



SIGNORI DELLA FOLLIA

Il Libro delle Aberrazioni



Richard Baker,
James Jacobs, Steve Winter

SIGNORI DELLA FOLLIA Il libro delle Aberrazioni

6099

C R E D I T I

A U T O R I

RICHARD BAKER, JAMES JACOBS, STEVE WINTER

T E A M D I S V I L U P P O

MICHAEL DONAIS, ANDY COLLINS

R E V I S O R I

MICHELE CARTER, RAY VALLESE

O R G A N I Z Z A T O R I R E V I S O R I

KIM MOHAN, CHRIS THOMASSON

D I R E T T O R E C R E A T I V O

CHRISTOPHER PERKINS

D I R E T T O R E D E L L O S V I L U P P O

JESSE DECKER

S U P E R V I S O R E C R E A T I V O P E R I G I O C H I D I R U O L O

STACY LONGSTREET

R E S P O N S A B I L E D I C A T E G O R I A P E R I G I O C H I D I R U O L O

BILL SLAVICSEK

D I R E T T O R E D I P R O D U Z I O N E

JOSHUA C. J. FISCHER, RANDALL CREWS

D I R E T T O R E A R T I S T I C O

DAWN MURIN

I L L U S T R A Z I O N E D I C O P E R T I N A

WAYNE ENGLAND, ED COX

I L L U S T R A T O R I T A V O L E I N T E R N E

STEVE BELLEDIN, MITCH COTIE, ED COX,
DENNIS CRABAPPLE-McCLAIN, STEVE ELLIS,
WAYNE ENGLAND, COLIN FIX, DANA KNUTSON,
DOUG KOVACS, CHUCK LUKACS, JIM NELSON,
MICHAEL PHILLIPPI, WAYNE REYNOLDS,
RICHARD SARDINHA, DAN SCOTT, RON SPENCER

G R A F I C A

DEE BARNETT

C A R T O G R A F O

DENNIS KAUTH

E F F E T T I S P E C I A L I G R A F I C I

ANGELIKA LOKOTZ

T E C N I C O D E L L E I M M A G I N I

JASON WILEY

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

Questo prodotto utilizza materiale aggiornato alla versione 3.5.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

D I R E T T O R E R E S P O N S A B I L E

EMANUELE RASTELLI

S U P E R V I S I O N E E R E V I S I O N E

MASSIMO BIANCHINI

T R A D U Z I O N E

MICHELE BONELLI DI SALCI

I M P A G I N A Z I O N E

GIORGIA CALANDRONI E PIERMARIO REMERI

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



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER*, *Manuale dei Mostri*, e *Signori della Follia* copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.

© 2006 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione	4
Il libro delle aberrazioni	4
Cosa serve per giocare	4
Capitolo 1: Cos'è un'aberrazione?	5
Origini delle aberrazioni	6
Caratteristiche delle aberrazioni	10
Campagna con aberrazioni	12
Capitolo 2: Signori degli abissi	15
Anatomia degli aboleth	15
Vita degli aboleth	19
Dieta degli aboleth	19
Varianti degli aboleth	20
Classe di prestigio sapiente aboleth	21
Talenti aboleth	22
Magia aboleth	24
L'incubo fuori dal tempo	26
Religione aboleth	27
Lingua aboleth	28
Rapporti con altre razze	29
Tane degli aboleth	30
Servitori degli aboleth	31
Città aboleth	31
Personaggi aboleth	32
Il dio nel lago	33
Capitolo 3: Occhi tiranni	37
Anatomia dei beholder	37
Vita dei beholder	40
Dieta dei beholder	41
Varianti dei beholder	41
Beholder magi	42
Talenti beholder	44
Abile Telecineta	44
Anatema degli Impuri	44
Anti-magia Focalizzata	44
Disintegrazione Accurata	44
Metaraggio	45
Raggio di Disgiunzione	45
Tiranno Agile	45
Magia beholder	45
Società beholder	47
Religione	47
Linguaggio	47
Rapporti con altre creature	47
Beholder sani	48
Alveari e città alveare	49
Tana di Sekarvu	52
Culto dell'Occhio Affamato	56
Capitolo 4: Scorticamente	61
Anatomia dei mind flayer	61
Varianti degli illithid	64
Magia illithid	67
Mind flayer e oggetti magici	67
Nautiloide	69
Sigillo psionico	69
Pietra di risonanza	69
L'ombra sussurrante	70
Linguaggio	71
Religione	71
Rapporti con le altre razze	72
Obiettivi dei mind flayer	73
Lagurno, setta illithid	76
Tana di Sarkt	82

Capitolo 5: Schiavisti	89
Neogi	89
Neogi adulto	90
Neogi progenie	91
Grande maestro antico	91
Società neogi	93
Personaggi neogi	93
Anatomia dei neogi	93
Vita dei neogi	97
Capi e schiavitù	97
Linguaggio	98
Religione	98
Rapporti con altre razze	99
Magia neogi	99
Obiettivi dei neogi	99
Relitto del ragnomente	101
Capitolo 6: Divoratori	107
Grell	107
Grell filosofo	109
Anatomia dei grell	109
Varianti dei grell	111
Società grell	111
Linguaggio	112
Religione	112
Capi	113
Rapporti con altre razze	114
Magia grell	114
Sangkon Bhet	115
Capitolo 7: Indossatori di carne	121
Tsochar	121
Personaggi tsochar	123
Anatomia tsochar	123
Varianti degli tsochar	126
Varianti tsochar	126
Linguaggio	126
Religione	127
Capi	129
Rapporti con altre razze	129
Magia tsochar	129
Torre di Deros Frist	130
Capitolo 8: Nuovi mostri	135
Affini dei beholder	135
Madre di covata	135
Direttore	137
Occhio degli abissi	138
Supervisore	139
Spettatore	140
Cervello antico	141
Cildabrin	143
Creatura d'ombra	144
Creatura pseudonaturale	146
Eidolon anziano	147
Fauce gorgogliante	150
Illithidae	151
Embrac	151
Kigrid	151
Saltor	152
Manto assassino, manto assassino	
d'ombra anziano	153
Mezza-progenie remota	155
Mind flayer, alhoon	157
Mind flayer, ulitharid	159
Mind flayer, vampiro	160
Psurlon	161
Segugio del buio	165
Shaboath	166
Silthilar	167

Spora esplosiva	169
Urophion	170
Zeugalak	171
Capitolo 9: Cacciatore di aberrazioni	173
Grandi nemici	173
Aboleth	173
Beholder	174
Mind Flayer	175
Servitori e cultisti	175
Dei inumani	177
Talenti per il cacciatore di aberrazioni	178
Talenti aberranti	178
Dote Naturale	178
Forma Duratura [Aberrante]	178
Forma Selvatica di Aberrazione	
[Aberrante]	178
Incantare in Acqua	178
Incantesimi Oculari [Metamagia]	178
Magia Anatema delle Aberrazioni	179
Mente Distorta [Aberrante]	179
Musica delle Sfere Esterne	179
Pelle Bestiale [Aberrante]	179
Portata Inumana [Aberrante]	179
Progenie degli Abissi [Aberrante]	180
Progenie dell'Acqua [Aberrante]	180
Progenie delle Stelle [Aberrante]	180
Recupero Rapido	180
Schiavizzato	180
Scudo da Parata	180
Segugio delle Tenebre	181
Stirpe di Aberrazione [Aberrante]	181
Stomaco Pattumiera [Aberrante]	181
Visione Inumana [Aberrante]	182
Scegliere una classe di prestigio	182
Abolitore	183
Custode del Segno Ceruleo	186
Guardiano di Topazio	191
Mente santificata	194
Modellacarne	198
Scorridore delle tenebre	203
Magia	207
Incantesimi	209
Braccia abbondanti	209
Buio completo	209
Contaminare	210
Desolazione	210
Fulmine oscuro	210
Fulmini diabolici	210
Individuazione delle aberrazioni	210
Interiora ondulant	211
Invocare magia	211
Invocare il segno ceruleo	211
Moralità annientata	212
Oscurità dannata	213
Purezza della natura	213
Pustole	213
Ragno mentale	213
Scoppio di forza	214
Sonda pensieri	214
Tocco di follia	214
Urlo di follia	214
Oggetti magici	214
Innesti	215
Difensori dell'umanità	218
Circolo del Puro	218
Gilda degli Scorridori delle Tenebre	219
Ordine di Topazio	220
Società della Mente Santificata	222

Introduzione

Tra gli elementi più iconici di DUNGEONS & DRAGONS vi sono sicuramente i suoi indimenticabili mostri. Draghi solcano i cieli, alla ricerca di paesi da bruciare e saccheggiare; orde di predoni orchi covano rabbia nelle loro tane in territori desolati e aridi, attendendo l'occasione di scatenarsi sulle terre ignare degli umani. Demoni e diavoli si scontrano ai confini dei loro piani infernali, cercando l'opportunità di entrare nel mondo e perpetrare la loro indicibile malvagità. Mostrosità bizzarre, antediluviane (cose dotate di occhi mortali, viscidati tentacoli e orrore che devastano la mente) si celano negli abissi e in piani remoti, generando terribili sogni alieni di conquista e dominio sul mondo esterno. Queste sono le aberrazioni, creature la cui stessa esistenza è un oltraggio alla natura, creature che appartengono a tempi e dimensioni lontane di orrore cosmico.

IL LIBRO DELLE ABERRAZIONI

Sebbene questo libro possa sembrare pensato principalmente per i Dungeon Master, i mostri discussi in questo tomo sono così potenti, iconici e preponderanti nell'universo di D&D che qualsiasi giocatore desideri saperne di più sugli avversari del suo personaggio dovrebbe essere interessato alle informazioni che contiene. Il Capitolo 9 comprende numerosi talenti, incantesimi e classi di prestigio per i personaggi i cui nemici principali siano mostri del tipo aberrazione. Sebbene questo libro sia incentrato sulle aberrazioni, molti dei nuovi elementi di regole possono applicarsi anche ad altre creature. I nuovi innesti da aboleth, illithid e silthilar (un nuovo sciame aberrazione) possono giovare agli avventurieri di qualsiasi campagna, così come molti dei nuovi domini e oggetti magici.

Naturalmente, i Dungeon Master scopriranno dozzine di nuovi mostri, talenti per mostri, incantesimi per mostri e grandi ammontare di nuove conoscenze riguardo queste stesse creature. Tutto ciò che è necessario per arricchire una razza di aberrazione iconica della campagna (o per sopravvivere a un incontro con essa, se si è i giocatori) è presente in questo libro. Ogni capitolo dedicato a una delle principali razze di aberrazione comprende anche un luogo di incontro, completo di aree specifiche e pronto all'uso in una campagna in corso.

A differenza delle creature che popolano il *Draconomicon* o il *Liber Mortis*, le aberrazioni non condividono molte peculiarità a parte un ampio legame tematico. A parte il fatto che sono tutti mostri inumani con potenti capacità magiche e abitano nelle profondità del sottosuolo, aboleth, mind flayer e beholder non condividono alcuna origine o fisiologia comune. Quindi, le principali razze di aberrazione sono

analizzate ciascuna nel suo capitolo, con pochi riferimenti alle altre aberrazioni.

Le principali razze di aberrazione comprendono i seguenti mostri:

Gli **aboleth**, o signori delle profondità, sono i rivoltanti sovrani dei mari sotterranei. Forse la più aliena e imperscrutabile della principali razze di aberrazione, gli aboleth sono potenti psion e maghi la cui sinistra influenza rifluisce dai luoghi più profondi della terra.

I **beholder**, i terribili occhi tiranni, controllano spaventosi poteri magici innati. Con un singolo sguardo possono uccidere, paralizzare, confondere o schiavizzare i loro nemici. Rapace e arrogante, un singolo beholder può facilmente divenire il sovrano del proprio regno del male.

I **mind flayer**, o illithid, sono creature brillanti, crudeli e spaventose. I mind flayer potrebbero ben rappresentare la più pericolosa minaccia al dominio degli umanoidi nelle terre illuminate dal sole della superficie del mondo.

I **neogi**, o schiavisti, sono una razza di avidi e sinistri mercanti che tessono la loro rete di oro e miseria per il mondo degli uomini.

I **grell**, o divoratori, sono una razza aliena di predatori che infestano i luoghi selvaggi e isolati del mondo. Armato di un'indecifrabile mistura di alchimia e scienza, il temibile grell distrugge spietatamente tutte le altre razze che si introducono nel suo territorio.

Gli **tsochari**, o indossatori di carne, sono una razza di parassiti invasori che indossano i corpi sottratti alle loro vittime in modo da introdursi nella società umana.

Le sei razze qui menzionate rappresentano le minacce più diffuse e violente per gli umani e le altre razze buone. Uniscono poteri magici, genio spietato e malizia fredda e calcolatrice; sono aliene e imperscrutabili, parti della follia e dell'incubo. Coraggiosi sono gli eroi che si avventurano nei loro domini.

Naturalmente, il Reame Remoto e le oscure profondità della terra sono responsabili della nascita di molte altre creature oltre a queste. In questo libro si possono trovare molte altre aberrazioni, comprese le mezze-progenie remote, un nuovo archetipo per i figli di creature che si sono unite alle aberrazioni; lo psionico psurlon; e il bizzarro silthilar, il maestro degli innesti.

COSA SERVE PER GIOCARE

Signori della Follia fa uso delle informazioni nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER*, e *Manuale dei Mostri*. Inoltre, comprende riferimenti al materiale di diversi supplementi di D&D, compreso il *Manuale dei Mostri II*, *Abissi e Inferi*, *Manuale dei Livelli Epici*, *Manuale delle Miniature*, *Liber Mortis*, *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, oltre ai supplementi di *FORGOTTEN REALMS® Sottosuolo di Faerûn e Irraggiungibile Est*. Sebbene il possesso di uno o tutti questi supplementi aumenterà il vostro godimento del libro, non sono strettamente necessari.

Illustrazione di C. Lukacs



Nessuna peculiarità comune distingue facilmente un'aberrazione da qualsiasi altro tipo di creatura, o identifica l'appartenenza a questo tipo di creature. Alcune sono intelligenti, altre no; alcune sono di forma umanoide, altre no; alcune possiedono innati poteri magici, altre no. Questo libro si preoccupa principalmente di quelle aberrazioni che pongono una minaccia costante e significativa per l'umanità. Sebbene una creatura come un vermeiena sia certamente un mostro pericoloso, manca dell'intelligenza per sviluppare perfidi piani contro le creature del mondo di superficie. È una semplice bestia senza cervello, sebbene bizzarra e aliena.

Le creature come gli aboleth, i beholder e i mind flayer sono molto più significative perché rappresentano un'intera società di intelligenze inumane e amorali che considerano umani e umanoidi come potenziali schiavi al meglio, oppure, più probabilmente, bestiame pronto al macello. Queste aberrazioni intelligenti e malvagie condividono alcune peculiarità anche se non sono minimamente imparentate tra di loro.

CODEx ANATHEMA

Più di mille anni fa, il mago noto come Iphegor dello Specchio d'Ebano scrisse un libro mirabile, il *Codex Anathema*. Studioso di luoghi, tempi e piani remoti, Iphegor sondò le profondità dello spazio e della realtà con l'aiuto dello *Specchio d'Ebano*, un potente artefatto che gli permetteva di scrutare luoghi strani e spaventosi. Il *Codex Anathema* riporta le terribili

visioni prodotte dallo *Specchio d'Ebano*, insieme a folli saggi in cui Iphegor descrive le sue scoperte e conclusioni su materie che nessuna creatura sana di mente oserebbe analizzare a lungo.

Il *Codex* comprende resoconti di viaggi astrali nelle cupe epoche antediluviane in cui gli aboleth dominavano il mondo, frenetici racconti di passaggi nelle profondità del Reame Remoto, e dialoghi con saggi illithid e impostori tsochari. Studi e osservazioni su creature come beholder, chuul, psurlon ed esseri chiaramente non originari dell'ordine naturale compongono una grande parte del *Codex*. Nel complesso il libro è male organizzato, e consiste di una rinfusa raccolta di saggi, racconti, appunti e strane formule arcane trascritti in qualsiasi ordine Iphegor le concepisse.

Nessuno sa quale sia stata la fine di Iphegor, ma si dice che lo *Specchio d'Ebano* esista ancora, sepolto in uno spaventoso dungeon. Osservare il suo riflesso è un rischio per la vita e la sanità: ma nel suo vuoto privo di stelle si possono celare segreti di indicibile potere.

ORIGINI DELLE ABERRAZIONI

L'esistenza delle aberrazioni sembra richiedere incessantemente una spiegazione. Altri mostri fanno parte del mondo naturale, o sono il prodotto delle azioni di creature

naturali, mentre le aberrazioni non hanno posto nel comune ordine delle cose. Le loro origini sono impensabilmente lontane nel tempo, spazio o cosmologia planare. Sebbene adesso siano native del Piano Materiale (altrimenti sarebbero degli esterni), le aberrazioni condividono pochi o nessun legame con le altre creature viventi del mondo.

Come DM, definire un'origine per una delle principali razze di aberrazione che si intende introdurre nella campagna, aiuterà a sviluppare trame e piani per quella razza. Ad esempio, una razza più antica del mondo stesso potrebbe conservare ricordi o sapere di eventi estremamente antichi. Gli eroi che hanno la necessità di capire il mondo in cui un dio è morto migliaia di anni fa, o quando e dove fu visto per l'ultima volta un antico artefatto, potrebbero apprendere che questa conoscenza è conservata solo nelle segrete pozze della sapienza degli aboleth. Le aberrazioni provenienti da mondi lontani potrebbero avere un insaziabile appetito di schiavi umani e ricchezze da spedire alle loro patrie aliene tramite portali magici. Le razze che esistono tramite l'intervento o la corruzione di un dio oscuro e terribile potrebbero cercare il modo di risvegliare completamente il loro progenitore, o formare insidiosi culti per catturare l'adorazione di "creature inferiori", come gli umanoidi, per il loro divino signore.

FUORI DELLO SPAZIO

La maggior parte delle creature intelligenti trascorre la propria vita su di un singolo Piano Materiale, e non immagina che il Piano Materiale comprenda altri mondi oltre al proprio. Il Piano Materiale è in realtà un piano infinito, colmo di innumerevoli mondi, talmente remoti l'uno dall'altro che solo i maghi più potenti possono sperare di viaggiare da mondo a mondo. Ciascuno di questi mondi del Piano Materiale presenta le sue condizioni particolari, e alcuni di questi mondi lontani alimentano forme di vita strane e nemiche. Le aberrazioni provenienti da remote propaggini del Piano Materiale giungono da mondi simili, luoghi più strani e minacciosi di tutti salvo i più spaventosi Piani Esterni.

Dato che questi mondi remoti fanno comunque parte del Piano Materiale, è possibile raggiungerli tramite *teletrasporto*

superiore, *cerchio di teletrasporto* e simili magie. Difatti è possibile, per chi è dotato della magia appropriata, viaggiare tra i mondi senza alcun tipo di teletrasporto. Navi volanti (a volte note come *spelljammer*) possono raggiungere la luna, pianeti vicini o addirittura altri mondi di altre stelle. Raggiungere un mondo vicino, che sia la luna del mondo nativo dei personaggi o un pianeta diverso, potrebbe richiedere alcune ore o mesi, se non addirittura anni di navigazione tra le stelle.

I neogi sono probabilmente il miglior esempio di razza extraterrestre. Questi rapaci schiavisti e viscidati mercanti discendono dai cupi cieli notturni con le loro navi volanti a forma di ragno, vagando di mondo in mondo, commerciando con coloro forti abbastanza da meritare cautela o rubando ai deboli. I mercanti neogi hanno accesso alle risorse dei mercati di molti mondi, e pochi sono in grado di seguirli quando partono per la loro destinazione successiva. Gli schiavi catturati dai neogi è raro che riescano mai più a vedere la loro patria.

Anche gli tsochari provengono da un mondo lontano, un luogo freddo e senza luce di spaventose rovine nere e infiniti venti ululanti. A differenza dei neogi, che si spostano di mondo in mondo con tanta facilità da non ricordare più il loro mondo di origine, gli tsochari non costruiscono navi stellari. Essi devono faticare a lungo per creare i portali magici che gli permettono di viaggiare tra i mondi.

FUORI DEL TEMPO

Proprio come le origini di una razza aliena possono essere fisicamente remote dal mondo normale, possono anche essere temporalmente rimosse dal mondo conosciuto agli umani. Alcune aberrazioni non provengono da luoghi in cui le regole sono diverse, ma originano invece in tempi in cui il mondo è, era, o sarà un luogo molto diverso da quello che è adesso.

A questi fini, c'è poca differenza tra un'origine remota nello spazio e una remota nel tempo. Un mondo alieno e spietato è sempre un mondo alieno e spietato. A differenza delle aberrazioni fuori dello spazio, le aberrazioni fuori del tempo non possono facilmente tornare al loro mondo di

ABERRAZIONI IN EBERRON

Praticamente tutto ciò che si trova in questo libro è perfettamente utilizzabile se si dirige una campagna nel mondo dell'ambientazione di EBERRON. Dopotutto, uno dei principi guida dell'ambientazione di EBERRON è "Se esiste in D&D, esiste in Eberron." Detto questo, le aberrazioni hanno un ruolo particolare a Eberron che potrebbe modificare il modo in cui viene utilizzato il materiale in questo libro.

Millenni fa, una razza bizzarra e aliena chiamata *daelkyr* invase Eberron tramite portali planari che conducevano al loro piano natale Xoriat, il Reame della Follia: un piano simile al Reame Remoto discusso in questo libro. Su Eberron, i *daelkyr* crearono molte delle specie note di aberrazioni, compresi *beholder* e *strangolatori*. I *mind flayer* erano i loro luogotenenti, e avevano anch'essi origine da Xoriat, divenendo così aberrazioni extraplanari quando comparvero su Eberron. Su Eberron si trovano anche nuovi tipi di aberrazioni, come i *dolgrim* e i *dolgaunt*.

Le aberrazioni che si avventurano nei pressi della civiltà umana sono frequentemente fonte di attenzione di culti degenerati chiamati genericamente il Culto del Drago Sotterraneo. I cultisti del Drago Sotterraneo sono folli, e credono che le aberrazioni siano creature belle e sacre che possono guidarli verso una terra promessa sotterranea o ricompensarli con la distruzione totale quando faranno riemergere i *daelkyr* dagli abissi per distruggere il mondo.

La maggior parte di queste informazioni sono dettagli di background riguardo le varie specie di aberrazioni, e hanno ben poco impatto sul gioco. La grande maggioranza delle informazioni presenti in *Signori della Follia*, compresi i dettagli sull'anatomia, società, capacità e tattiche di varie aberrazioni sono appropriati a EBERRON come a qualsiasi altra campagna di D&D. È sufficiente alterare o ignorare i dettagli riguardo le origini delle aberrazioni presentate in questo libro, ponendole invece nel contesto dell'invasione *daelkyr*.

origine. Il viaggio da un'epoca all'altra è molto più difficile di quello tra pianeta e pianeta, e solo la magia più potente e pericolosa può riuscirci. Esistono eccezioni (creature che si muovono nel flusso temporale con la stessa facilità con cui gli umani viaggiano di porto in porto lungo una costa nota), ma in generale, le aberrazioni da tempi lontani sono completamente rimosse dai loro luoghi di origine, per non farvi mai ritorno.

Aberrazioni antidiluviane

Le aberrazioni provenienti da tempi incredibilmente antichi sono i resti o i sopravvissuti di un mondo antico, ora rimpiazzato dal mondo che sembra normale o naturale agli umani. Alcune sono antecedenti alla creazione, sopravvissute come ultime vestigia di una precedente creazione, un più antico multiverso in cui le regole erano molto diverse. Sebbene questo nel nostro universo implicherebbe un arco di miliardi di anni, nell'universo fantastico di D&D, la creazione di un mondo potrebbe essere molto più recente, solo qualche centinaio o migliaio di anni. Le creature dell'antichità sono profondamente risentite dall'arrivo di audaci nuove razze umanoidi e di divinità "creatrici" che hanno cancellato l'antico universo che le precedeva e lo hanno rimpiazzato con un mondo meno ospitale (perlomeno per le aberrazioni).

Gli aboleth sono i migliori esempi di una razza con questa origine. Molto tempo fa, essi vivevano in un antico creato popolato da creature con fisiologia e temperamento simile, un mondo freddo e spaventoso di buio perenne. Questo mondo incredibilmente antico morì, e il mondo degli umani, dei draghi e del sole lo rimpiazzò, per l'eterna rabbia degli aboleth. Dato che gli aboleth mantengono i ricordi dei loro progenitori in una discendenza ininterrotta che risale migliaia di anni, ricordano ancora il cosmo antecedente e bramano un ritorno a condizioni più favorevoli a loro.

Viaggiatori nel tempo

Altre aberrazioni provengono dal futuro anziché dal passato. A seconda dell'ammontare di tempo coinvolto, possiedono sorprendenti conoscenze sugli eventi "imminenti" rispetto a coloro che vivono nell'epoca antecedente, spiegando la loro capacità di anticipare e pianificare gli eventi nel mondo circostante. Alcune aberrazioni nate nel futuro viaggiarono indietro nel tempo per guidare gli eventi che avrebbero reso possibile il loro mondo: un destino paradossale contro il quale il cosmo stesso si ribella.

ORIGINI VARIANTI

Sebbene questa discussione presenti origini specifiche per ciascuna principale razza di aberrazione, non c'è motivo per cui non si possano alterare queste origini razziali nella propria campagna. Nella maggior parte dei casi le origini sono così remote (nel tempo o lo spazio) che ai fini del gioco non importa da dove venga una particolare aberrazione; adesso è qui, ed è l'unica cosa che importa. Se si preferisce che i mind flayer provengano da mondi distanti o Piani Materiali alternativi invece che dal remoto futuro, si abbia la libertà di dargli queste origini.

I mind flayer sono i più noti esempi di queste aberrazioni perse nel tempo, anche se solo una manciata di sapienti illithid (e probabilmente nessun altro membro vivente di altre razze) conosce l'origine segreta della razza. Una razza di viaggiatori stellari di grande potere che vive alla fine del tempo, i mind flayer rischiarono l'estinzione con l'imminente fine dell'universo. Tramite un grande e terribile incantesimo, i mind flayer inviarono grandi flotte spelljammer dai miseri e freddi resti del loro cosmo morente indietro nel tempo, apparendo negli antichi cieli di giovani mondi. Arrivarono duemila anni nel passato dell'era attuale (sebbene la data esatta vari di mondo in mondo, dato che la loro magia di viaggio nel tempo produsse effetti diversi mentre viaggiavano tra le differenti cosmologie). La schiavitù dei gith e dei duergar risale ai primi anni dell'invasione illithid dell'epoca attuale.

Naturalmente, i saggi che hanno scoperto resoconti di navi mind flayer nel cielo notturno credono che essi provengano da un altro mondo, non sospettando che l'intera razza provenga addirittura da un altro tempo. Come creature extratemporali, i mind flayer conoscono fatti oscuri e terribili sugli eventi a venire, compreso l'avvento della loro razza al termine del multiverso. Per assicurarsi la propria esistenza, perseguono uno strano e segreto piano di manipolazione del mondo del loro passato, il mondo che umani e loro simili dovranno condividere con essi. I mind flayer sanno che il loro piano non può fallire, dal momento che esistono: la vittoria finale è inevitabile.

Altroquando

Infine, le aberrazioni possono provenire da mondi con storie alternative: pianeti dove gli eventi dell'evoluzione, cataclismi magici o la volontà di oscure divinità hanno modificato il mondo dal suo normale e naturale corso. In superficie, questo mondo sembra poco diverso da un pianeta esistente in qualche angolo remoto dello spazio o di un Piano Materiale alternativo: tuttavia questi mondi "altroquando" sono forse ancora più strani e scioccanti, dato che sono così simili al mondo normale, e ciononostante, spaventosamente diversi.

In alcuni casi, questi altroquando non sono completamente reali. Possiedono solo il potenziale per esserlo. Mentre il mondo "reale" cresce lontano, nella storia o nel tempo, dal punto di divergenza che avrebbe potuto dar vita al mondo altroquando, il mondo altroquando comincia a svanire nel nulla da cui è originato. Razze di aberrazioni potenti e sapienti, riconoscendo la natura illusoria della loro esistenza speculare, cercano di ancorare il mondo-specchio a quello "reale", salvandosi provocando l'estinzione del mondo reale. Potrebbe essere possibile tramite l'attuazione di qualche terribile rito o incantesimo, oppure ricercando tutte le conseguenze dell'evento divergente nel mondo "reale" e disfarle una per una. Dato che la loro stessa esistenza è a rischio, le aberrazioni provenienti da altroquando morenti sono in grado di commettere atti impensabili che le altre razze potrebbero percepire come casuali e spietatamente malvagi.

Nessuna razza di aberrazione proviene da una simile perversione del giusto corso delle cose, ma la possibilità non può essere esclusa.

I PIANI

Diverse aberrazioni hanno origine nell'infinita varietà di piani che esiste aldilà del Piano Materiale. Proprio come mondi distanti nello spazio e nel tempo, i piani più strani e remoti sono luoghi in cui le stesse leggi della natura non si applicano più. Divinità capricciose, bizzarri fenomeni magici, e ambienti alieni si combinano per popolare i piani di esseri strani e spaventosi.

Gli abitanti dei piani sono esterni o elementali: creature che potrebbero meglio essere definite come spiriti manifestati in forma corporea. Alcuni piani come l'Abisso, Pandemonium o Gehenna ospitano creature che sono fisiche quanto gli umanoidi. Sono poche le razze di aberrazione potenti abbastanza da sfidare le più grandi razze esterne per il dominio di un piano, ma aberrazioni planari controllano o infestano porzioni dei piani non buoni.

Le aberrazioni da piani lontani sono in qualche modo più vicine alle loro origini delle aberrazioni provenienti dallo spazio. Incantesimi come *spostamento planare*, *camminare nell'ombra*, *portale* o *proiezione astrale* offrono un rapido accesso a piani distanti e, a differenza dell'incantesimo *teletrasporto*, è possibile partire senza sapere precisamente dove si stia andando.

Reame Remoto

Sebbene le aberrazioni vaghino per gli abissi dei Nove Inferi e i fetidi strati dell'Abisso, sono particolarmente comuni in un piano: il Reame Remoto. Il Reame Remoto rappresenta il limite estremo del creato, il luogo che esiste ai confini del concepito. Ciò che si trova oltre di esso è fisicamente inconcepibile e non può essere condotto all'esistenza. È possibile che il Reame Remoto esista come barriera spaziale e temporale oltre che planare, e che un viaggiatore che si muove nello spazio o nel tempo fino al termine dell'universo possa raggiungere il Reame Remoto allo stesso modo di un viaggiatore planare. Se ci sono stati esploratori che hanno tentato questo viaggio, nessuno è tornato indietro a farne parola.

Dovunque si trovi davvero il Reame Remoto, è un luogo in cui tutte le leggi naturali vengono ignorate. Nella sua infinita follia vengono generate le aberrazioni, di cui alcune trovano

il modo (tramite lo spazio, il tempo, o più comunemente tramite il viaggio planare) di raggiungere i comuni reami degli umanoidi. I manti assassini, le strane e sinistre creature che infestano le buie profondità sotterranee, ebbero origine nel Reame Remoto e giunsero molto tempo addietro nel mondo normale. Allo stesso modo, i terribili psurlon, mostri psionici di grande potere, nacquero anch'essi nel Reame Remoto.

Piano Etereo

La foschia turbinante del Piano Etereo è dimora di numerose e curiose aberrazioni planari che interagiscono con il mondo normale.

Il predatore etereo è una delle più comuni, una creatura bizzarra con una tendenza a commettere furti che ha provocato grandi problemi a gruppi di avventurieri ed esploratori. Aberrazioni molto più pericolose e sinistre, come il magro etereo (*Abissi e Inferi* pagina 96) e lo nilshai (*Irraggiungibile Est* pagina 62) abitano anch'esse il Piano Etereo o i semipiani vaganti che si incontrano nelle sue profondità. Le aberrazioni eteree godono di facile accesso al Piano Materiale, ma allo stesso tempo rimangono al sicuro da tutti tranne i più potenti e determinati nemici del mondo comune.

Piani Materiali alternativi

Oltre il Piano delle Ombre si nasconde un'intera cosmologia solo immaginata dai saggi e dai chierici dell'umanità. Alcune di queste cosmologie alternative somigliano molto al multiverso familiare, ma altre sono luoghi strani e ostili. In maniera simile ai mondi "altroquando" o a pianeti remoti nel tempo o lo spazio, i Piani Materiali alternativi sono luoghi dove praticamente qualsiasi cosa potrebbe accadere.

Il viaggio da un Piano Materiale a un altro al meglio è difficile. Le strade attraverso il Piano delle Ombre sono buie e confuse, e pochi riescono a trovare una strada che li conduca dove vogliono recarsi. Ciononostante, alcune creature sono riuscite a compiere il viaggio, compresi i bizzarri grell, che emigrarono da un altro Piano Materiale solo qualche generazione fa.

Le aberrazioni native a multiversi e cosmologie completamente diverse non giungono sempre attraverso il Piano delle Ombre per raggiungere il mondo normale. Varie forme di



Un mago disperso nel Reame Remoto

portali e altre magie di viaggio tra mondi permettono a un viaggiatore esperto di raggiungere un mondo completamente diverso con un semplice passo.

SOGNI DEGLI DEI FOLLI

Non tutte le divinità appartengono ai pantheon degli dei umani o umanoidi. Divinità oscure e potenti con pochi o nessun interesse nell'umanità vivono nell'universo, cercando solo di propagare la propria visione aliena della creazione e

dell'esistenza. Che sia un atto deliberato o un semplice effetto collaterale della propria esistenza, queste divinità aliene generano creature mostruose per terrorizzare o corrompere il mondo dell'umanità.

Le aberrazioni generate da divinità aliene potrebbero essere o meno consapevoli della loro origine. Alcune venerano i loro progenitori, creature divine ripudiate da tutti gli altri dei e razze. Altre disprezzano le indifferenti divinità che gli diedero luce e poi le abbandonarono ad un'esistenza in

ORIGINE DEI CHUUL

I mostruosi e rapaci chuul sono una razza creata e portata in vita artificialmente tramite magia e scienza.

I chuul furono creati diverse centinaia di anni fa dall'arcimago e aspirante imperatore Ashranezr. Un uomo di raro genio e ambizione, ma pazzo. Considerandosi una divinità, aveva intenzione di conquistare il mondo intero.

Ashranezr venne inizialmente notato per le sue uniche peculiarità fisiche: era un mezzo-umano e mezzo-sahuagin, ma non dalla nascita. Tramite l'autochirurgia e tecniche magiche di sua creazione, egli si era munito della resistenza, forza e furia dei diavoli del mare. Alla sua scomparsa non venne ritrovato nessuno dei suoi appunti, e non aveva né pupilli né apprendisti, così l'esatto processo della sua trasformazione andò perso. In molti ritengono che sia una cosa buona.

La dimora di Ashranezr si trovava in una catena di isole, in un luogo sconosciuto sott'acqua. Nella sua roccaforte sommersa, utilizzando le procedure segrete perfezionate sul suo corpo, egli cominciò a sperimentare con la procreazione e alterazione di altre creature. Strane creature ibride diventarono vista comune nei pressi del suo laboratorio per molti anni, ma nessuna fu replicata in grandi numeri o provocò molti problemi. In quegli anni, Ashranezr era considerato un eccentrico, ma non pericoloso. Si teneva in disparte, insieme alle sue strane creature, che sebbene stupefacenti, vivevano poco e isolate. Ben presto le vicine gilde di maghi persero interesse nelle attività di Ashranezr e lo lasciarono completamente da solo. Esattamente ciò che voleva.

Al culmine di decenni di ricerche e sperimentazioni, Ashranezr generò i primi chuul (parte crostacei, parte insetti e parte anfibi) perché lo servissero come terrificanti combattenti nell'esercito di conquista che aveva sognato di creare. I chuul non furono la prima creazione di Ashranezr, ma furono il suo primo vero successo.

I chuul non erano una semplice alterazione di creature esistenti. Erano creazioni completamente nuove, con attributi e poteri mai visti prima in creature naturali. Da principio, l'ostacolo più grosso fu la loro scarsa longevità. Di solito, una delle creature ibride di Ashranezr sopravviveva solo pochi mesi o un anno prima di soccombere all'inevitabile decadimento dei tessuti. Quando il mago trovò la soluzione a questo problema, non si limitò a estendere la loro vita a una normale durata. Scopri un metodo che eliminò completamente l'invecchiamento. Salvo violenza, le creature di Ashranezr avrebbero vissuto per sempre.

Con la sua grande scoperta, i sogni di divinità di Ashranezr stavano realizzandosi. Avrebbe facilmente potuto rendersi immortale (e lo fece). Come avrebbe potuto un uomo del genere piegarsi a un mortale? Che sorta di ruolo avrebbe potuto offrire il mondo a un uomo come Ashranezr? L'unica ricompensa degna del suo genio era un onore inesistente: divenire imperatore del mondo intero.

Il primo passo sarebbe stata la creazione di un esercito di chuul. I soldati di Ashranezr avrebbero potuto sopravvivere

praticamente dovunque, in terra o mare. Erano terrificanti e potenti, ma il processo di creazione dei chuul era lento e difficile. Non potevano essere prodotti rapidamente o in grandi quantità. Dopo circa un secolo di continuo lavoro, aveva radunato circa seicento chuul. Ashranezr era un uomo paziente, ma non così paziente.

Piuttosto che continuare a lavorare in totale segreto, Ashranezr decise di mettere all'opera i suoi seicento chuul. Mentre ingrandiva il suo esercito, essi aiutarono la sua causa interferendo nello scorrere delle attività giornaliere di regni e imperi vicini. Il mago inviò i suoi chuul in gruppi per assassinare generali, attaccare navi, predare paesi costieri, e diffondere caos e terrore ovunque potessero.

Fu un terribile errore da parte sua. Mentre Ashranezr si teneva in disparte, il mondo non gli avrebbe rivolto attenzione. Quando scatenò i suoi mostri con i vicini, agli studiosi non ci volle molto per riscoprire ciò che era stato dimenticato riguardo l'eccentrico mago che creava abominevoli forme di vita da parti di numerose creature e che si era trasformato in una mostruosità parte uomo e parte pesce.

Con i suoi chuul dispersi nel mondo a generare confusione, Ashranezr disponeva di ben pochi mezzi per difendersi dagli assalti magici scatenati contro di lui. In pochi mesi la sua tana fu individuata e assaltata, e Ashranezr rimase ucciso in un scontro magico.

I suoi chuul erano ancora liberi, tuttavia. Non ricevettero mai alcuna istruzione di ritirarsi e inconsapevoli della morte del loro creatore continueranno a provocare distruzioni. I loro assalti rallentarono nel corso dei secoli a causa delle perdite e della follia che stava esigendo il suo tributo. I chuul sopravvissuti cominciarono a procedere con cautela. Alcuni appresero della morte di Ashranezr e abbandonarono il suo programma, mentre gli altri rinunciarono alle loro istruzioni originali per seguire i propri obiettivi; altri ancora divennero bestie astute ma selvatiche, a causa di difetti di costruzione.

Dei seicento primi chuul creati da Ashranezr, ne sono forse sopravvissuti duecento al passare dei secoli dalla distruzione del loro creatore. Ognuno di questi sopravvissuti è incredibilmente grande, forte, astuto e crudele. Da questi chuul primogeniti furono generate generazioni di chuul più giovani e inferiori. (Ai fini del gioco, i primi chuul sono esemplari avanzati alla taglia Enorme e con il massimo dei Dadi Vita, mentre le generazioni successive sono rappresentate dal chuul standard del *Manuale dei Mostri*). Senza le procedure speciali e le trasfusioni dei laboratori di Ashranezr per potenziarli ed estenderne la longevità, queste progenie di chuul sono mortali, e vivono poco più di cento anni, oltre a mancare della forza dei loro antenati. Sono però molto più numerosi, e il loro numero sta lentamente crescendo. Sebbene i chuul potrebbero non riuscire mai a conquistare il mondo come sognava Ashranezr, hanno sicuramente diffuso terrore, caos e morte in molte terre e mari.

un universo ostile. Le aberrazioni nate da un potere o un interesse di una divinità cercano di soddisfare o servire la divinità in questione tramite una fervida adorazione e il sacrificio di esseri che considerano nemici del loro dio alieno. Fondando culti diffusi e distruggendo l'adorazione di dei convenzionali, sperano di indebolire i pantheon umanoidi e rendere possibile l'ascesa della propria divinità.

I beholder sono i più noti delle aberrazioni generate da dei. La criptica creatura nota come Grande Madre non ha posto in alcun pantheon, ma dal momento in cui è entrata nell'universo, cominciò a piantare la sua progenie, la nefanda razza dei beholder, in tutto il mondo. Ogni beholder esistente è semplicemente un riflesso della volontà e dell'istinto di autoriproduzione della Grande Madre.

Anche i destrachan hanno origine dai sogni oscuri di un dio senza nome, ma disprezzano il loro creatore (e tutti gli dei, per quel che importa). Solo i destrachan conoscono lo scopo o l'identità della sinistra creatura che generò questi mostri.

MUTAZIONE MAGICA

Alcune aberrazioni sono generate tramite l'azione di altri mortali. Con magia sufficientemente potente, le leggi della natura possono venire piegate per produrre mutazioni di altre creature. A volte questa mutazione magica è puramente accidentale, risultato inatteso di qualche terribile cataclisma o maledizione. Troppo spesso è invece un atto deliberato. Modellare la vita in forme accomodanti o convenienti è un atto malvagio e sconsiderato, azione blasfema che spesso porta a conseguenze impreviste: ma il desiderio di creare il combattente perfetto, o il più feroce dei servitori, ha spinto più di un arcimago verso questa follia.

Le aberrazioni create tramite mutazioni magiche tendono ad essere poche in numero e spesso mancano di una storia razziale, dato che hanno avuto origine da uno specifico programma o evento vecchio solo di qualche decennio o secolo. Sono bruti solitari anziché geni malvagi. I maghi interessati a creare soldati schiavi o utili servitori non si sprecano a generare creature molto intelligenti per timore di produrre cose che con la loro ferocia e genio soppiantino i loro maestri.

Il chuul e l'umber hulk sono esempi di aberrazioni create da mutazioni magiche. Forti, resistenti e armati di potenti armi naturali, entrambe le razze furono generate come soldati schiavi. I creatori degli umber hulk sono perduti tra le sabbie del tempo; gli umber hulk ormai esistono da migliaia di anni. I chuul, d'altra parte, furono creati diversi secoli fa da un malvagio re-mago che sognava di conquistare grandi territori con un esercito di sua creazione. Sebbene il re-mago fu sconfitto da un'alleanza di regni vicini, e la sua rocca distrutta, il suo esercito di chuul fuggì per continuare a infestare il mondo.

CARATTERISTICHE DELLE ABERRAZIONI

Quali che siano le loro specifiche origini, le grandi razze di aberrazione condividono diverse caratteristiche, anche se non imparentate fisicamente. Sebbene esistano altre creature

che siano geni malvagi, o in odio alla natura, o di indicibile disumanità, poche combinano questi tratti nello stesso modo in cui lo fanno le aberrazioni pericolose del mondo.

Non tutte le aberrazioni possiedono tutte le seguenti peculiarità, ma la maggior parte possiede almeno un minimo di questi tratti.

GENI MALVAGI

Le razze di aberrazione padrone (specificamente aboleth, beholder e mind flayer) sono straordinariamente intelligenti, percettiva e di forte volontà. Sebbene singoli possano confrontarsi alla pari con una particolare aberrazione per intelletto, saggezza o forza della personalità, solo una manciata di umani possiede la forza mentale globale del tipico aboleth o mind flayer. Solo i più potenti maghi umani possono avvicinare la grande sapienza e incisiva capacità logica di un'aberrazione eccezionale, come un sapiente aboleth o un mind flayer mago.

Non solo le aberrazioni possiedono il dono naturale della forza mentale, ma hanno anche accumulato una grande quantità di sapere e apprendimento. Le grandi razze di aberrazione sanno che la conoscenza è potere. Generazioni dopo generazioni si sono devote al perseguimento della conoscenza in ogni forma, fiduciose che i loro sforzi saranno poi ricompensati da poteri magici e psionici ineguali.

Questa spaventosa intelligenza significa che le aberrazioni sono pianificatori astuti, pazienti e raffinati. È normale per loro contemplare piani complessi e raffinati che richiedono intere esistenze per dipanarsi. I loro piani hanno poche debolezze, e sono in grado di anticipare l'esatto momento in cui un nemico diverrà consapevole dei loro progetti, e quale azione questi effettuerà in risposta. Le aberrazioni padrone è molto più probabile che tendano agguati o intrappolino i loro attaccanti che vengano sorpresi da loro.

Come geni dotati della capacità naturale di dominare o assoggettare i loro servitori, le aberrazioni si circondano di schiere delle più utili guardie, schiavi e agenti che possono trovare. Brutti come minotauri, troll, ogre o addirittura giganti difendono gli avamposti e le tane delle aberrazioni padrone. Gli avventurieri umani vengono catturati, trasformati in spie e assassini, e rispediti nelle terre di superficie per raccogliere informazioni per i loro sinistri padroni e colpire coloro che vorrebbero opporsi alla cupa influenza delle aberrazioni del sottosuolo. Ancora meglio, alcune voci bisbigliate o prove fabbricate a bella posta e fatte "sfuggire" potrebbero trasformare una compagnia di avventurieri in inconsapevoli servitori di invisibili padroni senza un singolo confronto.

Contrastare il piano di una aberrazione padrona non è così facile come trovare una tana e assaltarla. Per prima cosa, gli eroi devono in qualche modo scoprire la presenza di un nemico ignoto che si muove nell'ombra, manipolando altre creature allo stesso modo in cui un maestro di scacchi muove le sue pedine. Poi, gli eroi devono aprirsi la strada tra schiere di persone ingannate, sottoposti e schiavi mentali, alcune delle quali potrebbero neppure sapere di essere al servizio di una aberrazione padrona. Devono strappare il velo di segretezza, bugie e falsi indizi piantati da un antagonista

brillante e paziente. Infine, devono affrontare il loro nemico inumano in un luogo e tempo a sua scelta, dato che l'aberrazione padrona osserverà i loro sforzi contro i suoi sottoposti e determinerà spassionatamente il modo migliore per esercitare il suo terribile potere e porre fine alla minaccia che gli eroi pongono al suo progetto, qualsiasi esso sia.

NEMICHE ALLA NATURA

Le aberrazioni non hanno alcun posto nell'ordine naturale delle cose. Sono intrusi e invasori, creature la cui presenza danneggia la fragile catena di creature che definisce il mondo naturale. Un mostro come il chuul è più di un grande e vorace predatore, ed è un affronto alla natura. Nulla in natura si nutre del chuul, e nulla in natura possiede l'istinto o il comportamento per evitare il mostro. I suoi assalti, se continuano incontrollati, finiranno per spopolare una grossa fetta di territorio, distruggendo tutta la fauna normale nelle vicinanze.

Le civiltà di aberrazioni sono ancora più pericolose all'ordine naturale. Le aberrazioni padrone come aboleth o mind flayer non trovano valore in alcuna sorta di "condizione naturale". Possono manipolare o profanare qualsiasi cosa che ritengano appropriato. Ancora peggio, alcune aberrazioni cercano attivamente di corrompere o modificare l'ambiente in cui si trovano per i loro gusti e necessità. Armate di uno spietato intelletto, potente magia, e assoluta amoralità, le aberrazioni padrone non vedono motivo per non alterare le creature naturali in mostri di guardia alle loro tane, creare pestilenze magiche per scacciare i vicini fastidiosi, o diffondere una vegetazione velenosa a tutte le creature della foresta per procurarsi un ambiente "migliore".

Come profanatrici e corruttrici del mondo naturale, le aberrazioni si sono procurate l'infinito odio dei druidi. Le aberrazioni cercano di piegare il mondo naturale ai loro fini. Forse deliberatamente, molte aberrazioni vivono nelle profondità del sottosuolo, dove pochi druidi contestano le loro attività.

INUMANE

Le creature come i beholder o i mind flayer sono sicuramente malvagie nel senso tradizionale del termine: sono rapaci, avidi, egoiste, ambiziose, assassine e totalmente prive di

scrupoli. Non sono però necessariamente maligne, dato che non commettono atti malvagi solo al fine di fare del male. Piuttosto, le aberrazioni padrone si ritengono esentate dalle nozioni di moralità o decenza di qualsiasi razza inferiore. Un mind flayer discuterebbe che nozioni come bene e male sono semplicemente relative, autodeterminate, e in definitiva vuoti esercizi per giustificare la forza o la debolezza a se stessi. Se si considera la distruzione di creature senzienti per il proprio sostentamento come male, allora come si dovrebbe considerare il mind flayer riguardo alle comuni idee sull'argomento? Deve mangiare per sopravvivere, dopotutto, e sopravvivere chiaramente non può essere un fine "malvagio" quando tutte le cose desiderano sopravvivere.

Oltre la questione della loro amoralità, le aberrazioni padrone si considerano innatamente superiori a tutte le altre creature.

I loro potenti doni fisici, magici e psionici gli conferiscono chiaramente il potere di comportarsi come preferiscono verso coloro che mancano di simili doni. Perché adottare una serie di restrizioni etiche che interferirebbero con l'esercizio del potere in qualsiasi forma sembri più utile e necessaria al momento? Le aberrazioni non hanno una "migliore natura", nessun lato buono, nessun senso della giustizia o proprietà a cui un prigioniero potrebbe sperare di appellarsi.

La malvagità di un'aberrazione padrona è clinica, distaccata e brutalmente logica. Le creature fredde e prive di emozioni come mind flayer e

beholder non trovano valore nelle discussioni emotive o nei desideri delle creature inferiori, mentre le cose prive di valore non sono neppure considerate quando è necessario agire.

NOZIONI PERICOLOSE

Apprendere troppo su di una razza di aberrazione è estremamente pericoloso. Non solo le aberrazioni si oppongono a qualsiasi tentativo di studiarne i segreti, ma i risultati sono dannosi per la psiche umanoide. Nessun mago è in grado di riuscire a dormire bene dopo avere imparato la lingua degli aboleth, studiato incantesimi sviluppati dai mind flayer, o esplorato la scienza alchemica dei grell. Sono cose che gli umanoidi mai avrebbero dovuto conoscere.



Una sacerdotessa della Grande Madre

Illustrazione di M. Cotte

CAPITOLO I
COS'È UNA
ABERRAZIONE

Per comprendere davvero un artefatto della mentalità di un'aberrazione padrona (il suo linguaggio, la sua magia, la sua comprensione del mondo) è necessario assorbire concetti e simbologie che sono drasticamente diversi dalla norma umana. Più si studiano queste cose, più difficile è mettere da parte questi concetti e tornare a modi normali di pensare e parlare. Alla fine, diventa impossibile, e la sanità (perlomeno nel modo in cui è definita dagli umani) è persa. Per quanto possa essere interessante studiare i potenti incantesimi o poteri psionici dei mind flayer, ciò comporta un terribile rischio per l'incauto mago o psion. La cosa migliore da fare con il libro degli incantesimi o la pietra del potere di un'aberrazione è seppellirli in un luogo in cui non possano mai più rivedere la luce del sole.

In generale, più atipica è l'origine della creatura, meno salutare è apprendere informazioni su di essa. Le creature come i beholder e gli umber hulk sono spaventose, ma non minacciano la sanità di una persona. D'altra parte, creature generate in luoghi o tempi particolarmente avversi (precedenti universi, il Reame Remoto, i mondi intorno a stelle lontane) sono più pericolose. Aboleth, grell, psurlon e tsochari sono particolarmente aliene e incomprensibili.

CAMPAGNA CON ABERRAZIONI

Le aberrazioni più iconiche di DUNGEONS & DRAGONS presentano numerosi tratti che le rendono ideali come antagonisti ricorrenti di una campagna. Possiedono la capacità di assoggettare o dominare

QUARANTA IDEE PER AVVENTURE CON ABERRAZIONI

Utilizzare la lista seguente per rapidi semi o idee per avventure.

- 1 Gli aboleth hanno assoggettato un sovrano locale.
- 2 Gli schiavisti neogi catturano l'erede del regno; sta per scoppiare la guerra civile.
- 3 I mind flayer cercano un artefatto capace di estinguere il sole.
- 4 Un beholder diventa il sovrano di tutti i mostri di una desolata frontiera.
- 5 Un portale si apre sulla follia ululante del Reame Remoto.
- 6 Gli tsochari prendono il posto dei capi di una gilda di maghi.
- 7 Una nidiata di manti assassini prende il controllo delle fogne cittadine.
- 8 Un destrachan distrugge un remoto monastero.
- 9 Alcuni cultisti preparano un rito progettato per evocare un'entità del Reame Remoto nel mondo.
- 10 Un'antica macchina dei mind flayer scaglia gli eroi nel cupo mondo morente del lontano futuro.
- 11 Gli aboleth preparano un terribile incantesimo progettato per sottomettere alla loro volontà tutti gli incantatori arcani.
- 12 Gli aboleth stanno costruendo giganteschi portali per il Piano Elementale dell'Acqua nelle profondità della terra, per sommergere il mondo di superficie.
- 13 Una colonia di grell necessita di mithral per produrre un congegno alchemico.
- 14 Un culto di beholder cerca di rovesciare la fede dominante del regno.
- 15 I mind flayer e i loro servi grimlock attaccano il mondo di superficie.
- 16 Un portale in un castello in rovina conduce a un semipiano sul Piano Etereo infestato da magri eterei.
- 17 Un noto mago visita il Reame Remoto e fa ritorno, completamente pazzo.
- 18 I neogi sostengono in segreto una gilda di malfamati mercanti umani in modo da poter proseguire i loro commerci in una città umana.
- 19 I mind flayer scoprono il modo di scambiare i cervelli tra i soggetti di un esperimento.

- 20 Un terribile sovrano bandito rivela essere una mostruosità mezza progenie remota in forma umana.
- 21 Un culto segreto di malvagi monaci umani segue un lama che adora entità del Reame Remoto.
- 22 Un beholder mago saccheggia una biblioteca arcana.
- 23 I mind flayer sono i padroni segreti di una tratta di schiavi.
- 24 Gli aboleth fanno esperimenti su nuovi mostri servitori.
- 25 Una profezia vitale comprende una frase scritta in una lingua nota solo agli aboleth.
- 26 I mind flayer compiono esperimenti con creature diverse dagli umanoidi per la ceremorfosi.
- 27 Un chuul danneggia il traffico navale su di un importante fiume.
- 28 Gli umber hulk assalgono un avamposto nanico alla ricerca di cibo e tesoro.
- 29 Un sapiente aboleth si trasforma in una creatura vampirica.
- 30 Alcuni drow disonesti offrono agli eroi l'opportunità di infiltrarsi in una città di mind flayer e distruggere il cervello antico.
- 31 Un mind flayer mago utilizza *metamorfosi di un oggetto* per cominciare un'infiltrazione a lungo termine della società umana, assumendo forma umana.
- 32 Un beholder si allea con una guardia nera.
- 33 I neogi catturano un androsfinge e utilizzano la creatura per bloccare le carovane rivali.
- 34 Barbari umani provenienti dalla luna sono impegnati in una tremenda guerra contro viaggiatori spaziali mind flayer.
- 35 Una terribile entità del Reame Remoto è imprigionata nelle profondità di un lago, e presto si risveglierà.
- 36 Operando tramite agenti affascinati, un beholder ingaggia gli eroi per attaccare un rivale.
- 37 Un naga malvagio difende le rovine di un tempio sacrilego nelle profondità della giungla.
- 38 Un branco di destrachan infesta le rovine ventose di una città sepolta nel deserto.
- 39 Gli psurlon generano una gigantesca tempesta di sabbia.
- 40 Un sigillo aboleth fa impazzire chiunque lo veda.

altre creature, così che molti mostri possono essere incontrati al loro servizio. La loro varietà di poteri magici e psionici permette di utilizzare un gran numero di tattiche, quindi incontri ripetuti con mostri della stessa razza si svolgono e sono percepiti in maniera diversa. Possiedono l'intelligenza e la pericolosità per pianificare progetti lunghi intere campagne per distruggere regni, rovesciare organizzazioni buone, o portare rovina e orrore in tutto il mondo. Infine, i loro obiettivi sono innatamente ripugnanti per tutti i tipi di umanoidi, e gli eroi hanno bisogno di poche motivazioni per alzare le armi contro di loro.

Creare un "antagonista ricorrente" nella campagna è un ottimo modo per costruire un tema centrale per il gioco. Fornisce continuità da scenario a scenario e fornisce ai giocatori un avversario definito contro cui far lottare i loro personaggi. Un antagonista memorabile è una parte essenziale di qualsiasi partita di D&D, e pochi antagonisti sono tanto memorabili o pericolosi quanto un'aberrazione padrona.

AVVENTURA EROICA CONTRO ORRORIFICA

Il tipico ritmo di un'avventura presuppone che la minaccia salga gradualmente, e che gli eroi affrontino da principio sfide relativamente semplici che aumentino di pericolo mano a mano che si inoltrano nella trama. In effetti, gli eroi crescono per affrontare la sfida, e quando si troveranno di fronte l'ultimo incontro, saranno usciti rinforzati dai loro sforzi. Saranno più capaci, più coraggiosi, e si spera in grado di sconfiggere l'ultima minaccia. In termini di gioco, un'avventura eroica costruita intorno a cinque incontri chiave può seguire una progressione del genere:

Primo incontro	LI -1
Secondo incontro	LI +0
Terzo incontro	LI +0
Quarto incontro	LI +1
Quinto incontro	LI +3

Le avventure eroiche aumentano di sfida e offrono battaglie determinanti quando gli eroi saranno pronti per esse.

Le avventure con le aberrazioni non sono eroiche. Sono invece orrifiche. Cominciano male e finiscono peggio. Il primo incontro degli eroi con l'avversario insegna loro che sono contro una minaccia superiore alle proprie capacità. Risolvere un'avventura orrificica richiede quasi certamente un terribile sacrificio da parte degli eroi; il meglio che possono sperare è di riportare le cose alla loro condizione iniziale. Un'avventura orrificica costruita intorno a cinque incontri chiave ha una progressione molto più ardua:

Primo incontro	LI +3
Secondo incontro	LI +2
Terzo incontro	LI +1 (+2)
Quarto incontro	LI +1 (+3)
Quinto incontro	LI +4 (+5)

I Livelli di Incontro tra parentesi rappresentano la differenza tra personaggi informati e disinformati. Se i personaggi cercano di comprendere i loro nemici e svelare i loro orribili segreti, riusciranno ad affrontarli con più facilità, almeno all'inizio. La comprensione dovrebbe esigere un prezzo

spaventoso: un personaggio che volontariamente si accompagna alla follia, o permetta di essere catturato e vittima di esperimenti da parte dei suoi nemici, o che abbandoni le sue prerogative etiche e morali per ottenere le conoscenze necessarie.

L'avventura comincia con un incontro difficile, potenzialmente letale, che scuote la fiducia dei giocatori che i loro personaggi possiedano le capacità per affrontare la minaccia. Diventa progressivamente "più facile" mentre i personaggi acquisiscono nuove informazioni e chiarificazioni riguardo il nemico che hanno di fronte, ma alla fine tutti i loro preparativi saranno insufficienti per combattere il male cosmico che hanno scelto di fronteggiare. L'avventura orrificica porta a un gioco più cupo, più pericoloso, in cui i personaggi muoiono (o subiscono fati altrettanto devastanti) più frequentemente che nelle convenzionali partite eroiche.

COMPONENTI DI UNA CAMPAGNA CON ABERRAZIONI

Non solo una campagna incentrata sulle aberrazioni è percepita diversamente da una con nemici normali, ma si gioca anche diversamente. Le razze di aberrazione comprendono individui estremamente potenti, creature con accesso a grandi poteri mentali, e creature di una malvagità così spietata e sinistra che solo i personaggi più forti e coraggiosi possono affrontarle senza ritirarsi.

Livello di gioco epico

Creature terribili governano le città di aboleth e mind flyer. Un sovrano aboleth sapiente o il cervello antico mind flyer sono avversari che solo i personaggi più potenti possono sfidare e sperare di sopravvivervi. Inoltre, le aberrazioni padrone di solito mettono in atto piani e schemi di scala veramente epica. Questi due fatti implicano che le campagne basate sulle aberrazioni eventualmente entreranno nel reame del gioco di ruolo epico. I personaggi che non hanno ancora raggiunto i livelli epici scopriranno di non essere in grado di sconfiggere il male cosmico che si nasconde alle radici dei loro problemi, e devono accontentarsi di contenerlo meglio che possono.

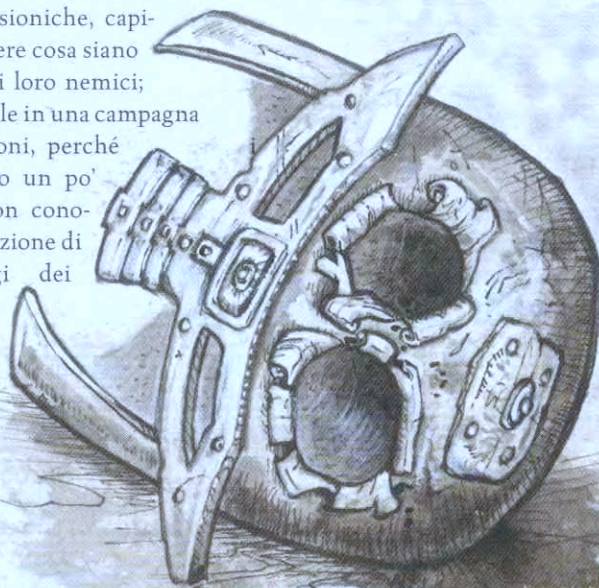
Dato che molte aberrazioni sono molto brillanti, non è del tutto insolito che acquisiscano livelli di classe in psion, stregone, mago o altre classi. Quelle creature con Dadi Vita razziali e livelli di classe possono facilmente eccedere i 20 Dadi Vita e cominciare a qualificarsi per i talenti epici. Ad esempio, un aboleth mago di 16° livello ha 24 Dadi Vita, e potrebbe ragionevolmente selezionare talenti epici quando ottiene 21 e 24 DV. Per quello che importa, alcune aberrazioni possono avanzare ottenendo più Dadi Vita, come fanno i mostri, e aggiungendo livelli di classe. Un sapiente aboleth veramente spaventoso potrebbe essere un mostro Mastodontico con 18 Dadi Vita razziali e quindici livelli da mago.

Poteri psionici

Gli aboleth e i mind flyer sono rinomati per la loro potenza psionica. Sebbene i "poteri psionici" magici descritti nel *Manuale dei Mostri* permettano a un'aberrazione psionica di commettere atti terribili contro la mente di un personaggio sfortunato, si

dovrebbe considerare l'uso delle regole presentate nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, qualora si volesse dare risalto a un'aberrazione psionica presente nella campagna.

Basare i poteri mentali delle aberrazioni psioniche su capacità psioniche o livelli da psion piuttosto che su capacità magiche o livelli da mago aggiunge una nuova dimensione al gioco. Prima di tutto, se i giocatori non sono familiari con le regole psioniche, capiranno in fretta di non sapere cosa siano davvero in grado di fare i loro nemici; una condizione desiderabile in una campagna incentrata sulle aberrazioni, perché i giocatori saranno almeno un po' spaventati da ciò che non conoscono. Aumentare la sensazione di minaccia per i personaggi dei giocatori e ridurre il loro livello di sicurezza fa molto per trasformare una campagna in un luogo più oscuro e alieno. Anche se i giocatori sono familiari con le regole psioniche, scopriranno che affrontare nemici dotati di capacità psioniche pari alle loro contribuirà molto a livellare il campo tra personaggi e mostri.



Fosche tenebre

Infine, le aberrazioni padrone come aboleth, mind flayer e tsochari sono capaci di malvagità fredde e spassionate che gli umanoidi non sono in grado di comprendere. I mind flayer strappano il cervello vivo delle loro vittime indifese e lo divorano; gli aboleth trasformano gli eroi in schiavi gelatinosi che respirano muco. Non sono nemici per i deboli di cuore. Sono orribili, repellenti e scioccanti nel loro divergere dai normali standard umani di morale o comportamento.

Alcune potenti aberrazioni potrebbero conoscere la Lingua Oscura, o controllare incantesimi o oggetti in grado di infliggere danni infami, oppure infliggere freddamente terribili torture ai loro prigionieri. Inoltre, la divinità nota come il Paziente serve da patrono a quelle aberrazioni prive di altre figure divine.

ALTRE ABERRAZIONI

Signori della Follia descrive in dettaglio le più iconiche e prevalenti aberrazioni del *Manuale dei Mostri*, più una manciata di note aberrazioni da altre fonti. Se si desiderano altre aberrazioni tra cui scegliere, ecco alcune interessanti razze di aberrazione che si potrebbero introdurre in una campagna.

Avolakia: Queste creature vermiformi possiedono la capacità di assumere forma umanoide e utilizzano questo potere per condurre gli avventurieri a orribili morti nelle profondità del sottosuolo. Sono potenti necromanti e difendono le loro tane con orde di morti animati. *Manuale dei Mostri II* pagina 35.

Globo gorgogliante: I saggi speculano che i globi gorgoglianti siano i progenitori sia della razza dei beholder che di bestie più strane come le fauci gorgoglianti. Queste spaventose creature aliene vagano i piani in cerca di incantatori da divorare. *Manuale dei Livelli Epici* pagina 194.

Ha-naga: I più potenti dei naga, gli ha-naga sono gli dei viventi degli spiriti naga e altri membri malvagi della razza naga. *Manuale dei Livelli Epici* pagina 197.

Ixixachitl: Signori dei mari tropicali, le crudeli mante diaboliche combattono una guerra eterna contro le altre razze sottomarine. *Manuale dei Mostri II* pagina 108.

Magro etereo: Imperscrutabili stregoni del Piano Etereo, i magri eterei combinano potenza arcana e conoscenze scientifiche per costruire armi di terribile potere. *Abissi e Inferi* pagina 96.

Naga: Sebbene si radunino raramente in grandi numeri, le naga affasciano o dominano le creature inferiori perché li

servano. Alcuni credono che le naga furono generate migliaia di anni fa dagli yuan-ti come animali o guardiani sacri. *Manuale dei Mostri* pagina 187.

Neh-Thalggu: Nativi del Reame Remoto, i neh-thalggu (o come sono meglio noti, i collezionisti di cervelli) vagano il multiverso, rubando i cervelli degli umanoidi nella loro ricerca infinita di conoscenza e potere magico. *Manuale dei Livelli Epici* pagina 204.

Nilshai: Appartenenti alla stessa ecologia extraplanare dei predatori eterei e dei saccheggiatori eterei, i nilshai (o teurghi eterei) sono incantatori alieni che visitano il Piano Materiale per raccogliere sapere e catturare schiavi. *Irraggiungibile Est* pagina 62.

Nothic: Probabilmente il risultato di esperimenti magici falliti, i nothic infestano rovine e caverne, aggredendo chiunque gli incroci la strada. *Manuale delle Miniature* pagina 64.

Orrore ineffabile: Predatori alati degli abissi del sottosuolo, interi stormi di orrori ineffabili vagano per le profondità della terra. *Sottosuolo di Faerûn* pagina 97.

Orrore uncinato: Gli avventurieri di superficie considerano gli orrori uncinati mostri senza cervello, ma queste creature, create come razza servitrice da una cabala di arcimaghi da tempo morti, possiede un acume pericoloso e si radunano in grosse e pericolose bande. *Manuale dei Mostri II* pagina 148.

Yurian: A volte noti come uomini-granchio, gli yurian sono tra le poche aberrazioni non malvagie. *Abissi e Inferi* pagina 197.

Illustrazione di D. Kovacs



La maggior parte delle razze conserva come parte della sua cultura elaborati miti della creazione, storie tramandate con grande rispetto di generazione in generazione, dato che questi miti narrano come la razza è nata. Spesso, i miti della creazione di una razza contraddicono quelli di un'altra, ma la cosa causa poca preoccupazione, dato che un racconto in conflitto può facilmente essere ritenuto un'invenzione.

Non tutte le razze hanno un mito della creazione. Gli aboleth non condividono alcuna storia mitologica per una semplice ragione. Essi credono nell'indiscutibile fatto di essere stati i primi, la razza primordiale che esisteva prima di qualsiasi altra cosa, seconda solo agli imperscrutabili Orrori Ancestrali che li generarono. Lo sanno perché ricordano l'antico passato con cristallina chiarezza. Tutto il resto del mondo è una pallida imitazione della loro primordiale perfezione. Anche le divinità stesse sono oggetto di derisione, perché gli aboleth sanno di essere più antichi degli dei. Hanno visto il mondo distrutto innumerevoli volte da apocalissi naturali e artificiali, e ogni volta il mondo si è ricostituito e gli aboleth sono sopravvissuti. Sono davvero un incubo fuori del tempo.

ANATOMIA DEGLI ABOLETH

All'apparenza, un aboleth assomiglia a un pesce. Ci vogliono però solo pochi attimi di osservazione per realizzare che l'aboleth è qualcosa di completamente diverso: né pesce, né

seppia, né predatori degli abissi marini senza scheletro, ma qualcosa che combina elementi di tutti e tre.

ANATOMIA ESTERNA

L'aboleth medio misura 6 metri di lunghezza e pesa 3.250 kg, sebbene diversi esemplari crescano a dimensioni molto maggiori. Il più grande aboleth incontrato da avventurieri affidabili misurava sopra i 12 metri, ma è certo che esemplari ancora più grossi si nascondono nei recessi più profondi del reame invisibile. La loro forma affusolata scivola facilmente nei mari primordiali dell'antico passato oltre che nei contemporanei mari sotterranei che riempiono gli strati inferiori del mondo.

Probabilmente la caratteristica più peculiare dell'aboleth sono i suoi quattro tentacoli. Utilizzati principalmente per catturare, sottomettere e trasformare prede e schiavi, servono alla creatura da mezzo di locomozione quando si trova fuori dell'acqua. I potenti tentacoli afferrano le superfici vicine e letteralmente trascinano la massa dimenante della creatura. Ogni tentacolo è poco più di una potente spira di muscoli avvolta in un fodero di membrana mucosa. Per la lunghezza di ciascun tentacolo corre un singolo condotto vischioso primario (numero 1 nel diagramma alla pagina seguente) oltre a innumerevoli capillari che trasportano la bava specializzata generata nel suo milatasto (un organo descritto in "Anatomia interna", sotto) alla superficie

del tentacolo. La creatura utilizza questa bava tossica per trasformare le vittime catturate in creature più capaci di servirla nella sua tana subacquea.

Un aboleth nuota utilizzando potenti colpi di coda mentre tende i tentacoli lungo i fianchi del corpo. La creatura possiede numerose pinne per stabilizzare e guidare il movimento. Un aboleth che nuota assomiglia più a un serpente che a un pesce, tanto è sinuoso e fluido il movimento della coda e del corpo.

La bocca della creatura è un organo unico. Quando è chiusa, si vede ben poco oltre una pallida ruga bianca, non più grossa di qualche centimetro. Quando la creatura si nutre, si apre con velocità sorprendente. Completamente aperta, la bocca sembra un triangolo equilatero di circa 60 centimetri di lato. Ad ogni angolo, un lungo e sottile peduncolo con uno spuntone d'osso (2) protende verso l'esterno. Le pareti interne della bocca di un aboleth sono rinforzate di migliaia di minuscoli denti serrati. I tre peduncoli d'osso vengono usati per raccogliere il cibo e spingerlo in bocca, che poi l'aboleth frantuma e lacera in bocconi facilmente ingoiabili. Nonostante il suo numero incredibile di denti, un aboleth non ha un attacco naturale con il morso; le sue mandibole e denti sono troppo piccoli e deboli per essere utilizzati in combattimento.

Lungo i fianchi della creatura corrono serie gemelle di grandi orifizi (3) ognuno dei quali può aprirsi fino a 60 centimetri. La maggior parte degli aboleth ha due orifizi su ciascun fianco, ma un esemplare particolarmente ben dotato può averne fino a sette per ogni fianco. Su di una creatura più naturale potrebbero essere chiamati narici. Un aboleth usa questi fori per respirare, fiutare, parlare ed espellere muco nell'area circostante. A terra, questo muco fornisce un letto fangoso di melma che permette alla creatura di strisciare più facilmente. In acqua, il muco trasforma il liquido intorno alla creatura in una nube di bava brodosa. In entrambi gli ambienti, un aboleth respira il muco per sopravvivere; un aboleth che in qualche modo perde la capacità di generare la bava soffoca in fretta, anche sott'acqua.

I sensi di un aboleth sono più o meno simili a quelli di un umano, con l'eccezione della vista. I tre occhi dell'aboleth vedono altrettanto bene quanto quelli di un umano alla luce, ma nel buio totale forniscono alla creatura scurovisione fino a 18 metri. Tutti e tre gli occhi sembrano degli grossi ovali rossi; non si discerne alcun iride o pupilla. Un aboleth percepisce gli odori tramite i suoi orifizi ventrali, come menzionato sopra, e i suoni avvertendo le vibrazioni dell'aria o dell'acqua sulla sua pelle; in effetti, la pelle della creatura funziona da enorme timpano. Gli aboleth sono privi di lingua,

Illustrazione di E. Cox



Anatomia di un aboleth (legenda nel testo)

ma le pareti della bocca hanno ciononostante un senso del gusto molto sviluppato. Le parti più sensibili del corpo di un aboleth sono i tentacoli e la punta della coda (dove si trovano gli organi riproduttivi).

Pelle

La pelle di un aboleth è in realtà uno spesso strato di più membrane troppo solide per essere chiamate muco e troppo molli per essere chiamate pelle. Lo strato di membrana agisce da gomma molle quando viene manipolato, capace di allungarsi di molto prima di tornare alla sua forma originale quando viene rilasciato. Il materiale è molto più resistente della pelle e molto difficile da tagliare e perforare, fornendo un'eccellente armatura naturale quando appoggiato allo scheletro della creatura. Ad uno sguardo casuale, la "pelle" membranosa sembra essere di un verde scuro e ripugnante, ma a un'ispezione più ravvicinata, sopra e sotto la sua superficie si può veder danzare un arcobaleno di colori sbiaditi. Questi lampi di luce prismatica non sono semplici illusioni; sono le energie latenti che la creatura utilizza per manifestare i suoi stupefacenti poteri psionici.

Quando lo strato di membrane si secca, diventa duro, cuoioso e completamente a prova d'acqua. Ciò sigilla l'umidità essenziale all'interno dell'aboleth ma il processo è tremendamente doloroso e debilitante per la creatura. Le membrane di un aboleth si seccano molto rapidamente una volta che la creatura esce dall'acqua; sotto queste condizioni, subisce 2 danni alla Destrezza per ogni ora (fino a un minimo di Destrezza 1). Il danno può essere curato dalla magia o dall'immersione in acqua (che cura tutti i danni e reidrata le membrane al ritmo di 2 punti di Destrezza al minuto).

Un aboleth la cui membrana si secca non muore. Entra semplicemente in uno stato di animazione sospesa simile al sonno, eccetto che la creatura resta consapevole dell'ambiente circostante. Può udire e vedere, ma non può percepire odori e avvertire sensazioni tattili. L'armatura naturale della creatura ottiene un bonus di +6 (che bilancia la perdita di Destrezza), e ottiene riduzione del danno 5/adamantio. Mantiene la capacità di pensare e osservare, ma non può intraprendere azioni, neppure mentali. All'interno, rimane umido e attivo; un aboleth in questo stato che viene tagliato o perforato perde umidità e sanguina rapidamente fino alla morte. Lasciato indisturbato, può restare in questa condizione per sempre. L'evento è noto tra gli aboleth come il "lungo dormire" ed è considerato un fato peggiore della morte.

ANATOMIA INTERNA

A differenza di altre aberrazioni, gli organi interni di un aboleth sono abbastanza simili a quelli di creature più naturali: in questo caso, i pesci. Nonostante queste similarità, certi aspetti delle interiora dell'aboleth sfidano la logica e qualsiasi spiegazione.

Sistema scheletrico

Il sistema scheletrico della creatura è forse il più semplice dei suoi organi interni. Un terzo dello scheletro della creatura consiste del suo massiccio teschio, una forma enorme che si estende dalla fronte, dove le sue tre mascelle (che gli

permettono di avere una bocca triangolare) si uniscono, alla metà della schiena. Dal dorso del teschio si estende la spina dorsale, una lunga serie di ossa interconnesse con incredibile flessibilità; se lo desidera un aboleth può raggomitolarsi come un serpente. Da entrambi i lati discendono numerose costole, ognuna articolata indipendentemente e connessa sul lato inferiore della bestia a un grande osso piatto che protegge lo stomaco e altri organi interni dagli attacchi e i danni. Le costole svaniscono all'inizio della coda. La coda è sostenuta da una lunga estensione della spina dorsale. Le pinne della creatura non contengono ossa e sono sostenute da una spessa serie di spine cartilaginee.

Sistema digerente

Il sistema digerente di un aboleth è altrettanto semplice, consistente di una bocca, un esofago, uno stomaco particolarmente grande e gli intestini. I denti della creatura sono piccoli ma numerosi, e si estendono per tutto l'esofago (4) fino allo stomaco (5). Un aboleth ha bisogno di diversi minuti per ingoiare il cibo, e questi bocconi vengono triturati e tagliati dai minuscoli denti per tutta la strada che percorrono. Quello che raggiunge lo stomaco è un impasto liquido.

Lo stomaco riduce ulteriormente il cibo e ne filtra una porzione tramite un lungo organo piatto sito tra lo stomaco e la parte inferiore della gabbia toracica. Questo organo fa parte del sistema respiratorio ed è noto come milatasto (6). Il vero processo di estrazione degli elementi nutritivi del cibo avviene negli intestini dell'aboleth (7). La creatura può digerire carne, ossa e materia vegetale con uguale facilità; gli altri materiali non vengono ingoiati in primo luogo oppure passati nel tratto intestinale con grande sofferenza.

Sistema respiratorio

Sebbene si creda che gli aboleth respirino acqua, così non è. Non possiedono né polmoni né branchie, ma devono comunque processare qualcosa per fornire energia a sangue e corpo. Qualsiasi cosa respirino gli aboleth, si trova solo nella limpida e viscosa mucosa che producono in continuazione.

Il muco è generato dal milatasto della creatura, l'organo più simile ad un polmone di cui dispone l'aboleth. Il milatasto fa entrare acqua tramite i numerosi orifizi ventrali sul corpo della creatura, lo mescola con il materiale filtrato dallo stomaco, ed espelle il miscuglio risultante dal corpo, dove interagisce con l'acqua circostante per creare una spessa nube di muco che la creatura può respirare.

Un organo simile al milatasto si trova sopra lo stomaco della creatura, tra i suoi due cuori. Questo organo, il niltasto (8), converte il muco liquido in un gas maleodorante. Regolando l'ammontare di muco e gas in questo organo simile a una vescica, un aboleth può rapidamente guadagnare o perdere galleggiabilità, e quindi operare più facilmente cambiamenti verticali di direzione mentre nuota. I gas generati qui vengono di solito utilizzati per facilitare la respirazione quando il mostro è fuori dell'acqua.

Sistema circolatorio

L'aspetto più interessante del sistema circolatorio di un aboleth è che possiede due cuori. Il cuore primario (9) si trova



Cervello di un aboleth tipico (legenda nel testo)

proprio sopra gli intestini nella parte inferiore della creatura. Questo organo pompa sangue per il corpo e mantiene la pressione sanguigna, proprio come un normale cuore. Questo cuore è connesso al cuore secondario (10) tramite una grande arteria e una grande vena; l'arteria attraversa il niltasto della creatura, dove incontra il sistema respiratorio. Il secondo cuore fornisce sangue all'immenso cervello dell'aboleth e sembra dare energia al sangue con un misterioso prodotto chimico o enzima di cui ha bisogno solo il cervello. Il sangue degli aboleth ha due colori; il sangue che alimenta il corpo è rosso acceso, mentre il sangue che fluisce dal cuore secondario verso il cervello è di colore porpora scuro, quasi nero.

Sistema riproduttivo

Gli aboleth hanno organi riproduttivi sia maschili che femminili. Per un aboleth, la riproduzione è un processo strettamente personale che dovrebbe avvenire in isolamento. Un aboleth è preda dell'istinto di deporre uova circa una volta ogni cinque anni, momento in cui si ritira in solitudine. Depone 1d3 uova alla volta, rapidamente le avvolge nel muco, e fertilizza l'acqua circostante con un getto di fluido emesso dall'incavo della sua coda. Il fluido si attacca al muco, penetrandolo e rendendo fertili le uova, rendendo allo stesso tempo l'intera massa coesa e solida. Di solito l'aboleth cementa la massa di uova a una parete o pavimento di pietra, ma se non ne dispone, permette alle uova di galleggiare libere nell'acqua.

Sistema nervoso centrale

La parte più sviluppata degli organi di un aboleth è il suo sistema nervoso centrale: in particolare, il cervello. Il cervello di un aboleth è una struttura massiccia che occupa circa un quinto della massa corporea. Il cervello è di varie tonalità di porpora e assomiglia di forma a un aboleth privo della lunga coda.

Il cervello consiste di cinque sezioni principali, ognuna delle quali è discussa di seguito.

Lobo frontale (1): Situato nella parte anteriore del cervello, questo lobo conico è porpora chiaro e coperto da migliaia di minuscole estensioni corniformi. Questo lobo ha due funzioni primarie. Prima, genera il potente attacco mentale assoggettante dell'aboleth. Seconda, funziona come centrale telepatica che permette alla creatura di conversare con i suoi servitori assoggettati, mentre impedisce ai servitori di percepire nulla della mente dell'aboleth salvo il suo incessante dominio e controllo.

Lobo primario (2): Il lobo primario è situato direttamente sotto il lobo frontale e sopra il lobo ventrale. Qui avvengono le funzioni primarie del cervello: pensiero, logica, intelligenza, ragionamento e tutto il resto che il cervello rende possibile in altre creature. I tre nervi ottici della creatura sono attaccati a questa porzione del cervello.

Lobo ventrale (3): Sebbene il lobo ventrale sembri quattro lobi separati a forma di tentacolo che si irradiano da sotto il lobo primario, sono in realtà un singolo lobo, connesso alla parte inferiore del cervello. Le quattro braccia del lobo sono striate con bande alternate di porpora chiaro e scuro, e conservano i ricordi propri dell'aboleth e le memorie razziali ricevute alla nascita. Queste braccia continuano a crescere con l'età, e nei sapienti più anziani, le braccia del lobo ventrale possono estendersi fino alla base della coda. Dove le braccia fuoriescono dal teschio, sono circondate da una robusta ma flessibile fodera di tessuto. Il lobo stesso è forte quasi quanto un osso mentre resta flessibile quanto i tentacoli della creatura.

Lobo dorsale (4): Seppure il lobo ventrale sia la parte più grande del cervello dell'aboleth, il lobo dorsale è probabilmente la vista più stupefacente. Situato sotto il lobo primario, consiste di una massa contorta di filamenti porpora con punte che pulsano di luce multicolore. La luce si inarca e danza da un filamento all'altro, rappresentando la vasta riserva di energia psionica e magica agli ordini di un aboleth. Questa energia viene apparentemente generata dal lobo dorsale e concentrata dal lobo primario per creare le numerose illusioni per il cui uso gli aboleth sono famosi.

Lobo posteriore (5): Questo è il lobo più piccolo, consistente di sei lunghe estensioni a forma di filamento connesse a un fulcro sferico nella parte più remota del lobo dorsale. Questa porzione del cervello si prende cura delle funzioni autonome del corpo, come respirazione, circolazione, digestione e così via.

MENTE DI UN ABOLETH

Coloro che sono entrati in contatto mentale con la mente di un aboleth narrano di un intelletto alieno e potente di grandi dimensioni e di orripilanti mire. Se la mente di un umano si può definire simile a un fiume, che percorre diverse terre e tocca numerosi punti del mondo, allora la mente di un aboleth è pari a un oceano: una fonte primordiale vasta e apparentemente infinita in cui alla fine tutti i fiumi devono confluire.

La cosa più stupefacente è la grande memoria razziale dell'aboleth. Sebbene un aboleth non abbia accesso diretto ai ricordi personali di un altro membro della specie, i suoi ricordi vengono tramandati intatti di generazione in generazione. Una coppia di aboleth può facilmente determinare la sua parentela esaminando i loro ricordi passati.

I ricordi degli aboleth sono legioni e anticipano quelli di qualsiasi altra razza. Il semplice accesso a questa abbondanza di ricordi farebbe rapidamente e irrevocabilmente impazzire le menti umane, ma gli aboleth non hanno menti umane. Hanno bisogno di tempo per riesumare informazioni specifiche dai loro ricordi; gli aboleth traggono grande piacere dal rimestare i loro ricordi razziali e possono trascorrere anni a osservare le memorie di uno o due antenati.

Studiosi e chierici trovano particolarmente inquietante che questi ricordi si estendano più in là della maggior parte dei miti della creazione. Argomentano che questi cosiddetti ricordi non siano altro che menzogne degli aboleth, o esagerazioni diffuse da umanoidi che non riescono a capire perfettamente una mente così aberrante. Gli aboleth stessi non si vantano dei loro ricordi razziali, cosa che alcuni osservatori avanzano come prova dell'esistenza di queste reminiscenze. Ad ogni modo, è indiscutibile che la razza degli aboleth è più antica di quanto si possa credere.

VITA DEGLI ABOLETH

Gli aboleth nascono completamente coscienti e maturi, in quanto le loro menti assorbono e assimilano immediatamente le conoscenze e i ricordi dei loro genitori. Non attraversano nessun periodo di infanzia, ma dopo la nascita restano deboli fisicamente e indifesi per diversi anni. Mentre cresce, un giovane aboleth resta vicino al suo genitore per circa dieci anni, obbedendogli completamente e senza questioni. Dopo avere raggiunto la maturità a dieci anni, un aboleth adulto ha

MORSI DELL'ABOLETH

Sebbene la bocca dell'aboleth sia relativamente piccola, può comunque lasciare brutti morsi. L'attacco con il morso dell'aboleth è considerato un attacco senz'armi, non un attacco naturale, e senza il talento Colpo Senz'Armi, provoca attacchi di opportunità. Allo stesso modo, l'atto di estendere i peduncoli per nutrirsi e ritirarsi per mordere è un'azione goffa per la maggior parte degli aboleth, quindi l'attacco con il morso è un'azione di round completo. Un aboleth non può attaccare con i tentacoli quando morde.

Con un colpo andato a segno, il morso dell'aboleth infligge 1d4 danni più metà del suo bonus di Forza.

finalmente sviluppato tutti i suoi poteri psionici e capacità assoggettare, ed è pronto ad affrontare il mondo per proprio conto.

Gli aboleth continuano a crescere di taglia con l'età, anche se a un ritmo molto più lento. La crescita prosegue finché la creatura raggiunge taglia Mastodontica e una lunghezza di circa 12 metri. Tecnicamente, la creatura continua a crescere dopo questo stadio, ma la crescita fisica rallenta a tal punto che può essere misurata solo su scala geologica.

Comunque è possibile che esistano aboleth più grossi con molto più di 24 Dadi Vita, dato che fatta salva la morte per malattia o violenza, gli aboleth sono effettivamente immortali. Mente e corpo restano completamente formati come erano a dieci anni anche a diecimila anni. Per questo motivo, non ricevono penalità o bonus ai loro punteggi di caratteristica per l'età; l'unica cosa che si espande nella mente dell'aboleth con l'età sono i loro ricordi.

Di regola, gli aboleth non sono religiosi. Ricordano distintamente la vita prima dell'arrivo delle divinità e non avvertono nessun bisogno di prostrarsi dinanzi a creature che sono relativamente nuove al mondo, non importa quanto si ritengano potenti. Come risultato, gli aboleth non hanno un vero concetto di aldilà, e non hanno quindi rituali per i morti. Gli aboleth credono che se uno dei loro simili muore sia per qualche errore da lui commesso che l'ha condotto alla sua fine. Nel migliore dei casi vengono considerati cibo di cui nutrirsi, nel peggiore una testimonianza marcante del fallimento, a malapena degna dell'energia necessaria per disporre della carcassa. Un aboleth morto viene lasciato alle cure dei suoi servitori; gli aboleth non hanno cimiteri, perché costruirne uno vorrebbe dire accettare la mortalità.

DIETA DEGLI ABOLETH

Sebbene gli aboleth possano sopravvivere filtrando organismi microscopici dall'acqua circostante, svolgono questa pratica solo in casi disperati. Gli aboleth sono carnivori e amano nutrirsi di un'ampia varietà di carni. Amano il pesce, la seppia, la piovra, la balena, la medusa, ma le loro pietanze favorite sono quelle terrestri. La carne umanoide, in particolare di umani e gnomi (svirfneblin su tutti), è considerata una prelibatezza. Gli aboleth ritengono la carne di creature trasformate dalla bava dei loro tentacoli la più piacevole e facile da digerire, quindi si preoccupano che il cibo sia adeguatamente "stagionato" prima di nutrirsi.

Nonostante la grande taglia, un aboleth non necessita di molto cibo per sopravvivere. Stomaco e intestini sono incredibilmente efficienti tanto che una tipica creatura Media può nutrire un aboleth per un mese.

Gli aboleth possono marchiare i loro schiavi mangiando porzioni non essenziali dei loro corpi, o semplicemente limitarsi a selezionare gli schiavi meno efficaci quando è il momento di mangiare.

Come aspetto insolito del processo di nutrimento, l'aboleth ottiene lampi di ricordi ed emozioni dal corpo della creatura divorata. Questi lampi avvengono in maniera casuale e sono poco più che ricordi parziali o potenti emozioni. Per un aboleth sono l'apice dell'esperienza culinaria.

VARIANTI DEGLI ABOLETH

Sebbene gli aboleth esistano da innumerevoli ere, la forma e le funzioni dei loro corpi non si sono evolute quanto ci si aspetterebbe. Ciò potrebbe derivare dal fatto che le loro memorie razziali in qualche modo tengano a freno lo sviluppo incoraggiandoli a conformarsi al passato. O potrebbe darsi che la loro forma attuale rappresenti la vetta della perfezione per la loro specie, e qualsiasi ulteriore adattamento o evoluzione non sarebbe altro che una regressione.

Esistono però alcune forme alternative di aboleth, sorte quando la creatura si espanse in nuovi territori e fu obbligata a mutare come risultato. Per la maggior parte, queste varianti di aboleth sono abbastanza simili per statistiche all'aboleth standard presentato nel *Manuale dei Mostri*; i cambiamenti sono indicati nei paragrafi che seguono.

Aboleth anfibio: Gli aboleth trascorrono l'intera esistenza sottacqua. Hanno poco interesse nell'esplorazione estesa del mondo di superficie; è questo quello a cui servono gli schiavi. Alcuni aboleth però, in particolari

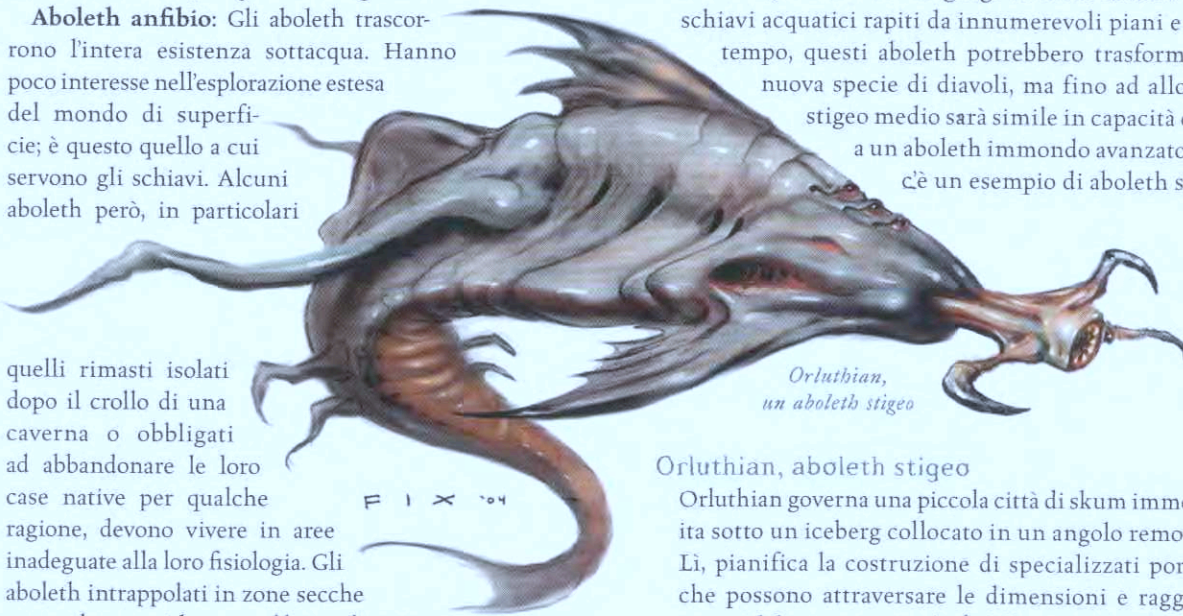
quelli rimasti isolati dopo il crollo di una caverna o obbligati ad abbandonare le loro case native per qualche ragione, devono vivere in aree inadeguate alla loro fisiologia. Gli aboleth intrappolati in zone secche soccombono rapidamente al lungo dormire, ma coloro che rimangono in zone con un po' d'acqua, come una grande palude o acquitrino, possono, col tempo, adattarsi. Questi aboleth anfibi sono identici ai loro cugini acquatici, eccetto che la velocità a terra aumenta a 6 metri, la velocità di nuotare scende a 12 metri, e ottengono la qualità speciale anfibio (che vuol dire che possono respirare aria oltre che acqua). Possono sopravvivere indefinitamente in terra, e si seccano e soccombono al lungo dormire solo se subiscono sufficienti danni non letali da sete o fame da perdere i sensi.

Uobilyth (aboleth aereo): La più esotica e insolita variante di aboleth è l'isolato uobilyth o "aboleth aereo", come sono noti ai pochi che li hanno incontrati. Uno uobilyth assomiglia d'aspetto a un aboleth eccetto che la coda non ha punte e il suo colorito è di un verde-acqua più cupo. Gli uobilyth non hanno il sottotipo acquatico né una velocità di nuotare. Ottengono il sottotipo aria e una velocità di volare di 18 metri (buona). La capacità di volare di uno uobilyth è una capacità soprannaturale.

Gli uobilyth non sono mai di allineamento legale; la maggior parte è neutrale malvagia o addirittura caotica malvagia. Creature solitarie, amano vivere in alto tra le nubi con i loro insondabili pensieri, e raramente fanno schiavi. La creatura

vive a chilometri dal terreno, raramente a un'altitudine inferiore ai 4,5 chilometri e di solito tra i 4,5 e i 9 chilometri. Creano le loro dimore all'interno di grandi nubi perenni colme di umidità e mantenute dalla loro antica magia. Come gli uobilyth siano andati a vivere tra le vette dei cieli rimane ignoto, ma probabilmente ha a che fare con il loro intrinseco rifiuto delle tradizioni della storia e società aboleth.

Aboleth stigeo: Ere fa, una grande città di aboleth particolarmente mastodontici operò un impressionante atto di magia e trasportò un intero mondo di schiavi e servitori dal Piano Materiale ai Nove Inferi; giunsero nello strato noto come Stigia e lì prosperarono. Da quel tempo, l'influenza dei Nove Inferi ha mutato questi aboleth, infondendoli della gelida magia malvagia di Stigia e creando una specie completamente nuova. Questi aboleth stigei governano nazioni di baatezu e schiavi acquatici rapiti da innumerevoli piani e mondi. Col tempo, questi aboleth potrebbero trasformarsi in una nuova specie di diavoli, ma fino ad allora l'aboleth stigeo medio sarà simile in capacità e statistiche a un aboleth immondo avanzato. Di seguito c'è un esempio di aboleth stigeo.



Orluthian,
un aboleth stigeo

Orluthian, aboleth stigeo

Orluthian governa una piccola città di skum immondi costruita sotto un iceberg collocato in un angolo remoto di Stigia. Lì, pianifica la costruzione di specializzati portali vortice che possono attraversare le dimensioni e raggiungere gli oceani del Piano Materiale. È dalle navi e le vittime trascinate tramite questi vortici che Orluthian raccoglie le materie prime di cui ha bisogno per proseguire i suoi esperimenti per apprendere come mai gli umanoidi siano improvvisamente diventati così comuni nei mondi.

Orluthian: Aboleth stigeo; GS 15; aberrazione Mastodontica (acquatico, freddo); DV 24d8+168; pf 276; Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 18 m; CA 18, contatto 7, colto alla sprovvista 17; Att base +18; Lotta +42, Att +26 in mischia (3d6+12 più bava, tentacolo); Att comp +26 in mischia (3d6+12 più bava, 4 tentacoli) e +22 in mischia (2d8+6, morso); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (6 m con morso); AS assoggettare, bava, poteri psionici, punire il bene 1 volta al giorno; QS immunità al freddo, nube di muco, resistenza agli incantesimi 25, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, vulnerabilità al fuoco; AL LM; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +19; For 34, Des 12, Cos 24, Int 15, Sag 17, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +30, Concentrazione +34, Conoscenze (piani) +29, Nuotare +20, Osservare +30; Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (tentacolo), Capacità Focalizzata (assoggettare), Capacità Focalizzata (bava), Incantare in Combattimento, Morso Poderoso†, Morso con Portata†, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.

†Nuovi talenti descritti a pagina 23.

TABELLA 2-1: SAPIENTE ABOLETH

DADO VITA: d8

Livello	Bonus di attacco base	Tiro Salv. Temp	Tiro Salv. Rifl	Tiro Salv. Vol	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+2	+0	+2	Ossificazione +2, padronanza dei glifi	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Assoggettare ingrandito, ricordi in recrudescenza	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Glifo superiore, ossificazione +4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Assoggettare assoluto, ricordi in recrudescenza	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Glifo antico, ossificazione +6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello): Artigianato, Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (tutte le abilità, prese singolarmente), Decifrare Scritture, Falsificare, Intimidire, Nuotare, Osservare, Parlare Linguaggi, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni, Raggirare, Sapienza Magica, Utilizzare Oggetti Magici e Valutare.

Linguaggi: Aboleth, Aquan, Sottocomune, Comune, Infernale.

Assoggettare (Sop): L'attacco speciale di assoggettare di Orluthian può essere resistito da un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27.

Bava (Str): L'attacco speciale di bava di Orluthian può essere resistito da un tiro salvezza sulla Tempra con CD 31.

Nube di muco (Str): L'effetto della nube di muco di Orluthian può essere resistito da un tiro salvezza sulla Tempra con CD 29.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, Orluthian può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 20 danni extra contro un avversario buono.

CLASSE DI PRESTIGIO SAPIENTE ABOLETH

Gli aboleth sono creature tremendamente forti, ma nei loro capi non apprezzano la forza fisica. Invece, guardano ai più anziani, i più intelligenti, più saggi e più carismatici a guidarli. In breve, guardano ai sapienti aboleth.

I sapienti aboleth sono creature molto arroganti. Organizzano e dirigono la società aboleth, abbandonando raramente i confini della città prescelta eccetto per scambiare informazioni o per addestrare un nuovo sapiente nelle vie del glifo. I sapienti bramano la sapienza magica e utilizzano tutte le risorse di una città all'acquisizione di nuova magia: in particolare, la cattura di nuovi schiavi con la capacità di lanciare incantesimi arcani.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Aboleth.

Talenti: Bava Rapida, Capacità Focalizzata (assoggettare), Capacità Focalizzata (bava), Creare Glifo Aboleth.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del sapiente aboleth.

Incantesimi: Ad ogni livello, un sapiente aboleth ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto, eccetto per l'incremento del livello effettivo dell'incantatore. Se un aboleth possiede più di una classe di incantatore arcano prima di diventare sapiente, deve decidere a quale classe sommare il nuovo livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Ossificazione (Str): Mentre un sapiente aboleth diventa più potente, il suo corpo comincia a trasformarsi e diventare più corazzato. Croste di osso si formano in cima al teschio e corrono lungo la spina dorsale, finendo per avvolgere il cervello e la schiena del sapiente aboleth in una spessa armatura naturale. Il bonus di armatura naturale del sapiente aboleth migliora di 2 punti al 1° livello, 3° livello e 5° livello.

Padronanza dei glifi (Mag): Al 1° livello, un sapiente aboleth ha padroneggiato l'antica arte dei glifi aboleth. Quando un sapiente aboleth crea un glifo aboleth, moltiplicare il costo base del glifo per 75% per determinare il costo in PE e delle materie prime.

Inoltre, un sapiente aboleth ottiene la capacità di lanciare *glifo di interdizione* come capacità magica un numero di volte al giorno pari al suo livello da sapiente aboleth. Ogni uso di questa capacità magica costa 200 mo in materie prime (inchiostri rari, conchiglie frantumate e gemme polverizzate). In alternativa, un sapiente aboleth può spendere 8 PE al posto di 200 mo.

Sebbene questa capacità imiti un incantesimo divino, la capacità magica utilizza magia arcana.

Assoggettare ingrandito (Sop): A partire dal 2° livello, il raggio di azione dell'attacco speciale assoggettare del sapiente aboleth è raddoppiato, da 9 metri a 18 metri.

GLIFO DELL'INTERDIZIONE ANTICO

Abiurazione

Livello: Chierico 9

Questo incantesimo funziona come *glifo dell'interdizione*, con la differenza che un *glifo dell'esplosione antico* infligge 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 30d8) e un *glifo dell'incantesimo antico* può contenere un incantesimo di 9° livello o inferiore.

Componente materiale: L'incantatore traccia il *glifo antico* con incenso, che deve essere prima spruzzato di polvere di diamante del valore di 1.000 mo.

Ricordi in recrudescenza (Str): Al 2° livello, i ricordi di un sapiente aboleth ritornano in un'improvvisa esplosione di conoscenze dimenticate e nascoste. I ricordi ritornano rapidamente negli abissi della mente dell'aboleth, ma il lampo di conoscenza è sufficiente a infondere la mente della creatura di una potente scossa di ispirazione ed evoluzione spontanea. L'aboleth può incrementare il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma di 2 punti. È un bonus permanente senza tipo, simile a quelli ottenuti avanzando ogni quattro livelli del personaggio.

Al 4° livello, i ricordi del sapiente aboleth si accendono di nuovo, e può incrementare il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma di 2 punti.

Glifo superiore (Mag): A partire dal 3° livello, la capacità magica *glifo di interdizione* di un sapiente aboleth migliora e diventa la capacità magica *glifo di interdizione superiore*. Deve spendere materie prime del valore di 400 mo (o 16 PE) ogni volta che fa uso della capacità magica. Un sapiente aboleth può volontariamente utilizzare meno potere per questa capacità magica al fine di lanciare invece un *glifo di interdizione*.

Assoggettare assoluto (Sop): A partire dal 4° livello, la capacità assoggettare del sapiente aboleth diventa molto più potente. Una creatura assoggettata non può più effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno per liberarsi dall'assoggettamento; la condizione è permanente finché non viene dissolta. Inoltre, l'assoggettamento perdura a prescindere da quanto il sapiente aboleth si allontani dallo schiavo. Gli schiavi su piani differenti rimangono assoggettati, ma il sapiente aboleth non può comunicare con loro telepaticamente finché non ritornano sullo stesso piano.

Glifo antico (Mag): Al 5° livello, la capacità magica *glifo di interdizione superiore* del sapiente aboleth migliora e diventa la capacità magica *glifo di interdizione antico* (vedi riquadro pagina precedente). Deve spendere materie prime del valore di 1.000 mo (o 40 PE) ogni volta che fa uso della capacità magica. Un sapiente aboleth può volontariamente utilizzare meno potere per questa capacità magica al fine di lanciare invece un *glifo di interdizione* o *glifo di interdizione superiore*.

TALENTI ABOLETH

Sebbene gli aboleth abbiano senza dubbio scoperto e sviluppato innumerevoli talenti specializzati e unici durante i milioni di anni di esistenza nei reami inabissati del mondo, quegli aboleth che entrano in contatto con altre razze preferiscono far uso di un numero alquanto ristretto di talenti, i quali sono dettagliati di seguito.

BAVA RAPIDA

L'attacco di bava di un aboleth con questo talento è particolarmente rapido e difficile da resistervi.

Prerequisiti: Aboleth, Capacità Focalizzata (bava).

Beneficio: La CD del tiro salvezza dell'attacco di bava della creatura ottiene un bonus di +2; è cumulativo con il bonus conferito dal talento Capacità Focalizzata (bava). Inoltre, il processo di trasformazione richiede solo 1d4+1 round per avere effetto sulla pelle della vittima.

Normale: Il processo di trasformazione richiede 1d4+1 minuti.

CREARE GLIFO ABOLETH [CREAZIONE OGGETTO]

Un aboleth con questo talento può creare glifi magici che contengono incantesimi e possiedono effetti specializzati propri.

Prerequisiti: Aboleth, 5° livello dell'incantatore.

Beneficio: La creatura può creare un *glifo di interdizione* permanente che ricarica automaticamente la sua energia dopo un breve periodo di inattività dopo l'attivazione. Creare un glifo aboleth richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di un glifo aboleth è il suo livello dell'incantatore x livello di incantesimo x 1.000 mo. Per creare il glifo, la creatura deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e utilizzare materie prime del costo di metà del prezzo base.

Un glifo appena creato funziona esattamente come se la creatura avesse lanciato *glifo di interdizione* sull'area influenzata, eccetto che il glifo ricompare automaticamente 1 minuto dopo essere stato scaricato. Allo stesso modo, se il glifo viene dissolto, si riforma come nuovo 1 minuto dopo. Un glifo aboleth può essere distrutto solo nello stesso modo di un oggetto magico: *disgiunzione di Mordenkainen*, distruzione fisica del glifo e così via.

In alternativa, l'aboleth può creare un glifo maestro. Ogni glifo maestro è un glifo unico con effetti e costo base specifici; diversi esempi di glifi maestri sono dettagliati più avanti in questo capitolo.

DIVORATORE DI RICORDI

Un aboleth con questo talento è particolare abile a estrarre ricordi e conoscenze dai corpi di coloro che divora.

Prerequisiti: Aboleth, Car 21.

Beneficio: L'aboleth processa e ricorda innumerevoli reminiscenze di chi ha mangiato. Può effettuare prove di abilità senza addestramento in qualsiasi abilità, comprese quelle in cui non abbia gradi e che normalmente non possono essere usate senza addestramento.

Normale: Gli aboleth ricevono solo lampi casuali di ricordi che svaniscono rapidamente mentre divora la carne di una creatura intelligente.

FRENESIA DI MORTE

Quando un aboleth acquisisce questo talento, il suo senso di immortalità si ribella contro lo stesso concetto di morte. Se minacciato di morte, la creatura diventa frenetica di velocità e furia.

Prerequisiti: Aboleth, Duro a Morire, Resistenza Fisica.

Beneficio: Se l'aboleth viene ridotto a punti ferita inferiori ai suoi Dadi Vita totali, entra automaticamente in una frenesia di morte. Entrare in questo stato è un'azione immediata; l'aboleth può entrare in frenesia di morte anche quando non è il suo turno. Quando è in frenesia di morte, l'aboleth non può lanciare incantesimi, utilizzare capacità magiche o attacchi speciali soprannaturali.

Quando un aboleth entra in frenesia di morte, ottiene un bonus di morale +4 a Forza e Destrezza, e l'intervallo di minaccia di tutti i suoi attacchi naturali raddoppia. Quando effettua un attacco completo, può effettuare un attacco aggiuntivo ogni round al suo bonus di attacco base più alto. La sua velocità sul terreno aumenta di 3 metri, e la velocità di nuotare di 6 metri. Infine ottiene guarigione rapida 2.

Una frenesia di morte dura finché la creatura è uccisa o finché i suoi punti ferita si alzano abbastanza da essere pari o superiori al numero totale dei suoi Dadi Vita. Dopo essere emersa dalla frenesia di morte, la creatura subisce immediatamente 1d4 danni alla Forza.

INGRANDIRE NUBE DI MUCO

Un aboleth con questo talento può estendere la sua nube di muco in un'area più ampia.

Prerequisiti: Aboleth, Cos 20.

Beneficio: La nube di muco si estende per riempire un'area pari alla sua portata naturale (un raggio di 3 metri per la maggior parte degli aboleth).

Normale: La nube di muco dell'aboleth ha un raggio di soli 30 centimetri.

Speciale: In terra, la nube di muco dell'aboleth diventa una nube di fango avente lo stesso raggio. Il muco può agire su altre creature in contatto con il fango (compresa chiunque lo attraversi utilizzando la propria velocità sul terreno), ma le creature che vi saltano o volano sopra, o altrimenti evitano il fango, sono al riparo.

ISPESSIRE MUCO

Un aboleth con questo talento può produrre muco molto più spesso del normale, e altre creature trovano difficile nuotarvi attraverso.

Prerequisiti: Aboleth, Cos 22, Ingrandire Nube di Muco.

Beneficio: Le creature entro il raggio di azione della nube di muco vedono la loro velocità di nuotare dimezzata se iniziano il movimento nella nube. Inoltre, tutte le creature in mischia con questo aboleth subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire, Classe Armatura e tiri salvezza sui Riflessi.

Aboleth, skum e creature trasformate dall'attacco di bava dell'aboleth non subiscono gli effetti di Ispesire Muco e possono muoversi attraverso la nube senza penalità.

Speciale: Quando è a terra, questa capacità funziona solo su chi non è un aboleth (o sulle creature non trasformate) che attraversano la pozza di muco. La velocità sul terreno di queste creature viene dimezzata, mentre la velocità di nuotare non è influenzata. Le creature volanti non sono influenzate.

Libertà di movimento nega queste penalità.

MORSO PODEROSO

Un aboleth con questo talento sviluppa mascelle molto più potenti del normale, che gli permettono di mordere efficacemente.

Prerequisiti: Aboleth, For 28, Arma Focalizzata (morso).

Beneficio: Un aboleth con questo talento ottiene un attacco naturale con il morso che infligge 2d6 danni più metà del suo modificatore di Forza. Se l'aboleth effettua un attacco completo, questo attacco con il morso è un attacco secondario che può essere effettuato con una penalità di -5 al tiro per colpire.

Normale: L'attacco con il morso dell'aboleth è un colpo senz'armi che richiede un'azione di round completo per essere utilizzato e infligge 1d4 danni per colpo.

MORSO CON PORTATA

Un aboleth con questo talento può estendere la sua mascella ed esofago fuori del corpo per effettuare attacchi oltre la sua normale portata.

Prerequisiti: Aboleth, For 28, Arma Focalizzata (morso), Morso Poderoso.

Beneficio: La portata della creatura con l'attacco con il morso si estende di ulteriori 1,5 metri.

Normale: L'attacco con il morso della creatura ha una portata pari alla sua normale portata (3 metri per la maggior parte degli aboleth).

MUCO TOSSICO

Un aboleth con questo talento può produrre muco velenoso per le altre creature.

Prerequisiti: Aboleth, Cos 22, Ingrandire Nube di Muco, Ispesire Muco.

Beneficio: Qualsiasi creatura che entra in contatto con la nube di muco diventa avvelenata. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà dei Dadi Vita dell'aboleth + modificatore di Cos) o subire 1d4 danni alla Destrezza. Un minuto dopo, la creatura deve superare un nuovo tiro salvezza contro la stessa CD o subire altri 1d4 danni alla Destrezza. Le creature che rimangono nella nube di muco per più round devono effettuare un tiro salvezza aggiuntivo ogni round.

Aboleth, skum e le creature trasformate dall'attacco di bava di un aboleth sono immuni all'effetto di Muco Tossico e possono spostarsi nella nube senza penalità.

Speciale: Quando è a terra, questa capacità agisce solo su chi non è un aboleth (o una creatura non trasformata) che entra nella pozza di muco; le creature volanti non sono influenzate.

Un aboleth deve riempire continuamente il suo muco per mantenerne le qualità velenose. Campioni estratti dall'aboleth mantengono le loro qualità tossiche solo per 1 minuto.

MAGIA ABOLETH

Gli aboleth sono alla costante ricerca di nuovi oggetti magici, ritenendoli tra i pochi oggetti delle razze inferiori degni di essere riprodotti. Un aboleth che assoggetta una creatura incantatrice in possesso di talenti di creazione oggetto si trova proprietario di un potente vantaggio. Uno schiavo che possa creare nuovi oggetti magici è forse la più preziosa delle risorse in una città aboleth e viene affittato ad altri aboleth in cambio di grandi pagamenti in ulteriori schiavi o favori.

A parte i glifi specializzati, gli incantatori aboleth spendono le loro risorse per creare nuovi oggetti magici per se stessi. Sebbene solo alcuni rari aboleth acquisiscano livelli nelle classi di incantatore divino, non hanno problemi nell'uso di oggetti magici creati dalla magia divina.

I tentacoli di un aboleth possono manipolare oggetti come bacchette, aste, verghe e altri oggetti magici custoditi. Un aboleth può impugnare anche armi magiche, sebbene preferisca utilizzare gli attacchi dei tentacoli in combattimento perché non sono naturalmente competenti in alcuna forma di arma. Inoltre, un aboleth che impugni un'arma con un tentacolo deve effettuare qualsiasi altro attacco con i tentacoli

come attacco secondario (con la normale penalità di -5). Può impugnare più armi nei suoi tentacoli se acquisisce il talento Combattere con Più Armi; altrimenti, le penalità che subisce per l'uso di più di un'arma sono molto pesanti.

Sebbene un aboleth possa teoricamente indossare un'armatura, l'armatura dovrebbe essere della taglia e costruita per adattarsi alla forma del corpo della creatura. Inoltre, il fatto che le penalità di armatura alla prova raddoppino nelle prove di Nuotare significa che l'aboleth trova la prospettiva di indossare armature illogica e controproducente. L'armatura viene considerata come qualcosa di indossato dalle razze inferiori in un tentativo futile di proteggersi da un mondo pericoloso in cui non dovrebbero esistere di diritto.

A causa della loro insolita anatomia, gli aboleth utilizzano gli oggetti magici in maniera diversa rispetto alle creature di forma umanoide. Un aboleth può indossare:

- Una fascia o un diadema su di un tentacolo.
- Un paio di lenti o occhiali sopra un occhio. Dato che gli occhi degli aboleth sono considerati più grandi di quelli umani, un occhio può

tenere entrambe le lenti di un paio senza doverle cumulare.

- Una cinta, mantello, cappa o manto sulla coda proprio prima della punta.
- Un amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano o scarabeo incastonato nella carne viscida in cima alla testa.
- Due coppie di bracciali o braccialetti su due paia di tentacoli.
- Fino a tre anelli sulle estremità dei suoi tentacoli.

*Glifo della gloria dello schiavo**Glifo della legge**Glifo degli abissi**Glifo della bava maledetta*

Un aboleth non può indossare cappelli, elmi, vesti, abiti, tuniche, guanti, camicie, guanti d'armi, stivali o scarpe.

GLIFI MAESTRI

Gli aboleth che apprendono il talento Creare Glifo Aboleth possono utilizzare la loro conoscenza della magia per creare potenti glifi magici. La maggior parte di questi glifi duplica semplicemente l'effetto dell'incantesimo *glifo di interdizione*. Gli aboleth che hanno la conoscenza e il potere possono apprendere come creare glifi più potenti noti come glifi maestri. Ogni glifo maestro è un glifo unico con effetti specifici. Qui di seguito sono dettagliati diversi esempi di glifi maestri, che possono essere usati come linee guida per crearne di nuovi.

ABOLETH PSIONICI

Questo capitolo assume che si faccia uso della versione dell'aboleth del *Manuale dei Mostri*. Se si possiede il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, si dovrebbe invece utilizzare la variante dell'aboleth psionico dettagliata lì. Questa versione dell'aboleth è identica a quella presentata sul *Manuale dei Mostri*, eccetto che non possiede le stesse capacità magiche o la capacità assoggettare. Possiede invece una grande gamma di simili capacità psioniche, compreso *dominare psionico*.

Se si vogliono utilizzare gli aboleth psionici nella campagna, lo si può fare con poche modifiche alle regole di questo capitolo. In particolare, bisogna effettuare alcune modifiche minori alle nuove regole introdotte in questo libro.

La classe di prestigio del sapiente aboleth non ha più il requisito di "capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello." Invece deve essere in grado di manifestare poteri psionici di 3° livello come psion o innato.

Un sapiente aboleth non ottiene nuovi incantesimi al giorno

con l'avanzare di livello. Invece, ottiene più punti potere e accesso a nuovi poteri come se avesse ottenuto un livello in qualsiasi classe di psionico appartenesse prima di aggiungere la classe di prestigio.

La capacità magica di un sapiente aboleth di lanciare vari incantesimi *glifo* è adesso una capacità psionica che duplica l'effetto dell'incantesimo in questione.

La capacità psionica *dominare psionico* di un sapiente aboleth di 2° livello è ora potenziata gratuitamente dal talento di metapsionica *Ingrandire Poteri*; il sapiente non deve spendere il suo focus psionico per utilizzare la capacità psionica *dominare psionico* *Ingrandito*.

Il talento Creare Glifo Aboleth richiede che l'aboleth sia almeno uno psionico di 5° livello anziché un incantatore di 5° livello. Allo stesso modo, i glifi creati da questo talento sono considerati di natura psionica, non di magia arcana; ciò comprende anche i glifi maestri.

I glifi maestri agiscono su di una creatura una volta che questa è entrata nel raggio di azione del glifo. I glifi benefici applicano immediatamente i loro effetti. I glifi ostili di solito permettono un tiro salvezza per negare o ridurre gli effetti; in questo caso, una creatura deve effettuare il tiro salvezza solo quando entra nel raggio di azione del glifo. L'effetto di un glifo termina immediatamente dopo che la creatura lascia l'area di effetto del glifo, ma la creatura deve effettuare un nuovo tiro salvezza immediatamente quando rientra nel raggio di azione.

Gli effetti di più glifi maestri non sono cumulativi. Nel caso in cui più di un glifo maestro avrebbe effetto in un'area specifica, il glifo maestro con il livello dell'incantatore più elevato sopprime gli altri glifi. Nel caso di più glifi dello stesso livello dell'incantatore sovrapposti, quello creato più di recente sopprime i glifi più vecchi. Un glifo maestro

sopprime sempre gli effetti di un glifo di interdizione, glifo di interdizione superiore o glifo di interdizione anziano.

Glifo degli abissi: Qualsiasi creatura che respira aria e che si avvicini entro 6 metri da questo glifo deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per evitare di trovare i suoi polmoni improvvisamente colmi d'acqua. Una creatura i cui polmoni si riempiono d'acqua inizia immediatamente ad affogare. Nel primo round, i suoi punti ferita scendono a 0, e perde i sensi. Nel round seguente, i suoi punti ferita scendono a -1 e al terzo round, muore. Qualsiasi effetto che riporti il personaggio che affoga a punti ferita positivi risveglia la creatura e le permette di sputare l'acqua nei polmoni. Altrimenti, solo una prova di Guarire con CD 15 può svuotare dell'acqua i polmoni del personaggio e salvarlo dalla morte.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Glifo Aboleth, *controllare acqua*; Prezzo 120.000 mo.

Le città aboleth sono luoghi da incubo

Glifo della bava maledetta: Entro 9 metri da questo glifo, tutti i tiri salvezza contro l'attacco speciale di bava dell'aboleth vengono effettuati con una penalità di -4. Un tiro salvezza fallito indica che la trasformazione avviene in un singolo round.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Glifo Aboleth; Prezzo 25.000 mo.

Glifo di estensione: Qualsiasi aboleth entro 6 metri da questo glifo raddoppia il raggio di azione del suo attacco speciale di assoggettare.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Glifo Aboleth, *splendore dell'aquila*; Prezzo 20.000 mo.

Glifo della gloria dello schiavo: Tutte le creature entro 9 metri da questo glifo e attualmente sotto l'effetto della capacità di assoggettare di un aboleth vengono riempite di un sentimento di orgoglio e lealtà per i loro padroni aboleth. Le creature ottengono un bonus di morale +2 a Forza, Costituzione e tiri salvezza sulla Volontà. Se lo schiavo attacca un altro aboleth mentre è nell'area di questo glifo, subisce 10d6 danni da forza (Riflessi CD 16 per dimezzare) e perde immediatamente tutti i benefici di questo glifo finché non lascia l'area e vi rientra.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Glifo Aboleth, *ira*; Prezzo 40.000 mo.

Glifo di indebolimento: Tutti coloro che non sono aboleth entro 6 metri da questo glifo sono indeboliti e debilitati, e subiscono una penalità di -6 a Forza, Destrezza e Costituzione. L'effetto di questo glifo persiste per 1d4 round dopo che la creatura esce dall'area di effetto. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 riuscito nega completamente l'effetto.

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Glifo Aboleth, *scegliare maledizione*; Prezzo 72.000 mo.

Glifo della legge: Tutte le creature non legali entro 9 metri da questo glifo diventano nervose e insicure delle proprie capacità. Queste creature subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire, tiri per i danni delle armi e tiri salvezza. Questo effetto non può essere resistito da un tiro salvezza.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Glifo Aboleth, *cerchio magico contro la legge*; Prezzo 30.000 mo.

L'INCUBO FUORI DAL TEMPO

Gli aboleth sono contraddistinti dalla loro natura antica. Ricordano il sorgere e cadere di innumerevoli nazioni, la fondazione delle prime religioni, la formazione di catene montuose e la creazione degli stessi mari. Hanno avuto più tempo per costruire i loro imperi di qualsiasi altra razza; questi imperi nascono e cadono su scala geologica nel corso di eoni. Sono forze primordiali, insondabili per tutti salvo i propri simili.

Non esistono resoconti della storia della razza aboleth. Queste creature esistono da milioni di anni, e qualsiasi cronaca della loro storia con anche un minimo livello di dettaglio richiederebbe un tomo di migliaia di pagine di lunghezza. Nonostante la sua età, la razza aboleth segue una certa inesorabile logica, proprio come la vita e la morte di montagne e oceani segue un percorso ciclico.

Per capire l'origine della razza aboleth, bisogna comprendere che altre entità esistevano da prima degli stessi aboleth. I loro obiettivi e desideri erano alieni e impenetrabili per l'umanità. Ma esse esistevano, negli spazi tra la realtà e la possibilità. I saggi moderni teorizzano che queste creature potrebbero essere la fonte primordiale della dimensione nota come Reame Remoto, mentre altri sostengono che la loro presenza si limitò a permettere l'esistenza di questa dimensione, che il Reame Remoto è solo una delle miriadi di loro creazioni. I saggi si riferiscono collettivamente a queste creature come gli Orrori Ancestrali.

Uno degli Orrori Ancestrali creò la razza degli aboleth. Gli aboleth conoscono questa entità con il nome di Pisceathces, che si traduce rozzamente come "Regina del Sangue", dato che è dal suo sangue che ebbero origine gli aboleth. Pisceathces si è da allora ritirata dal mondo fisico, e sebbene periodicamente alcuni cultisti folli cerchino di richiamarla, non si ferma mai a lungo. I suoi interessi sono al di là di questa dimensione. Gli aboleth lo comprendono, e sanno che la Regina del Sangue non li generò per curiosità scientifica o per bisogno di compagnia. Al meglio, la generazione della loro razza fu un incidente cosmico che avvenne come risultato dell'interazione tra il corpo della Regina del Sangue e il mondo materiale. Questo concetto non crea problemi agli aboleth; casomai, li ha liberati. Se la loro progenitrice non ha cura o sentimenti per loro, sono liberi di progredire come preferiscono senza passare l'esistenza a temere vendette o guidata da un desiderio di soddisfare chi li ha creati. Ciò che la razza aboleth ha fatto e continuerà a fare, lo ha fatto solo per se stessa.

Dalla loro creazione, gli aboleth hanno fondato innumerevoli imperi negli abissi marini del mondo. Il loro primo impero resta il più duraturo e grande. Costruito quando il mondo era una roccia arida di mari ribollenti e cieli soffocanti, questo impero si estendeva in tutto il globo. Con il mondo già sotto il loro controllo, gli aboleth volsero i loro intelletti ad altre mire, principalmente la creazione di servitori che svolgessero le noiose attività giornaliere che servivano a mantenere l'impero. Sperimentarono con innumerevoli forme di vita, compresi costrutti, melme, elementali, parassiti e anche creature più complesse come animali, bestie magiche e addirittura umanoidi. Il mondo di questo impero primordiale era un luogo di notte eterna, golfi oceanici davvero immensi, e distorte mostruosità modellate a loro immagine dagli aboleth. Per innumerevoli ere, questo impero primordiale prosperò, fino a quando non avvenne il disastro.

Ciò che distrusse l'impero primordiale è noto solo agli aboleth, ed essi non ne parlano, anche tra di loro. I saggi di altre razze hanno diverse teorie. Forse le razze schiave riuscirono a ribellarsi. Forse avvenne un grande disastro naturale. Forse gli aboleth si rivoltarono gli uni contro gli altri in un istinto di auto-distruzione. Forse la Regina del Sangue o un altro degli Orrori Ancestrali fece ritorno e scatenò un'inimmaginabile distruzione.

Una teoria popolare sostiene che le razze schiave svilupparono qualcosa di nuovo nel corso di quei milioni di anni, qualcosa che gli aboleth non avevano mai sperimentato ed erano quindi impreparati ad affrontare. Questa

teoria sostiene che le razze schiave svilupparono la fede e scoprirono che esistevano creature più potenti degli aboleth, creature i cui poteri erano ancora più spaventosi. Apparentemente, questi schiavi crearono le divinità, e le divinità ridussero gli aboleth a un'ombra della loro antica gloria. Ciò, se vero, spiegherebbe il disprezzo degli aboleth come razza per la magia divina.

Qualunque sia stata la causa, la distruzione dell'impero primordiale non fu del tutto completa. Qui e lì sopravvissero alcune rovine dell'impero: terrificanti strutture costruite su principi geometrici infami e impuri. Sebbene gli aboleth stessi fossero stati quasi completamente annientati, alcuni sopravvissero. Potrebbe anche essere che solo un aboleth sopravvisse, perché un singolo aboleth, con il tempo, potrebbe generarne legioni. Ad ogni modo, il mondo fu libero del loro regno per un lungo periodo di tempo, forse milioni di anni. Quando gli aboleth emersero di nuovo da dove si erano nascosti, giunsero in uno strano nuovo mondo, uno pieno di vita oltre quella che erano riusciti a creare. Non potevano sapere se questa vita era stata introdotta nel mondo da una forza esterna di natura divina, o se gli schiavi e gli esperimenti viventi sopravvissuti si erano semplicemente evoluti in loro assenza. Per gli aboleth non aveva importanza; sapevano solo che il mondo gli apparteneva, e che tutte le altre creature erano parassiti da sterminare.

Così, gli aboleth iniziarono una grande crociata per riconquistare il mondo. Nel corso di millenni, hanno ripetuto i loro sforzi più e più volte; conquistano e controllano il mondo per un periodo prima che gli eventi cospirino per sottrarlo al loro controllo e obbligarli ancora una volta a nascondersi. Certamente, gli aboleth sanno quante volte questo ciclo di trionfi e sconfitte si sia ripetuto, ma è un altro argomento di cui non parlano mai. I saggi discutono sull'attuale condizione dell'impero aboleth; è in crescita o calo?

La crescita e il declino di questa razza si dipana per un così vasto periodo di tempo che è simile all'osservazione di eventi su scala geologica. Un pessimista crede che gli aboleth stiano ancora costruendo le loro forze e preparandosi per un assalto contro il mondo, mentre un ottimista percepisce che siano ancora in declino. Quale che sia la verità, è difficile che la razza aboleth cambierà attività nel corso del prossimo migliaio di anni. C'è però sempre la possibilità di eventi imprevisti. Proprio come una massiccia eruzione vulcanica può cambiare il volto di un mondo in una notte, così un

singolo evento può cambiare la forza e la potenza della razza aboleth in meglio o in peggio.

RELIGIONE ABOLETH

Gli aboleth sono una razza agnostica. Riconoscono l'esistenza delle divinità delle razze inferiori, perché quando l'ovvia dimostrazione della guarigione divina è così prevalente nel mondo, solo un pazzo negherebbe la presenza degli dei, e gli aboleth non sono pazzi. Essi però non ritengono le divinità infallibili e onnipotenti, perché se le divinità avessero questo potere, perché agli aboleth viene concesso di esistere? La loro esistenza e ricordi di un tempo antecedente agli dei è una prova a sostegno del loro disprezzo del divino.

Gli aboleth riconoscono il fatto che gli dei sono potenti, ma sanno anche che gli Orrori Ancestrali esistevano prima delle divinità dell'attuale mondo, e sanno che gli Orrori Ancestrali esisteranno ancora quando il mondo sarà giunto al termine. Esse sono oltre l'eternità. La mente degli aboleth non concepisce il concetto di fede, ma comprende quello di rispetto, e quindi queste creature rendono rispetto agli Orrori Ancestrali. Essi non venerano né ricevono aiuto divino dagli Orrori Ancestrali. Costruiscono grandi statue nelle loro città e modellano i loro edifici nelle forme che si suppone assumano queste entità, ma gli aboleth non le pregano né si aspettano nulla da esse. Invero, è dubbio che gli Orrori Ancestrali si rivolgano con maggior favore agli aboleth che verso qualsiasi altra razza. Ciononostante, questo rispetto è ciò che di più simile la razza aboleth abbia a una religione.

Dei vari Orrori Ancestrali, gli aboleth risparmiano la maggioranza della loro ammirazione e interessi per una cinquina selezionata. Questi cinque Orrori Ancestrali sono coloro le cui attività e viaggi dimensionali le hanno più spesso portate in contatto con il Piano Materiale. Come avversarie, tutte questi Orrori Ancestrali dovrebbero essere alla pari dei più potenti signori dei demoni o delle divinità stesse; incontrare un Orrore Ancestrale in combattimento dovrebbe provocare sgomento anche nel più grande degli eroi epici. L'uso migliore per queste creature è di tenerle come concetti astratti che si nascondono nell'oscurità avvolgente al limiti della sanità, terrori perpetui la cui esistenza minaccia la vita ma che non può mai essere terminata.

Ognuno dei cinque Orrori Ancestrali più comunemente associati agli aboleth sono dettagliati di seguito. Due di loro sono tra le poche della loro specie che esistono integralmente nel mondo materiale, mentre le altre sono interessanti per la loro occasionale influenza sul mondo in generale.

Bolothamogg (Colui Che Osserva da Oltre le Stelle):

Si dice che Bolothamogg sia l'oscurità fra le stelle, la forza guardiana o l'entità che esiste per assicurarsi che nulla nel multiverso possa fuggire per corrompere la vera realtà delle dimensioni esterne. Più una forza primordiale che un'entità fisica, Bolothamogg viene onorato nell'architettura aboleth lasciando grandi buchi o spazi vuoti nelle facciate degli edifici, e costruendo grandi colossei aperti e altre strutture senza tetto.

Holashner (La Fame Sotterranea): Holashner è uno dei pochi Orrori Ancestrali che esiste completamente nel mondo

PIETRA LIVIDA

La pietra livida è di aspetto e forza simile all'ossidiana, ma sembra più viscosa e calda al tocco. Grandi concentrazioni di pietra livida (come una vena che scorre in una roccia o porzioni utilizzate nella costruzione di un edificio) hanno effetti debilitanti sulle menti di tutte le creature entro 9 metri che non siano aberrazioni. Se una simile creatura si trova entro 9 metri da un cubo di pietra livida di 1,5 metri o più di lato, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi di influenza mentale e tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza.

fisico. Questa grande creatura appare come mezzo seppia e mezzo millepiedi, e scava nei più profondi recessi del mondo, guidato solo da una fame insaziabile. Divora pietra, magma, creature e qualsiasi altra cosa gli si ponga sul cammino. Il materiale che si lascia alle spalle viene chiamato dagli aboleth il "Nero Livore del Mondo". Quando viene esposta all'aria questa sostanza simile a catrame è pericolosa ed esplosiva. Nel corso di pochi mesi, può essere compressa da tremendi pressioni in un materiale nero simile all'ossidiana e chiamato pietra livida. Fortunatamente per il mondo, il progresso di Holashner nelle profondità è più lento del tempo necessario alla pietra livida per tornare a essere normale pietra.

Holashner viene onorato nell'architettura aboleth includendo una miriade di protrusioni tortuose, fondamenta aggravate alla base degli edifici o, raramente, dall'inclusione di pietra livida nelle pareti, pavimenti e soffitti di un edificio.

Piscaethces (La Regina del Sangue): Piscaethces, l'origine della razza aboleth, viene raffigurata come un enorme aboleth senza tentacoli e muco di color del sangue. Gli aboleth credono che la Regina del Sangue percorra le correnti delle probabilità tra le infinite realtà, spargendo il suo seme come un ripensamento mentre viaggia di mondo in mondo. Gli aboleth non si aspettano il suo ritorno, ma se dovesse tornare e generare una nuova razza di aboleth, ciò sarebbe una prova che l'esistenza è un reame circolare ma finito, e quindi che potrebbe essere completamente conquistata. Piscaethces viene onorata nell'architettura aboleth dall'aggiunta di grandi finestre a cupola di cristallo rosso.

Shothotugg (Divoratore di Mondi): Shothotugg divide una qualità con Holashner: è uno dei pochi Orrori Ancestrali ad esistere interamente all'interno del reame del Piano Materiale. Shothotugg abita interamente in un angolo remoto del multiverso, fisicamente molto distante dal mondo stesso. Massa ondulante di fluido ribollente delle dimensioni di una montagna, Shothotugg viaggia attraverso i golfi dello spazio di mondo in mondo, avvelenando e infestando ogni mondo che visita. Con ogni distruzione, le forze fondamentali del Piano Materiale si modificano leggermente, ma con il tempo questi cambiamenti potranno modificare sostanzialmente il multiverso. Shothotugg viene onorato nelle strutture aboleth dal posizionamento di grandi stagni e fontane di liquidi trattati e colorati magicamente che sono molto più pesanti dell'acqua, o da disegni di vortici turbinanti sui pavimenti.

Y'chak (La Fiamma Viola): Y'chak è unico tra gli Orrori Ancestrali in un modo spaventoso: è attivamente interessato nello sviluppo della vita o, per essere più precisi, nello sviluppo della distruzione della vita. La sua presenza può essere avvertita nelle civiltà nel corso dei tempi, dato che agisce da musa e ispirazione per tutto ciò che è distruttivo e rovinoso. Gli aboleth credono che gli dei della crudeltà, della guerra e della morte siano stati creati come risultato dei sussurri di Y'chak. Y'chak incoraggia la venerazione di divinità malvagie. A coloro che lo contattano appare come un seducente o rispettabile membro della stessa razza, ma la sua vera forma si dice sia uno sfavillante pilastro di fiamme viola che nasconde un forma interna così spaventosa che vederla chiaramente inviterebbe la totale distruzione del corpo e dell'anima. Gli aboleth onorano Y'chak nelle loro città

con la costruzione di massicci pilastri di fiamma viola che ardono anche sottacqua. Le pulsazioni e vibrazioni di queste colonne di fuoco vengono utilizzate per contraddistinguere il passare del tempo o anche per inviare semplici messaggi a tutta la città.

Divinità adottate

Con ogni successiva incarnazione dell'impero aboleth, sempre più membri della loro specie sono rimasti esposti alla magia divina e al potere della fede. Non tutti i membri della logica e fredda razza degli aboleth sono così pronti a ritenere gli ovvi benefici della magia divina inferiori a quelli delle arti psioniche o della magia arcana. Di questi aboleth, alcuni arrivano a concepire che stringere un'alleanza con una potente entità (il massimo che un aboleth possa fare nell'adorare un altro essere) può essere un vantaggio. Quindi, l'arrivo di aboleth che diventano chierici, druidi e altri incantatori divini è in aumento. Questi aboleth sono naturalmente attirati dall'adorazione di divinità come Ghaunadaur, il Paziente e Tharizdun (vedi pagine 177-178).

Sebbene possano esistere città di devoti aboleth adoratori di divinità, rimangono l'eccezione alla norma. Gli aboleth tradizionalisti considerano gli aboleth che adottano gli dei di razze inferiori traditori della peggior sorta, nemici dell'intera razza aboleth.

Gli aboleth e Cthulhu

I lettori noteranno una somiglianza di temi tra gli aboleth, gli Orrori Ancestrali e le varie creature incontrate nelle storie di H. P. Lovecraft. Naturalmente è una cosa completamente intenzionale. Di tutte le principali razze di aberrazione di *DUNGEONS & DRAGONS*, gli aboleth incarnano al meglio il senso di orrore cosmico e insignificanza dell'umanità espresso negli scritti di Lovecraft. Infatti, è abbastanza facile considerare gli aboleth stessi come razza Lovecraftiana simile agli antichi presentati nelle "Montagne della Follia" e ne "La Casa delle Streghe".

Per estensione, i vari mostri dei Miti di Cthulhu rientrano perfettamente negli incontri con aboleth o avventure ambientate in una città aboleth. Gli alleati o servitori degli aboleth possono includere mi-go, abitanti del profondo, dhole, gug, shoggoth o popolo serpente. I loro nemici possono comprendere antichi, piovre volanti o la Grande Razza di Yith.

Ugualmente, i cinque Orrori Ancestrali comunemente onorati dagli aboleth potrebbero essere Grandi Antichi o Dei Esterni precedentemente ignoti, o forse solo nomi alternativi per entità più familiari:

Bolothamogg: Yog-Sothoth.

Holashner: Shudde M'ell o Tsathoggua.

Piscaethces: Cthulhu o Shub-Niggurath.

Shothotugg: Azathoth.

Y'chak: Nyarlathotep o Hastur.

LINGUA ABOLETH

Gli aboleth fanno uso di un linguaggio incredibilmente complesso che le creature con una sola bocca trovano difficile da riprodurre. Gli aboleth parlano attraverso i numerosi

orifizi sui fianchi, gli stessi che utilizzano per respirare ed espellere muco nell'acqua circostante. Le più semplici parole aboleth richiedono solo un orifizio, ma più è complicata la parola o il concetto, maggiore è il numero di orifizi richiesto per pronunciarle bene. Senza eccezioni, gli studiosi aboleth hanno più bocche dei loro meno dotati fratelli.

Le creature inferiori con una sola bocca possono parlare l'Aboleth, ma limitandosi alle parole più semplici oppure improvvisandosi a scimmiettare i suoni più complessi con strumenti aggiuntivi (come flauti, cornamuse o grandi corni d'ottone come tube o tromboni). In entrambi i casi, per un aboleth, chi parla in questo modo appare come ignorante e tonto.

La lingua scritta degli aboleth è altrettanto complessa, con centinaia di migliaia di intricati glifi simili a geroglifici astratti. Un aboleth scrive sulla pietra o sul metallo con minuscoli congegni simili a ditali fatti di cristallo e che entrano sulla punta dei suoi tentacoli. Gli aboleth affondano i cristalli in densi acidi che non sono facili da rimuovere con l'acqua, e poi incidono le rune direttamente su tavolette di pietra o metallo. Tutte e quattro le punte dei tentacoli vengono usate simultaneamente per incidere le rune; una creatura con solo una o due mani ha bisogno di più tempo in proporzione per scrivere in Aboleth.

I nomi aboleth (sia quelli personali che quelli delle città) vanno dall'incredibilmente complesso allo spaventosamente semplice. Gli aboleth fanno poca distinzione tra il nome di uno specifico aboleth e quello della sua città; spesso, il nome di una città aboleth è lo stesso del sapiente aboleth che fondò la città. Tipici nomi aboleth sono Dupapn, Mavad'Nidhuned, Nevek'Dithasig, Sochsna, Torop'Jethixur e Urdol.

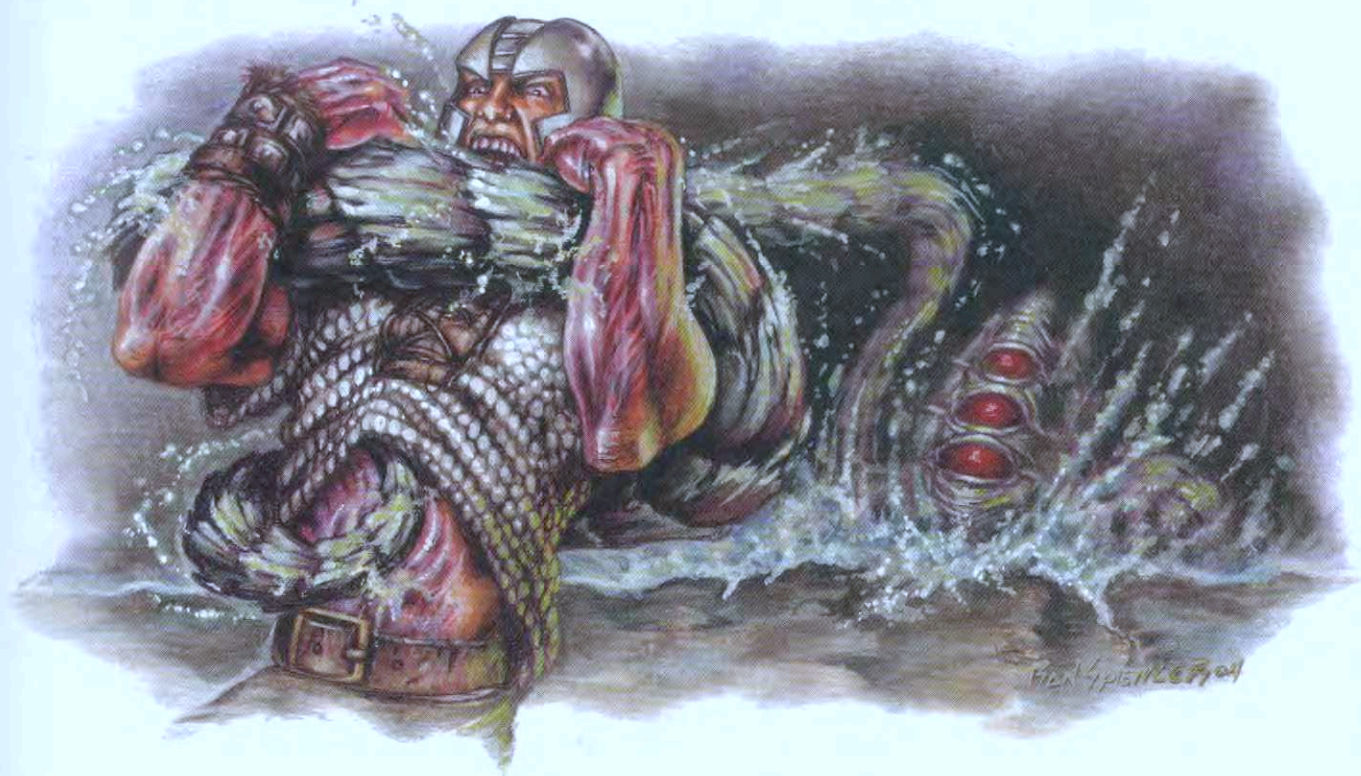
RAPPORTI CON ALTRE RAZZE

Sebbene gli aboleth si ritengano di diritto i sovrani del creato, sono anche logici e realistici. Sono arrivati ad accettare il fatto che il mondo è un posto affollato, almeno comparato al modo in cui era durante l'impero primordiale delle epoche antiche. Queste nuove e potenti razze porrebbero una significativa minaccia agli aboleth in caso dovessero attaccarli.

Gli aboleth si alleano principalmente con altre razze acquatiche. Dato che le loro tane e città sono sempre situate in acqua (e sono completamente sommerse), le razze terrestri e aeree hanno un netto svantaggio quando devono assaltare le dimore degli aboleth. Le razze acquatiche, d'altra parte, non hanno simili svantaggi. Gli aboleth quindi si alleano con le razze acquatiche e uniscono le risorse per portare guerra e difendersi dalle razze di superficie. Gli aboleth ritengono che una volta che le razze non acquatiche saranno asservite, potranno concentrarsi sui loro vicini acquatici e riconsiderare le vecchie alleanze a seconda delle necessità.

Gli aboleth sono adesso principalmente una razza che abita nei più profondi recessi dei sottosuoli allagati o nelle fosse buie degli oceani più profondi. Queste zone limitano il numero e varietà delle razze con cui gli aboleth interagiscono regolarmente. Rapporti specifici con altre razze di queste regioni vengono riassunti di seguito. Come regola generale, gli aboleth considerano qualsiasi razza non menzionata qui come adatta alla schiavitù, come cibo o entrambe le cose.

Drow: I drow, una delle razze del sottosuolo più numerose e di successo, si trovano a venire spesso in contatto con gli aboleth e i loro alleati. Di solito, questi incontri danno vita a guerre, ma un numero sempre crescente di aboleth e drow trovano uno strano e piacevole legame nella venerazione di



Un aboleth cerca di rovinare la giornata a Regdar

Ghaunadaur. Dato che l'adorazione di questa terribile divinità è considerata al meglio un'eresia e al peggio come tradimento da entrambe le razze, i drow e gli aboleth che venerano Ghaunadaur di solito uniscono le forze per creare città che sono difficili da aggredire da terra o da mare.

Illithid: Gli aboleth stringono alleanze con gli illithid più spesso che con qualsiasi altra razza, per due ragioni. Prima, gli aboleth e gli illithid hanno simili mentalità; hanno una logica fredda, sono privi di emozioni e costantemente affamati di sapere. Inoltre, gli illithid vedono tutte le altre razze come poco più che cibo o schiavi, un punto di vista con cui naturalmente gli aboleth si identificano.

Seconda, gli imperscrutabili mind flayer sono la razza che gli aboleth temono maggiormente. Gli aboleth non ricordano la genesi della razza illithid, neppure nelle loro memorie razziali. Per quanto ne sanno gli aboleth, gli illithid sembrano essere comparsi dal nulla, e ciò li mette a disagio. L'origine e le capacità dei mind flayer sono sconosciute. Naturalmente, la ragione è semplice: i mind flayer provengono dal mondo del lontano futuro. In un certo senso, aboleth e illithid sono estremi cosmici: due razze simili con simili scopi, una dall'antico passato e l'altro da un futuro condannato.

Ixitxachitl: Gli itxitxachitl (*Manuale dei Mostri II* pagina 108) sono comunemente alleati degli aboleth oceanici, servendoli come guerrieri d'élite in un modo simile a quello in cui i kuo-toa servono gli aboleth sotterranei. Certi gruppi di itxitxachitl aberranti noti come ixzan si dice si nascondano nei più profondi mari sotterranei; gli aboleth di queste zone danno il benvenuto anche a queste creature nelle loro città.

Kopru: Gli aboleth provano un forte legame con i kopru (*Manuale dei Mostri II* pagina 114), una razza acquatica simile con il potere della dominazione mentale e una storia con una vasta civiltà caduta in rovina. Dove però gli aboleth hanno recuperato la gloria degli antichi imperi molte volte nel corso dei epoche, i kopru devono ancora ricostruire le loro città.

Kraken: Gli aboleth offrono a questi potenti e feroci signori degli abissi una misura di rispetto simile a quella offerta agli stessi Orrori Ancestrali. Con una volontà sufficientemente forte da essere difficili da assoggettare e abbastanza forti da stritolare in pochi secondi un aboleth, ai kraken viene lasciato ampio spazio. Una città aboleth potrebbe cercare di farsi amico un kraken con offerte di alleanza (forse un commercio di schiavi e tesori in cambio di difesa e alleanza) ma è raro che cerchino di forzare queste potenti bestie. Un kraken fuggito dall'assoggettamento è una potenza che pochi aboleth desiderano incontrare.

Kuo-toa: I kuo-toa sono un'ovvia scelta come alleati degli aboleth per molte ragioni. Prima di tutto, sono individualmente molto più deboli degli aboleth e possono essere forzati a servirli. Secondariamente, sono anfibi e possono perpetrare i piani dei loro padroni in superficie. Gli aboleth tengono docili i kuo-toa con i loro poteri di assoggettamento, ma i capi kuo-toa preferiti vengono lasciati nel pieno delle loro facoltà come ricompensa per i buoni servizi. Dato che la maggior parte degli altri kuo-toa rimane assoggettata, gli aboleth non hanno paura che i kuo-toa liberi possano organizzare una ribellione.

TANE DEGLI ABOLETH

Le città aboleth sono collocate principalmente in profondi mari sotterranei e vie d'acqua sepolte diversi chilometri sotto la superficie del mondo, ma non tutti gli aboleth vivono in queste infami città inabissate. Un numero relativamente grande può essere incontrato in prossimità della superficie.

Gli aboleth che vivono vicino alla superficie ricadono in una di queste tre categorie. Alcuni sono schiavisti che vivono in regioni molto trafficate da membri di razze utili come schiavi (come umanoidi o giganti); questi aboleth vivono in piccoli laghi o fiumi vicini a rotte commerciali sotterranee. Una volta che uno schiavista aboleth ha raccolto la sua quota di schiavi (di solito una dozzina), li riporta in patria prima tornare a procurarsene altri.

Gli aboleth possono anche essere incontrati vicino alla superficie. Questi individui sono stati obbligati a fuggire dalle città più profonde a causa della loro fede religiosa o filosofica. Sono alla ricerca di altri della loro specie con simili mentalità e formano piccole comunità isolate.

Gli aboleth più comunemente incontrati vicino alla superficie sono i membri nomadi della razza. Questi aboleth sono rimasti disillusi dalla vita nelle loro città inabissate, curiosi del mondo di superficie o forse troppo egoisti per rimanere una piccola parte di un insieme più grande. Questi aboleth si ritengono capi e divinità, e viaggiano in superficie per stabilire culti di umanoidi assoggettati che li venerino e soddisfino le loro necessità. Mantengono il comune disprezzo degli aboleth per il divino ma mancano del desiderio di perseguire l'eredità della loro razza. Gli aboleth sono immortali, dopotutto; forse questi nomadi ritengono che gli obiettivi della loro città nativa non saranno realizzati per ancora molti millenni e decidono di prendersi qualche secolo di riposo per rilassarsi vicini alla superficie.

Qualsiasi sia la ragione per trasferirsi vicino al mondo di superficie, gli aboleth costruiscono tane simili a quelle dei loro fratelli che abitano più in profondità. La tana di un aboleth presenta sempre un passaggio subacqueo che si collega infine a un ampio mare sotterraneo che ospita una città aboleth. Gli aboleth che vivono in laghi o fiumi non collegati in questo modo dispongono sempre di un metodo magico di viaggio, come il teletrasporto o il camminare nell'ombra, che utilizzano per recarsi e tornare dai profondi mari sotterranei.

Gli aboleth preferiscono rintanarsi in caverne naturali, anche se a volte cercano rovine parzialmente allagate. La tana personale di un aboleth è totalmente sott'acqua, con forse una piccola spiaggia o sporgenza che si staglia su di una porzione della superficie dell'acqua. La rotta che collega la tana principale alla superficie o rotte commerciali sotterranee più battute è un labirinto di camere e stanze, allagate e popolate da schiere di servitori assoggettati. Questi servitori devono visitare l'aboleth almeno una volta al giorno per rinvigorire il loro assoggettamento, ma solo gli schiavi preferiti della creatura vengono tenuti nelle vicinanze e trasformati dalla sua nube di muco. A meno che i servitori non siano particolarmente capaci nella costruzione di trappole, le tane degli aboleth sono prive di simili pericoli. La principale eccezione, ovviamente, sono le illusioni che utilizza per proteggere la sua tana personale.

SERVITORI DEGLI ABOLETH

Con la loro capacità di assoggettare altre creature, gli aboleth non sono mai privi di servitori a difesa delle loro tane, che forniscano intrattenimento o soddisfino altrimenti le loro necessità. La varietà e natura dei servitori di un aboleth dipende principalmente dalla specie di creatura nativa della sua tana. Un aboleth che vive nei pressi di una città svirfneblin dispone di numerosi servitori svirfneblin (oltre agli elementali della terra eventualmente richiamati dagli svirfneblin chierici). Un aboleth che si nasconde in una pozza sotto una sporgenza nascosta che fornisce accesso ad una città in rovina potrebbe avere un gran numero di servitori bullywug (*Mostri di Faerûn*) o yuan-ti. Un aboleth che vive al fondo di un lago nel mezzo di una nazione umana potrebbe avere al suo servizio un qualsiasi numero di umani, halfling, nani, elfi e gnomi per soddisfare le sue necessità. Un aboleth divide i compiti dei servitori a disposizione tra assassini, intrattenitori, procuratori e guardiani, come appropriato alla forza e debolezza di ciascun servitore.

In aggiunta, alcune specifiche razze di creature spesso collaborano con gli aboleth quale che sia la natura della vita indigena della regione.

Avventurieri: Gli avventurieri arrivano sempre equipaggiati di potenti armi ed equipaggiamento magico, e i gruppi asserviti possono utilizzare le loro potenti tattiche a buon fine.

Baatezu: Gli aboleth con la capacità di evocare aiuto dai Piani Esterni apprezzano in particolare l'utilizzo di baatezu. Trovano particolarmente interessanti le conversazioni con queste menti infernali, e inoltre i baatezu, potenti combattenti quali sono, aumentano grandemente le difese di un aboleth. Gli aboleth inviano altri servitori ad acquistare o rubare pergamene od oggetti magici che possono essere utilizzati per evocare questi diavoli e piegarli al loro servizio.

Costrutti: Gli aboleth amano avere costrutti al proprio servizio data la loro totale obbedienza e l'impossibilità di controllarli o affascinarli da parte del nemico. Gli aboleth della grande città di Shaboath hanno addirittura sviluppato una forma altamente specializzata di golem costruito con il loro muco; questi golem sono diventati una presenza popolare nelle città con abitanti sufficientemente potenti da crearli. I costrutti più bramati dagli aboleth sono quelli che sono sopravvissuti al passaggio di innumerevoli ere. Questi eidolon anziani sono i rimasugli dell'impero primordiale, e gli aboleth impiegano centinaia di anni ad esplorare gli angoli remoti del mondo dove si trovano rovine di città primordiali ancora erette, nella speranza di catturare uno o due eidolon anziani sopravvissuti.

Derro: I derro sono una delle poche razze che sembrano comprendere e accettare la natura aliena degli aboleth. Interi gruppi di derro si offrono come servitori degli aboleth di spontanea volontà. Gli aboleth apprezzano questa determinazione ad ammettere la propria inferiorità ma è raro che affidino a queste creature compiti importanti. I derro vengono utilizzati come truppe d'assalto lungo il perimetro del territorio di un aboleth.

Melme: Gli aboleth apprezzano le varie forme di melme. Sebbene non possano controllarle direttamente con i loro

poteri di assoggettamento, radunano le creature in regioni intorno alla loro città, o come mangiacarogne che li aiutano a disporre dei rifiuti, o come guardiani dei confini. L'unica melma che gli aboleth evitano completamente è il teratomorfo (*Manuale dei Mostri II* pagina 179); trovano queste creature troppo instabili e imprevedibili per essere altro che una minaccia. L'arrivo di un teratomorfo in prossimità di una città aboleth è uno dei pochi eventi che possono provocare una totale evacuazione e trasferimento.

Skum: Il più iconico servitore degli aboleth è lo skum. Creato da base umana, questi umanoidi anfibi vengono generati per la loro forza e abilità di combattenti. Il numero di skum al comando di un aboleth è un eccellente indice della posizione di un aboleth in società. La più vicina analogia nella società umana è la raccolta e l'allevamento di cavalli da guerra.

CITTÀ ABOLETH

Le città aboleth sono luoghi davvero alieni e terrificanti, che emanano una sensazione primordiale e offensiva a chi sia abituato a strutture con margini regolari, linee dritte e colori sommessi. Le città aboleth sono costruite completamente sott'acqua, e dato che l'acqua aiuta a sostenere gli edifici, le torri e le spire possono essere di dimensioni molto maggiori di quanto siano in superficie. Queste torri presentano numerose gallerie e aperture che permettono all'acqua di scorrergli intorno e attraverso per impedirne il crollo. Le città aboleth possono levarsi dal fondo del mare per volontà dei sovrani della città, tramite l'uso di potenti incantesimi o di oggetti magici. Le città galleggiano così sul fondo dei mari o salgono in superficie per fluttuare come un'orribile isola.

Gli edifici di una città aboleth sono fatti di pietra, costruiti con l'aiuto di magia come *scolpire la pietra*, ma a volte sono costruiti da forze lavoro abili e ben dirette. Gli edifici aboleth possono essere composti di forme inquietanti e curve che sembrano fuse o incancrenite, oppure sembrano spire sveltanti e sottili con molteplici scanalature ritorte e spuntoni affilati. Nell'insieme, una città aboleth sembra il guscio scartato di un gigantesco mollusco preistorico abbandonato sul fondo dell'oceano. Come detto sopra, gli aboleth decorano i loro edifici con abbellimenti intesi a onorare o evocare i ricordi degli Orrori Ancestrali. Inutile dirlo, questi abbellimenti non fanno che aumentare il senso di disagio provocato da una città aboleth.

Gli inquietanti e alieni stili architettonici riscontrati in una città aboleth sono di solito influenze dirette copiate dai ricordi dell'impero primordiale, ma nel caso delle città più grandi e remote, questi edifici possono addirittura incorporare strutture che sono sopravvissute dall'impero primordiale fino ai tempi moderni. Questi edifici pullulano di un senso storico, e danneggiarli viene percepito come la più grande offesa possibile alla razza aboleth.

Ogni aboleth vive di solito in un edificio molto più grande delle sue necessità, perché i livelli inferiori sono riservati agli schiavi. I capi di una città aboleth sono sempre sapienti aboleth; piccole città possono avere solo un capo, mentre nelle città più grandi, diversi sapienti aboleth possono collaborare come un consiglio.

PERSONAGGI ABOLETH

Gli aboleth spesso avanzano in classi del personaggio. In particolare, preferiscono guerriero, ladro, mago, monaco e stregone. I libri degli incantesimi dei maghi aboleth consistono di tavolette di pietra o fogli di metallo; possono registrare i loro incantesimi anche sulle pareti interne delle loro tane. Gli aboleth non guadagnano mai livelli in classi di incantatore divino; chierici di Ghaunadaur, il Paziente e Tharizdun sono una rara eccezione a questa regola.

Per le classi di prestigio, i personaggi aboleth acquisiscono livelli da arcimago, assassino, cavaliere mistico e maestro del sapere. Si dice che esistano anche aboleth discepoli del drago, e naturalmente, i maestosi e pericolosi sapienti aboleth che governano la loro specie.

ESEMPIO DI PERSONAGGIO:
ILTHARSHUB

Il sapiente aboleth Iltharshub è un membro di un consiglio di quattro sapienti aboleth che governa la città abissale di Yolinitihili. Servito da molti schiavi e leali aboleth magi, Iltharshub trascorre grandi quantità di tempo a ripercorrere gli antichi ricordi dei suoi antenati. Fu così con grande sorpresa che incappò nel ricordo di un'antica rovina dell'impero primordiale: un laboratorio aboleth situato solo ad alcune dozzine di chilometri di distanza in una sezione dimenticata di profondi passaggi subacquei sotterranei.

Iltharshub affondò nelle sue memorie delle rovine per molti giorni a seguire e realizzò che l'edificio era stato sufficientemente ben costruito e sarebbe dovuto sopravvivere al passaggio delle epoche. Decise quindi di rivendicare per sé le rovine e i fantastici tesori perduti. Non voleva condividere alcuna scoperta con i suoi rivali del consiglio di Yolinitihili, così prese con sé un singolo assistente e la sua più potente e leale guardia del corpo, un golem di pietra superiore. Poi partì alla ricerca della rovina senza nome.

Incontro (LI 20): I PG possono incontrare Iltharshub e il suo golem e assistente in diversi modi. Potrebbero incappare nell'aboleth mentre esplorano il sottosuolo allagato. Potrebbero essere alla ricerca della stessa rovina, senza realizzare che si tratta di un antico laboratorio aboleth. Potrebbero anche essere stati ingaggiati da un potente mago che ha appreso della recente scomparsa di uno dei capi della vicina città di Yolinitihili. Il fatto che un sapiente aboleth abbia lasciato la città intriga molto il mago, che invia i PG a indagare in cambio di informazioni, oggetti o incantesimi.

Golem di pietra superiore: pf 271; *Manuale dei Mostri* pagina 130.

Aboleth assistente: pf 76; *Manuale dei Mostri* pagina 8.

Iltharshub: Aboleth mago 13/sapiente aboleth 2; GS 19; aberrazione Enorme (acquatico); DV 10d8+70 più 13d4+91; pf 238; Iniz +3; Vel 3 m, nuotare 18 m; CA 30, contatto 15, colto alla sprovvista 27; Att base +13; Lotta +30; Att +20 in mischia (1d8+9 più bava, tentacolo); Att comp +20 in mischia (1d8+9 più bava, 4 tentacoli); Spazio/Portata 4,5 m/3 m; AS assoggettare ingrandito, bava, padronanza dei glifi, poteri psionici; QS nube di muco, ricordi in recrudescenza, scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +16, Rifl +9, Vol +20; For 28, Des 16, Cos 24, Int 29, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Concentrazione +33, Conoscenze (arcano) +32, Conoscenze (geografia) +32, Conoscenze (storia) +32, Decifrare Scritture +34, Nuotare +17, Osservare +14 e Sapienza Magica +34; Bava Rapida†, Capacità Focalizzata (assoggettare ingrandito), Capacità Focalizzata (bava), Creare Glifo Aboleth†, Duro a Morire, Escludere Materiali, Frenesia di Morte†, Incantesimi Massimizzati^B, Incantesimi Rapidi^B, Resistenza Fisica, Scrivere Pergamene^B.

†Nuovo talento descritto a pagina 22.

Linguaggi: Aboleth, Aquan, Sottocomune, Comune, Draconico, Infernale, Terran.

Assoggettare ingrandito (Sop): L'attacco speciale assoggettare di Iltharshub si estende a un raggio di azione di 18 metri e può essere resistito da un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25.

Bava (Str): L'attacco speciale bava di Iltharshub può essere resistito da un tiro salvezza sulla Tempra con CD 30.

Nube di muco (Str): L'effetto della nube di muco di Iltharshub può essere resistito da un tiro salvezza sulla Tempra con CD 28.

Padronanza dei glifi (Mag): Quando Iltharshub crea un glifo aboleth, moltiplicare il costo base del glifo per 75% per determinare il suo costo in PE e materie prime. Inoltre, Iltharshub può lanciare glifo di interdizione due volte al giorno come capacità magica al costo di 200 mo di materie prime o 8 PE.

Poteri psionici (Mag): A volontà - immagine persistente (CD 17), immagine programmata (CD 18), immagine proiettata (CD 19), miraggio arcano (CD 17), muro illusorio (CD 16), trama ipnotica (CD 14), velo (CD 18). 16° livello dell'incantatore.

Ricordi in recrudescenza (Str): Iltharshub ha incrementato il suo punteggio di Intelligenza di 2 punti quando ha raggiunto il suo 2° livello da sapiente aboleth.

Incantesimi da mago preparati (15° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico (2), resistenza (CD 19), sigillo arcano; 1° - comprensione dei linguaggi, dardo incantato (2), identificare, raggio di indebolimento (2) (+14 contatto a distanza), scudo; 2° - immagine speculare, invisibilità, mano spettrale, scassinare, tocco di idiozia (+20 contatto in mischia), vita falsata; 3° - chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione, tocco del vampiro (+20 contatto in mischia), velocità, vista arcana; 4° - allucinazione mortale (CD 23), costrizione inferiore (CD 23), muro di ghiaccio (CD 23), occhio arcano, porta dimensionale (2); 5° - legame telepatico di Rary, muro di forza, occhi indagatori, passapareti, spezzare incantamento, teletrasporto; 6° - analizzare dweomer, conoscenza delle leggende, disintegrazione (+14 contatto a distanza, CD 25), dissolvi magie superiore; 7° - desiderio limitato, dito della morte (CD 26), scrutare superiore (CD 26); 8° - orrido avvizzimento (CD 27), stasi temporale (+20 contatto in mischia, CD 27).

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri; 1° - armatura magica, cancellare, individuazione delle porte segrete, protezione dal bene; 2° - comandare non morti, protezione dalle frecce, ragnatela, serratura arcano; 3° - anti-individuazione, blocca persone, evoca mostri III, protezione dall'energia; 4° - ancora dimensionale, confusione, globo di invulnerabilità inferiore, nebbia solida; 5° - congelamento, cono di freddo, evoca mostri V, permanenza, simbolo di dolore; 6° - controllare acqua, repulsione, suggestione di massa, visione del vero; 7° - esilio, simbolo di debolezza, vista arcana superiore; 8° - rivela locazioni, simbolo di demenza, vuoto mentale.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+6, fascia dell'intelletto+6, anello di protezione+4, amuleto di protezione contro individuazione e localizzazione, verga di metamagia (rapida) inferiore.

IL DIO NEL LAGO

Il sonnolento villaggio di Lago del Corvo nasconde un segreto: un terribile dio vive nelle profondità del lago omonimo dell'insediamento.

Gli abitanti di Lago del Corvo sanno che qualcosa vive nel lago. Le persone che si recano al lago al buio spariscono troppo spesso e di frequente ricompaiono settimane dopo senza ricordi di dove siano state. La chiesa locale di St. Cuthbert è stata abbandonata non meno di sette volte negli ultimi due anni, ogni volta con il suo unico chierico che ha rapidamente fatto bagagli ed è fuggito senza dire una parola. Gli avventurieri che arrivano a Lago del Corvo hanno l'abitudine di sparire per sempre.

La verità è che qualcosa vive davvero nel Lago del Corvo, ma non è una divinità. È un aboleth esiliato di nome Zlorthishen.

AGGANCI PER L'AVVENTURA

I PG possono giungere a Lago del Corvo per diversi motivi. Un loro conoscente potrebbe avere visitato il paese ed essere scomparso. Un PG chierico potrebbe ricevere l'incarico dai suoi superiori di indagare sul motivo per cui i chierici di St. Cuthbert non restano in paese mai più di un mese. I PG potrebbero essere solo di passaggio in paese e percepire che c'è qualcosa di strano nel modo in cui i locali li trattano con tanta tristezza.

Lago del Corvo potrebbe anche servire da principio di una nuova campagna. I PG potrebbero essere tutti abitanti del luogo che lentamente scoprono il sinistro segreto che infesta il lago e le gallerie sotto il paese.

Non viene fornita alcuna mappa di Lago del Corvo, in modo da posizionare con maggiore facilità il villaggio nel mondo della campagna. Qui di seguito viene dettagliata l'abitazione di Huck il Guercio, un vecchio cacciatore che vive in un semplice edificio ad un piano con solide fondamenta.

CASA DI HUCK IL GUERCIO

Huck il Guercio è un vecchio ranger umano, la prima persona che l'aboleth Zlorthishen assoggettò dopo essere giunto a Lago del Corvo cinque anni fa tramite un fiume sotterraneo. L'aboleth sapeva che la sua sopravvivenza dipendeva dalla rapidità con cui avrebbe stabilito una roccaforte segreta sotto gli occhi ignari dei locali, e assoggettò Huck mentre questo si aggirava da solo ai margini del lago. Negli ultimi cinque anni, l'aboleth è riuscito ad assoggettare segretamente mezzo paese, compresi tutti i suoi capi e membri importanti. I suoi schiavi crearono una serie di gallerie sotterranee che collega il lago alla cantina di Huck, e di recente l'aboleth ha cominciato a usare queste gallerie per generare skum.

Dopo avere indagato in paese, i PG dovrebbero infine giungere a casa di Huck. Nessuno parla, ma un'attenta osservazione permette ai PG di notare che nonostante l'ammontare di traffico che va e viene da casa di Huck, non sembra mai esserci molto rumore o schiamazzi che provengono dall'interno dell'edificio.

1. INGRESSO

Questo edificio ha un aspetto abbastanza consueto. Le pareti e il soffitto di assicelle di legno sono coperti di licheni e filamenti di funghi, mentre la solida pietra del pavimento è piena di muffa.

Dei sentieri ben battuti all'esterno della casa conducono alla porta sul retro (area 7) oltre che alla vicina riva del lago.

2. MAGAZZINO

Questa stanza è completamente piena di un incredibile ammontare di roba. Corde, vecchi vasi, barili, casse, scatole, canne da pesca, trappole per orsi rotte e altro ancora colpisce l'occhio.

Nessun oggetto di questo posto è stato più usato da quando Huck è stato assoggettato; i suoi giorni da cacciatore sono finiti.

3. BAGNO

Questa stanza sporca e maleodorante potrebbe servire da bagno solo per il più coraggioso degli uomini.

L'igiene personale di Huck è sempre stato argomento di discussione in paese, e le sue abitudini non sono molto migliorate dopo l'assoggettamento.

4. MAGAZZINO DELLE CORNA

Sembra che un tempo questa stanza fosse una camera da letto, ma prima che possa di nuovo essere utilizzata come tale, qualcuno deve rimuovere le centinaia di corna ammassate in pile intrecciate.

Huck aveva una predilezione per le corna: cervo, alce, peryton (vedi *Mostri di Faerûn*), qualsiasi cosa riuscisse ad abbattere e portare qui. Aveva in mente di catalogarle e tenere solo le migliori, ma non riuscì mai a completare questo piano. La raccolta di corna ha completamente invaso la stanza; Huck adesso dorme su di una pila di stracci vicino alla stufa in soggiorno (area 5).

5. SOGGIORNO (LI 3)

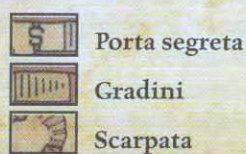
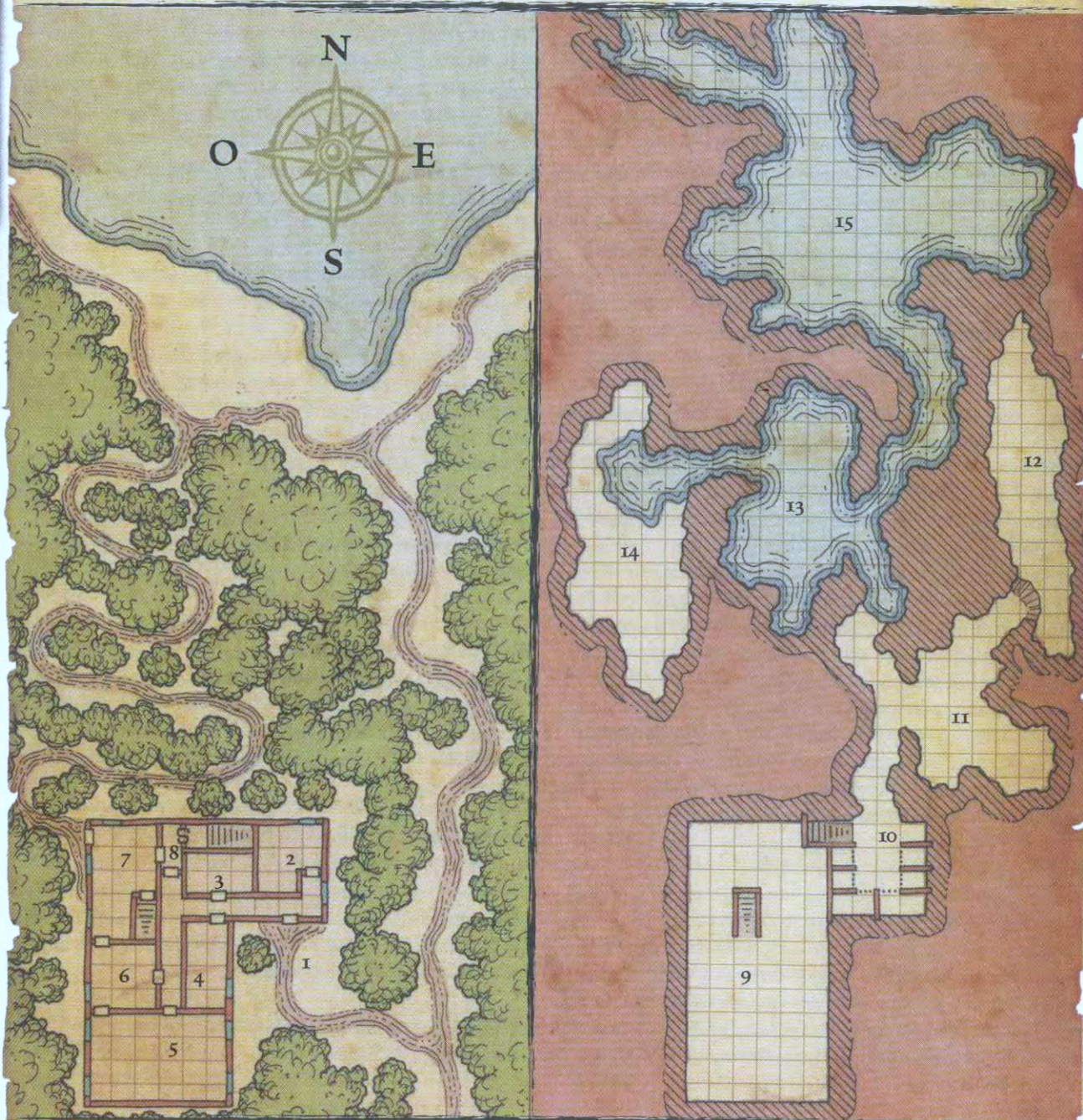
Questa stanza è calda ma nauseante; l'aria è satura dell'odore di pelle sporca e fumo. Negli angoli della stanza si trovano pezzi di mobilio rovinato, compresa una sedia, un tavolo, scaffali e una libreria vuota. Una stufa di ferro si trova a nord, e una sporca pila di stracci e coperte è impilata di fronte ad esso.

Qui Huck dorme, mangia e trascorre le ore in attesa che il suo padrone gli affidi un nuovo compito. L'udito di Huck non è più buono come un tempo, quindi ci sono discrete probabilità che non senta bussare alla porta, e neppure qualcuno che si intrufoli in casa. Se viene sorpreso qui, il suo atteggiamento iniziale è ostile. Urla e impreca, sperando di cacciare gli intrusi, a meno che il suo atteggiamento non venga portato perlomeno ad amichevole, nel qual caso si calmerà e comincerà a parlare. Se reso premuroso, inviterà i suoi visitatori a cena (acqua da una brocca arrugginita e stufato di coniglio un po' andato a male). Non rivelerà la presenza degli skum o dell'aboleth al piano di sotto, ma chiunque parli con lui e superi una

Il Dio del Lago

Superficie

Sottoterra



Un quadretto = 1,5 m

prova di Percepire Intenzioni con CD 15 può comprendere che è in qualche modo controllato magicamente.

Ad ogni modo, Huck utilizza il suo legame telepatico con Zlorthishen per avvertire gli aboleth degli intrusi. Se i PG diventano troppo fastidiosi, l'aboleth comunicherà ad Huck di condurli giù nelle grotte così che gli skum li sistemino. Huck lo ha già fatto molte volte in passato; fa finta di spaventarsi e corre attraverso la porta segreta nell'area 8 e nelle grotte sotterranee, conducendo gli avventurieri all'imboscata con lo skum nell'area 11.

Se viene liberato del controllo magico, gli occhi di Husk riprenderanno vita e cercherà di fuggire, sa che l'aboleth starà sicuramente mandando gli skum al piano di sotto a prenderlo, e non vuole altro che darsi alla macchia nella foresta. Ha ragione; 2d4 round dopo il termine dell'assoggettamento, un gruppo di cinque skum entrerà nella stanza per indagare, ricattare Husk, e portarlo di sotto perché venga riassoggettato.

Huck il Guercio: Umano ranger 3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d8-6, pf 7; Iniz +1; Vel 9 m; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +3, Lotta +1; Att +2 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale perfetto) o +6 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo perfetto con frecce+1); Att comp +2 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale perfetto) o +4/+4 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo perfetto con frecce+1); AS nemico prescelto (animali +2), stile di combattimento con l'arco; QS empatia selvatica +6 (+2 bestie magiche); AL CN; TS Temp +1, Rifl +4, Vol +3; For 7, Des 12, Cos 6, Int 10, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Artigianato (lavorare il cuoio) +6, Cavalcare +3, Conoscenze (natura) +6, Guarire +9, Professione (cacciatore) +6, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie in aree naturali); Arma Focalizzata (arco lungo), Furtivo, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggio: Comune.

Nemico prescelto (Str): Huck ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni e Sopravvivenza quando fa uso di queste abilità contro animali. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Proprietà: Armatura in cuoio+1, pugnale perfetto, arco lungo perfetto con 7 frecce+1, 13 frecce perfette, pozione di cura ferite leggera.

6. CUCINA

Questa cucina sembra bene organizzata, ma tutto è coperto da uno spesso strato di polvere eccetto per una serie di impronte tra la porta orientale e occidentale.

Dal suo assoggettamento, Huck non ha più utilizzato la cucina per preparare il cibo. Ha invece spostato la stufa a legno nel soggiorno e la utilizza quando ne ha voglia.

7. STANZA DELLO SCUOIAMENTO

Questa grande stanza contiene diversi lunghi tavoli e arnesi utilizzati per scuoiare gli animali e preparare le pellicce. Tutto ciò che si trova qui è coperto da uno spesso strato di polvere, eccetto per l'ovvia serie di impronte che conduce dalla porta occidentale a quella settentrionale.

Huck tende a utilizzare la più piccola porta sul retro di questa stanza per entrare e uscire dalla casa. La porta che conduce alla scala che scende è bloccata, ed è necessaria una prova di Forza con CD 22 per aprirla. Fino a due persone possono aiutarsi su questa porta.

8. DISPENSA

Questa piccola stanza contiene due ripiani di carne secca e due barili di acqua tiepida e maleodorante.

La porta segreta nella parete sud può essere scoperta da una prova di Cercare con CD 20. Se Huck si rifugia qui nel tentativo di attirare i PG al piano inferiore, lascerà la porta segreta aperta.

9. CANTINA

Questa grande area è sostenuta da numerose travi di legno. Un intreccio di centinaia di zucche malferme pendono dal soffitto, e pile di legna da ardere e vecchia frutta secca si trova vicino alla scala. La stanza è altrimenti vuota.

Un personaggio che passi entro 1,5 metri dalla parete che separa la cantina dall'area 10 può effettuare una prova di Conoscenze (architettura) con CD 15 per notare che è vecchia solo di qualche anno e fatta di pietra diversa rispetto al resto delle pareti della cantina.

10. PRIGIONE

Questa stanza odora di alghe. Sul pavimento sono raccolti folli ammassi verdi di questa pianta. Diverse celle di mattoni con sbarre di ferro arrugginite sono disposte lungo le pareti di questa stanza, e un buco umido e frastagliato nella parete orientale si apre su di una galleria naturale.



Huck cerca di attirare i visitatori verso l'imboscata degli skum

Qualsiasi PG o PNG catturato dai paesani assoggettati viene portato qui, dove è tenuto imprigionato nudo in una cella finché l'aboleth è pronto ad assoggettarlo. Le porte di queste celle sono arrugginite e decrepite; una prova di Forza con CD 23 è sufficiente ad aprirle. Sfortunatamente i prigionieri vengono anche legati dagli skum (Utilizzare Corde +1). Di solito, un prigioniero deve attendere solo 1d4+1 ore prima che l'aboleth lo richiami.

11. CAVERNA DEGLI INTERROGATORI (LI 7 SE VIENE TESA UN'IMBOSCATA)

Questa grande caverna è umida e un po' fredda. Pozze di acqua salmastra coprono il pavimento, e una singola rigida sedia con manette costruite nei braccioli e le gambe anteriori è collocata nel mezzo della stanza.

Questa sedia viene utilizzata per bloccare i pochi individui che l'aboleth ha difficoltà ad assoggettare (i non umanoidi). I suoi servitori skum svolgono turni per interrogare e picchiare la vittima e scoprire quello che sa, e una volta che la vittima avrà detto ciò che gli skum vogliono sentire e sarà troppo malmessa per difendersi, verrà trascinata nella caverna a sud est e uccisa.

Se i PG arrivano fin qui senza essere stati avvistati, c'è solo una probabilità del 40% che 1d4 skum si trovino qui al loro arrivo. Se Huck avverte telepaticamente l'aboleth dei PG, tutti e cinque gli skum (compreso Toruk) sono qui, nascosti nella grotta e preparati a tendergli un'imboscata. Faranno del loro meglio per spingere i personaggi nell'acqua ad est, dove gli skum saranno in vantaggio.

12. CAVERNA DEI RIFIUTI (LI 4)

Il pavimento di questa lunga caverna scende ripidamente di 3 metri. Il pavimento della grotta è immacolato.

L'aboleth, Huck e gli skum riescono (con grande difficoltà) a catturare e trascinare una melma grigia in questa caverna. La melma non può uscire dalla fossa, e gli skum la utilizzano per liberarsi delle vittime che hanno interrogato. Una vittima gettata giù dalla sporgenza nel pozzo, viene lasciata divorare dalla melma; gli skum restano a guardare a meno che non siano richiesti altrove.

Melma grigia: pf 31; *Manuale dei Mostri* pagina 172.

13. POZZA DEGLI SKUM (LI 7)

Questa grande caverna è completamente riempita da acqua fredda e scura.

Finora Zlorthishen è riuscito a generare solo cinque skum, ma uno di loro è già diventato un guerriero di 2° livello. Questo skum si chiama Toruk e funge da capo quando l'aboleth è altrove. Se gli skum non sono già stati incontrati in un'altra grotta, si trovano qui. L'acqua in questa area è profonda 3 metri, quindi gli skum preferiscono affrontare i nemici qui.

Skum (4): pf 11 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 226.

Toruk: Skum guerriero; GS 4; aberrazione Media (acquatico); DV 2d8+2 più 2d10+2, pf 24; Iniz +5; Vel 6 m, nuotare 12 m; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base

+3, Lotta +7; Att +8 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +8 in mischia (2d6+4, morso) e +2 in mischia (1d4+2, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS artigliare 1d6+2; QS anfibio, scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +3; For 19, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Intimidire +0, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +5, Nuotare +12, Osservare +3; Allerta, Arma Focalizzata (morso)^B, Attacco Poderoso^B, Iniziativa Migliorata.

Linguaggio: Aquan.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+1, 2 pozioni di cura ferite leggere.

14. CAVERNA DI RIPRODUZIONE

Questa grotta odora di vomito e cibo marcio. Diverse pozze allagate sono disposte lungo la parete settentrionale, e manette insanguinate pendono da ganci di ferro conficcati nel muro sopra le pozze.

I prigionieri femmina che vengono assoggettati e dimenticati dai concittadini, qui affrontano una fine davvero terribile. Zlorthishen le utilizza come incubatrici per i nuovi skum. Il processo di generazione è quasi sempre fatale, e i resti vengono gettati dagli skum alla melma dell'area 12. Se i PG sono alla ricerca di un PNG femmina scomparso, potrebbe trovarsi qui.

15. TANA DI ZLORTHISHEN

Questo grande lago sotterraneo è leggermente increspato, come se una cosa invisibile si stesse agitando appena sotto la sua buia superficie.

Questa grande caverna è il luogo in cui vive l'aboleth Zlorthishen. Se i PG arrivano qui senza farsi scoprire dall'aboleth, c'è una probabilità del 75% che si trovi qui. Se è a conoscenza dell'arrivo dei PG (come nel caso di un avvertimento telepatico da parte di Huck), crea un muro illusorio sopra la parte meridionale della grotta, e poi crea l'immagine persistente di un kopru che nuota nella grotta principale. Spera di ingannare i PG, facendogli sprecare qualche risorsa contro l'illusione, che l'aboleth cercherà di controllare in maniera realistica. L'immagine del kopru "cercherà di fuggire" rapidamente attraverso uno dei passaggi ad est.

Se i PG lo seguono, Zlorthishen utilizza immagine proiettata per inviare un'immagine di se stesso nella grotta dietro di loro e cercherà di assoggettarli tramite l'immagine. Qualsiasi PG che si avvicini all'immagine viene colpito da trama ipnotica. Se l'aboleth viene scoperto, combatterà finché non viene ridotto a metà dei suoi punti ferita, quando fuggirà negli abissi del Lago del Corvo per guarirsi e pianificare la vendetta.

Una ricerca della parte meridionale della grotta rivela un rispettabile ammontare di bottino che l'aboleth ha raccolto da avventurieri e altre vittime. Il tutto consiste di 4.120 ma, 1.003 mo, due pietre del tuono, uno scudo leggero di legno perfetto, un cannocchiale del valore di 1.000 mo, una pozione della resistenza dell'orso, una bacchetta della forza del toro (20 cariche), una scimitarra+1 e un paio di stivali molleggiati.

Zlorthishen: Aboleth; pf 88; *Manuale dei Mostri* pagina 8.



Illustrazione di D. Kovacs

I beholder sono forse la più letale delle grandi razze di aberrazione. Sono sicuramente una delle più peculiari e insolite d'aspetto.

Si dice che i primi beholder siano stati generati su di un Piano Esterno da un'entità primordiale potente quando un dio. Questa creatura è senza nome, e i suoi figli non hanno bisogno di dargliene uno. Per gli altri, è nota solo come la Grande Madre, un nome datole dal fatto che la creatura generò l'intera razza dei beholder dalla sua stessa carne, più che da una qualche reale certezza che fosse femmina. Dalla Grande Madre, la razza beholder e i suoi vari cugini si sono propagati verso altri piani con grande successo, perché pochi possono opporsi a queste distruttive creature.

Sebbene le informazioni di questo capitolo vengano fornite come fatti, i beholder sono creature aliene in corpo, mente e anima. Anche Iphegor dello Specchio d'Ebano potrebbe non averne scoperto tutti i segreti, o non aver registrato tutto ciò che ha appreso nel *Codex Anathema*.

ANATOMIA DEI BEHOLDER

Sebbene i beholder possano sembrare creature relativamente semplici, hanno in realtà una natura complessa e aliena. Alcuni dei loro tratti e organi interni hanno forma e funzioni simili a quelli riscontrati in altre creature, ma molti di essi sono totalmente unici di queste terribili mostruosità.

ANATOMIA ESTERNA

Il corpo di un beholder appare, all'esterno, abbastanza semplice. Consiste di una singola sfera di circa 2,4 metri di larghezza, ma non è insolito trovare esemplari leggermente più piccoli o anche molto più grandi. La capacità naturale di galleggiare di un beholder in qualche modo ne riduce il peso, ma i loro corpi restano densi e compatti. Un beholder di 2,4 metri di diametro pesa di solito tra i 2.000 e i 2.500 kg.

La pelle di un beholder ha la forza dell'acciaio. Tranne per la pelle specializzata delle palpebre e lungo le mascelle, la pelle di un beholder non è flessibile. Il colore e la pigmentazione variano di beholder in beholder. Alcuni beholder hanno la pelle liscia, quasi brillante di un singolo colore, mentre altri hanno la pelle molto colorata o addirittura a strisce o puntini che sembra essere composta di spesse piastre ossee intrecciate. Ogni beholder si ritiene la forma pura generata epoche fa dalla Grande Madre, e qualsiasi variazione esibita da altri beholder è ritenuta un segno di inferiorità.

La carne dei peduncoli oculari è dura e fibrosa, ma a differenza della pelle che copre il corpo, questa è molto flessibile. Sulla maggior parte dei beholder, ogni peduncolo è liscio e gommoso, quasi come un tentacolo. Anche qui esistono molte variazioni. Alcuni beholder hanno peduncoli segmentati simili al corpo di un verme, mentre altri li hanno articolati, quasi come insetti composti da numerose nocche e dita che possono ruotare e piegarsi in qualsiasi direzione.

La bocca di un beholder svolge le stesse funzioni di una bocca umana; ha una lingua, un palato superiore e inferiore soffice, e denti superiori e inferiori. I denti di un beholder sono lunghi, sottili e affilati, progettati per lacerare e strappare.

Gli organi sensoriali di un beholder sono, in maggior parte, non affinati quanto quelli di un umano. Il loro senso del tocco è atrofizzato fin quasi al punto dell'inutilità, eccetto per la superficie della lingua. I beholder usano la lingua per percepire gli oggetti, dato che questo muscolo carnoso è alquanto sensibile. Una cosa per cui, ironicamente, non è ben portato è il gusto. I beholder non hanno assolutamente il senso del gusto, il che potrebbe spiegare perché mangiano praticamente qualsiasi cosa che gli cada vittima. I beholder percepiscono gli odori tramite migliaia di minuscole aperture (dette sfiatatoi) sulla superficie del corpo, ed è tramite esse che respirano. Dei quattro sensi non visivi, solo l'udito si avvicina a quello di un umano. I beholder hanno di solito dozzine di piccole membrane timpano disposte in punti quasi casuali del corpo; ognuna è solo di 2,5 centimetri di diametro e impossibile da notare eccetto da un esame più ravvicinato.

Naturalmente, i sensi non visivi del beholder sono così rudimentali principalmente perché i loro occhi sono così tanto sviluppati.

OCCHI

Gli occhi sono la peculiarità anatomica più visibile (e temuta) del beholder. Oltre a fornire alla creatura una visione a 360°, gli occhi possono essere utilizzati per mirare, dirigere ed emettere potenti effetti soprannaturali. A parte questi effetti, l'occhio di un beholder è un organo meraviglioso e complesso che è stato per lungo tempo l'ossessione di innumerevoli saggi e maghi.

La sfera oculare di un beholder è dura e solida, forte quasi quanto una palla di pietra di simili dimensioni. Mentre riposa, gli occhi hanno un iride circolare e molto colorato (1). L'iride sembra una qualche sorta di cristallo trasparente, consistente di centinaia di fasci intrecciati, ognuno dei quali capaci di movimenti indipendenti. Ciò permette al beholder uno stupefacente controllo sulla forma del suo iride e l'ammontare di luce che penetra l'occhio. Un beholder può modificare l'iride in praticamente qualsiasi forma immaginabile, e può addirittura espanderlo fino al margine dell'occhio in modo da dare l'impressione di non avere alcun iride.

Curiosamente, l'occhio di un beholder non possiede una singola lente. Invece, un occhio può avere fino a una dozzina di lenti di differenti dimensioni e forme (2), tutte in grado di ruotare e muoversi indipendentemente e collegate al movimento dell'iride. Aggiustando le lenti e l'iride, un beholder può mirare i suoi raggi oculari. Le numerose lenti hanno l'aggiuntivo beneficio di conferire alla creatura la sua vista eccezionale. Tutti i beholder possiedono scurovisione fino a 18 metri, e in condizioni di luce intensa possono contare le gambe di una zanzara al doppio di questa distanza.

L'interno dell'occhio di un beholder è una massa intrecciata di fibre trasparenti e quasi invisibili di tessuto nervoso dette evoculari (3). Ogni evoculario si connette direttamente a una delle tre retine dell'occhio e si ancora al fodero

dell'iride (4); una lente o entrambi. Gli evoculari non solo aiutano il movimento delle varie componenti, ma trasmettono anche luce ed energia magica dalle retine alle lenti e viceversa. Ogni occhio ha una configurazione leggermente diversa degli evoculari. In un occhio, possono formare una complessa spirale. In un altro, creano serrate trame a cavaturaccioli. In un terzo, possono essere tesi e diritti. La natura della configurazione dell'evoculario di un occhio si ritiene essere ciò che focalizza l'energia magica grezza che la creatura genera nelle profondità del suo cervello per creare gli effetti dei suoi caratteristici raggi oculari.

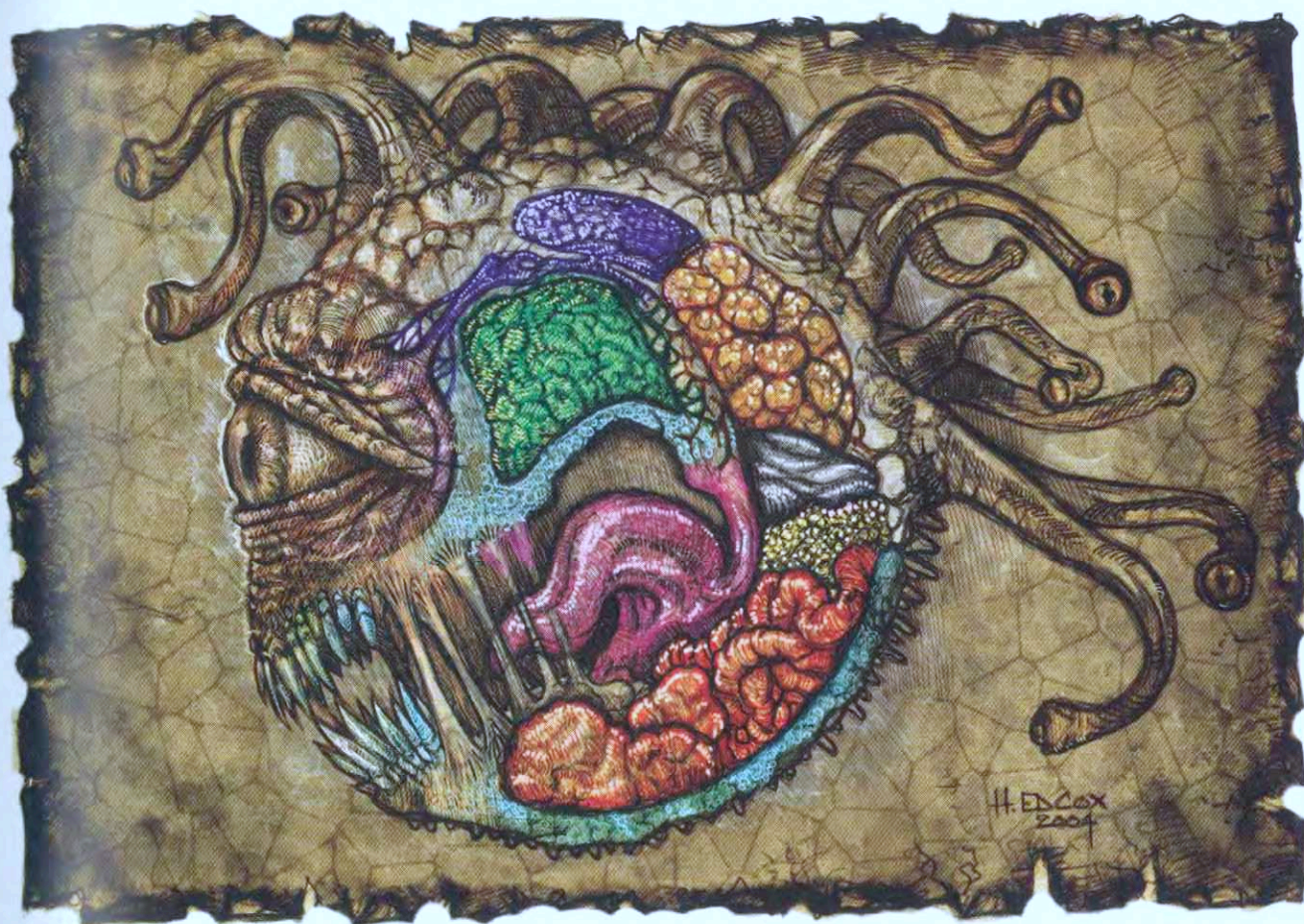
Le tre retine (5) di ciascun occhio si avvolgono in una complessa struttura intrecciata mentre scendono lungo il peduncolo o dietro l'occhio centrale per convergere nelle profondità del corpo e del cervello della creatura. L'energia magica grezza che alimenta i raggi oculari del beholder viene trasmessa lungo questa treccia dai *dweomerlobi* del suo cervello.

ANATOMIA INTERNA

Il corpo esterno di un beholder, per quanto strano, sembra almeno avere una struttura logica. Più ci si addentra in un beholder, però, più alieni e insoliti ne diventano le componenti. I suoi organi interni sono una massa intrecciata, colorata e spesso imperscrutabile di tubi, sacche, spire e "cose" che spesso hanno poca o nessuna analogia con ciò che si trova in un umano. I saggi sono riusciti a definire gli scopi di alcuni di questi organi tramite un processo di eliminazione o prossimità alla bocca della creatura. Il sistema digerente di un beholder (e i connessi sistemi circolatorio



L'occhio di un beholder (legenda nel testo)



Anatomia di un beholder (legenda nel testo)

e respiratorio) sono abbastanza palesi. Oltre questi, i saggi sono certi solo degli organi riproduttivi e del cervello.

Forse, la più insolita peculiarità degli organi interni di un beholder è la loro strana galleggiabilità. Anche quando sono separati dal resto del corpo, questi organi fluttuano come palloncini, nonostante il fatto che raramente contengano alcun volume apprezzabile di aria o gas naturale (con l'eccezione del polmone). Un organo interno separato dal corpo di un beholder mantiene la sua galleggiabilità per un massimo di 12 ore, o più a lungo se conservato con magie come *riposo inviolato*. Questa galleggiabilità naturale permette al beholder di volare, con i movimenti e gli spostamenti controllati da folate di aria espulsa dalle migliaia di sfiatatoi.

Sistema scheletrico

Tecnicamente, i beholder sono creature endoscheletriche, sebbene ciò che passi per uno scheletro nei loro corpi non è altro che un grosso teschio. Il materiale che compone il teschio non è osso, però; infatti, è così simile in struttura alla pelle della creatura, che è impossibile dire dove finisca la pelle e cominci il teschio. Il materiale è duro, inflessibile e, soprattutto, incredibilmente leggero. Nonostante il fatto che sia straordinariamente poroso (un bicchiere d'acqua versato in un esemplare di "osso" di beholder viene assorbito in pochi secondi), rimane rigido e quasi forte come il ferro. Sfortunatamente, il materiale diventa rapidamente fragile alla morte del beholder. Alcuni alchimisti hanno sviluppato metodi per preservare la forza dell'osso dopo la morte della

creatura, ma dato che questo materiale è solo forte come il ferro e molto più pericoloso da raccogliere, le armature e armi fatte di ossa di beholder restano poco più che delle curiosità.

Sistema vascolare e digerente

La serie di organi interni più evidente compone il tratto digestivo della creatura. Il fondo della bocca di un beholder consiste di un potente muscolo simile a uno sfintere (1), che si apre su di un corto esofago (2) e poi in un grande stomaco piatto (3) che riempie la maggior parte della cavità all'interno della mascella inferiore. Numerosi tubi più piccoli simili a intestini (4) si irradiano dallo stomaco e si avvolgono alle spalle della creatura. Mentre continuano a dividersi, trasportano i resti liquefatti del pasto in profondità nel corpo. Alla fine, questi intestini diventano sottili come capelli e si raccolgono intorno e attraverso un grande organo a ventaglio (5) che contiene centinaia di minuscoli canali colmi d'aria. Questo è il polmone del beholder, e i canali mescolano costantemente l'aria con il cibo digerito per produrre uno schiumoso fluido rosa.

Il polmone stesso è circondato da potenti muscoli che si espandono e contraggono aritmicamente, spingendo ed espellendo aria dagli sfiatatoi nella pelle del beholder. Dal polmone, centinaia di migliaia di piccolissime arterie si dividono per trasportare la mistura di fluidi ad altri organi. Questo materiale schiumoso viene pompato nel corpo della creatura dalle pulsazioni del polmone. Una volta che gli elementi nutritivi e l'ossigeno fornito dal fluido sono stati completamente consumati, il liquido di scarto ritorna

nelle cavernose mascelle del beholder. Viene da lì espulso, o più comunemente, cola in un rigagnolo costante di bava maleodorante. Un beholder che resta a lungo senza cibo diventa sempre più assonnato mentre il suo corpo comincia a seccarsi.

Qualsiasi cosa il beholder trovi indigeribile viene vomitata o risputata oppure lentamente assorbita nelle pareti dello stomaco e alla fine incastonata nella superficie interna del suo "scheletro".

Sistema riproduttivo

I beholder sono di genere neutro, e diventano fertili solo una volta nella vita. Durante questo periodo (che capita nei primi quarant'anni della vita del beholder), la creatura diventa sempre più frenetica e paranoica nell'atteggiamento. Cresce e si gonfia uno strano organo ovoidale (6) sotto la lingua della creatura; questo è l'utero della creatura. Un tipico beholder può tenere fino a dodici piccoli nell'utero in un periodo di circa sei mesi, durante il quale diventa sempre più attivo e irascibile. Un beholder gravido mangia quasi quattro volte il suo normale ammontare di cibo per i primi quattro mesi della sua gestazione, accumulando riserve di cibo nello stomaco, intestini e anche nei polmoni. Durante gli ultimi due mesi, l'utero della creatura è diventato così grande che la bocca non è più in grado di ingoiare cibo, e la lingua penzola fuori dalla mascella. Un beholder è al massimo della paranoia in questo periodo, e rimane nascosto nella sua tana fino a quando non partorisce.

La nascita di nuovi beholder è un evento di cui pochi sono stati testimoni, e secondo tutti i resoconti, è qualcosa che ancora meno vorrebbero vedere. Quando una gestazione giunge al termine, le mascelle del beholder si spalancano, e vomita l'utero fuori dello stomaco. La creatura morde l'utero e fluttua docilmente nell'aria. I giovani beholder sono obbligati a raggiungere la libertà aprendosi la strada divorando questa massa sanguinolenta; sono capaci di volare immediatamente, ma il potere dei loro occhi si svilupperà solo più avanti. Sebbene un beholder dia vita fino a una dozzina di piccoli alla volta, solo una manciata ne sopravvive. Il genitore osserva i piccoli e decide quali sono quelli che più gli somigliano. Gli altri vengono divorati dal genitore affamato, insieme all'utero scartato, e i piccoli sopravvissuti vengono cacciati dalla tana del genitore entro un'ora per sopravvivere da soli.

Sistema nervoso centrale

L'intenso potere ed energia magica di un beholder sono raccolti e diretti negli organi interni che compongono il sistema nervoso e il cervello (7). Alcuni teorizzano che i beholder raccolgono energia magica dai corpi degli incantatori che hanno divorato, mentre altri credono che assorbano l'energia magica direttamente dall'ambiente.

Infatti, la grande riserva di potere magico del beholder è collegata direttamente ai suoi occhi. Proprio come i nervi ottici intrecciati della creatura trasmettono luce per permettere al cervello di vedere, così gli occhi trasmettono magia al cervello perché la conservi e potenzi. Un beholder può assorbire energia magica guardando gli effetti di incantesimi in azione, osservando creature come costrutti o incantatori, fissando antiche reliquie e piccole cianfrusaglie magiche, o semplicemente leggendo o studiando libri degli incantesimi. Può addirittura assorbire magia osservando con i propri occhi, riciclando il potere nel suo cervello per poi riutilizzarlo.

L'ammontare di energia magica che gli occhi assorbono è minuscola; un beholder potrebbe studiare la stessa pergamena di *dardo incantato* senza interruzioni per mesi prima che lo studio la renda inutile. Più potente e permanente è la magia, più tempo ci vuole per assorbirla. Inoltre, i beholder sviluppano una tolleranza a vari tipi di magia. Un beholder otterrebbe molta meno energia magica studiando un singolo paio di *stivali alati* nel corso di una settimana di quanta ne otterrebbe leggendo un'intera biblioteca di tomi arcani. Un beholder che si trova senza una continua riserva di nuove magie da studiare diventa irascibile e paranoico. Più di qualsiasi senso di avidità, ciò forza la creatura ad accumulare oggetti magici come tesori o a perlustrare rovine, dungeon e altri luoghi che conservano potenti magie.

Il cervello di un beholder è molto grande. La maggior parte consiste di due lobi che scendono a destra e sinistra come corni. Sono noti come *dweomerlobi*, ed è qui che l'energia magica viene conservata e amplificata.

MENTE DI UN BEHOLDER

La mente di un beholder, come il suo corpo, è aliena al mondo naturale e consiste in realtà di due menti separate e indipendenti. Questi menti possono essere divise nella mente razionale e la mente intuitiva. Avere due menti non dà al beholder alcun vantaggio tattico o magico; semmai, sono il più grande svantaggio della creatura.

La mente razionale è una macchina logica e fredda che classifica le informazioni in forme e dimensioni che un beholder può assimilare. Accumula piani, conoscenze magiche, osservazioni personali, ricordi e scopi.

La mente intuitiva consiste in quello che vede il beholder. Divide ciò che osserva per determinare se può o meno essere passato alla sua mente razionale. Qui, il beholder tiene ricordi e conoscenze sopresse, dettagli di fallimenti passati, e teorie che spezzerebbero la sua mente razionale.

Nel golfo che esiste tra le due menti del beholder si nascondono paranoia e xenofobia. I beholder sono considerati pazzi, ma non tutti i beholder soffrono dell'effetto collaterale di avere due menti. In alcuni, le menti intuitive e razionale collaborano per assimilare pensieri e piani senza nascondere verità e conoscenza. Questi beholder sono considerati sani, e possono interagire con altre creature in maniera non distruttiva, anche se restano capaci di crudeltà e sadismo quanto la più comune varietà. (Vedi "Società beholder", di seguito, per ulteriori dettagli).

VITA DEI BEHOLDER

In teoria, un beholder può vivere per più di cento anni. In pratica, solo alcuni sopravvivono al primo decennio, dato che i beholder trascorrono i loro primi anni a esplorare e cercare una tana adatta.

Un beholder neonato possiede forti memorie razziali. Entro pochi minuti dall'uscita dall'utero, può parlare il linguaggio dei beholder e già dimostra forti atteggiamenti xenofobi e intolleranti. Per queste ragioni, è difficile che il beholder diventi nient'altro che malvagio.

I beholder neonati crescono in fretta. Per i primi mesi di vita, però, sono quasi del tutto indifesi, dato che i loro raggi oculari hanno bisogno di tempo per svilupparsi. Un beholder deve

trascorrere diversi mesi a osservare magia prima che i suoi raggi oculari siano pienamente sviluppati. Per i beholder nati in remote rovine o dungeon pieni di magia, l'appropriato sviluppo dei raggi oculari richiede dai due ai tre mesi. Fino ad allora, terranno un basso profilo e si nutriranno di animali e bestie più piccole. Nelle zone in cui la magia è scarsa, potrebbe volerci anche un anno prima che gli occhi del beholder assorbano abbastanza magia da alimentare i suoi poteri.

Fisicamente, un beholder raggiunge la taglia normale e la maturità a due anni. In teoria, un beholder diventa sempre più fragile una volta superati i novant'anni. All'età di cent'anni, i suoi peduncoli oculari cominciano a perdere i poteri e avvizzirsi. In pratica, però, un beholder abbastanza astuto e forte da sopravvivere agli attacchi di potenti avventurieri e altri beholder riuscirà a trovare un modo di allungare la propria esistenza grazie alla magia. Se un beholder riesce a ritardare l'invecchiamento, continua lentamente a crescere di taglia. Persistono infatti storie di beholder immensi vecchi di centinaia di anni e di quasi 6 metri di diametro.

DIETA DEI BEHOLDER

Nonostante i suoi stupefacenti poteri e potenza magica, un beholder rimane fondamentalmente una creatura fisica. Deve mangiare e bere, e spesso questi sono i soli vizi e soddisfazioni che si concede, al di là del perseguimento intellettuale del sapere magico o il dominio sulle razze inferiori.

Un beholder è onnivoro e può ottenere sostentamento da qualsiasi cosa organica. Un tipico beholder consuma circa 5 chilogrammi di cibo e beve almeno 8 litri di acqua al giorno. Per i beholder, l'atto di nutrirsi e bere è il più grande piacere fisico e, come tale, spesso consumano più di quanto abbiano bisogno. Ad esempio, un beholder potrebbe divorare un grande avversario ucciso, composto di 100 chilogrammi di sangue e diversi litri di sangue, in una sola seduta. Sebbene ciò ecceda di molto i bisogni giornalieri della creatura, non rifiuterà alcuna offerta aggiuntiva di cibi o bevaggi che gli si possa presentare.

Dato che il senso del gusto del beholder è tanto atrofizzato, trova piacere nelle qualità visive del cibo. Per un beholder, un cibo raffinato ha una composizione interessante (la combinazione di carne morbida e ossa croccanti trovate nelle creature viventi è una delicatezza) o una forma o colore interessante, dato che può osservare il cibo con i suoi peduncoli frontali mentre lo mangia. Per questa ragione, un beholder preferisce il cibo colorito a quello incolore.

I beholder trovano particolarmente piacevoli i vini. L'alcool è uno dei pochi gusti che i beholder possono sperimentare, e ciò, combinato alle colorite varietà di vino, lo rende un'ideale bevanda per queste creature. Il corpo di un beholder processa l'alcool in maniera molto efficiente, quindi la quantità di vino necessaria a intossicare un tipico beholder di solito eccede la quantità disponibile. Come regola generale, un beholder può bere più di 80 litri di vino prima di divenire ubriaco.

Dal momento che spesso i beholder mangiano più del necessario, i loro corpi sono in grado di gestire improvvisi eccessi di cibo. Il sistema digerente di un beholder può contenere un grande ammontare di materiale (300 chilogrammi o più) all'interno delle varie pieghe dello stomaco. La creatura può processare il cibo conservato al ritmo di circa 10 chilogrammi al giorno, nei periodi in cui non mangia (sebbene debba continuare a bere normalmente). Il cibo in eccesso di questo tipo non può semplicemente essere

ingoiato. Sebbene un beholder sazio possa masticare cibo solo per la composizione o il piacere di mangiare, una volta che il piacere è svanito vomita il cibo masticato dalla bocca.

I cibi preferiti di un beholder sono piccoli mammiferi vivi, funghi esotici e altri funghi, gnomi, manzo, maiale, vegetali con foglie coloriti, foglie, petali di fiori, insetti e uccelli.

VARIANTI DEI BEHOLDER

I beholder sono creature ricolme di odio e non c'è nulla che gli ispira più odio di un altro beholder. In teoria, un beholder potrebbe anche andare d'accordo con un beholder che appare identico a lui, ma col tempo, i beholder scopriranno minuscole imperfezioni nel compagno che li condurranno all'ira. Le peculiarità fisiche di ciascun beholder sono uniche, e nessun beholder considererebbe un altro appartenente alla sua razza in modo differente da considerarlo una creatura inferiore, buono solo come cibo.

Le differenze fisiche sono le minori delle varianti tra i beholder. Due importanti varianti dei beholder, le sfere anziane e la madre di covata, possiedono capacità molto diverse da quelle dei normali beholder. Oltre a queste ci sono le miriadi di forme di affini dei beholder, le vere aberrazioni della razza. Creature come i gauth, supervisor e occhi degli abissi sono i soggetti dell'ira dei beholder puri, perché hanno aspetto e capacità sufficientemente simili da essere considerati imitazioni del beholder puro.

Globo anziano

Un beholder ogni diverse centinaia nasce dotato di una stupefacente longevità. Questi beholder sono noti come globi anziani, e la fonte della loro longevità è argomento di accesi dibattiti. I globi anziani ritengono questa una prova dell'essere l'incarnazione della purezza primordiale della Grande Madre. Un globo anziano è effettivamente immortale; non diventerà mai senile o infermo per l'età e può vivere per sempre a meno che non perisca per violenza o malattia.

I globi anziani hanno statistiche simili a quelle dei comuni beholder, anche se hanno molti più Dadi Vita. Tutti i globi anziani hanno almeno sei livelli da stregone. Preferiscono incantesimi senza componenti materiali (o prendono il talento Escludere Materiali), ma possono facilmente produrre le componenti somatiche di un incantesimo con i loro peduncoli oculari. I globi anziani non evocano mai famigli. Naturalmente, quando lanciano incantesimi devono chiudere il loro occhio centrale.

Quando un globo anziano raggiunge l'età venerabile, smette di diminuire i punteggi delle caratteristiche fisiche per l'incremento di età ma continua a ottenere aumenti ai punteggi delle caratteristiche mentali. L'effetto cumulativo di mezz'età, età vecchia ed età venerabile di conseguenza modifica i punteggi di caratteristica del globo anziano come segue: -3 For, -3 Des, -3 Cos, +3 Int, +3 Sag e +3 Car. I globi anziani hanno sufficienti Dadi Vita razziali aggiuntivi che la loro taglia passa a Enorme; ciò aiuta a contrastare i loro più bassi punteggi di Forza e Costituzione, ma, alla fine, saranno meno agili del comune beholder.

Madre di covata

Ancora più rari dei globi anziani sono i beholder madre di covata. Sebbene il loro nome implichi un genere femminile, questi behol-

der sono di sesso neutro come un tipico membro della loro specie. Il loro nome deriva dal fatto che hanno la capacità di *dominare* magicamente altri beholder. Le madri di covata formano grandi comunità di beholder che le servano. È così che originano le città dei beholder; lasciati alle proprie attività, i beholder preferirebbero sterminare i loro fratelli anziché vivere in armonia con essi.

Le madri di covata sono universalmente più grandi e più feroci del tipico beholder. Per le statistiche della madre di covata, vedi pagina 135.

Tiranno della morte

Queste creature davvero deprecabili sono beholder non morti simili a zombi, sebbene mantengano alcune innate capacità magiche. Queste creature sono utilizzate come guardiani da potenti maghi; non vengono quasi mai incontrate vicino ad altri beholder, che le trovano aberranti. I tiranni della morte sono dettagliati a pagina 305 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS®*.

Affine dei beholder

Esiste una grande varietà di affini dei beholder. Non sono beholder puri, e non ne condividono la xenofobia, anche se molti di essi sono di natura abbastanza malvagia e crudele. I beholder puri considerano gli affini dei beholder abomini.

Il bacio fatale, la sfera oculare e l'estrattore sono descritti in *Mostri di Faerûn*. Il gauth è dettagliato nel *Manuale dei Mostri*. Per le statistiche del direttore, occhio degli abissi, supervisore e spettatore, vedi il Capitolo 8.

Bacio fatale: I peduncoli oculari di questa creatura sono rimpiazzati da tentacoli succiasangue, e il suo corpo emana una potente aura elettrica.

Direttore: Un direttore vive in una comunità beholder guidata da una madre di covata o un supervisore. Ha sei peduncoli oculari e tre tentacoli artigliati con i quali si lega a mostruose cavalcature parassite.

Estrattore: I dieci peduncoli oculari di un estrattore sono inutili per la magia. Il suo occhio centrale mantiene le proprietà anti-magia dei beholder puri, e quattro piccole gambe penzolano dalla parte inferiore della creatura. La più spaventosa caratteristica dell'estrattore però, è la sua lunga lingua appuntita, capace di neutralizzare temporaneamente i peduncoli dei beholder.

Gauth: Probabilmente il più comune degli affini dei beholder, un gauth possiede sei peduncoli oculari e un occhio centrale che può stordire i nemici.

Occhio degli abissi: Un occhio degli abissi entra raramente in conflitto con i beholder puri, perché questa varietà acquatica vive nelle profondità sottomarine. Ha solo due peduncoli oculari, ma le sue massicce chele lo rendono un combattente pericoloso.

Sfera oculare: Una sfera oculare è un Minuscolo affine dei beholder con quattro peduncoli oculari; sono apprezzati famigli di alcuni circoli di maghi e stregoni.

Spettatore: Uno spettatore è un affine dei beholder extraplanare con quattro peduncoli oculari. A volte tranquillo, gli spettatori sono noti per aver stretto amicizie con altre creature, un tratto che nessun altro affine dei beholder o beholder puro ha mai mostrato.

Supervisore: Il supervisore è il più pericoloso di tutti gli affini dei beholder noti. Rivaleggia il potere di una madre di covata e non sembra altro che un grande albero di carne dotato di bocche sul tronco e occhi sui rami.

BEHOLDER MAGI

Un normale beholder può diventare un mago o stregone. I più antichi beholder sono potenti arcanisti (vedi "Globi anziani", sopra) che hanno utilizzato la magia per prolungare la propria esistenza. Ciononostante, due limitazioni pratiche impediscono ai beholder di diventare incantatori. Prima, la mancanza di mani gli rende difficile utilizzare grandi numeri di componenti materiali. Seconda, il cono di anti-magia dell'occhio centrale rende difficile lo studio e l'uso della magia arcana.

Un numero sempre crescente di beholder sta cominciando ad abbracciare una pratica, un tempo ritenuta infame e impensabile dalla loro specie. Tramite una rituale distruzione dell'occhio centrale, un beholder può imparare a incanalare e usare magia molto più rapidamente ed efficacemente di praticamente qualsiasi altra razza. Questi sono i membri della classe di prestigio del beholder magi, e il potere che detengono è davvero impressionante.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Beholder puro (gli affini dei beholder non possono diventare beholder magi).

Speciale: Deve rimuovere l'occhio centrale.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del beholder magi.

Incantesimi: Un beholder magi ottiene la capacità di lanciare incantesimi arcani. Questi incantesimi sono scelti dalla lista del mago/stregone. Al 1° livello, un beholder magi apprende tutti i trucchetti dettagliati nel *Manuale del Giocatore* e conosce anche due incantesimi di 1° livello. Ogni volta che ottiene un livello, apprende automaticamente altri due incantesimi di qualsiasi livello sia in grado di lanciare.



Un globo anziano
è un nemico temibile

Per apprendere o lanciare un incantesimo, un beholder magi deve avere un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro gli incantesimi di un beholder magi è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del beholder. Gli incantesimi di un beholder magi funzionano a un livello dell'incantatore pari al doppio dei suoi livelli da beholder magi.

Un beholder magi può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ciascun livello di incantesimi al giorno. La sua disponibilità di incantesimi giornaliera è data dalla Tabella 3-1. Inoltre, riceve incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza.

Un beholder magi combina il meglio di due mondi; può imparare nuovi incantesimi come un mago, e non c'è limite al numero massimo di incantesimi che può apprendere e sapere. Però, lancia gli incantesimi senza preparazione come gli stregoni. Un beholder magi di alto livello di solito conosce un enorme numero di incantesimi e può richiamare qualsiasi di essi in qualsiasi momento, purché abbia lo slot incantesimo disponibile del livello appropriato.

A partire dal 1° livello, ogni volta che il beholder magi ottiene la capacità di lanciare un nuovo livello di incantesimi, deve sacrificare l'uso dei raggi oculari di uno dei suoi peduncoli. Da lì in poi, quel peduncolo lancerà incantesimi di quel livello e verrà chiamato come peduncolo incantesimo. Al 10° livello tutti i peduncoli sono peduncoli incantesimo.

KULARKUTHAN, GLOBO ANZIANO

Kularkuthan è un beholder globo anziano particolarmente antico con formidabili abilità da stregone. Sarebbe un fantastico antagonista principale per una lunga campagna contro un potente culto dei beholder; l'alto punteggio di Intelligenza e l'impressionante punteggio di Carisma fanno del globo anziano un ottimo capo.

Kularkuthan: Beholder globo anziano stregone 16; GS 27; aberrazione Enorme; DV 20d8+180 più 16d4+144; pf 454; Iniz +4; Vel 1,5 m, volare 9 m (buona); CA 39, contatto 13, colto alla sprovvista 39; Att base +23; Lotta +33; Att o att comp +22 a distanza (raggio oculare) e +23 in mischia (2d6+3, morso); Spazio/Portata 4,5 m/3 m; AS incantesimi, raggi oculari; QS cono anti-magia, scurovisione 18 m, visione a 360°, volare; AL LM; TS Temp +22, Rifl +13, Vol +26; For 15, Des 11, Cos 28, Int 23, Sag 19, Car 31.

Abilità e talenti: Ascoltare +29, Camuffare +10 (+12 recitazione), Cercare +33, Concentrazione +33, Conoscenze (arcane) +45, Conoscenze (piani) +16, Diplomazia +12, Nascondersi +12, Osservare +38, Raggiare +49, Sapienza Magica +45; Allerta[†], Anti-Magia Focalizzata[†], Arma Focalizzata (raggio oculare), Attacco in Volo, Escludere Materiali, Incantesimi Estes, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziali, Iniziativa Migliorata, Metaraggio[†], Raggio di Disgiunzione[†], Tempa Possente, Tiranno Agile[†], Volontà di Ferro.

[†]Nuovi talenti descritti a pagina 44-45.

Linguaggi: Beholder, Comune, Sottocomune, Draconico, Infernale, Nanico.

Cono anti-magia (Sop): L'occhio centrale di un beholder produce costantemente un cono di 45 metri di anti-magia che agisce come un campo anti-magia (13° livello dell'incantatore). Una volta al round, durante il suo turno, il beholder decide se il cono è attivo o no.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei dieci piccoli occhi di un beholder può produrre un raggio magico una volta al round con un'azione gratuita. Durante un singolo round, un beholder può mirare solo tre raggi ai bersagli in un arco di 90 gradi. Ogni raggio sembra un incantesimo lanciato da un incantatore di 13° livello, con un raggio di azione di 45 metri e una CD del tiro salvezza 30. Vedi

Come per i raggi oculari, lanciare un incantesimo da un peduncolo incantesimo è un'azione gratuita (sebbene un singolo peduncolo incantesimo possa lanciare solo un incantesimo per round). L'incantesimo è considerato tecnicamente un incantesimo (al contrario dell'uso di una capacità magica), e quindi l'atto di lanciarlo provoca normalmente un attacco di opportunità. Un incantesimo lanciato da un peduncolo incantesimo si risolve in maniera del tutto normale; a differenza di un raggio oculare, non bisogna effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio (a meno che non lo richieda l'incantesimo stesso). La normale limitazione del beholder contro il volgere più di tre peduncoli in una particolare direzione (cioè, avanti, indietro, sinistra, destra, alto o basso) si applica ancora.

I beholder magi non richiedono componenti materiali per lanciare i loro incantesimi. L'occhio centrale danneggiato funge da focus arcano per tutti gli incantesimi della creatura. Se un incantesimo normalmente richiede una componente materiale che comporta un costo in monete d'oro, il beholder magi spende invece un numero di punti esperienza pari a un quinto del normale costo in monete d'oro (minimo 1 punto esperienza). Le componenti somatiche degli incantesimi di un beholder magi vengono fornite dal movimento dei peduncoli incantesimo. Le componenti verbali degli incantesimi sono lo speciale canto da incantatore della creatura. Il canto richiede sforzi; un beholder magi che lanci incantesimi non può parlare

Manuale dei Mostri, pagine 29-30.

Visione a 360° (Str): I beholder sono incredibilmente attenti; i loro occhi gli forniscono un bonus raziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e inoltre non possono essere attaccati ai fianchi.

Volare (Str): La galleggiabilità del beholder gli permette di volare e conferisce un effetto permanente di caduta morbida (come l'incantesimo) con raggio di azione personale.

Incantesimi conosciuti (6/9/9/8/8/8/8/6/4 al giorno; 16° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico, frastornare (CD 20), lettura del magico, messaggio, raggio di gelo (+21 contatto a distanza), riparare, sigillo arcano, suono fantasma (CD 20), tocco di affaticamento (+21 contatto in mischia, CD 20); 1° - allarme, dardo incantato, identificare, raggio di indebolimento (+21 contatto a distanza), servitore inosservato; 2° - freccia acida di Melf (+21 contatto a distanza), immagine speculare, individuazione dei pensieri (CD 22), raggio rovente (+21 contatto a distanza), splendore dell'aquila (CD 22); 3° - braccia abbondanti[†], interiora ondulant[†], palla di fuoco (CD 23), raggio di esaurimento (+21 contatto a distanza, CD 23); 4° - ancora dimensionale (+21 contatto a distanza), debilitazione (2) (+21 contatto a distanza), occhio arcano; 5° - cono di freddo (CD 25), muro di forza, regressione mentale (CD 25), teletrasporto; 6° - conoscenza delle leggende, legame planare (CD 26), visione del vero; 7° - immagine proiettata (CD 27), spruzzo prismatico (CD 27); 8° - raggio polare (+21 contatto a distanza).

[†]Nuovi incantesimi descritti nel Capitolo 9.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+8, anello di protezione+5, anello della stregoneria (IV), amuleto della salute+6, lente del raggio raddoppiato[†] (indossata sopra l'occhio carne in pietra con 5 cariche rimaste), due lenti del raggio ampliato[†] (una indossata sopra l'occhio di disintegrazione con 4 cariche rimaste, l'altra indossata sopra l'occhio di dito della morte con 6 cariche rimaste). Kularkuthan ha letto un tomo del comando e dell'influenza+5; il suo bonus intrinseco di +5 al Carisma è già compreso nel blocco di statistiche precedenti.

[†]Nuovo oggetto magico descritto a pagina 46.

TABELLA 3-1: BEHOLDER MAGI DADO VITA: D4

Livello	Bonus di attacco	Tiro Salv.	Tiro Salv.	Tiro Salv.	Speciale
	base	Temp	Rifl	Vol	
1°	+0	+0	+0	+2	Mani arcane
2°	+1	+0	+0	+3	-
3°	+1	+1	+1	+3	-
4°	+2	+1	+1	+4	-
5°	+2	+1	+1	+4	-
6°	+3	+2	+2	+5	-
7°	+3	+2	+2	+5	-
8°	+4	+2	+2	+6	-
9°	+4	+3	+3	+6	-
10°	+5	+3	+3	+7	Trasformazione oculare

Abilità di classe (2 + modificatore di Int per livello): Artigianato (alchimia), Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Decifrare Scritture, Parlare Linguaggi, Sapienza Magica, Utilizzare Oggetti Magici e Valutare.

Incantesimi al giorno									
0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
6	6	6	3	-	-	-	-	-	-
6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

o usare la bocca per fare nient'altro in quel round, compresi attacchi di morso.

Mani arcane (Sop): Un beholder magi sviluppa la capacità di manipolare oggetti come se usasse l'incantesimo *mano magica*. Questa capacità è sempre attiva e può manipolare oggetti comuni e oggetti magici come bacchette, bastoni, verghe e alcuni oggetti meravigliosi (come una *borsa dei trucchi*). La mano non può attivare oggetti che devono essere indossati per l'uso (come un *elmo della luminosità*).

La mano arcana di un beholder magi ha un punteggio di Forza effettivo pari al livello di classe da beholder magi della creatura. Una mano arcana può essere utilizzata per effettuare qualsiasi attacco o azione difensiva per cui possa essere utilizzata una normale mano. Utilizzare una mano arcana per effettuare un attacco senz'armi provoca attacchi di opportunità a meno che il beholder magi non abbia il talento Colpo Senz'Armi Migliorato. Teoricamente, un beholder magi con livelli da monaco potrebbe usare la mano arcana per i suoi attacchi senz'armi.

Trasformazione oculare (Sop): Al 10° livello, l'occhio centrale danneggiato di un beholder magi è sottoposto a una trasformazione soprannaturale e può assorbire l'energia magica diretta contro il beholder. Ciò conferisce al beholder resistenza agli incantesimi pari ai suoi Dadi Vita +5 (resistenza agli incantesimi massima 30).

Se la resistenza agli incantesimi riesce a impedire l'effetto di un incantesimo, l'occhio centrale comincia a risplendere di una luce rossa equivalente a quella di una torcia. Mentre brilla, l'occhio non conferisce più la resistenza agli incantesimi. Per recuperare la resistenza agli incantesimi, il beholder deve utilizzare un'azione di round completo per assorbire l'energia contenuta nell'occhio. Al termine dell'azione di round completo, l'occhio smette di brillare, e la resistenza agli incantesimi ritorna efficace.

Assorbire l'energia contenuta nell'occhio non provoca attacchi di opportunità, e guarisce il beholder di 5 danni per livello dell'incantesimo assorbito. I punti ferita guadagnati in eccesso del normale massimo del beholder vanno persi.

TALENTI BEHOLDER

I beholder sono creature molto intelligenti con una storia antica, quindi non dovrebbe sorprendere che hanno sviluppato dei talenti unici per potenziare ulteriormente le loro già formidabili capacità.

ABILE TELECINETA

Una creatura con questo talento diventa così abile con la sua capacità *telecinesi* che può manipolare e utilizzare oggetti magici tramite essa.

Prerequisiti: La capacità di utilizzare la telecinesi come capacità soprannaturale.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può usare il proprio potere telecinetico per attivare un oggetto magico con parola di comando, completamento di incantesimo o attivazione di incantesimo purché l'oggetto sia incustodito e la creatura possa utilizzarlo qualora lo custodisse. L'oggetto magico deve essere a portata della capacità *telecinesi* della creatura, la creatura deve avere linea di visuale sul bersaglio, e linea di effetto tra l'oggetto magico e il bersaglio. L'oggetto deve soddisfare tutti i requisiti della manipolazione di un oggetto tramite *telecinesi* (come il peso).

ANATEMA DEGLI IMPURI

Una creatura con questo talento odia gli aberranti beholder così tanto che ottiene dei bonus quando li combatte.

Prerequisito: Beholder puro o deve avere le aberrazioni come nemico prescelto.

Beneficio: La creatura ottiene un bonus di morale +2 ai tiri per colpire, tiri per i danni delle armi, Classe Armatura di contatto, e tiri salvezza quando combatte gli affini dei beholder.

Speciale: Se la creatura è un beholder puro, i benefici di questo talento si applicano anche quando combatte contro altri beholder, non solo contro gli affini dei beholder.

ANTI-MAGIA FOCALIZZATA

Un beholder con questo talento può concentrare l'anti-magia del suo occhio centrale per mirare una singola persona od oggetto.

Prerequisito: Beholder con capacità anti-magia funzionante.

Beneficio: La creatura può ridurre l'area conica del suo occhio centrale a una singola creatura od oggetto bersaglio. Il bersaglio deve trovarsi nel raggio di azione del normale effetto conico (45 metri).

DISINTEGRAZIONE ACCURATA

Una creatura con questo talento può utilizzare gli effetti di disintegrazione per influenzare aree più piccole e precise.

Prerequisiti: Des 13, capacità di lanciare *disintegrazione* come incantesimo o utilizzarlo come capacità magica o capacità soprannaturale.

Beneficio: Quando la creatura usa disintegrazione su di un bersaglio, può scegliere di disintegrare solo una porzione di esso. Contro i bersagli viventi, arreca comunque il normale ammontare di danno, ma qualsiasi parte del bersaglio si desideri risparmiare, non viene toccata dall'incantesimo. La creatura potrebbe, ad esempio, disintegrare solo lo scheletro del bersaglio, lasciando intatto il teschio. Può anche ridurre volontariamente l'ammontare di danno inflitto.

Contro i bersagli non viventi, la creatura può utilizzare disintegrazione per scolpire e rimodellare l'oggetto in qualsiasi maniera desideri, finché il risultato non sia più in grande in volume o taglia dell'originale. La qualità del risultato è determinato da una prova di Artigianato (scultura).

Normale: Un effetto di disintegrazione distrugge tutte le creature uccise, un intero oggetto, o un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente.

Speciale: Se la campagna utilizza la regola variante dei "Danni a zone specifiche" a pagina 27 della *Guida del DUNGEON MASTER*, una creatura con questo talento può disintegrare una singola parte del corpo del bersaglio, come la mano, il braccio, la testa, gli occhi, le orecchie, le gambe, i piedi e così via, purché il bersaglio non venga ucciso dal danno provocato dall'incantesimo.

METARAGGIO

Un beholder con questo talento può applicare gli effetti dei talenti di metamagia ai suoi raggi oculari.

Prerequisiti: Beholder puro o affine dei beholder, almeno un talento di metamagia.

Beneficio: Una volta al round, con un'azione standard, la creatura può potenziare uno dei suoi raggi oculari con l'effetto di un talento di metamagia in suo possesso. Potenziare un raggio oculare in questo modo blocca il peduncolo per un numero di round pari all'ammontare di cui la metamagia aumenterebbe normalmente il livello dell'incantesimo. Dal momento che sparare un raggio oculare che non è stato potenziato è normalmente un'azione gratuita, la creatura può comunque usare i suoi altri raggi oculari nel round in cui potenzia un raggio con la metamagia.

Ad esempio, se un beholder avesse il talento Incantesimi Massimizzati e il talento Metaraggio, potrebbe prendere un'azione standard per sparare un raggio oculare infliggi ferite moderate massimizzato che provocherebbe 26 danni con un colpo. Il suo peduncolo infliggi ferite moderate non sarebbe poi più utilizzabile per i successivi 3 round.

Speciale: La creatura non può usare questa capacità con un talento di metamagia che incrementerebbe il livello di un incantesimo di più di tre livelli.

RAGGIO DI DISGIUNZIONE

Un beholder con questo talento può restringere il suo cono anti-magia fino a un raggio oculare che disgiunge la magia.

Prerequisiti: Car 19, Anti-Magia Focalizzata, beholder con capacità anti-magia funzionante.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può ridurre l'area conica dell'effetto anti-magia del suo occhio centrale fino a un sottilissimo raggio oculare. Se la creatura colpisce un effetto magico od oggetto magico con questo raggio oculare ristretto, disgiunge l'effetto o l'oggetto come se avesse lanciato *disgiunzione di Mordenkainen* su di esso.

I beholder evitano di utilizzare questo raggio sottile su di un oggetto magico perché la sua distruzione elimina anche una potenziale fonte di magia che potrebbe essere utilizzata per caricare i suoi *dweomerlobi*.

TIRANNO AGILE

Una creatura con questo talento sviluppa un peduncolo molto più lungo e flessibile rispetto alla sua specie. Questa flessibilità extra gli permette di utilizzare ulteriori raggi oculari contro i suoi avversari.

Prerequisito: Beholder puro o affine dei beholder.

Beneficio: La creatura può dirigere un raggio oculare extra in un singolo arco di 90 gradi.

MAGIA BEHOLDER

Sebbene siano già di natura potenti avversari, i beholder comprendono l'importanza di aumentare le loro capacità con altra magia. I beholder non sono però noti per la loro abilità o addirittura interesse nella creazione di oggetti magici. Di conseguenza, la maggior parte del loro equipaggiamento magico è stata sottratta ad altri.

Dal momento che la maggior parte degli oggetti magici viene costruita da umanoidi, un beholder non può utilizzare tutti gli oggetti che trova. Accumula comunque armi, armature, mantelli, stivali, guanti e simili oggetti magici in modo da studiarli per caricare i suoi *dweomerlobi*.

Una creatura con un corpo a forma di beholder può indossare i seguenti oggetti magici:

- Una fascia, cappello o diadema sul corpo. Un beholder può indossare solo un elmo pensato appositamente per adattarsi all'intero corpo della creatura.
- Tre paia di lenti o occhiali sull'occhio centrale e altri due peduncoli (un paio per occhio o peduncolo).
- Tre amuleti, fermagli, medaglioni, collane, talismani o scarabei indossati su di un massimo di tre peduncoli (un oggetto per peduncolo).
- Una cintura indossata intorno a un peduncolo.
- Un paio di bracciali o braccialetti su un paio di peduncoli.
- Fino a tre anelli su di un massimo tre peduncoli (un anello per peduncolo).

I beholder non possono indossare vesti, abiti, camicie, tuniche, armature, mantelli, cappe, manti, guanti, guanti d'arme, stivali o scarpe.

I beholder magi e i globi anziani sono un'eccezione alla regola per cui i beholder non creano oggetti magici. Alcuni degli oggetti creati da queste potenti creature sono tra i tesori ricercati dai loro fratelli minori e da avventurieri.

Arma da bocca: Sebbene la maggior parte dei beholder sia soddisfatta del grande potere concesso dai loro raggi oculari e dal cono anti-magia, alcuni amano l'atto del combattimento in mischia e godono della sensazione di frantumare ossa e tagliare la carne. Per questi beholder, un'arma da bocca è un tesoro prezioso.

Da bocca è una qualità delle armi che può essere aggiunta a qualsiasi arma da mischia. L'arma deve essere di una taglia normalmente



utilizzabile da un beholder, o subirà una penalità per l'utilizzo di un'arma di taglia errata. Le armi da bocca sono di taglia Grande.

Solo le creature con un attacco naturale con il morso possono utilizzare un'arma da bocca. Un'arma da bocca assomiglia da un'arma normale, ma quando una creatura adatta pone in bocca il manico dell'arma, questo vibra e si trasforma in una forma che può essere utilizzata facilmente dalle mascelle della creatura. L'attacco naturale di morso della creatura viene sostituito dall'attacco con l'arma; se la creatura ha un bonus di attacco base sufficientemente alto, può addirittura ottenere attacchi aggiuntivi con l'arma da bocca. Quando serrata nella bocca di una creatura, l'arma conferisce automaticamente la competenza nel suo uso.

Di recente, le armi da bocca sono iniziate a circolare anche tra altre creature che mancano di mani ma hanno un attacco naturale con il morso. Sono particolarmente utili a quei druidi che amano continuare a impugnare la loro arma preferita anche in forma selvatica.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, fabbricare; Prezzo bonus +1.

Lente del raggio ampliato: Questa lente magica funziona come una *lente del raggio incatenante* (vedi sotto), eccetto che invece amplia qualsiasi raggio sparato attraverso di essa in un effetto conico. L'utilizzatore non deve più tirare per colpire il bersaglio con il raggio. Invece, qualsiasi creatura che ricada nell'area conica deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per evitare completamente gli effetti del raggio. Ogni bersaglio nell'area che fallisca il tiro salvezza è influenzato come se fosse stato colpito in pieno dal raggio. Questa magia ampliata diluisce la forza originale del raggio; le creature colpite dal cono ricevono un bonus di +2 su qualsiasi tiro salvezza effettuato per resistere o negare l'effetto del raggio. Quando ampliati, i raggi che normalmente hanno effetto sugli oggetti (come il raggio di disintegrazione) agiscono solo sulle creature, a meno che il raggio non infligga qualche tipo di danno da energia, nel qual caso gli oggetti superano automaticamente il tiro salvezza contro il danno provocato dall'attacco.

Universale forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 32.000 mo; Peso 0,5 kg.

Lente del raggio esteso: Questa lente magica funziona come una *lente del raggio incatenante* (vedi sotto), eccetto che invece raddoppia il raggio di azione di qualsiasi raggio sparato attraverso di essa.

Universale forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,5 kg.

Lente del raggio incatenante: Questa piccola lente può essere posta sul peduncolo di un beholder e tenuta ferma dall'aspirazione e dalle palpebre della creatura. Un raggio oculare sparato da un occhio che indossa una *lente del raggio incatenante* è potenziato in modo che salti dal bersaglio iniziale al secondo bersaglio entro il raggio di azione dell'attuale posizione di chi lo usa. Se il raggio manca il bersaglio iniziale, non salta verso un nuovo bersaglio. Un incantatore può usare una *lente del raggio incatenante* come ulteriore componente focalizzata per incanalare un incantesimo a raggio finché tiene la lente in mano. Una *lente del raggio incatenante* si frantuma dopo essere stata usata nove volte.

Universale forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 11.000 mo; Peso 0,5 kg.

Lente del raggio raddoppiato: Questa lente magica funziona come una *lente del raggio incatenante* (vedi sopra), eccetto che invece divide qualsiasi raggio sparato in due raggi. L'utilizzatore può dirigere i raggi contro lo stesso bersaglio (colpendolo due volte) o contro due bersagli diversi, purché non siano a più di 9 metri di distanza tra loro.

Universale forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 16.000 mo; Peso 0,5 kg.

Specchio sferico: Questa grande lastra di vetro misura 3 metri di altezza e 1,5 metri di larghezza. Il nome dell'oggetto, che sembra in disaccordo con la sua forma rettangolare, si riferisce in realtà alla forma sferica del corpo di un beholder.

La superficie di vetro dello *specchio* non riflette luce e, vista sotto normali circostanze, sembra nient'altro che una struttura di metallo vuota. La magia del vetro riflette perfettamente l'immagine di qualsiasi beholder che vi guardi, fino a una distanza di 18 metri. L'immagine è talmente perfetta che potrebbe venir scambiata per un beholder vivo; una prova di Osservare con CD 30 rivela la verità ma non offre ulteriore protezione dai raggi oculari del beholder.

Un beholder può riflettere e amplificare qualsiasi dei suoi raggi oculari sulla superficie dello *specchio*, sparando effettivamente il raggio da dove si trova lo *specchio* piuttosto che dal suo occhio. Il beholder ha bisogno di linea di visuale sullo *specchio*, ma non di linea di effetto. Se spara un raggio contro un oggetto che non può vedere dalla sua reale posizione o dalla posizione dello *specchio*, il bersaglio ottiene il beneficio dell'occultamento totale. È possibile per un beholder ridirigere i suoi attacchi di raggio oculare dietro più angoli, se vengono usati più *specchi sferici*, finché due *specchi* non si trovino a più di 18 metri di distanza. Un beholder deve usare un'azione standard per focalizzarsi su di uno *specchio sferico*, e può usare solo un raggio oculare al round quando utilizza questo oggetto magico. Gli attacchi effettuati contro l'immagine riflessa del beholder non lo danneggiano, anche se possono danneggiare lo *specchio*, che ha durezza 10 e 30 punti ferita.

Un beholder non può usare lo *specchio sferico* se il suo occhio centrale è aperto.

Illusione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine proiettata*; Prezzo 91.000 mo; Peso 10 kg.

SOCIETÀ BEHOLDER

Sebbene i beholder siano creature pericolose e potenti, un fattore su tutti ha giocato un ruolo chiave nell'impedirgli di stabilire il dominio su grandi porzioni del mondo. I beholder sono, per definizione, pazzi. Generati da una divinità folle e vivendo tutti i giorni colmi d'odio e ira, i beholder hanno menti frammentate quanto intelligenti. Questa follia non genera caos; invece, spinge ogni beholder ad aderire a un rigido schema che li obbliga a considerare tutte le altre forme di vita inferiori e offensive.

Come risultato, i beholder sono odiosi e aggressivi nei loro rapporti con tutte le altre creature. Ironicamente, è verso altri beholder (e in particolare gli affini dei beholder) che questo odio è più forte. Un beholder di solito vede i non beholder come mali necessari: bestie da guidare e comandare nella sua incessante impresa di eliminare altri beholder e loro simili. Sebbene un beholder sia completamente logico e organizzato nelle sue attività, i suoi obiettivi rimangono folli.

RELIGIONE

I beholder non diventano praticamente mai chierici. Mancano dell'interesse per dedicare le vite a poteri superiori e, in verità, le loro menti non possono concepirne neppure il concetto. Il fatto che il loro occhio anti-magia distrugga la propria magia è un'altra ragione per cui evitano la via del chierico. I beholder non sono però atei; vivono ogni momento in costante devozione di un'entità immortale nota come la Grande Madre.

Dalla nascita, i beholder sanno che non originano dai loro genitori, che li cacciano e gli si rivoltano come nemici, ma da un antico essere noto come la Grande Madre. Per i beholder, la Grande Madre è il simbolo della verità. Tutto il resto è imperfetto e, come risultato, ogni beholder cerca di diventare perfetto in anima e corpo quanto la Grande Madre. Ogni beholder ricorda chiaramente la sua nascita, non come l'evento realmente accaduto, ma come se fosse stato generato

direttamente dalla Grande Madre stessa. Ogni beholder crede nel più profondo che il suo essere incarni la massima approssimazione a cui la carne possa sperare di replicare la pura maestosità della Grande Madre. Tutti gli altri sono simulatori da distruggere, perché ogni altro momento di vita di un altro beholder, è un insulto alla Grande Madre. Per un beholder, non c'è modo migliore di dimostrare la propria fede che massacrando e uccidendo.

LINGUAGGIO

Tutti i beholder possono parlare Comune, in modo da interagire e minacciare chiunque catturino vivo. I beholder trovano rozzo e avvilente parlare questo linguaggio (o qualsiasi altro linguaggio che non sia il loro), come se il semplice atto di parlare il linguaggio di un'altra creatura riconosce la creatività e intelligenza di quella razza. Per questa ragione, i beholder preferiscono parlare nella loro lingua nativa.

Il linguaggio dei beholder è difficile, ma non impossibile, da comprendere e parlare per gli umanoidi. Il Beholder è un linguaggio gutturale che incorpora numerosi schiocchi di labbra, gorgoglii e risucchi di bava. Una lunga conversazione tra due beholder che non cerchino immediatamente di uccidersi potrebbe allagare rapidamente una zona di bava e anche peggio.

Stranamente, il linguaggio dei beholder non comprende una singola parola che dia nome alla specie. Il termine "beholder" è un antico termine (che si traduce più o meno con "colui che vede") conferito alla razza da coloro che ritengono inferiori. Ogni beholder trova l'idea di appartenere a una "razza" di creature che osservano disgustosa, considerandola una rappresentazione ridicola della Grande Madre. Nelle rare occasioni in cui i beholder stringono amicizia tra loro, di solito si riferiscono all'altro con il nome proprio, forse il più grande segno di rispetto che abbiano.

I nomi dei beholder sono lunghi, complicati e bavosi da pronunciare; un beholder si dà di solito un nome entro il primo anno di vita. Esempi di nome da beholder includono Blorghathus, Gazriktak, Irixix, Ixahinon, Khuxristul, Kreskalat, Murlbalbluthk, Qeqtoxii, Sespextoxri, Sikrewxes, Vhalantru, Xanathar, Zommist e Zulnethrak. Di rado, un beholder sano che si ponga a capo di una gilda di creature inferiori assume un nome più facilmente pronunciabile nella lingua dei suoi servitori. Esempi di nomi di questo tipo sono Gola Gorgogliante, Mascella Abbondante, Orbius, Sguardo Cinereo, Sguardo Penetrante, Spasmo Mutilante.

RAPPORTI CON ALTRE CREATURE

Un beholder (sano o meno) tende a dividere i membri delle specie non beholder in una di queste cinque categorie.

Potente: La creatura in questione è qualcosa che il beholder ammette essere ugualmente potente o addirittura più potente di lui. Questa categoria è la più piccola, e i beholder evitano completamente queste creature, anziché affrontarle. Esempi comprendono giganti delle tempeste, esterni con più di 16 Dadi Vita, potenti lich e vampiri, la maggior parte dei draghi e le divinità.

Pericoloso: Questa categoria comprende creature che il beholder ammette possano procurargli gravi ferite o distruggere i suoi piani accurati. Queste creature hanno informazioni di cui il beholder necessita o accesso a oggetti da lui bramati, e

quindi il beholder cerca di catturare, soggiogare ed eventualmente distruggere la creatura con quanta più efficacia possibile. Esempi comprendono gli umanoidi, i non morti intelligenti, i mind flayer, gli aboleth, e gli esterni da 12 a 16 Dadi Vita.

Sfruttabile: Queste creature pongono pochi pericoli al beholder, ma possiedono capacità utili che un beholder può sfruttare se riesce a porre sotto charme. Esempi comprendono i goblinoidi, giganti, grell, neogi ed esterni con meno di 12 Dadi Vita.

Inferiore: Queste creature non offrono nulla di interessante a un beholder e sono semplicemente fastidiose. I beholder preferiscono assoggettarle o distruggerle ma di solito non si sprecano eccessivamente nel farlo. Esempi comprendono elementali, non morti non intelligenti, costrutti, folletti, parassiti e vegetali senzienti.

Irrelevanti: Queste creature non offrono nulla al beholder salvo una comoda fonte di cibo. Esempi comprendono gli animali e le bestie magiche.

Rapporti con altri beholder

La tipica reazione di un beholder che incontra un altro beholder è pura rabbia. Se possibile, il beholder dirigerà i suoi servitori all'attacco dell'altro beholder per ucciderlo, ma a volte non è la tattica migliore. In questo caso, il beholder è spinto ad aggredire personalmente l'altro beholder.

Di tutte le creature, un beholder è forse la più vulnerabile ad altri della sua specie, a causa del suo cono anti-magia. Un combattimento tra due beholder è selvaggio e spietato, in particolare se il terreno non concede vantaggi a uno sull'altro. Un beholder che riesca a tendere un'imboscata a un altro può porre rapidamente fine al combattimento.

Quando due beholder si incontrano su pari terreno, ciascuno ruota abbastanza in fretta da tenere il nemico nell'area del suo cono anti-magia. Quindi, l'incontro degenera rapidamente in una frenetica battaglia di denti scattanti e carne lacerata. Ciascun beholder utilizza l'Attacco in Volo per muoversi, mordere il nemico e poi ritirarsi in un punto dove il suo avversario non possa sfuggire al cono di anti-magia con una singola azione di movimento, obbligando il nemico a effettuare movimenti per sfuggire all'anti-magia e reagire con una simile tattica picchiata-morso-ritirata. A volte, un beholder può utilizzare il terreno circostante per volgere a proprio favore lo svolgersi della battaglia, utilizzando i suoi raggi oculari per attaccare indirettamente il nemico. Ad esempio, un beholder potrebbe utilizzare i raggi di disintegrazione per far cadere alberi o tetti sul nemico, oppure usare il raggio telecinetico per scagliare oggetti contro di esso. (Se il beholder usa la forma strattone violento di telecinesi, ovvero, usando la magia solo per lanciare l'oggetto che poi si muove come se fosse stato scagliato, l'oggetto mantiene la sua velocità e traiettoria anche dopo essere entrato nel cono di anti-magia).

Nel caso estremamente raro in cui più di due beholder si incontrino, il combattimento che ne risulta è proporzionalmente più selvaggio e distruttivo. I beholder che ingaggiano questi combattimenti fanno squadra contro quello che ha l'aspetto più insolito. I beholder formano gruppi in base alle loro somiglianze fisiche e lavorano per annullare gli altri. Con il cadere di ciascun beholder, i gruppi si riorganizzano così che il prossimo beholder dall'aspetto più strano diventi il bersaglio comune.

BEHOLDER SANI

Non tutti i beholder sono pazze creature solitarie che hanno poco altro in mente che uccidere. Proprio come le altre razze hanno membri che non riescono a sottostare alle regole della società, così anche i beholder hanno i loro fuoricasta. Da un punto di vista umanoide, questi fuoricasta sono tra i pochi beholder sani. Queste creature preservano l'odio per gli altri beholder, ma è un odio che nasce dalla paura anziché dall'intolleranza. Un beholder sano comprende che tutti gli altri della sua specie lo percepiscono come la più grande delle minacce, e si mette alla ricerca di posti da cui gli altri beholder rifuggono. In altre parole, questi beholder vivono nelle società e città di altre razze.

Sebbene molti di questi beholder possano essere considerati sani, la maggior parte rimane fondamentalmente malvagia. Sanno che sono oggetto del timore delle altre razze e faticano per stabilire le proprie tane in camere segrete sotto una città. Fanno uso dei loro raggi oculari charme su persone e charme sui mostri per formare un piccolo esercito di leali servitori scelti dalla popolazione locale e, dopo poco, diventano i capi nascosti di nuove organizzazioni. Molti di questi gruppi operano da gilde dei ladri, con il beholder che conduce le operazioni da dietro le quinte con l'uso di un rappresentante accuratamente scelto. Altri gruppi guidati da beholder comprendono organizzazioni religiose, collegi bardici, scuole di magia o addirittura il governo di una piccola città.

La forma più comune di organizzazione è, naturalmente, il culto dei beholder. Questi culti consistono di un singolo beholder che pone sotto charme alcuni servitori, che poi cominciano ad adorarlo come una divinità. I beholder trovano l'essere adorati un ottimo sentiero verso l'autocompiacimento e piacere, e incoraggiano questo comportamento nei loro servitori. In molti casi, un beholder tiene solo alcuni capi selezionati del culto sotto charme, e costoro guidano e influenzano il grosso del culto. In questo modo, i membri del culto venerano volontariamente il beholder, senza essere obbligati a farlo con la magia, cosa che i beholder trovano particolarmente soddisfacente.

Alcuni cultisti dei beholder arrivano al punto di estirparsi una parte della fronte e innestarvi l'occhio di un beholder in un osceno rituale dedicato alla Grande Madre. Queste persone diventano chierici della Grande Madre, in un certo modo, anche se non sono beholder. Noti come adepti dell'occhio, rappresentano i membri più devoti, e quindi più pericolosi, di un culto dei beholder. Spesso, un adepto dell'occhio guida un intero culto ed è alleato con un beholder che magari non vive neppure nelle vicinanze. In alcuni casi, una dozzina o più di adepti dell'occhio operanti in altrettante città possono essere al seguito dello stesso beholder. Il beholder seleziona la zona del culto più potente come base delle operazioni e governa gli altri rami tramite incaricati. L'adepto dell'occhio è descritto in dettaglio nel supplemento di FORGOTTEN REALMS, *Fedi & Pantheon*, ma un esempio di adepto dell'occhio compare nell'avventura "Il Culto dell'Occhio Affamato" al termine di questo capitolo.

In rare circostanze, beholder sani uniscono le loro risorse e collaborano per raggiungere un obiettivo comune. Un simile insieme di beholder viene detto grappolo di beholder e consiste da due a sei di queste creature. Dato che i beholder sono asessuati e non hanno granché bisogno di compagnia fisica, questi grappoli sono quasi sempre incentrati sulla dominazione di razze inferiori o la raccolta di nuove fonti di magia da studiare. Un grappolo di beholder diventa la forza prevalente della regione

e, se lasciato indisturbato, può eventualmente modificare il fato di intere nazioni.

Ma i grappoli di beholder non rappresentano l'aspetto più pericoloso della società beholder. Per questo, non bisogna che andare oltre ad analizzare i terribili alveari beholder.

ALVEARI E CITTÀ ALVEARE

Una delle più spaventose manifestazioni della società beholder è un alveare beholder. Non è inaudito che beholder di forma simile vivano vicini l'uno all'altro, collaborando per costruire incredibili e aliene città negli angoli remoti del mondo.

L'esistenza delle madri di covata beholder e dei supervisori rendono questi raduni possibili. Queste creature fortunatamente rare possiedono una capacità soprannaturale di comandare e dominare gli altri beholder. Le madri di covata sono potenti beholder che si dice siano state generate direttamente dalle cavità tremanti della stessa Grande Madre. I supervisori sono creature orrendamente mutate che assomigliano solo superficialmente agli originali beholder da cui sorsero. Entrambi possono organizzare un grande insieme di beholder perché lavori verso un obiettivo comune.

L'aspetto di un alveare beholder è molto vario. Alcuni sono poco più che un labirinto intrecciato di camere sotterranee e passaggi circolari scavati da una moltitudine di raggi oculari, mentre altri sono fantastiche città, dall'architettura aliena e inquietante. Queste città alveare sono costruite da servitori sotto charme, con i tocchi finali dati da beholder dotati di vena artistica che usano i raggi oculari disintegranti per scolpire sculture dalla pietra solida o dal metallo.

La popolazione di un alveare beholder dipende dalla natura del suo capo. Un supervisore può comandare solo un numero relativamente piccolo di beholder alla volta, e quindi il suo alveare consiste di una ventina di beholder e affini dei beholder. Questi alveari sono di solito labirinti sotterranei.

Un alveare governato da una madre di covata, d'altra parte, non ha limiti di dimensioni. Eventualmente un simile alveare comprende alcuni supervisori (naturalmente tutti sotto il controllo della madre di covata). Questi alveari sono più delle dimensioni di una città, e sebbene spesso si trovino in regioni sotterranee,

alcuni vengono edificati anche in superficie. Lo scopo primario di una madre di covata che regna su di una città alveare è quasi sempre la raccolta di altri beholder e affini dei beholder; le madri di covata credono di essere i prescelti della Grande Madre e devono operare per portare unità e ordine nella razza beholder. Le altre città beholder governate da madri di covata rivali sono i loro più grandi nemici, perché rappresentano tutto ciò che c'è di corrotto e sbagliato nella razza beholder. Una volta che tutte le altre città alveare saranno state distrutte o assimilate, la madre di covata sopravvissuta potrà rivolgere le sue grandi risorse alle altre razze del mondo e cominciare la purificazione finale per prepararsi al ritorno della Grande Madre.

Una tipica città alveare ha una popolazione divisa più o meno come segue:

- 1 madre di covata
- da 2 a 4 affini dei beholder supervisori
- da 6 a 12 affini dei beholder direttori (ognuno con una cavalcatura parassita legata, di solito un millepiedi mostruoso Enorme)
- da 11 a 30 beholder
- da 5 a 15 gauth
- da 3 a 8 affini dei beholder di guardia (baci fatali o estrattori)
- da 12 a 24 spore esplosive (vedi pagina 169), utilizzate quasi come trappole nel perimetro esterno della città
- da 30 a 120 servitori sotto charme (appartenenti a qualsiasi razza dominante nella regione)

Naturalmente, questi numeri rappresentano solo la popolazione media di una città alveare. Nei più profondi recessi del sottosuolo o negli angoli più remoti del mondo si mormora che si trovino città alveare ancora più imponenti.

La vita in una città alveare ha insolite prospettive per un beholder. La madre di covata sa sempre dove si trovino tutti i suoi servitori, e anche se questo comando viene interrotto (dal raggio anti-magia di un altro beholder, ad esempio), i beholder fanno del loro meglio per mantenere un atteggiamento civile, perché disturbare la città significa attirare la terribile ira

PERCHÉ I BEHOLDER NON DISINTEGRANO IL MONDO?

È una domanda che ha tormentato saggi e avventurieri, e in particolare il noto studioso mezzelfo Odiit Tenrest. Nella sua famosa relazione sui beholder, tenutasi qualche anno fa dinanzi agli studenti della Gilda dei Maghi, Tenrest espose le sue teorie sull'argomento.

Tenrest si chiedeva come mai queste creature dalla terribile potenza, capaci di utilizzare a volere un grande potere magico, non avessero messo in opera queste capacità in una grande dimostrazione di potenza. Di sicuro i beholder sono più interessati a combattere i loro simili, ma esisterà sicuramente qualche individuo che vorrebbe utilizzare il suo raggio oculare di disintegrazione per distruggere il mondo, un cubo di 3 metri di spigolo alla volta.

La risposta, secondo lui, si trova nel modo di pensare dei beholder. Sebbene siano spesso dominati dalla xenofobia, i beholder sono anche incredibilmente arroganti e vanitosi, e non c'è nulla che adorino di più che avere altre creature che li

venerino e adorino, in modo da gonfiare ancora di più il loro ego smisurato. Un beholder che scateni una pioggia di raggi di disintegrazione e dito della morte si troverà presto senza più nessuno da minacciare e dominare. Di conseguenza, i beholder utilizzano l'autocontrollo per evitare di distruggere tutto ciò che li circonda, ma solo per lasciarsi intorno qualcosa che gli fornisca una sensazione di potere. Un beholder non potrebbe vivere senza una schiera di fedeli adoratori.

Quando diversi studenti ribatterono alla sua teoria, Tenrest si limitò a sorridere e disse loro di fidarsi delle sue fonti. Gli studenti più giovani presto lo additarono come un pazzo, mentre quelli più anziani gli prestarono un minimo di attenzione. Sapevano che Tenrest trascorrevva gran parte del suo tempo a esplorare le nicchie segrete della Biblioteca della Gilda che, secondo le leggende, erano difese da beholder: beholder invisibili, che avrebbero potuto bisbigliare le loro verità nell'orecchio di Tenrest, dicendogli quello che voleva sentire...

del suo sovrano. Anche una madre di covata non è però in grado di dirigere un intero alveare. Permette ai beholder e supervisor preferiti di governare la città come una sorta di consiglio. Tutte le attività della città sono dirette da questo consiglio, e la madre di covata si limita a controllare queste attività piuttosto che l'intera città.

Naturalmente, il multiverso è infinito, così alcune città alveari beholder nei piani si adeguano ad altre regole. Tre esempi di città alveari alternative sono descritti di seguito.

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, situata sotto il Deserto dell'Anauroch in una grande caverna a campana, si trova la città di Ooltul. Circa 450 beholder e beholder magi

vivono qui in pace senza la presenza di una singola madre di covata o supervisore. Il loro odio è tenuto a freno da una razza ancora più antica e più potente che ha piani segreti sulla città.

In un angolo remoto di un mondo sconosciuto del Piano Materiale si trova l'imponente città alveare beholder di Kaggash. Questa città di superficie è di dimensioni inusitate, con una popolazione beholder di circa duemila abitanti, ed è situata su di un'isola vulcanica avvolta dalle nebbie. Girano voci che dieci o forse più madri di covata governino unitamente Kaggash.

Da qualche parte negli aridi e freddi pendii di Mungoth, il terzo strato di Gehenna, sverta la torre alveare beholder di Uldinath. Questa imponente spira è traforata di gallerie ed è casa di quasi trecento affini dei beholder mezzo-immondi legati a lanciaossa (*Abissi e Inferi* pagina 93). Uldinath è governata da Tchkarthu, un globo anziano mezzo-immondo e stregone di 20°

livello. Tchkarthu desidera ottenere ancora più potere e comandare i beholder allo stesso modo di una madre di covata e, con le proprie risorse, potrebbe riuscire ad ottenere ciò che vuole.

TANE

Una tipica tana di beholder consiste in un labirinto tortuoso di passaggi scavati nella solida roccia con i raggi oculari disintegranti.

Queste gallerie tendono ad essere perfettamente lisce e circolari, con un raggio di 3 metri. I beholder sanno che la loro capacità di volare gli fornisce un distinto vantaggio tattico, così molte tane comprendono un gran numero di condotti verticali. Ciò rallenta gli intrusi che cercano di penetrare nella tana e impedisce ai prigionieri di fuggire facilmente.

Una tipica tana è composta dalle tre alle cinque camere addizionali. La camera più lontana dall'ingresso è l'alloggio personale del beholder, dove la creatura dorme e studia qualsiasi tesoro magico abbia accumulato. I beholder sono troppo arroganti per inserire gallerie di fuga nei loro alloggi; farlo inviterebbe solo un'invasione da più punti. Ad ogni modo, un beholder può facilmente crearsi la propria via di fuga, se necessario, con il suo raggio oculare disintegrante. Tra gli alloggi privati e l'ingresso della tana ci sono due o più camere utilizzate per ospitare i guardiani. La maggior parte dei beholder lascia una stanza a lato del

La città alveare beholder di Kaggash



TANA KHUTSON 04

complesso principale per eliminare l'immondizia o tenere i prigionieri. Un beholder con un servitore preferito (come un rappresentante, vedi sotto) gli concede una camera privata. I beholder amano particolarmente le trappole, in particolare quelle attivate da piastre a pressione (su cui possono facilmente fluttuare), e aggiungono botole e simili protezioni alle loro tane.

SERVITORI

Sebbene i beholder siano estremamente xenofobi, possono controllare le loro paure e intolleranze quando si trovano dinanzi una creatura che potrebbero riuscire a sfruttare prima di ucciderla. Un beholder non si fida mai dei patti stretti quando "recluta" un servitore. Invece, utilizza i suoi occhi charme su persone o charme sui mostri per controllare magicamente la creatura. Un beholder è attento a rinnovare qualsiasi charme sui suoi servitori ogni volta sia necessario, utilizzando ore di veglia a questo fine.

I beholder tengono servitori per le ragioni più disparate, le più comuni sono dettagliate di seguito. I beholder normalmente non fanno mai uso di affini dei beholder come servitori: preferiscono invece disintegrarli. Esistono delle eccezioni tra quelli che sono sani o a cui è stato ordinato di utilizzare simili servitori da un supervisore o una madre di covata.

Assassini: I beholder studiano piani complicati che si sfasciano quando altre creature si intromettono nei loro affari. Quando il piano di un beholder viene vanificato, utilizza le sue spie per scoprire cosa sia successo. Se appura la responsabilità di una specifica creatura o gruppo di creature, invierà degli assassini a porre rimedio alla situazione. Solo se tutti gli assassini non riusciranno a eliminare i combinaguai il beholder si farà coinvolgere personalmente. In questo caso, preferisce utilizzare spie e raccoglitori per attirare le creature nella sua tana, dove sarà in vantaggio, e poi utilizzerà tutte le risorse a disposizione per completare l'opera. Esempi di assassini: assassini, derro, doppelganger, drider, ladri, manti assassini.

Guardiani: La maggioranza dei servitori di un beholder sono guardiani, creature scelte per proteggerne la tana. I guardiani non intelligenti sono lasciati a difendere zone morte della tana, mentre i servitori intelligenti pattugliano la tana alla ricerca di intrusi.

Le spore esplosive (vedi pagina 169) meritano una menzione particolare. Questa forma particolare di fungo volante venne originariamente coltivata e modellata da un antico beholder magi il cui nome è stato da tempo dimenticato. Con la spora esplosiva, il beholder riuscì a creare un guardiano pericoloso ma senza cervello che serviva da sorta di scultura vivente per onorare e venerare la classica forma del beholder, che fosse fecondo e autoriproduttore, e richiedesse poca o nessuna cura. Le spore esplosive non si ribellarono mai contro i loro padroni, non attaccarono mai per sbaglio un beholder, e non potevano essere aggirate o poste sotto charme da un nemico. Dalla loro creazione, le spore esplosive si sono diffuse in tutti gli angoli del mondo come una piaga, e i dungeon che un tempo erano sotto il controllo di un sovrano beholder che si è trasferito o è morto servono

ancora da terreno di riproduzione per questi terribili funghi. Esempi di guardiani: animali crudeli, athach, barbari, bulette, fustigatori, giganti, guerrieri, idre, minotauri, ogre, spore esplosive, vermi-iena, vermi purpurei.

Intrattenitori: Sebbene i beholder trascorrono gran parte del tempo a studiare magia, pianificare e sottomettere altri servitori, alcuni tengono da parte dei servitori al solo fine dell'intrattenimento. Il concetto di intrattenimento varia molto di beholder in beholder in base ai gusti personali, dal sadico sorriso che deriva dall'osservare goblin codardi obbligati a combattersi l'un l'altro sotto la minaccia di pietrificazione o disintegrazione alle più sofisticate dimostrazioni di bravura magica da parte di incantatori sotto charme. I beholder amano particolarmente osservare le illusioni, ma tutto ciò può servire anche a caricare i dweomerlobi della creatura. Di tutti i servitori, gli intrattenitori sono quelli che più rischiano di essere divorati senza pensarci. Esempi di intrattenitori: bardi, goblinoidi, maghi, stregoni.

Raccoglitori: I beholder preferiscono restare nelle loro tane circondati da guardiani e difese, ma hanno bisogno di oggetti che possono procurarsi solo nel mondo esterno. In questi casi, un beholder fa uso di raccoglitori sotto charme: creature capaci di attraversare grandi distanze e intrufolarsi facilmente in luoghi difesi. Un beholder invia una spia a determinare la probabile zona di un oggetto o persona di cui necessita, e poi invia un raccoglitore a completare l'opera. I raccoglitori vengono utilizzati per procurare nuovi prigionieri, sebbene per missioni particolarmente pericolose, un beholder potrebbe inviare una forza combinata di assassini e raccoglitori. Esempi di raccoglitori: maghi, mephit, ranger, saccheggiatori eterei.

Rappresentanti: Capita raramente che un beholder debba interagire in modo non violento con un'altra società o civiltà. Un beholder costretto in questa posizione non invidiabile si affida a un rappresentante sotto charme dall'alto punteggio di Carisma. I beholder trattano i loro rappresentanti molto meglio di quanto trattino gli altri servitori, e anche se rimangono sotto charme, gli vengono concessi i migliori alloggi personali della tana e il permesso di tenere un discreto ammontare di ricchezze e agi personali. I beholder lo fanno perché, di tutti i servitori, i rappresentanti sono quelli che più corrono il rischio di essere scoperti e "salvati" da intrusi che dissolvano lo charme. Spesso, un rappresentante non più sotto charme resta fedele al beholder, grazie al trattamento preferenziale ricevuto in precedenza. I beholder tengono un solo rappresentante, dato che provano fastidio nel trattare altre creature come quasi eguali. Esempi di rappresentanti: bardi, maghi, ogre magi, stregoni.

Spie: Le spie svolgono un ruolo simile ai raccoglitori, eccetto che i raccoglitori vengono inviati a recuperare persone e oggetti, mentre le spie sono usate solo per osservare il territorio circostante alla tana del beholder. Una spia di solito agisce sul campo per una settimana, ritornando alla tana ben prima che gli effetti del raggio di charme sui mostri svanisca, per fare rapporto. Esempi di spie: coboldi, ladri, manti assassini, mephit, naga d'acqua, ranger.

TANA DI SEKARVU

Sekarvu è un tipico beholder. Ha trascorso gran parte della sua gioventù ad esplorare reami sotterranei e uccidere qualsiasi cosa incontrasse. Un giorno, arrivò in una grande caverna piena di funghi viola. Al limitare della caverna, incontrò una piccola banda di avventurieri che erano quasi tutti caduti dinanzi alle tossine dei tentacoli del fungo. Essi offrirono una scarsa resistenza, mentre Sekarvu si avvicinava e cominciava a nutrirsi dei loro corpi ancora caldi. Con il primo morso, la vita del beholder cambiò per sempre.

La debole energia di ciascuna vittima consumata fu come un'apoteosi per Sekarvu. Divorò rapidamente i corpi degli avventurieri, e trascorse i mesi successivi usando charme sui mostri e portandoli con sé nella caverna per consumarli. Quando Sekarvu provò a usare questa tattica contro una banda ben armata di esploratori svirfneblin, però, il suo amore per la carne corrotta dai funghi gli costò quasi la vita.

Dopo essere fuggito, Sekarvu decise di edificare una tana sotterranea in cui avrebbe potuto coltivare un campo di funghi viola e in cui avrebbe potuto attirare facilmente nuovo cibo, inoltre voleva mantenere il vantaggio del terreno su qualsiasi vittima si sarebbe dimostrata troppo difficile da mangiare. Il beholder trovò il luogo perfetto alla base di Forra Corrente, una gola stretta ma molto profonda piena di millepiedi mostruosi. Sekarvu trascorse diversi giorni a uccidere i millepiedi prima di stabilirvisi. Da allora, ha posto sotto charme uno gnomo illusionista di nome Ilirik Jadewhisper, la cui abilità nel creare mappe si è dimostrata un grande vantaggio nell'attirare aspiranti cercatori di tesori verso la loro fine.

AGGANCI PER L'AVVENTURA

Il modo migliore di attirare i PG nella tana di Sekarvu è di fargli scoprire una delle false mappe del tesoro preparate da Ilirik e sparse per la regione. La mappa mostra la migliore rotta sotterranea da un noto punto in superficie a quella che si ritiene la tana di una potente medusa. La mappa mostra le aree 1 e 2 della tana, ma non mostra il passaggio che conduce a sud dall'area 2. Indica anche che la medusa vive nell'area 2 e vi ha ammassato un grande tesoro.

1. ENTRATA DELLA CAVERNA

Questa lunga e secca caverna è priva di stalagmiti o sassi. Il pavimento è liscio e coperto da uno spesso strato di funghi giallognoli. Dozzine di statue umanoidi giacciono ammassate contro le pareti. All'estremità della caverna, un passaggio circolare di 3 metri si apre nella sua ruvida parete.

Le quarantasette statue impilate lungo le pareti della caverna sono in realtà umanoidi pietrificati, vittime del raggio carne in pietra di Sekarvu. Ogni statua è gravemente danneggiata e mancante di parti sufficienti che qualsiasi vittima riportata in vita morirebbe immediatamente. Se un corpo viene risorto, la vittima avvertirà i suoi salvatori che è stata pietrificata da un beholder.

I personaggi che non apprendono questa informazione possono comunque ottenere indizi sulla possibile natura della creatura che è stanziata qui studiando la galleria liscia e

circolare che conduce all'area 2. Una prova di Sapienza Magica con CD 26 confermerà l'uso di incantesimi *disintegrazione* nella creazione della galleria.

Le gallerie della tana di Sekarvu sono abbastanza piane, eccetto i numerosi condotti verticali. Il beholder sa di potersi muovere facilmente in esse, mentre così non è per i suoi nemici e prigionieri. Le pareti dei condotti sono molto lisce e possono essere scalate solo da creature che hanno velocità di scalare, utilizzano la magia o usano una corda o simile strumento da scalata. Un PG che usi una corda o un simile strumento può scalare un condotto con una prova di Scalare con CD 5. La profondità di ciascun condotto verticale è indicata sulla mappa; la freccia direzionale mostra in quale direzione il condotto scende e il numero indica la profondità del condotto.

2. TRAPPOLA DEL CIBO (LI 10)

Questa stanza circolare brilla e luccica, illuminata da cinque torce lungo i suoi margini. Il pavimento è nascosto alla vista da un tappeto di monete: rame, argento, oro e anche qualche moneta di platino sparsa. In mezzo alle monete ci sono strane gemme, collane, anelli e opere d'arte. Un grande divano d'oro è disposto lungo la parete più lontana, e stesa su di esso c'è una figura dai capelli che si contorcono e con uno sguardo spaventoso e terribile.

La maggior parte dei contenuti di questa stanza (le monete e il tesoro, il divano, e anche la medusa distesa) sono illusioni. Solo le cinque torce sono reali. All'ordine di Sekarvu, Ilirik pose qui l'illusione con un incantesimo *immagine persistente* (CD 22 volontà per dubitare).

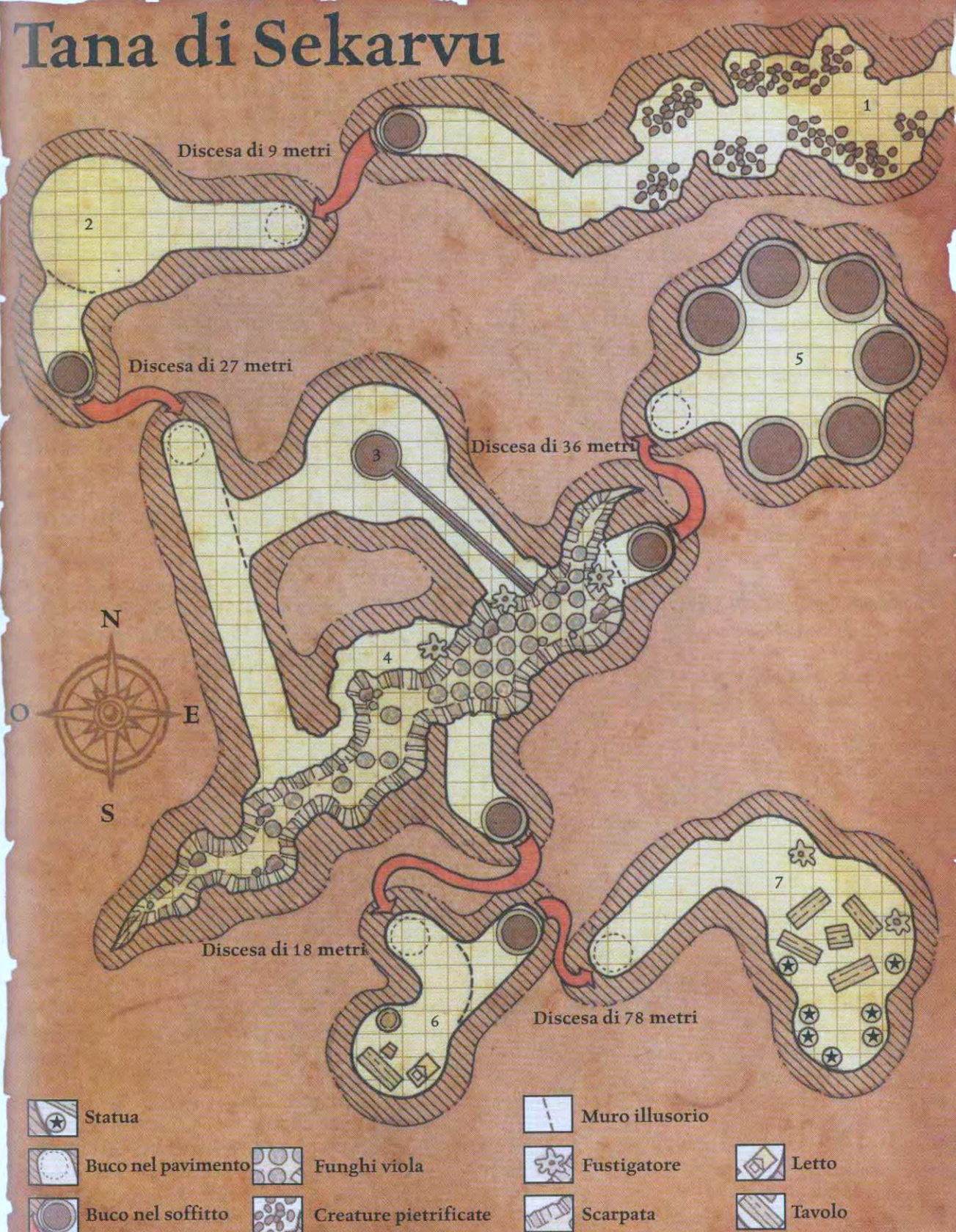
La vera minaccia che si nasconde in questa stanza proviene dai tre drider sotto charme che Sekarvu ha disposto a sua difesa. Questi drider sono arrampicati sul soffitto 9 metri più in alto. Una volta che odono i PG avvicinarsi o vedono delle grandi fonti luce, ogni drider lancia su di sé *invisibilità*. Uno lancerà poi *immagine maggiore* per far sembrare che la medusa si alzi per attaccare gli intrusi. Gli altri due drider si dispongono in modo che uno lanci *ragnatela* nel passaggio ad est, mentre l'altro lancia *immagine maggiore* per far sembrare che il condotto verticale ad est sia stato riempito da una frana. Sekarvu ha ordinato ai drider di catturare il "cibo" vivo se possibile, così utilizzeranno *raggio di indebolimento* e *ragnatela* per bloccare i PG e *suggestione* per impedirgli di fuggire qualora decidessero di scappare. Se i PG sembrano particolarmente vigorosi, i drider utilizzeranno i dardi incantati per indebolirli.

Una volta consumati gli incantesimi o catturati i PG, i drider scenderanno con *levitazione* per attaccare, utilizzando i morsi e le mazze pesanti per effettuare attacchi non letali (subendo come risultato una penalità di -4 ai tiri per colpire) e mettere fuori gioco gli intrusi. Se queste tattiche hanno successo, un drider correrà ad avvertire Sekarvu, mentre gli altri trascineranno i prigionieri privi di sensi nell'area 5. Lì, priveranno i PG dell'equipaggiamento, che lasceranno impilato nel centro della stanza perché Sekarvu lo esamini, e depositeranno i personaggi in fosse separate.

Il passaggio che conduce a sud da questa stanza è nascosto da un muro *illusorio* disposto lì da Ilirik (CD 20 tiro salvezza

Tana di Sekarvu

CAPITOLO 3
OCCHI
TIRANNI



Un quadretto = 1,5 metri

sulla Volontà per dubitare se i PG interagiscono con il muro). Come indicato sulla mappa, molti altri muri illusori disposti da Ilirik proteggono la tana.

Drider (3): pf 45 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 86. Tutti e tre lanciano incantesimi come stregoni di 6° livello e conoscono gli stessi incantesimi indicati a pagina 87 del *Manuale dei Mostri* eccetto *fulmine* che viene sostituito da *immagine maggiore*.

3. SALA DA PRANZO

Questa grande stanza è vuota fatta eccezione per una conca nel mezzo del pavimento. Uno stretto canale corre dalla conca verso il passaggio a sud est. La superficie interna della conca e il canale sono macchiati di un rosso scuro e puzzano di carne marcia.

È qui che Sekarvu divora le sue vittime. Dopo lo scompiglio provocato dai suoi primi pasti, il beholder utilizzò il suo raggio oculare disintegrazione per creare una depressione concava e il canale per raccogliere il sangue e altri materiali. Una volta che Sekarvu avrà finito di mangiare, usa la telecinesi per scaricare i resti lungo il canale e nel campo di funghi viola dell'area 4.

Se i PG riescono a infiltrarsi nella tana fin qui senza avvertire Sekarvu, c'è una probabilità del 20% che il beholder si trovi qui, divorando uno dei prigionieri ancora vivi dell'area 5.

4. FORRA CORRENTE (LI 15)

Questo imponente squarcio nella pietra sprofonda nell'oscurità. Sotto, sembra agitarsi una massa violetta leggermente fosforescente. A diverse altezze, lungo i margini del burrone, si estendono numerose sporgenze. Un forte odore di carne marcia si leva dal basso.

Questo grande burrone è il luogo in cui Sekarvu cresce i suoi preziosi funghi viola per soddisfare la sua brama di carne contaminata dai funghi. Per preparare un pasto, il beholder usa *telecinesi* per sollevare un prigioniero da una fossa dell'area 5, lo porta in questa area, e lo immerge nei funghi finché non è quasi morto. Sekarvu si ritira poi nella sala da pranzo (area 3) per mangiare. Gli avanzi del pranzo vengono ricondotti in questa stanza per nutrire i funghi; come risultato, i vegetali sono particolarmente folti nella parte nord orientale del baratro. In tutto, sul pavimento del burrone crescono ventiquattro funghi viola. Una compagnia cauta dovrebbe riuscire a evitare il pericolo rappresentato dai funghi, ma chiunque si avvicini troppo alla loro portata è in guai seri.

Il beholder è tremendamente protettivo del suo campo di funghi e ha lasciato tre *fustigatori* sotto *charme* sulle sporgenze che sovrastano il grosso dei funghi. I *fustigatori* hanno ricevuto l'ordine di non attaccare i funghi viola, i *drider*, i *saccheggiatori eterei*, *Ilirik*, il beholder o chiunque accompagni Sekarvu, mentre qualsiasi altra creatura è libera preda.

Le sporgenze a nord sono 15 metri sopra il pavimento del burrone, la sporgenza a sud è a 6 metri da esso. I *fustigatori* possono attaccare qualsiasi quadretto adiacente sul pavimento del burrone. Il soffitto del burrone si innalza per 120 metri verso l'alto, ma non ci sono altre uscite dalla camera più

grandi di qualche centimetro di diametro. I *fustigatori* non hanno tesori, né c'è niente di valore nascosto nel terreno sotto i funghi viola.

Fungo viola (24): pf 15 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 106.

Fustigatore (3): pf 85 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 108.

5. DISPENSA (LI 8)

Questa grande camera è circondata da sei fosse di 3 metri di larghezza. Impilati al centro della stanza ci sono sei grandi dischi di legno, rafforzati da fasce di metallo. Diversi fori da 2,5 centimetri sono trapanati al centro di ciascun disco.

Sekarvu tiene qui i suoi prigionieri, cercando se possibile di non tenere più di una creatura per fossa. Ogni fossa è profonda 15 metri, così che il beholder possa osservarne i contenuti grazie alla *scurovisione*. Le pareti di ciascuna fossa sono lisce e non possono essere scalate da creature senza una velocità naturale di scalare. I dischi di legno e metallo nel mezzo della stanza sono coperchi; ognuno pesa 150 kg. Ogni volta che Sekarvu getta un prigioniero in una fossa, usa la *telecinesi* per spostare il coperchio e chiudere l'apertura.

Quando i PG raggiungono questa area, possono incontrare dei prigionieri nelle fosse: forse qualcuno di cui erano alla ricerca o i personaggi catturati dai *drider* nell'area 2. Come regola generale, Sekarvu tiene i prigionieri nella fossa solo uno o due giorni prima di divorarli, dato che per tenerli più a lungo sarebbe necessario nutrirli. Nel raro caso in cui desideri tenere in vita un prigioniero, *Ilirik* o gli abitanti di questa stanza forniscono il cibo e l'acqua necessari.

Sekarvu è riuscito a porre sotto *charme* cinque *saccheggiatori eterei*, e queste creature restano qui di guardia quando non sono in missione. La loro capacità transizione eterea li rende preziosi raccoglitori per il beholder, che li invia a distribuire altre false mappe del tesoro di *Ilirik* o a procurarsi cibo e acqua per le altre creature della tana.

Saccheggiatore etereo (5): pf 22 ciascuno, *Manuale dei Mostri* pagina 212.

6. ALLOGGI DI ILIRIK (LI 11)

Una singola torcia appoggiata alla parete occidentale illumina malamente questa camera. La stanza contiene un singolo letto, una scrivania con sedia e un grande barile che sembra contenere acqua.

Questa è la dimora di *Ilirik*, l'illusionista che Sekarvu pose sotto *charme* diversi anni addietro. Il lungo periodo di servizio al beholder di *Ilirik* lo ha trasformato in uno gnomo vuoto, privo di gioia, che trascorre il tempo libero a studiare la magia e ricercare lentamente nuovi incantesimi. Sekarvu raccoglie gli appunti sui nuovi incantesimi non appena vengono completati, promettendo di tenerli al sicuro e di riconsegnarglieli quando il servizio dello gnomo giungerà al termine in un qualche punto del futuro.

In verità, Sekarvu sfrutta *Ilirik* come costante fonte di scritti magici da osservare e assorbire. Usa lo gnomo anche per rafforzare le difese della tana con illusioni e come inviato nelle rare occasioni in cui abbia bisogno di un rappresentante umanoide per condurre i suoi affari.

Ilirik viene incontrato qui a meno che il beholder non gli abbia ordinato di assistere alla difesa in qualche altro punto della tana. Se viene scoperto da solo in questa stanza, va in preda al panico. Sa che se Sekarvu dovesse scoprire che degli intrusi sono penetrati fino a questo punto nella tana, non vedrà mai più le ricerche dei suoi incantesimi (nel miglior caso) o verrà mangiato (nel peggiore). Quindi farà del suo meglio per affrontare i PG. Se sembra che i PG stiano per sconfiggerlo, la sua ultima azione sarà di sigillare il passaggio a nord ovest con un muro di pietra. Sekarvu potrà fuggire in qualsiasi momento con il suo raggio oculare di disintegrazione, e si spera che il muro di pietra rallenti abbastanza i PG da permettere al beholder di fuggire.

Se l'effetto di *charme* su persone su Ilirik viene dissolto, il suo atteggiamento muta da indisposto a indifferente, e lo gnomo è propenso a fuggire dalla scena. Non pensa che Sekarvu possa essere sconfitto, e ritiene che la migliore possibilità per evitare la morte o di essere nuovamente assoggettato è di scappare il più lontano possibile. Non resterà ad aiutare i PG a meno che non rimanga sorpreso da una dimostrazione di competenza e confidenza o venga persuaso da un'abile diplomazia.

Sekarvu si prepara a pranzare

Ilirik Jadewhisper: Gnomo illusionista 11; GS 11; umanoide Piccolo; DV 11d4+22; pf 42; Iniz +2; Vel 6 m; CA 13, contatto 13, colto alla sprovvista 11; Att base +5; Lotta +0; Att o att comp +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +8 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale); AS capacità magiche; QS tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +5*, Rifl +5*, Vol +8*; For 8, Des 14, Cos 15, Int 19, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +6, Ascoltare +1, Concentrazione +16, Conoscenze (dungeon) +12, Conoscenze (geografia) +18, Professione (cartografo) +13, Sapienza Magica +18; Controincantesimo Migliorato, Escludere Materiali, Incantesimi Estesi^B, Incantesimi Focalizzati (illusione), Mescere Pozioni^B, Scrivere Pergamene^B, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Gnomesco, Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Sottocomune.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: luci danzanti, parlare con gli animali (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto), prestidigitazione, suono fantasma (CD 11).

Tratti degli gnomi: Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi.



Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da mago preparati (11° livello dell'incantatore; scuole proibite abiurazione e ammalimento): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, suono fantasma (2) (CD 16); 1° - disco fluttuante di Tenser, identificare, immagine silenziosa (2) (CD 17), spruzzo colorato (2) (CD 17); 2° - immagine minore (2) (CD 18), immagine speculare, localizza oggetto, scurovisione, vento sussurrante; 3° - immagine maggiore (2) (CD 19), linguaggi (2), riposo inviolato, vista arcana; 4° - muro illusorio (2) (CD 20), scrutare (CD 18), sfera elastica di Otiluke (2) (CD 18); 5° - immagine persistente (CD 21), legame telepatico di Rary, muro di pietra (CD 19 per evitare intrappolamento); 6° - conoscenza delle leggende, immagine permanente (CD 22).

Libro degli incantesimi: Il libro degli incantesimi di Ilirik contiene solo quegli incantesimi che ha preparato; questi sono i pochi incantesimi che Sekarvu permette a Ilirik di tenere.

Proprietà: Pugnale Piccolo, fascia dell'intelletto+2, 4 pozioni di cura ferite moderate, 2 pozione di ristorare inferiore, 2 pozioni di neutralizza veleno, libro degli incantesimi, abiti semplici.

7. CRIPTA SEGRETA DI SEKARVU (LI 15)

Questa grande camera è impressionante; le pareti e i soffitti sono coperti di intricate sculture che raffigurano beholder che divorano umanoidi, e un grande campo di funghi con tentacoli frementi. Sul soffitto, l'immagine di un singolo immenso beholder vi fissa. Due grandi stalagmiti irregolari spuntano dal pavimento lungo la parete nord orientale, e a sud si ergono diverse statue di buona fattura raffiguranti potenti avventurieri e spaventosi mostri. Al centro della stanza ci sono numerosi tavoli, ognuno dei quali è coperto da pile di carta e libri.

Questa camera è la tana personale di Sekarvu, dove trascorre la maggior parte del suo tempo. Se i PG non hanno ancora incontrato il beholder, lo troveranno qui.

Sekarvu tiene qui un'altra coppia di fustigatori sotto charme; sono le due "stalagmiti" a nord est. La loro posizione gli permette di attaccare qualsiasi punto della stanza con le loro sferze. Inoltre, Sekarvu difende la sua tana con ira feroce. L'idea di sconfitta è così aliena, quanto il concetto di amicizia, che combatterà fino alla morte.

I tavoli al centro della stanza sono pieni degli appunti sulla ricerca di incantesimi di Ilirik degli anni passati. Sekarvu trascorre molto tempo a studiare questi appunti e nutrirsi della magia che rappresentano. Il DM può porre un qualsiasi numero di nuovi, insoliti o unici incantesimi arcani di illusione in questa massa di appunti.

Le statue a sud sono i resti delle creature pietrificate dal beholder. Nessuna delle statue mantiene però la sua forma originaria, perché Sekarvu ha utilizzato il suo raggio oculare di disintegrazione per scolpirle e porle in pose più affascinante o per cambiarne il viso in modo da farlo rassomigliare di più al proprio. Se uno di questi corpi viene riportato in carne, muore immediatamente. Se la creatura viene rianimata, la sua personalità, statistiche e scopi sono lasciati al DM.

La statua più a sud, un halfling con un grande occhio centrale come faccia, siede sopra una piccola cavità nel terreno

(Cercare CD 25 per scoprirla). I PG devono spostare la statua di 150 kg prima di poter esplorare la cavità, che contiene il tesoro di Sekarvu. All'interno del buco ci sono 8.025 mo, 521 mp, 15 gemme (del valore totale di 5.510 mo), una bottiglia d'aria una spada bastarda+1, un paio di stivali dell'inverno, un flauto incantatore e una spada della furtività.

Sekarvu, beholder: pf 93; *Manuale dei Mostri* pagina 29. I talenti e le abilità di Sekarvu sono leggermente diversi da quelli del normale beholder, come descritto di seguito.

Abilità e talenti: Artigianato (scultura) +10, Ascoltare +18, Cercare +21, Conoscenze (arcane) +17, Osservare +22; Allerta^B, Attacco in Volo, Disintegrazione Accurata[†], Tempra Possente, Volontà di Ferro.

[†]Nuovo talento descritto a pagina 44.

CULTO DELL'OCCHIO AFFAMATO

Akeni nacque al servizio di una potente famiglia drow del sottosuolo, ma la sua personalità era tutto fuorché servile. Quando venne sorpresa a letto con il compagno della matrona della casata, uccise la matrona e il suo amante e fuggì, incappando nella tana di un potente beholder magi chiamato Ormathulak. Akeni capì immediatamente che la creatura era proprio l'alleato di cui aveva bisogno per distruggere la sua odiata famiglia.

Ormathulak trovò difficile sottoporla a charme, ma proprio quando stava per ucciderla e divorarla, la drow offrì la sua lealtà al beholder in cambio di aiuto. Ormathulak restò così impressionato dal suo coraggio e atteggiamento imperioso che accettò a una condizione: avrebbe dovuto sottoporsi alla prova dell'Occhio Affamato. Akeni accettò, e dopo 20 ore di tremende torture e innesti, emerse con un occhio di beholder innestato nella fronte e una nuova adorazione per Ormathulak e la Grande Madre. Ormathulak promise che l'avrebbe aiutata a distruggere la casata della sua famiglia se lei lo avrebbe prima aiutato nella creazione di una grande rete di culti in superficie. Akeni accettò e si recò in superficie senza ripensamenti.

Prese le prime tre lettere del nome del suo patrono come cognome e da allora ha fondato non meno di nove culti del beholder. Ha lasciato ogni culto nelle mani di un individuo carismatico che ha totalmente convertito e convinto della sua causa. Il suo decimo culto è vicino al completamento e si trova al Gabbiano Sperduto, una taverna di strada situata in cima a una rupe sul mare. Akeni ha convertito i proprietari della taverna insieme ai suoi frequentatori più regolari, ma nessuno di loro è sufficientemente carismatico da agire da capo. Non appena troverà il suo rappresentante, ha intenzione di tornare da Ormathulak e fargli rapporto dei suoi successi.

AGGANCI PER L'AVVENTURA

I PG possono rimanere invischiati nelle macchinazioni del Culto dell'Occhio Affamato in diversi modi. Potrebbero semplicemente fermarsi al Gabbiano Sperduto per una bevuta, oppure giungere alla ricerca di un frequentatore regolare scomparso da casa da giorni. Akeni prende nota di qualsiasi PG carismatico e cercherà di rapirlo e usare la magia per convertire il personaggio alla sua causa.

Quando i PG si avvicinano alla taverna, leggere o parafrasare la seguente descrizione.

Un grande edificio si erge a lato della strada davanti a voi. Sembra essere una taverna, con il tetto a cupola e una torre a due piani attaccata all'estremità opposta. Un'aggiunta più recente, apparentemente una stalla, si protende dalla parte orientale dell'edificio principale, ma le porte della stalla sono sbarrate e un'insegna vi è stata posta sopra. Lungo il lato settentrionale della stalla sono stati posti di recente numerosi pali per legare i cavalli. Un grande arco di gradini di legno conduce all'entrata principale, sopra la quale sventola un'insegna che raffigura un famelico gabbiano di mare che divora un pesce morto.

Le porte della stalla sono state sbarrate da Akeni perché la stalla funge da caserma temporanea per i cultisti. L'insegna sulle assi legge: "Stalle chiuse per riparazioni. Per favore legate i cavalli qui ed entrare per parlare con lo stalliere."

1. SALA COMUNE (LI 12, 15 SE AKENI È PRESENTE)

L'ingresso principale si trova nell'estremità settentrionale della sala comune.

L'aria di questa grande stanza è colma di un fumo strano ma piacevole. Diversi tavoli sono occupati dai frequentatori del posto. Il luogo sembra rilassato e tranquillo, e nessuno dei clienti sembra disposto a interrompere il clima parlando o giocando, apparentemente felici di sedersi a bere. Diverse finestre, coperte di polvere

che rende difficile osservare l'esterno, sono allineate sulla parete occidentale, mentre un bancone è disposto a sud.

La porta che esce dalla locanda a sud è chiusa; la chiave è nascosta su di un vicino scaffale e può essere trovata con una prova di Cercare con CD 25. La serratura è di buona qualità e può essere scassinata con una prova di Scassinare Serrature con CD 30.

Tutti i clienti che si trovano qui, oltre alle ragazze di servizio e la grossa barista, sono membri del Culto dell'Occhio Affamato. Hanno solo un interesse marginale per chiunque entri nella taverna, e una delle ragazze di servizio invita i visitatori a sedersi al tavolo più lontano dall'uscita mentre l'altra esce furtivamente dalla sala per avvertire Akeni dei nuovi arrivati. I cultisti restano calmi e fingono un'aria rilassata, in attesa che il fumo o il cibo e le bevande facciano il loro lavoro. Ogni tavolo (eccetto quello a cui la cameriera conduce i PG) ha un paio di balestre leggere e dieci quadrelli accuratamente nascosti in una cavità sotto la superficie. Un personaggio che passi accanto a un tavolo nota le balestre nascoste con una prova di Osservare con CD 35; se il personaggio si siede a uno di questi tavoli, ottiene un bonus di circostanza +4 alla prova. I personaggi che sono di taglia inferiore alla Media ottengono anch'essi un bonus di circostanza +4 alla prova.

Il fumo nell'aria è in realtà una forma diluita della foschia di demenza che Akeni brucia in diversi incensieri ben nascosti per la stanza. La droga è di manifattura drow, e sebbene abbia un odore esotico e rilassante, è difficile da distinguere. Un personaggio che la annusi ed effettua una prova di Conoscenze

Culto dell'Occhio Affamato



(natura) con CD 30 riconosce l'odore di una foschia di demenza diluita e anche gli effetti. Il fumo non provoca danni ai punteggi di caratteristica, ma tutti coloro che lo inalano subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

I prezzi per il cibo e le bevande sono gli stessi del *Manuale del Giocatore*, ma tutto ciò che viene servito ai PG è avvelenato con olio di taggit. Chiunque mangi o beva deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 un minuto dopo o perdere i sensi. Se tutti i PG perdono i sensi, vengono privati del loro equipaggiamento, legati e portati nel vecchio magazzino. Akeni li condurrà poi al piano di sopra nelle sue camere per affascinarli e impiantare *suggestioni* perché rimangano qui e si uniscano al culto. I personaggi che si dimostrano troppo difficili da manipolare vengono invece eliminati tramite un'infestazione di spore esplosive.

Se in un qualsiasi momento i PG diventano violenti, attaccano o cominciano a lanciare incantesimi (perché hanno notato le balestre nascoste, ad esempio), i cultisti vanno in preda del panico. Rovesciano i tavoli per ottenere copertura e utilizzano le balestre cariche attaccate sotto di essi per attaccare. Rivoltare i tavoli e recuperare le balestre è un'azione di round completo, ma una volta effettuata, i cultisti cercano di immobilizzare i PG con il fuoco delle balestre finché non arriva Akeni con Glaken, il suo servitore troll sotto charme, per aiutarli a finirli.

I cultisti combattono fino alla morte, totalmente leali ad Akeni. Anche se i cultisti erano solo dei popolani quando Akeni li reclutò, li ha fatti addestrare duramente come ladri, e di conseguenza sono diventati criminali abbastanza abili. Il DM, se lo trova necessario, dovrebbe aggiungere qualche cultista un po' più pericoloso. Akeni non resterà fino alla fine del combattimento. Se le cose vanno storte, fuggirà dalla stanza, diventerà invisibile e cercherà di scappare a piedi. Se la cattura sembra inevitabile, cercherà di aggirare i PG facendogli credere di essere stata anche lei sottoposta a charme e che il vero capo del culto si trova altrove. Se i PG svelano il suo camuffamento da zingara, capirà che il suo insolito aspetto (quello di un drow con tre occhi) farà probabilmente fallire il suo raggiro. In questo caso, cercherà di fuggire o, se impossibilitata a farlo, combatterà fino alla morte.

Cultisti dell'Occhio Affamato (12): Umano popolano 1/ ladro 5; GS 5; umanoide Medio; DV 1d4+1 più 5d6+5; pf 37 ciascuno; Iniz +3; Vel 9 m; CA 14, contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +3; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale perfetto) o +8 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera+1); Att comp +6 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale perfetto) o +6/+6 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera+1); AS attacco furtivo +3d6; QS eludere, percepire trappole +1, schivare prodigioso, scoprire trappole; AL LM; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +2; For 14, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +10, Camuffare -1 (+1 recitazione), Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +1, Intimidire +1, Nuotare +6, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Raggiare +8; Arma Focalizzata (balestra leggera), Ricarica Rapida (balestra leggera), Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggio: Comune.

Attacco furtivo (Str): Un cultista infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi,

o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza un'anatomia precisa, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni anche agli attacchi furtivi. Un cultista può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma creata a questo fine, come un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se un cultista viene esposto a qualsiasi effetto che gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni superando il tiro salvezza.

Schivare prodigioso (Str): Un cultista mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o bersaglio di un avversario invisibile (il cultista perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Scoprire trappole (Str): Un cultista può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni del cultista supera di 10 o più la CD della trappola, scopre il modo per superarla senza attivarla o disarmarla.

Proprietà: Pugnale perfetto, balestra leggera+1, con 10 quadrelli da balestra, anello di protezione+1, pozione di cura ferite moderate, anello del culto del valore di 100 mo, 15 mo in un borsello.

2. STALLE

Le doppie porte nella parte est delle stalle sono state sbarrate da entrambi i lati per impedire l'accesso a visitatori inattesi (prova di Forza con CD 23 per aprirle).

È ovvio che questa stanza piena di muffa un tempo era una stalla, ma il luogo non odora di cavallo. Diversi recinti sono disposti lungo la parete ad est, ognuno dei quali contiene due rozzi giacigli.

Da quando Akeni ha assunto il comando, i cultisti dormono nelle stalle mentre lei sta preparando delle camere più adatte sotto la taverna.

3. VECCHIO MAGAZZINO

Questa stanza sembra essere stata un magazzino per le stalle. Diversi cavalletti per segare la legna si trovano nel mezzo di essa, vicino a diversi rotoli di corda. Barili di grano sono disposti a sud sopra un grande cumulo di ammuffite balle di fieno.

Il grano e il fieno stanno lentamente marcendo, non essendo stati più usati per mesi dall'arrivo di Akeni. La stanza viene adesso utilizzata per nascondere i prigionieri catturati dai cultisti. Akeni fa legare i prigionieri ai cavalletti mentre decide cosa farne.

4. STANZE PRIVATE

Questa stanza contiene un singolo tavolo circondato da quattro sedie.

Queste stanze venivano un tempo affittate agli ospiti speciali che volevano cenare in privato, ma dall'arrivo di Akeni hanno visto uno scarso utilizzo.

5. CUCINA

Questa grande cucina è dominata da un enorme focolare di legno. Un lungo tavolo si trova nel mezzo della stanza, mentre un armadietto è appoggiato alle pareti.

Per adesso, Akeni tiene operativa la taverna per ingannare le indagini, quindi la cucina è abbastanza pulita e organizzata.

Una prova di Cercare con CD 25 rivela una grossa giara di vetro nascosta su di uno scaffale. All'interno di essa ci sono trenta dosi di veleno di olio di taggit.

6. DISPENSA (LI 3)

Le doppie porte che escono ad est dalla taverna sono state sbarrate dall'interno (prova di Forza con CD 22 per aprirle dall'esterno).

Questa piccola stanza è una dispensa dal pavimento di terra battuta. Le doppie porte ad est sono state sbarrate. La stanza è piena di barili e scatole. Una strana forma circolare, di circa 3 metri di diametro e coperta da una pesante cerata fluttua nell'aria vicino alle porte sbarrate.

Questa stanza viene utilizzata per conservare cibo e acqua. È anche il luogo in cui Akeni si libera dei cadaveri che potrebbero far sollevare domande inquietanti se scoperti.

La pesante cerata copre una spora esplosiva. Il vegetale è innocuo a meno che la cerata non sia rimossa, a quel punto attaccherà chiunque gli sia vicino. Quando desidera liberarsi di un corpo, getta la vittima (viva o morta) nella stanza e rimuove la cerata. Aspetta che il corpo venga trasformato in giovani spore esplosive, porterà i funghi all'esterno di notte quando non c'è nessuno sulla strada, e poi li ucciderà con armi a distanza una volta che sarà fuori del raggio dell'esplosione dello spasmo mortale.

Quando è il momento di trasferirsi, raccoglie diverse dosi di polvere di spora esplosiva, uccide la spora rimasta da distanza di sicurezza, e poi usa la polvere per crescere una nuova spora da uno sfortunato donatore una volta che si è stabilita nella sua nuova dimora.

Spora esplosiva (1): pf 15; vedi pagina 169.

7. STANZA DEI REGISTRI

Questa stanza contiene una singola scrivania e numerosi grandi armadietti e scaffali.

Quando il Gabbiano Sperduto era operativo, i suoi proprietari utilizzavano questa stanza per fare la contabilità e contare i soldi. La stanza è rimasta inutilizzata da un po' di tempo, dato che Akeni tiene per sé qualsiasi profitto prodotto dalla taverna.

8. STANZA DI GLAKEN (LI 11)

Una volta questa era una stanza da letto, ma la maggior parte del mobilio è stato distrutto. I resti sono stati utilizzati per costruire un rozzo nido a ovest, mentre l'intero posto puzza di immondizia.

Questa stanza viene utilizzata dall'assistente di Akeni, un troll ranger che ha salvato mesi fa da un gruppo di avventurieri. Glaken è innamorato della bella drow ma teme la sua ira e il suo terzo occhio, quindi tiene nascosti i suoi sentimenti. La serve lealmente come picchiatore e guardia del corpo, ma i cultisti da lei preferiti

e che porta nella sua stanza sono visti dal troll come competitori. Non tradirà mai la volontà di Akeni né ucciderà un cultista, ma rende loro nota la sua ira con grugniti e minacce, cosa che Akeni trova abbastanza accattivante.

Glaken, troll cacciatore (ranger di 6° livello): pf 130, *Manuale dei Mostri* pagina 245.

9. STANZA DI AKENI (LI 13)

Questa grande stanza è una camera da letto ben arredata. In un angolo si trova uno scrittoio richiudibile, mentre un grande letto è nell'altro. Una tinozza di metallo e avorio completa il mobilio della stanza.

Una volta gli alloggi personali del proprietario del Gabbiano Sperduto, Akeni ha fatto sua questa stanza. Quando non è alla ricerca di nuovi cultisti da reclutare, trascorre qui gran parte della giornata, intrattenendosi con i cultisti più affascinanti. Probabilmente i PG la incontreranno qui se riescono a infiltrarsi nella taverna senza far scattare l'allarme o ricevere il "benvenuto" dagli altri cultisti. Se viene colta di sorpresa nella sua forma naturale (anziché nel suo camuffamento da zingara), cercherà di raggirare i PG nel far loro credere di essere stata catturata e maledetta da un terribile beholder che si nasconde nella dispensa in cucina. Se i PG riuscissero a uccidere la bestia (che, dice loro, si copre con una cerata quando dorme), li ricompenserà con qualsiasi cosa desiderino. Naturalmente, è solo un inganno per fare attaccare i PG la spora esplosiva nell'area 6 mentre fuggirà per riorganizzarsi e mandare loro contro i cultisti e Glaken.

Akeni Orm: Drow femmina barda 6/guerriera 2/adepta dell'occhio 4; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 10d6 più 2d10; pf 51; Iniz +3; Vel 9 m; CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 9; Att base +9; Lotta +9; Att +14 in mischia (1d4/19-20/x3, *ugnale da mischia folgorante*+1) o +12 a distanza (raggio oculare); Att comp +14/+9 in mischia (1d4/19-20/x3, *pugnale da mischia folgorante*+1) o +12 a distanza (raggio oculare); AS capacità magiche, incantesimi, raggi oculari; QS cecità alla luce, conoscenze bardiche +7, musica bardica 6 volte al giorno (*contro canto*, *affascinare*, *ispirare coraggio* +1, *ispirare competenza*, *suggestione*), resistenza agli incantesimi 23, scurovisione 36 m, sfera oculare impiantata, tratti degli elfi; AL LM; TS Temp +9, Rifl +9, Vol +11; For 10, Des 17, Cos 10, Int 12, Sag 14, Car 24.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Artigianato (alchimia) +10, Artista della Fuga +4, Camuffare +13 (+15 recitazione), Concentrazione +9, Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +9, Equilibrio +4, Intimidire +15, Intrattenere (strumenti a corda) +16, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +19, Saltare +1, Utilizzare Corde +12; Abilità Focalizzata (Raggirare), Arma Accurata^B, Arma Focalizzata (pugnale da mischia), Critico Migliorato (pugnale da mischia)^B, Duro a Morire, Maestria in Combattimento, Resistenza Fisica.

Linguaggi: Comune, Elfico, Sottocomune, Beholder.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti*, *luminescenza*, *oscurità*. 12° livello dell'incantatore.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione a luce intensa (come la luce del sole o un incantesimo *luce diurna*) acceca il drow per 1 round. Nei round successivi, Akeni è abbagliata finché rimane nell'area dell'effetto.



Non tutti vengono accettati nel culto di Akeni

Musica bardica: Utilizza la musica bardica sei volte al giorno. Vedi i privilegi di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Affascinare (Mag): Utilizza la musica o la poesia per affascinare una o più creature.

Controcanto (Sop): Utilizza la musica o la poesia per contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono.

Ispirare competenza (Sop): Utilizza la musica o la poesia per aiutare un alleato a riuscire in un'azione.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizza la musica o la poesia per incoraggiare i suoi alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Utilizza la musica o la poesia per effettuare una *suggestione* (come l'incantesimo omonimo) su di una creatura che ha già affascinato.

Sfera oculare impiantata (Sop): La sfera oculare impiantata di Akeni le conferisce la conoscenza del linguaggio dei beholder e un bonus di +4 alle prove di Osservare. Le conferisce anche diversi poteri di raggio oculare, simile a quelli utilizzati dai peduncoli di un beholder. Può usare ogni raggio fino a due volte al giorno come azione standard che non provoca attacchi di opportunità. La sfera oculare impiantata si chiude e deve riposare per l'intero round seguente a quello in cui è stato utilizzato l'attacco del raggio oculare.

Ogni effetto dell'occhio sembra un incantesimo lanciato da uno stregone di 4° livello ma segue le regole dei raggi. Ogni raggio ha un raggio di azione di 30 metri e una CD del tiro salvezza pari a 19. Come adepto dell'occhio di 4° livello, Akeni ha accesso ai seguenti raggi: *charme su persone*, *infligge ferite moderate*, *lentezza* e *sonno*.

Tratti degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti degli incantesimi di sonno. Un elfo che passi a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *evoca strumento*, *frastornare* (CD 17), *lettura del magico*, *mano magica*, *messaggio*, *ninna nanna* (CD 17); 1° - *allineamento imperscrutabile*, *camuffare se stesso*, *charme su persone* (CD 18), *cura ferite leggere*; 2° - *cura ferite moderate*, *individuazione dei pensieri* (CD 19), *invisibilità*.

Incantesimi da chierico preparati (4° livello dell'incantatore): 0 - *guida*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *purificare cibo e bevande*, *resistenza*; 1° - *devastazione^D* (CD 13), *incuti paura* (CD 13), *protezione dal bene^M* (CD 13), *santuario* (CD 13), *scudo entropico*; 2° - *dissacrare^{DM}*, *estasiare* (CD 14), *forza del toro* (CD 14), *zona di verità* (CD 14).

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Male (lancia gli incantesimi malvagi [^M] a livello dell'incantatore +1), Morte (tocco mortale 1 volta al giorno, danno 4d6).

Proprietà: *Giaco di maglia*+2, *scudo di metallo leggero*+1, *pugnale da mischia folgorante*+1, *mantello del carisma*+4, *guanti della destrezza*+2, *anello di protezione*+1, 5 dosi di polvere di spora esplosiva.

Illustrazione di C. Lukacs

Pochi mostri ispirano tanto orrore o terrore quanto gli illithid. Sono creature giustamente temute da chiunque. Pochi sono in grado di eguagliare la loro pura malvagità, crudeltà e astuzia. Le loro origini sono avvolte nel mistero, i loro piani enigmatici, e la loro cultura e processi mentali totalmente alieni.

Gli illithid sono più noti con il nome di mind flayer (che in una lingua antica significa "scorticatori di menti"), un titolo appropriato. L'attacco del mind flayer aggredisce il punto più vulnerabile di una vittima. Può sbucciare la personalità del bersaglio allo stesso modo in cui un chirurgo taglia un rigonfiamento della pelle. Tentacoli colanti bava si muovono intorno a famelici bordi d'osso per accarezzare spire grigie e luminose di cervello prima di estirparlo dalla preda cosciente e strillante.

Da dove vengono gli illithid, perché hanno scelto di vivere nell'eterna oscurità del sottosuolo, cosa cercano, perché hanno tanto crudeltà e orrore? Queste sono le domande che da secoli tormentano i saggi. Le risposte sono stupefacenti e orribili, ma forniscono pochi chiarimenti. Non si possono conoscere i mind flayer senza capirli.

Gli illithid sono mostri umanoidi, più o meglio della taglia degli umani. La pallida pelle malva è coperta di bava brillante, e al posto di una testa umana hanno il terribile viso che ricorda nient'altro che una piovra con quattro arti. La loro reputazione malvagia è basata sull'orrido appetito di cervelli vivi. Tutti gli illithid maturi sono psionicamente dotati, e alcuni sono anche maghi o (raramente) stregoni.

I mind flayer vivono sottoterra e preferiscono rimanere lì. A volte sono stati incontrati in profondi burroni e rovine di superficie mezza sepolte, ma il mondo sotto la superficie è il loro reame. In quel luogo, pieno di razze e mostri spaventosi, i mind flayer sono tra i più pericolosi predatori dell'oscurità. Un illithid solitario a caccia nel suo elemento è una grande sfida per un gruppo di combattenti di superficie, e raramente un illithid è solo. Viaggiano con la protezione dei loro servitori, mostri sotterranei assoggettati o, peggio ancora, altri membri della loro specie. Coloro che esplorano i profondi sentieri del sottosuolo concordano che è meglio morire per praticamente qualsiasi altra ragione che cadere nelle grinfie dei mind flayer.

ANATOMIA DEI MIND FLAYER

Per altezza e struttura un mind flayer è più o meno comparabile a umano magro, ma la somiglianza esteriore si ferma qui.

La testa dell'illithid è una visione mostruosa, simile a una piovra con quattro tentacoli appoggiata sulle spalle della creatura. I due occhi, di un bianco pallido uniforme e senza pupilla, sono riparati da arcate sopraccigliari sporgenti. La morbida e umida pelle della creatura è color malva e brilla sotto una sottile copertura di muco.

I mind flayer hanno tre lunghe dita e un pollice opponibile su ciascuna mano, e due pollici palmati su ciascun piede. Ogni dito e pollice è coperto da un'unghia affilata, che non è però così pericolosa come sembra. Infatti, le unghie sono composte di morbida cartilagine e non presentano un grande pericolo a chi venga colpito o graffiato da loro.

ANATOMIA INTERNA

Internamente, gli illithid sono simili agli umani. Più precisamente, sono molto simili alla discendenza base dell'ospite in cui crescono i loro corpi prima della ceremorfosi (vedi "Riproduzione", sotto). Hanno cuori, polmoni, fegati, reni, stomaci e sistemi digerenti riconoscibili da qualsiasi anatomista. Il processo della ceremorfosi modifica l'aspetto di questi organi ma non la funzione o la loro necessità.

Ciò che cambia, però, è il sistema nervoso del corpo ospite. Il sistema nervoso di un illithid è più esteso ed evoluto di quello di qualsiasi umano. Ogni parte del corpo di un illithid è "collegata" al cervello con una connessione diretta mai vista in altre creature. In effetti, tutto il corpo dell'illithid è un cervello espanso. Si potrebbe pure discutere delle facoltà cognitive di un fegato, ma non c'è dubbio che l'illithid possieda una tremenda consapevolezza fisica del suo corpo e delle sue condizioni fisiche.

Per le ragioni spiegate di seguito, il cervello dell'illithid è anatema per il suo corpo. Il processo di ceremorfosi crea qualcosa di più simile a un parassita che a un cervello. Quel parassita diventa parte indispensabile del corpo, e la sua più grande debolezza è che non produce gli enzimi, ormoni o energia psichica fondamentali di cui il corpo ha bisogno per sopravvivere e funzionare. Queste componenti fondamentali devono provenire dai cervelli consumati.

Dato l'onnicomprendente sistema nervoso del mind flayer, il cibo non attraversa un semplice tratto gastrointestinale ma un sistema digerente senziente e autocosciente. Quel sistema assorbe non solo il nutrimento dal cibo, ma si procura enzimi, ormoni e, cosa più importante, energia psichica. Gli illithid sono noti per consumare cervelli, ma mangiano anche altri cibi, la maggior parte dei quali contiene vari ammontare di questi enzimi e ormoni di cui necessita. Gli organi interni sono buone fonti, e sono ben posizionati nel menù degli illithid. I cervelli sono pieni di tutte e tre le cose e sono l'unica fonte esterna di energia psichica.

BOCCA E TENTACOLI

I tentacoli di un illithid variano dai 60 ai 120 centimetri di lunghezza quando sono totalmente estesi. Quando la creatura è a riposo e non eccitata, i tentacoli sembrano più corti. Anche allora, sono quasi sempre in movimento, muovendosi inconsciamente mentre la creatura medita. Questi arti sono incredibilmente agili e servono al mind flayer come mani aggiuntive, anche fino al punto di essere utilizzate per accentuare e dare risalto alla conversazione. I tentacoli sono abbastanza forti; un illithid riceve il beneficio del suo pieno punteggio di Forza in qualsiasi situazione coinvolga i tentacoli.

I tentacoli sono radunati intorno a una bocca circolare e senza mascella, circondata da file di piccoli denti appun-

tati. I denti servono principalmente come strumento per afferrare e impedire alla viscida materia cerebrale di cadere dalla bocca. Un illithid non morde la pelle e il teschio della vittima, quanto invece li dissolve con un potente enzima trasmesso da condotti nei tentacoli. Questo enzima agisce così rapidamente che i tentacoli sembrano spingersi nello scalpo e l'osso come se fosse morbida creta. L'enzima è molto instabile e non sopravvive mai a lungo a contatto con l'aria, rendendolo impossibile da raccogliere da un illithid morto. Nessun materiale salvo il muco di illithid riesce a resistere ai suoi effetti corrosivi.

SENSI DEGLI ILLITHID

Sebbene i loro occhi bianchi e senza pupilla possano far pensare che siano ciechi, i mind flayer vedono molto bene. La loro acuità è tutta nel campo della scurovisione, che si estende fino a 18 metri. L'udito è leggermente più affinato di quello umano. Hanno un senso della direzione uditiva relativamente buono (riescono a determinare da dove provenga un suono), ma scarsa capacità di riconoscimento (la capacità di separare e riconoscere le singole componenti di un particolare rumore).

RIPRODUZIONE

Dalla nascita alla morte, la fisiologia del ciclo vitale illithid è unica, e indicibilmente orribile.

Nella configurazione basilare, un mind flayer è anfibio. La prima parte della sua esistenza è trascorsa come girino uscito da un uovo. Un illithid adulto si riproduce ermafroditamente due o tre volte nella sua vita, depositando un migliaio di uova in una pozza gelata costruita a questo fine. Le uova si schiudono dopo circa un mese, liberando i piccoli girini nella pozza.

I girini trascorrono qui dieci anni, dove vengono nutriti di una grossa poltiglia di materia cerebrale e altri organi preparati dalle loro tate. Dopo un decennio, sono cresciuti da una frazione di centimetro a circa 7,5 centimetri di lunghezza. A questo punto, in termini di capacità senziente e intelletto, sono poco più che rane intelligenti.

I vivai ospitano ben altro, a parte i girini. In fondo alla pozza vive un cervello antico, che sopravvive nutrendosi dei girini indifesi. La minuscola percentuale di girini che sopravvive a un decennio nella pozza (non più che una manciata su migliaia) vengono giustamente considerati dagli illithid gli esemplari più adatti o astuti. Sopravvivendo, ottengono il privilegio di essere sottoposti alla ceremorfosi.

È questo il vero mistero del ciclo vitale illithid, dal momento che gli illithid non sviluppano i propri corpi. Invece, un girino maturo viene inserito nell'orecchio, narice o occhio di un indifeso prigioniero umanoide. Dopo diversi giorni, il girino scava nel cervello ospite, consumando la materia grigia e guadagnando massa corporea a pari velocità. Quando il processo è completo, il cervello della vittima è totalmente sostituito dal tessuto rigonfio del girino. Il girino è connesso neurologicamente a ciò che rimane della corteccia cerebrale inferiore e assume il totale controllo del sistema nervoso del corpo. La vittima muore

senza speranze, ma il corpo sopravvive con un parassita che agisce da cervello.

Alcune vittime sono state salvate da questo orrido fato, ma solo se l'aiuto è giunto in tempo. Una vittima è risucchiata permanentemente di 1 punto di Intelligenza, Saggezza, Carisma e Destrezza per ogni ora dall'inserimento del girino. Quando una caratteristica è ridotta a 0, l'essenza psichica della vittima è distrutta e sostituita dalla mente risvegliata del girino. Prima di raggiungere questo punto, *ristorare* può ripristinare i punti caratteristica persi ma non ucciderà il girino, e quindi il danno continuerà. L'unico modo sicuro per salvare la vittima è uccidere il girino. Il girino è molto facile da uccidere (muore automaticamente con un colpo di grazia), ma la sua collocazione all'interno della testa della vittima è una seria complicazione. Gli incantesimi come *cura malattia* e *rimuovi maledizione* non hanno effetto; solo un incantesimo *guarigione* può salvare una vittima sottoposta a ceremorfosi.

Nella maggior parte dei casi, l'unico modo per garantirsi che il girino sia ucciso è schiacciare o incenerire la testa della vittima. A quel punto, *resurrezione*, *resurrezione pura* o *rianimare morti* entrano in gioco. *Rianimare morti* da solo è inutile se la testa della vittima è stata distrutta nel processo di uccidere il girino.

Il processo di ceremorfosi si completa in una settimana, ma non può essere più invertito una volta che uno dei punteggi di caratteristica della vittima è stato ridotto a 0.

Da quel punto in poi, nessun mezzo può riportarla in vita salvo un *miracolo*.

Solo certe razze vengono utilizzate dai mind flyer come vittime della ceremorfosi. In generale, i donatori devono essere umanoidi, mammiferi, tra i 160 e i 185 centimetri di altezza, e dal peso dai 65 ai 135 kg. Umani, elfi, drow, githzerai, githyanki, grimlock, gnoll, goblinoidi (di taglia Media) e orchi sono donatori ricercati. Le razze più piccole o grandi di queste, per altezza, peso, o categoria di taglia, non vengono mai utilizzate, e neppure lo sono le razze rettili o anfibie. Halfling, nani, derro, duergar, gnomi, centauri e loro parenti, giganti e kuo-toa possono essere utilizzati come schiavi o cibo, ma non vengono mai sottoposti alla ceremorfosi.

SVILUPPO E INVECCHIAMENTO

Al termine della settimana di ceremorfosi non resta nulla della vittima. I suoi tessuti sono stati interamente sostituiti dalla rapida mutazione del tessuto del mind flyer. La creatura è ora a sangue caldo ed ermafrodita, con una longevità di 135 anni. Sembra perfettamente adulta, ma una creatura appena ceremorfizzata è un infante, senziente solo da pochi giorni. Deve crescere in sapere ed esperienza prima di sviluppare tutto il suo potere. Il processo varia da un mind flyer all'altro, ma il periodo medio di "crescita" dura solo venti anni. Gli illithid immaturi vengono raramente lasciati uscire dalle loro ben protette città sotterranee.

MENTE DI UN ILLITHID

La maggior parte del tempo gli illithid sembrano calmi, tranquilli e privi di emozioni. A volte sembrano preda di una grande



La fase iniziale della ceremorfosi

rabbia, ma è raro per le altre creature distinguere se si tratta di una vera emozione o una scena per impressionare estranei o nemici. Per questo motivo, si ritiene che i mind flayer abbiano poche emozioni o un tremendo autocontrollo. Entrambe le supposizioni sono sbagliate.

Gli illithid avvertono forti emozioni ma le interiorizzano quasi completamente. Un mind flayer dall'aspetto calmo potrebbe ribollire come un calderone di emozioni sotto le apparenze. Inoltre, le emozioni di un illithid sono completamente negative: rabbia, paura, invidia, odio, vergogna, indignazione, disprezzo, orgoglio e ansia completano quasi tutto il loro repertorio emotivo. La cosa più vicina alla gioia che provano è la sensazione che ricevono quando mangiano un cervello, ma anche questa è mescolata a sensazioni così sadiche e d'odio che non può essere considerata "felicità" come la definirebbe la maggior parte delle razze.

Questo continuo stato emotivo negativo colora ogni pensiero e percezione dell'illithid. Dato che non conoscono la felicità, non pianifica alcun modo per diventare felice. Orgoglio, curiosità soddisfatte e autocompiacimento sono i migliori stati emotivi di un mind flayer. Sono queste sensazioni a spingerlo ad agire.

VARIANTI DEGLI ILLITHID

Gli illithid non sono una razza omogenea. Il loro decennale periodo di incubazione come girini e il misterioso processo di ceremorfosi produce numerose mutazioni e varianti, la maggior parte delle quali non sopravvive.

Ulitharid

Un ulitharid è immediatamente distinguibile da un illithid per due caratteristiche: troneggia sui suoi cugini, alto tra i 2,10 e i 2,40 metri, e ha sei tentacoli anziché quattro.

La "nascita" di un ulitharid è un evento significativo per una colonia illithid. Sono sufficientemente rari che una colonia con un singolo ulitharid si ritiene fortunata.

Come girino, l'ulitharid è totalmente indistinguibile dagli altri. Egli però trascorre il doppio del tempo come girino (vent'anni, a differenza dei normali dieci) prima di raggiungere la maturità. La sua vera natura non diventa evidente neppure agli altri mind flayer fino alla ceremorfosi. Una volta che l'ulitharid si sottopone alla trasformazione, viene accolto come qualcosa di simile a un profeta.

Queste creature sorgono a posizioni di comando civile o militari all'interno delle comunità, e spesso ricevono ambasciate diplomatiche da altre colonie che non sono altrettanto fortunate. In aggiunta al loro status superiore e di venerazione, gli ulitharid vivono il doppio degli altri mind flayer, per compensare l'eccezionalità della loro nascita.

Per le statistiche degli ulitharid, vedi pagina 159.

Illithid stregoni

Considerando il loro potente intelletto, non sorprende che molti illithid studino la magia. Ciò che sorprende è che una piccola porzione degli illithid siano stregoni. Come il talento magico si manifesti in creature tanto non umane e aliene come i mind flayer, è un grande mistero per coloro che



Un cervello antico nella sua pozza

studiano le fondamenta della stregoneria. Di certo, i mind flyer non hanno sangue di drago. Potrebbe darsi che questa tendenza dipenda dalla storia del corpo del donatore prima di sottoporsi alla ceremorfosi, ma dato che non è possibile alcuno studio sistematico, nessuno ne è certo.

Comunque venga spiegato, la combinazione di potenza psionica e stregonesca è temibile. Queste creature sono ripudiate anche dagli altri membri della loro specie.

Cervelli antichi

Al centro di ogni grande comunità di mind flyer c'è una fetida pozza di liquido putrido, turbinante e gelido. La pozza può avere qualsiasi forma, ma ad ogni modo serve a due scopi. Primo, è un incubatrice per girini illithid; centinaia di migliaia abitano la pozza in una massa brulicante. Secondo, serve da pozza nutriente per il cervello antico della comunità, l'intelligenza che guida e unisce gli illithid nella loro rigida società.

Le ragioni dell'esistenza dei cervelli antichi sono ignote. Anche per i mind flyer, i cervelli antichi sono eterni e immortali. Si tratta di una massa amorfa e contorta di tessuto, l'agglomerato di materia cerebrale scartata di mind flyer morti. Quando un mind flyer muore, il suo cervello viene rimosso in maniera cerimoniale e lanciato nella pozza, dove cala sul fondo per essere assorbito dalla massa superiore. Questa unione del cervello di un individuo nel cervello antico comunitario è il destino a cui i mind flyer aspirano; essi non temono né si dispiacciono della propria morte. Casomai, temono una morte che gli impedisca di diventare parte di un cervello antico.

Nessuna singola personalità sopravvive all'assorbimento da parte del cervello antico. È senziente (alcuni dicono super-senziente), ma la sua coscienza va al di là della concezione umana o mind flyer. La natura di questo intelletto è un mistero per i mind flyer, perché anche i loro potenti poteri psionici non possono sondare più degli strati più alti di un cervello antico per capirne i pensieri.

Il cervello è chiaramente un'entità fisica oltre che psichica. Sopravvive estraendo vibrazioni psichiche presenzienti dai girini che abbondano intorno a lui. I girini "divorati" vengono ridotti a un residuo oleoso che si dissolve lentamente nella brina.

Un cervello antico possiede solitamente un diametro che va dai 2,4 ai 3 metri, in base a quanti sono i cervelli assorbiti nella sua massa. Sebbene la massa di un cervello antico non aumenti oltre un dato massimo, la sua intelligenza e conoscenza lo fanno. Ogni nuovo cervello contribuisce tutta la sua esperienza di vita all'insieme del cervello antico.

SOSTITUZIONE PSIONICA

Nel Capitolo 8, il cervello antico viene descritto come uno stregone di 20° livello. Queste capacità magiche servono solo a emulare le sue capacità psioniche nel caso i DM decidano di non usare le arti psioniche nelle loro partite. I cervelli antichi non sono mai dei veri stregoni.

I cervelli antichi governano completamente le loro comunità. I loro dettami e proclami sono insindacabili. Alcuni sono crudeli dittatori, altri concedono vari livelli di libertà. I più passivi agiscono solo da consiglieri e fonti di informazioni storiche. La norma è un grado di controllo tra il l'autoritarismo assoluto e il despota illuminato.

Il raggio di azione telepatico del cervello antico raggiunge i 105 metri, sebbene possano avere talenti, incantesimi o poteri psionici che estendono questo raggio di azione. Entro quel raggio, un cervello antico è consapevole di tutte le creature viventi. I materiali frapposti non hanno effetto sulla sua capacità di comunicare o sulla consapevolezza di tutti i pensieri nel raggio di azione. Questa super-consapevolezza rende praticamente impossibile per i nemici infiltrarsi in una comunità illithid. La loro presenza viene individuata e la resistenza organizzata molto prima che gli intrusi possano avvicinarsi abbastanza da presentare una seria minaccia.

A parte comunicare direttamente con i singoli mind flyer, un cervello antico può stabilire contatto tra due o più illithid che si troverebbero altrimenti oltre il loro raggio di azione di 30 metri. Con questa capacità, il cervello antico agisce solo da condotto, seppure possa udire e ricordare tutto quello che vi passa attraverso. Alcuni cervelli antichi utilizzano incantesimi come *legame telepatico di Rary* o equivalenti poteri psionici per tenersi in contatto con singoli mind flyer a enormi distanze, permettendo una comunicazione quasi istantanea per la comunità.

Data la consapevolezza di un cervello antico, i mind flyer sono necessariamente tra le creature più legali. Complottare contro la comunità o il cervello antico è impossibile. Anche deviare dalla norma sociale probabilmente porterà una rapida azione correttiva che andrà dal semplice duro avvertimento alla coercizione per finire all'annientamento psichico, a seconda di quanto voglia essere duro in quel momento il cervello antico.

I cervelli antichi continuano a crescere e ottenere potere. Non diventano mai vecchi, infermi o senili (la loro sanità potrebbe essere messa in dubbio, ma solo dalla limitata prospettiva delle creature mortali). Un grande numero di illithid crede che tutti i cervelli antichi stiano crescendo verso uno scopo finale: ad un punto nel futuro, i cervelli si uniranno in un singolo cervello antico onnivagante capace di comunicare attraverso le illimitate distanze del Piano Astrale.

I mind flyer sono vittima di un enorme fraintendimento riguardo i cervelli antichi. Credono che le loro singole coscienze sopravvivano all'unione con il cervello antico. Questa nozione è completamente errata. Il cervello antico estrae il sapere e la forza dalla materia cerebrale e aggiunge la massa alla sua, ma l'illithid è morto. Solo il cervello antico vive per sempre. Come ci si può aspettare, i cervelli antichi proteggono questo segreto.

Per le statistiche dei cervelli antichi, vedi pagina 141.

Golem cerebrale

Una delle più sorprendenti e inquietanti capacità di un cervello antico è la sua abilità di creare ciò che è noto come golem cerebrale. Questo costrutto è formato dai cervelli di creature intelligenti, con un corpo fatto di una porzione

espulsa dalla massa del cervello antico. La testa del golem secerne una sostanza viscosa che riveste il corpo di una sottile pelle membranosa.

Pochi non illithid hanno mai visto una di queste mostruosità. A volte agiscono da "muscoli" aggiuntivi per una comunità illithid che deve affrontare imminenti pericoli, ma la loro funzione principale è di agire da mani fisiche di un cervello antico e svolgere compiti che sono troppo importanti, segreti o complessi per gli stessi mind flayer. Come tali, sono visti con grande meraviglia dai mind flayer. L'emergenza di un golem cerebrale dalla pozza di un cervello antico è considerato un grande portento e considerato con meravigliata solennità dalla comunità.

Un golem cerebrale condivide l'impenetrabilità del suo creatore alle sonde psichiche. Non comunica in alcun modo con le entità che incontra. Se viene distrutto prima di tornare alla pozza per essere riassorbito, il cervello antico non sembra avvertire la mancanza della sua massa.

I golem cerebrali sono descritti in *Abissi e Inferi*.

Alhoon

Molti mind flayer praticano la magia, e alcuni diventano discretamente potenti. La società illithid preferisce però concentrarsi sulla reale eredità di maestria psionica delle creature. Come risultato, uno studio eccessivo della magia è considerato nel migliore dei casi una distrazione e nel peggiore un'offesa. I mind flayer che violano con persistenza questa limitazione subiscono la punizione finale; alla morte gli viene proibito di unirsi al cervello antico.

Per questa ragione, i mind flayer che studiano la magia, e in particolare la stregoneria, dedicano la maggior parte della loro attenzione a trovare modi di prolungare innaturalmente la propria esistenza. Il loro obiettivo finale è di diventare lich. Quelli che riescono a diventare lich sono noti agli altri mind flayer come alhoon, o illithilich nella lingua Comune.

Fisicamente, un alhoon è difficile da distinguere da un normale mind flayer. La più ovvia differenza è la mancanza dell'onnipresente muco che copre la pelle del mind flayer. Senza quella protezione, la pelle di un alhoon diventa secca e crepata. I suoi occhi sembrano raggrinziti e infossati. Entrambi questi indizi vengono facilmente ignorati da chi non abbia mai visto un mind flayer vivo.

Per via del suo amore per la magia arcana, un tipico alhoon non possiede più poteri psionici del tipico mind flayer. La sua spaventosa padronanza della magia compensa più che adeguatamente la sua mancanza di potenza psionica.

I mind flayer disprezzano universalmente gli alhoon, considerandoli degli abomini perché le creature non morte hanno rinunciato a qualsiasi speranza di unirsi al cervello antico. Un alhoon che viva nei pressi di una comunità o avamposto illithid verrà cacciato e sterminato se la sua presenza viene resa nota.

Per le statistiche degli alhoon, vedi pagina 157.

Mind flayer vampiri

Ancora più strani degli illithid stregoni sono gli illithid vampiri. Come siano stati creati è ignoto. A differenza di altri vampiri, non creano prole o propagano la loro specie lasciando le vittime ferite ma non ancora morte.

Un mind flayer vampiro è ben diverso dai suoi fratelli. Dove i mind flayer preferiscono tuniche ricche ed eleganti, un illithid vampiro non indossa nulla per coprire la sua carne grigio scuro. La testa è più piccola, di forma diversa, appiattita, sembra essere quasi rimpiccolita o parzialmente crollata al contrario. I tentacoli di un illithid vampiro sono più lunghi e muscolosi di quelli di un mind flayer vivo, e li utilizza per attacchi contundenti oltre che per afferrare.

Questo mostro sarebbe davvero spaventoso se possedesse il grande intelletto di un mind flayer. Fortunatamente, i mind flayer sono completamente selvaggi. Le loro menti hanno un'astuzia e ferocia selvaggia, ma non pensano né ragionano. Dato che alcune porzioni delle loro menti devono ricordare le loro precedenti esistenze, dato che i loro terreni di caccia preferiti sono sotterranei, nell'aspetto delle aree in cui i mind flayer vivono. Gli altri mind flayer sono i peggiori nemici degli illithid vampiri, dato che li distruggono ogni volta ne hanno l'opportunità.

Per le statistiche di un mind flayer vampiro, vedi pagina 160.

Urophion

La limitazione razziale nella selezione di corpi di donatori per la ceremorfosi è ben nota agli illithid. Questa conoscenza non impedisce loro di sperimentare con altre creature per scoprire i risultati. Nella maggior parte dei casi, sia l'ospite che il girino muoiono.

Stranamente, impiantare un girino in un fustigatore sembra dare risultati. Il prodotto è un urophion, o fustigatore illithid. È l'unico caso in cui l'impianto di un girino su di una creatura a sangue freddo abbia avuto successo.

Fisicamente, i fustigatori e gli urophion sono praticamente indistinguibili. Gli urophion sono disposti intorno alle comunità illithid, ad agire come guardiani o sentinelle. Trascorrono la loro esistenza in maniera molto simile a un fustigatore: solitaria, sedentaria e stazionaria. I loro sensi acuti gli permettono di individuare intrusi a grande distanza. Quando una vittima si avvicina entro 15 metri, un urophion scatena un potente flagello mentale per stordirla, poi usa i suoi lunghissimi tentacoli (fino a 15 metri di lunghezza) per afferrare la vittima, trascinarla vicino e divorarne il cervello.

Mentalmente, gli urophion sono alla pari degli altri illithid, e le loro capacità psioniche sono quasi altrettanto potenti. Ciononostante, sono visti dalla comunità nell'insieme come inferiori e adatti solo a una esistenza di penosa servitù. L'unico onore è quello di essere offerti al cervello antico al momento della morte.

Brillanti ma isolati, gli urophion conducono vite di disperata solitudine e frustrazione. Sebbene molti restino leali ai loro creatori, alcuni si allontanano perseguitando i propri imperscrutabili obiettivi.

Per le statistiche degli urophion, vedi pagina 170.

Neothelid

Tra i più forti tabù della società illithid c'è l'idea di non impiantare un girino maturo in un cervello donatore. Sebbene alcuni girini vengano impiantati per esperimenti, con la morte come risultato quasi certo, nessuno viene escluso dall'impianto.

In rare occasioni una comunità illithid viene distrutta, di solito da un attacco esterno, e il cervello antico viene ucciso. Quando ciò accade, i girini sono improvvisamente liberi dagli assalti del perennemente affamato cervello antico. A loro volta non sono più nutriti dai loro custodi, e diventano sempre più affamati. Spinti dalla fame, si danno al cannibalismo. Delle migliaia nella pozza, sopravvive solo un girino.

L'energia psichica che il sopravvissuto assorbe dagli altri girini (e possibilmente anche dal corpo putrescente del cervello antico) gli permette di crescere più di quanto sia possibile a un normale girino: fino alle dimensioni di un piccolo cane. Alla fine, la fame lo spinge a un atto disperato: trascinarsi fuori dalla pozza di brina nel grande mondo sotterraneo alla ricerca di cibo. Una volta fuori della pozza, la creatura sopravvive aggredendo topi e parassiti, una dieta che gli permette di crescere ancora.

Alla fine, questo abominio catturerà e divorerà una creatura senziente, che sia un duergar, un drow o uno sfortunato umano lontano da casa. Consumare questo primo cervello pensante attiverà nel girino la stessa reazione che sarebbe avvenuta se fosse stato normalmente impiantato. Diventa auto-cosciente, e i suoi latenti poteri psionici si risvegliano.

A quel punto, la creatura diventa un neothelid. Senza addestramento, selvaggio, feroce e brillante, non conosce altro oltre la squallida esistenza da predatore che ha condotto finora. I neothelid vagano per passaggi sotterranei alla ricerca di altri cervelli con cui saziare la loro fame costante, diventando sempre più grandi e pericolosi. Nei più profondi sotterranei sono stati avvistati esemplari di dimensioni spropositate.

Oltre a possedere i soliti poteri psionici di un illithid, queste creature possono spruzzare tramite i condotti dei loro tentacoli un enzima che dissolve i tessuti, riducendo le vittime a una pozza di melma e lasciando incolume solo il cervello pulsante. Ignorano il loro legame con gli illithid, così è probabile che li attacchino come qualsiasi altra creatura.

I neothelid sono descritti nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

MAGIA ILLITHID

Sebbene la loro società rigidamente strutturata sia a volte gretta e conservativa, gli illithid sono risolutori di problemi tremendamente creativi. Che lavorino con leve e carrucole, arti psioniche, magia, alchimia o una combinazione di tutte e quattro, la loro grande intelligenza e competitività naturale li porta a soluzioni uniche.

MIND FLAYER E OGGETTI MAGICI

A differenza di molte aberrazioni, la cui forma fisica rende difficile l'utilizzo di oggetti magici costruiti da umanoidi, i mind flayer sono sufficientemente umanoidi di forma da indossare gli stessi oggetti magici che qualsiasi personaggio umano può vestire.

I mind flayer naturalmente preferiscono oggetti che potenziano il loro già formidabile acume, cercando (o costruendo i propri) *fascie dell'intelletto* o *mantelli del carisma*. Apprezzano

molto anche le magie difensive, come *anelli di protezione*, *mantelli di resistenza* e *bracciali dell'armatura*. I mind flayer ritengono di essere troppo importanti da morire per colpa di una preparazione insufficiente, e si impegnano molto per procurarsi ogni sorta di difesa magica.

Gli illithid che ottengono livelli da mago o da chierico acquisiscono talenti di creazione oggetto e producono una gran varietà di oggetti utili: in particolare oggetti che forniscono protezione fisica dai danni. In aggiunta a bracciali, anelli e simili congegni, i mind flayer producono anche diversi oggetti unici, che sono descritti di seguito.

Compagno cerebrale: I mind flayer in prossimità di un cervello antico ne avvertono costantemente la presenza, e non è una sensazione spiacevole. L'incessante eco delle attività del cervello antico donano una sensazione di rilassatezza all'illithid. Quando un mind flayer viaggia fuori del raggio di influenza del cervello antico, quella presenza confortante svanisce. Un'imperfetta soluzione a questo problema è il compagno cerebrale.

Il compagno cerebrale consiste di un minuscolo germoglio, delle dimensioni di una noce, preso dal cervello antico e incastonato in un globo di cristallo pieno di muco. La materia cerebrale può o meno essere visibile all'interno del muco melmoso. Il globo può essere indossato su di una collana intorno al collo o semplicemente venire portato con sé.

Di fatto un compagno cerebrale è senziente. Contiene una minuscola porzione del sapere del cervello antico, e risponde a domande telepatiche dirette. Anche se un compagno cerebrale non fornisce il confortante eco di sottofondo delle attività mentali che gli illithid trovano tanto confortante, è un utile compagno per i mind flayer in viaggio.

Se chi lo indossa ha la capacità speciale telepatia, la capacità di lanciare *legame telepatico* di Rary o il potere psionico *collegamento mentale*, può accedere al compagno cerebrale per far uso delle sue conoscenze. Un compagno cerebrale possiede 10 gradi in due specifiche abilità di Conoscenze, permettendo a chi lo indossa di effettuare prove in quelle specifiche abilità come se possedesse lo stesso numero di gradi, applicando il proprio modificatore di Intelligenza alla prova.

Oltre a raccogliere informazioni dal cervello antico, un compagno cerebrale registra anche tutto ciò che il proprietario gli impartisce. Se il compagno cerebrale viene indossato o trasportato da un usufruttore telepatico, registra tutto quello che l'individuo vede, ode o sperimenta. È comune, quindi, che le spie illithid siano equipaggiate di compagni cerebrali. Quando una spia fa ritorno alla sua comunità, il cervello antico ha facilmente accesso a tutte le esperienze della spia, senza dimenticanze o spazio per incomprensioni.

Divinazione moderata; LI 11⁺; Creare Oggetti Meravigliosi, *legame telepatico* di Rary o telepatia come capacità speciale; Prezzo 10.000 mo.

Espelli pensieri: In certe occasioni, per un mind flayer un cervello è ancora più importante se non viene mangiato. I prigionieri, ad esempio, potrebbero possedere delle importanti conoscenze di cui il mind flayer ha bisogno ma non può procurarsi tramite la forza brutta. Non importa quanto sia potente la resistenza ai poteri psionici o alla magia di un personaggio contro la lettura della mente, essa può essere

sopraffatta dall'uso di un espelli pensieri. Il congegno non concede tiro salvezza e non permette l'uso della resistenza agli incantesimi.

Questo congegno diabolico è una gabbia richiudibile con cavi, reti e aghi. Una volta posta intorno alla testa di un soggetto legato (che richiede 20 minuti), un mind flayer utilizza il suo enzima biocorrosivo per aprire un buco delle dimensioni di un pugno nel teschio del prigioniero, lasciando il cervello esposto. Gli aghi trapanano la materia grigia, alla ricerca dei centri del pensiero attivi, ricettori di piacere e paura, e ricordi repressi o protetti. L'operatore deve riuscire a stabilire una comunicazione telepatica con il soggetto tramite la capacità speciale telepatia o un incantesimo o potere psionico che serva allo stesso fine.

Gli aghi sono conduttori di pensieri fatti di un materiale organico appositamente sviluppato dagli alchimisti illithid. Permettono all'operatore di leggere qualsiasi cosa ci sia nella mente del soggetto. Il processo è lento; l'operatore può porre solo una domanda al minuto, ma riceve una risposta completa e veritiera.

Con ogni domanda, la vittima effettua un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20. Ogni fallimento risucchia permanentemente i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma di 1. Quando gli illithid hanno finito di interrogare la vittima, questa deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà utilizzando il suo attuale punteggio di Saggezza. Il fallimento la lascia permanentemente pazza, come tramite l'incantesimo *demenza*.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *legame telepatico* di Rary o capacità speciale telepatia; Prezzo 45.500 mo.

Scatola cerebrale: L'obiettivo finale di ogni mind flayer è di unirsi, alla morte, al cervello antico. Vederselo negato è il peggior fato immaginabile. Quando gli illithid muoiono lontani da casa, i loro cervelli non possono essere riportati al cervello antico prima che comincino a putrefarsi. Una volta che il cervello di un illithid morto comincia a putrefarsi, il cervello antico non lo accetterà più, e ciò sarà percepito come un grande spreco.

Per prevenire questa tragedia, i mind flayer hanno sviluppato le scatole cerebrali. Questa urna di metallo è fatta

di solito di rame e riempita di una soluzione alchemica. Un cervello posto nella scatola vive all'infinito, sebbene non sia né cosciente né sensibile.

Rimuovere un cervello per conservarlo nella scatola richiede una prova di Guarire con CD 25 (i mind flayer ricevono un bonus di circostanza +5 alla prova, data la loro naturale abilità nell'azione). Il corpo deve essere vivo quando inizia la rimozione, e il cervello deve essere posto nella scatola entro 1 minuto dalla rimozione, oppure muore. La creatura il cui cervello è stato rimosso muore immediatamente e non può essere *rianimata* o *risorta* a meno che il cervello non venga recuperato o distrutto.

I mind flayer a volte usano le scatole cerebrali per conservare i loro pranzi per lunghi viaggi, quando potrebbe non essere possibile nutrirsi con regolarità. Conservano anche i cervelli di umanoidi particolarmente interessanti, in modo da poter svolgere terribili esperimenti o trapianti sul cervello o interrogare questi individui tramite vari mezzi psionici.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *riposo inviolato*; Prezzo 30.000 mo; Peso 2,5 kg.

Striatore: Questo particolare stilo illithid non sembra altro che un levigato pezzo di legno o d'osso. È di solito lungo trenta centimetri, largo 2,5 centimetri e spesso 0,6 centimetri. Versioni più decorate presentano ampie curve che si adattano alla mano o intricate incisioni disegnate. L'unica peculiarità universale sono le quattro piccole punte appiattite a una estremità.

Quando una creatura impugna lo stilo e scrive su di un pezzo di pergamena o carta, lo striatore legge i pensieri dello scrittore e genera una trama di sbarre e spazi sulla superficie, disposte in quattro linee parallele. Questo è il Qualith, un sistema di scrittura tattile utilizzato dagli illithid (vedi "Linguaggio", sotto).

Lo striatore attinge le sue informazioni direttamente dai pensieri dell'usufruttore e trascrive i dati in

Qualith che chi lo usa lo comprenda o meno.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri*; Prezzo 1.500 mo.

Tuta umida: Una tuta umida è una tuta aderente di cuoio liscio che copre un mind flayer da testa a piedi. Contiene la preziosa umidità corporea della creatura quando l'illithid si avventura lontano dalle grotte buie e viscide dove normalmente vive. La tuta consiste di diversi strati sovrapposti,



Una scatola cerebrale

ciascuno umidificato e lubrificato con muco per facilitare il movimento. La tuta intrappola tutta l'umidità espulsa dal corpo dell'indossatore e la ricicla.

Indossando una tuta umida, un mind flyer può agire in condizioni secche e calde che renderebbero esausto o ucciderebbero rapidamente un illithid non protetto. Sotto normali circostanze, i tentacoli di un mind flyer rimangono avvolti all'interno di una sacca speciale progettata proprio a questo fine, sul davanti della tuta. Quando necessario, possono essere tirati fuori grazie a una valvola nella maschera del viso, e poi ritratti (insieme a un cervello) quando il lavoro è compiuto.

Una tuta umida è un'armatura di cuoio scivolosa+1 che protegge chi la indossa con un effetto di *contrastare elementi*.

Abiurazione debole; LI 4°; Creare Armi e Armature Magiche, *contrastare elementi*, unto; Prezzo 6.910 mo; Costo 3.535 mo.

NAUTILOIDE

Si dice che non tutti i mind flyer vivano sotto la superficie. Alcune storie narrano di navi della forma del guscio di un nautilo in grado di volare nello spazio tra i mondi. La maggior parte degli studiosi seri considera queste storie pura fantasia, nonostante ci siano persone che dichiarino di avere visto con i loro occhi queste navi.

Gli illithid stessi sanno che le storie sono vere. Le grandi navi sono i resti del loro glorioso futuro, quando il loro impero non coprirà solo mondi, ma l'intero universo (vedi "L'ombra sussurrante", sotto). La conoscenza di come costruire questi stupefacenti vascelli è andata perduta o, più esattamente, non è stata ancora scoperta. Fino ad allora, le navi restanti solcano i grandi golfi dei cieli notturni con cautela, alla ricerca di colonie di mind flyer perdute e avamposti nascosti dei githyanki.

SIGILLO PSIONICO

Alcuni mind flyer sanno come creare uno specifico tipo di oggetto magico noto come sigillo psionico. Sono simili ai tatuaggi psionici (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*), sebbene il disegno sia creato puramente dal potere psionico; non c'è bisogno di inchiostro.

Creare un sigillo psionico richiede il talento *Creare Sigillo Psionico*. (Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, si può decidere che i mind flyer che abbiano il talento *Incidere Tatuaggio* possano scegliere di creare sia tatuaggi psionici che sigilli psionici).

I sigilli psionici possono essere iscritti sulla carne o praticamente qualsiasi altra cosa, comprese porte, archi, forzieri, capi di abbigliamento, armi o pagine di un libro; ulteriori sigilli appostigli non funzionano.

Il livello dell'incantatore o il livello di manifestazione di un sigillo psionico è il livello minimo necessario a lanciare o manifestare il potere. Un sigillo psionico può contenere incantesimi o poteri di 3° livello o inferiore.

Quando portato da una creatura, un sigillo psionico si attiva quando chi lo indossa lo tocca e desidera che si attivi. Si tratta di un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Chi lo indossa non deve effettuare alcuna decisione sull'effetto del sigillo: la persona che lo ha scritto lo ha già fatto.

Quando è scritto su di un oggetto, un sigillo psionico può essere disposto per attivarsi in risposta a uno di questi tre eventi: quando toccato e volontariamente attivato (utile per incantesimi o poteri di supporto), quando toccato (utile per le trappole) o quando una creatura con una caratteristica fisicamente riscontrabile si avvicina a 1,5 metri dal sigillo psionico (utile per porre trappole sulle porte, ad esempio). Nell'ultimo caso, il sigillo deve essere in piena vista: non può essere, ad esempio, nascosto dentro un oggetto.

Un sigillo psionico dannoso è considerato una trappola magica. Di solito non è difficile da trovare, dato che deve essere in piena vista per funzionare, ma disarmare la trappola richiede una prova di *Disattivare Congegni* (CD 25 + livello dell'incantesimo o potere usato per creare il sigillo).

Ad ogni modo, un sigillo psionico svanisce dopo essere stato attivato una volta.

Creare Sigillo Psionico

Una creatura con questo talento può creare glifi o simboli psionici che contengano incantesimi o poteri psionici finché non sono attivati.

Prerequisiti: Int 15, capacità psionica (capacità magiche descritte come poteri psionici, capacità psioniche o poteri psionici), 7° livello dell'incantatore o livello di manifestazione.

Beneficio: Una creatura può lanciare o manifestare qualsiasi incantesimo arcano o potere psionico a cui abbia accesso tramite un sigillo psionico. Se crea un sigillo psionico di un incantesimo arcano, deve aver preparato l'incantesimo da scrivere e deve fornire qualsiasi componente materiale o focus richiesto dall'incantesimo. Se lanciare l'incantesimo o manifestare il potere ridurrebbe il totale di PE della creatura, paga il costo all'inizio della creazione in aggiunta al costo in PE per la realizzazione del sigillo. Allo stesso modo, le componenti materiali vengono consumate quando la creatura comincia a scrivere il sigillo, mentre i focus no.

Un singolo oggetto di taglia Media o inferiore può contenere solo un sigillo psionico. Un oggetto più grande può contenere un sigillo per ogni 9 metri quadrati di superficie dell'area. Una creatura può anche scrivere un sigillo psionico su di una creatura consenziente, ma essa può contenere solo un sigillo psionico alla volta; qualsiasi sigillo aggiuntivo scritto sulla creatura fallisce automaticamente.

Un sigillo psionico ha un prezzo uguale al suo livello dell'incantesimo o di potere x livello dell'incantatore o di manifestazione x 50 mo. (Un incantesimo o potere di livello 0 conta come 1/2 livello). La creatura che crea il sigillo deve spendere 1/25 del prezzo in PE e usare materie prime del costo di metà del prezzo per scrivere il sigillo.

PIETRA DI RISONANZA

Le pietre di risonanza giocano un ruolo importante nella società mind flyer. Pochi sono i mind flyer a non possederne almeno una, e molti ne possiedono diverse.

La miglior descrizione di una pietra di risonanza sarebbe "trasmettitore di emozioni". Ogni pietra contiene una specifica emozione e la trasmette su di una piccola area. Il tipico raggio di azione è 9 metri; le pietre più potenti possono avere un'area di effetto superiore, mentre le pietre molto piccole

possono essere così deboli che devono essere a contatto con la pelle per percepirla.

Non esiste una dimensione o aspetto universale per una pietra di risonanza. Possono essere fatte di qualsiasi materiale. Cristallo, marmo, quarzo e gemme preziose sono i materiali più comuni. In volume, variano dalle dimensioni di un fagiolo (che può essere portato su di un anello o una collana sotto gli abiti) a quelle di un melone (abbastanza potente da colmare di emozioni un intero auditorium). La pietra di risonanza più grande conosciuta è il grande globo sospeso al soffitto della piazza della città illithid di Lagurno (vedi sotto), ma è del tutto eccezionale. La pietra media è delle dimensioni di un grosso uovo.

Le pietre di risonanza sono sempre attive. Qualsiasi creatura senziente si avvicini al raggio di effetto della pietra avverte l'emozione che trasmette. Dapprima, la sensazione è debole. Mentre ci si avvicina, l'emozione sale rapidamente fino all'intensità del livello impresso. Se la pietra viene toccata, l'intensità aumenta vertiginosamente.

Gli illithid utilizzano le pietre di risonanza come decorazioni. Nella casa di un illithid, ci si potrebbe aspettare di trovare pietre di risonanza che emettono un senso di profondo autocompiacimento, orgoglio, sentimenti di superiorità personale o sicurezza. In un'esibizione mangereccia (vedi "Arena di esibizione mangereccia", sotto), lo spettacolo potrebbe venir amplificato dall'uso di pietre che trasmettono una sensazione di attesa, per trasformarsi gradualmente in piacere per finire con la soddisfazione.

Per gli illithid, queste emozioni forniscono le stesse connotazioni nostalgiche che gli odori trasmettono agli umani. La sensazione familiare di casa ha un significato letterale per un mind flayer. Molti riescono a muoversi per casa o addirittura per spazi pubblici solo percependo le emozioni.

A parte fornire un piacevole diversivo, le pietre di risonanza svolgono anche una funzione vitale. Un mind flayer appena ceremorfizzato non ha alcuna esperienza delle emozioni. Quando diventa improvvisamente senziente, la sua mente viene bombardata da pensieri e sensazioni da tutte le direzioni. Una vicina pietra di risonanza placa la confusione e inonda la creatura di sensazioni di sicurezza e appagamento. Mentre si adatta al nuovo corpo, sviluppando poteri psionici e acclimatandosi all'onnipresenza del cervello antico, è la pietra di risonanza, anziché un genitore, ad essere il suo costante compagno. In altre parole, i mind flayer apprendono le emozioni dalle pietre di risonanza, non dagli altri loro simili. Non si innamorano né stringono amicizie oltre la superficiale conoscenza. Le pietre di risonanza soddisfano i loro bisogni emotivi.

Ma le pietre di risonanza possono essere anche rivolte a obiettivi più cupi e distruttivi. Le pietre che irradiano sensazioni di disperazione e impotenza vengono utilizzate di frequente per tenere docili i prigionieri appena catturati prima che vengano assoggettati. Anche le pietre che irradiano sensazioni di soddisfazione e rassegnazione vengono sparse sul pavimento di una fossa in cui sono detenuti i prigionieri, per tenerli calmi e impedire gli scontri. Una pietra che emette orrore, disperazione o resa può risultare utile durante un interrogatorio.

Le creature vittime di una pietra di risonanza possono tentare un tiro salvezza sulla Volontà (la CD del tiro salvezza varia a seconda della pietra) per resistere all'effetto. Una creatura che superi il tiro salvezza è immune all'effetto di quella pietra per 24 ore. Una creatura che fallisca il tiro salvezza ma lascia l'area e vi rientra può tentare un nuovo tiro salvezza, ma subisce una penalità di -2 al secondo e a tutti i tiri salvezza successivi effettuati contro la stessa pietra di risonanza nelle stesse 24 ore. I mind flayer ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti delle pietre di risonanza.

Esempi di pietre sono presentati di seguito.

Pietra di risonanza del delirio: Tutte le creature che si avvicinano entro 9 metri dalla pietra di risonanza devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o restare nauseate e accecate per 1 minuto.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore* o capacità speciale telepatia; Prezzo 45.000 mo.

Pietra di risonanza della disperazione: Tutte le creature che si avvicinano entro 9 metri dalla pietra di risonanza devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire gli effetti di *disperazione opprimente* finché restano nell'area.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *disperazione opprimente* o capacità speciale telepatia; Prezzo 56.000 mo.

Pietra di risonanza della paura: Tutte le creature che si avvicinano entro 9 metri dalla pietra di risonanza devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire gli effetti di *paura*.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *paura* o capacità speciale telepatia; Prezzo 56.000 mo.

L'OMBRA SUSSURRANTE

Di tutte le domande che circondano gli illithid, "Da dove provengono?" è la più misteriosa. Per una risposta a questo enigma, gli studiosi si limitano a stracci di indizi da una manciata di antichi testi. Il più chiaro riferimento si trova nella *Guida del Viaggiatore Planare*, un libro di conoscenze primordiali che si dice pubblicato nella grande città al centro di tutto, Sigil. Parla in termini certi di un impero illithid che copriva interi mondi in un periodo antecedente alla preistoria. Così potente era questo impero che la sua espansione minacciò addirittura di estinguere l'eterna Guerra Sanguinosa prima che fosse ricacciato.

Le *Cronache Astromundi*, un testo di origine antica ma sconosciuta, parlano degli illithid come di "una razza di origine mostruosa, nascosta nel sottosuolo dai suoi progenitori". Non viene però fornito alcun indizio sull'identità di questi progenitori. Il testo suggerisce che gli illithid odiavano talmente tanto i loro creatori che gli si rivoltarono contro e li distrussero completamente, non lasciando tracce della loro esistenza che i moderni studiosi potessero esaminare.

La più arcaica di tutte le fonti è una serie di tavolette di pietra note come le Profezie di Sargon, dal nome della città dalle inquietanti rovine di Sargon. Le antiche tavolette contengono passaggi talmente criptici che sono stati interpretati

come profezie anziché storia. Ognuna ha una somiglianza con quello che viene riconosciuto indubbiamente come un mind flyer. Le rune iscritte hanno un aspetto inquietante per chi le legge. Narrano di un mondo illithid "avvolto nella notte eterna" distrutto da un violento cataclisma, da cui gli illithid scapparono con navi volanti.

Da questi piccoli frammenti dell'oscuro passato e i racconti orali di numerose razze dalla lunga esistenza, gli studiosi hanno sviluppato la seguente "storia" della razza illithid.

Le sue origini sono semplicemente ignote. Da dovunque provengano, in tempi così antichi che non ne esiste registrazione, gli illithid dominavano un immenso impero che copriva interi mondi.

Questo impero, basato sulla schiavitù e il dominio di qualsiasi razza esistesse all'epoca, sminuiva qualsiasi cosa fosse esistita prima. Ad un certo punto, alcune razze schiave svilupparono un grado di resistenza alle manette psichiche degli illithid, e quando riuscirono a radunare abbastanza forze, si rivoltarono. Come sia potuto accadere nessuno è in grado di dirlo, ma gli schiavi riuscirono a rovesciare i loro padroni e ottenere la libertà. L'epoca successiva fu di spietata vendetta mentre i pochi illithid sopravvissuti venivano cacciati e sterminati.

Gli schiavi liberati non erano però liberi dalla tirannia, e cominciarono a combattere tra di loro. Ciò ebbe due effetti. Primo, le parti in lotta di ex schiavi divennero quelli che furono poi noti come githyanki e githzerai, che continuano a combattersi ancora oggi. Secondo, gli illithid che sfuggirono alla vendetta riuscirono a riorganizzarsi e fuggire in fortezze difendibili nelle profondità del sottosuolo, dove le razze gith decisero di non inseguirli.

Questo resoconto è fondamentalmente vero salvo un difetto in un singolo e stupefacente aspetto. Sebbene la ribellione dei gith avvenne nel passato (circa duemila anni fa, per essere precisi) i loro padroni mind flyer erano appena giunti in quell'epoca da un inimmaginabile futuro.

Alla fine del tempo, i mind flyer rischiavano l'estinzione per mano di un ignoto avversario. Correndo il rischio di essere sconfitti, chiusi nelle loro capitali e università (gli avamposti inferiori erano caduti epoche addietro), gli illithid sopravvissuti congettarono un piano disperato. Mentre i loro ultimi bastioni venivano assaliti e le loro difese psichiche infrante, i mind flyer sacrificarono innumerevoli antichi e potenti cervelli antichi per produrre una tempesta psionica di inimmaginabili proporzioni. La cacofonia di energia che ne seguì demolì le stesse leggi che sostenevano la struttura del tempo. Gli illithid e tutto ciò che rimaneva della loro decadente civiltà vennero scagliati indietro attraverso le barriere sconquassate che separano le ere per arrivare nel mondo del presente, ma migliaia di anni fa, come registrato nelle Profezie di Sargonne.

La stupefacente scommessa degli illithid, li ripagò. Arrivati nel mondo umano di diversi migliaia di anni fa, schiavizzarono rapidamente la razza umanoide nota come gith, cercando di rifondare il loro impero nella nuova era. Dopo secoli di servitù, i gith riuscirono a ribellarsi ai mind flyer. Durante questa ribellione molte delle conoscenze e della meravigliosa magia portata nel lontano passato dall'impero illithid alla fine

del tempo venne distrutta, e come risultato per lunghi anni i mind flyer restarono dispersi e disorganizzati.

Sebbene la ribellione dei gith fu una grande catastrofe, i mind flyer sono una razza paziente. Devono solo attendere nell'oscurità, pianificando, correggendo gli errori previsti, e radunando le forze per il momento in cui torneranno al potere.

In un futuro incredibilmente remoto, quando le stelle saranno ridotte a pallidi fuochi rossi che brillano freddamente su mondi sonnolenti, gli illithid usciranno dalle loro tane sotterranee per affrontare il languido crepuscolo e ristabilire il loro impero perduto. Saranno più forti, più crudeli e più affamati che mai, e sarà la fine di tutte le speranze.

LINGUAGGIO

I mind flyer non hanno un proprio linguaggio parlato. Fra di loro, comunicano interamente tramite la telepatia accentuata dai movimenti dei tentacoli. Dapprima, la telepatia è limitata a un raggio di azione corto e a creature nella loro linea di visuale. Quando il mind flyer matura, ottiene un controllo e potere molto superiore, più la capacità di mantenere la comunicazione con più menti alla volta.

I mind flyer capiscono e possono parlare il Sottocomune, quando la comunicazione verbale è necessaria. Grazie alla loro grande intelligenza, la maggior parte dei mind flyer conosce anche numerosi altri linguaggi: di solito Comune, Elfico, Aquan e Infernale. Sebbene non amino parlare ad alta voce, i mind flyer trovano utile leggere testi prodotti da umani o altri comuni rivali sotterranei, come aboleth e drow.

I mind flyer possiedono un particolare linguaggio scritto noto come Qualith. Il Qualith non ha una forma parlata; è solo un modo di registrare le comunicazioni telepatiche. La scrittura Qualith assomiglia a quattro linee parallele di spazi e sbarre, letta con il tocco. Ogni linea trasmette un diverso treno di pensieri, ma per capire il messaggio, tutte e quattro le linee devono essere lette simultaneamente. La cadenza della scrittura cerca di catturare il ritmo e la sensazione di più comunicazioni telepatiche sovrapposte. L'effetto è praticamente impossibile da comprendere o tradurre senza anni di studio per chi non è un illithid (prova di Decifrare Scritture con CD 35).

La scrittura Qualith è diffusa nella maggior parte dell'architettura illithid. In molti casi, percorre interi muri. Gli esploratori e gli intrusi non comprendono il significato di questi segni geometrici, confondendoli per simboli religiosi o iscrizioni decorative.

RELIGIONE

La religione illithid differisce da molte teologie perché manca del tutto di preoccupazione per l'aldilà. I mind flyer sanno cosa diviene di loro quando muoiono: si fondono con il cervello antico. I mind flyer riveriscono invece una divinità la cui filosofia rispecchia la loro: la conoscenza è il bene più grande, l'oscurità la più grande illuminazione, la mente il più forte potere, e gli illithid la razza più potente. Questa divinità è Ilsensine.

Ilsensine vive nella grande Caverna dei Pensieri sotto la superficie del Dominio Concordante delle Terre Esterne. Non

ha un corpo fisico ma si manifesta come un pensiero coeso nella forma di un gigantesco cervello pulsante. Gangli di infinita lunghezza si estendono in tutte le direzioni dalla sua forma lucente e si protendono verso tutti gli angoli del creato. Tramite questi gangli Ilsensine raccoglie tutto il sapere esistente. Sonda le menti dei più grandi saggi di tutte le dimensioni, succhia i ricordi dai cervelli essiccati di maghi morti, e osserva oltre lo spazio e il tempo per apprendere tutto ciò che c'è da sapere. Di tutto ciò che ha visto, giudica i mind flayer la più degna delle creature mortali.

I mind flayer non adorano Ilsensine allo stesso modo in cui gli umani o gli elfi venerano le loro divinità. Essi adorano il dio per la sua gigantesca onnipercettiva capacità mentale. Per loro, Ilsensine è la forma finale a cui aspira diventare un cervello antico, dopo innumerevoli epoche di crescita. Gli illithid invidiano la sua grande conoscenza, che in termini pratici è illimitata. Si rivolgono a Ilsensine per ottenere favori e addirittura per supplicarlo, ma il loro innato ed esagerato egoismo gli impedisce una vera "adorazione".

I sacerdoti di Ilsensine sono pochi e selezionati. I chierici illithid conducono vite monastiche, perseguendo la conoscenza per se stessa e impegnandosi in esperimenti per sviluppare nuovi poteri psionici. Tramite la loro adorazione, si assicurano l'aiuto dell'onnipercettivo Ilsensine, che conosce cose celate addirittura ai cervelli antichi.

I sacerdoti mind flayer non sono rifiutati quanto i maghi (e in particolare gli stregoni), ma non si mescolano alla società illithid. È raro che lascino i loro templi salvo per condurre cerimonie importanti.

Ricevendo un suggerimento da Ilsensine, a volte i chierici utilizzano i topi cranio (vedi pagina 148 di *Abissi e*

Inferi) come spie o per inviare messaggi a lunga distanza. Quando Ilsensine necessita di intervenire direttamente negli affari dei mortali, spesso invia il suo rappresentante, Lugribosk.

I chierici di Ilsensine possono scegliere tra i domini Conoscenza, Legge, Magia, Male o Mente (vedi Capitolo 9). Intimoriscono i non morti.

RAPPORTI CON ALTRE RAZZE

I mind flayer non hanno amici. Se un illithid tratta da pari una creatura di un'altra razza, sta fingendo di esserle amico. Le altre razze sono utili quando forniscono informazioni e beni di scambio. In definitiva, gli illithid hanno solo due modi di interagire con le altre razze: schiavitù e distruzione.

Se un illithid tratta un drow o un duergar con rispetto (ma mai con deferenza), lo farà solo per i propri fini.

Di tutte le razze, i mind flayer hanno un odio particolare per githyanki e githzerai. Entrambe le razze danno la caccia agli illithid.

I mind flayer non mostrano alcuna pietà verso loro e non ne ricevono.

Le uniche creature che i mind flayer temono sono i non morti, perché non hanno menti da dominare.

I non morti non possono essere individuati psionicamente, non possono essere attaccati da poteri che influenzano la mente, e non possono essere uccisi dalla rimozione del cervello: tutte peculiarità che li rendono particolarmente pericolosi per i mind flayer.

Un guerriero githyanki in lotta con un mind flayer

La minaccia dei gith

I githyanki e i githzerai sono nemici implacabili sia dei loro antichi padroni illithid che gli uni degli altri. Il rapporto tra queste tre razze è composto da millenni di animosità e violenza.

In un senso molto letterale, i mind flayer crearono githyanki e githzerai. Essi sono infatti il risultato finale di generazioni di riproduzioni selezionate degli schiavi illithid. La razza base da cui queste due razze derivano è ignota; i progenitori gith potrebbero essere stati portati nel lontano passato dall'impero illithid alla fine del tempo, o potrebbero semplicemente essere stati una razza del mondo naturale catturato durante la prima grande incursione dei mind flayer dal futuro. Anche i gith lo ignorano. Ad ogni modo, sono adesso sufficientemente estraniati dalle loro origini che la stirpe originale è di interesse solo per gli storici.

I githyanki e i githzerai sono più simili di quanto le due razze vogliano ammettere. Non c'è dubbio che ad un certo punto, non molto tempo fa (in termini assoluti), le due razze erano una sola. La divisione in verità avvenne dopo che i gith riuscirono a liberarsi dai mind flayer. Lo scisma che li divise in due campi era filosofico e sociale, non razziale. L'odio che generò fu talmente intenso, e ancora scorre forte in entrambe le società, da non permettergli di coesistere sullo stesso piano. I githyanki hanno scelto di vivere in fortezze fluttuanti nascoste nel Piano Astrale, mentre i githzerai nascondono i loro monasteri nel Limbo.

Da queste roccaforti entrambe le razze si spingono nel Piano Materiale per cercare vendetta contro i mind flayer. I githyanki sono fondamentalmente una razza di combattenti e maghi, mentre i githzerai preferiscono le classi del monaco e del ladro. Sebbene sia lapalissiano quanto possano essere le due razze d'aiuto l'una all'altra, l'idea è per loro anatema. Se i githzerai incontrano i githyanki, si massacreranno con piacere a vicenda. Solo l'immediata opportunità di uccidere i loro nemici comuni li farà smettere di lottare e collaborare.

Questa animosità è di grande aiuto ai mind flayer. Se i gith dovessero unirsi, combinando la loro forza e la grande conoscenza dei piani, il futuro potrebbe diventare molto buio per i mind flayer. Chiaramente, è nel migliore interesse dei mind flayer tenere le due razze acerrime nemiche il più a lungo possibile. In particolare, i mind flayer agiscono perché i loro nemici non diventino troppo numerosi o troppo forti. Reclutano spie tra i githzerai e i githyanki: membri di quelle razze che, per ricatto o un desiderio di vendetta, si sono rivoltati contro il loro popolo. Questi agenti non solo tengono informati i mind flayer dei piani dei loro nemici, ma continuano ad alimentare il fuoco dell'odio razziale, assicurandosi che le due razze restino divise. Gli illithid, d'altra parte, sono immuni a queste macchinazioni, grazie agli onnipercettivi cervelli antichi. Nessuna spia potrebbe operare a lungo in una comunità mind flayer senza venire scoperta, e la punizione sarebbe la più semplice ed efficace di tutte: morte senza unirsi al cervello antico.

Schiavi

Le comunità illithid sono piene di schiavi. Gli schiavi svolgono tutti i compiti più infimi della società illithid. Sono servitori, operai e animali da tiro. Riempiono anche i ranghi degli eserciti illithid, dove il loro ruolo è principalmente quello di carne da cannone, mentre i potenti illithid devastano i loro nemici con *flagelli mentali* e dominazione mentale.

Gli schiavi appena catturati vengono sottoposti a ispezione e disinfestazione, seguito da un costante bombardamento psichico per assicurarsi che diventino schiavi docili e consenzienti. Quei pochi fortunati che riescono a fuggire alla schiavitù, la descrivono come un incubo lucido. Lo schiavo è sempre consapevole di ciò che sta facendo ed è pieno di repulsione per le sue azioni, ma non può resistere ai comandi degli illithid. La disperazione e orrore di questa schiavitù mentale si abbatte sullo schiavo come un peso costante.

Molti schiavi vengono catturati durante saccheggi, ma non per tutti è così. Alcuni vengono cresciuti in maniera selettiva per la loro forza, docilità o anche colore o altezza.

Pochi sono gli schiavi che muoiono di cause naturali. La maggior parte diventa il pasto dei suoi padroni. La loro utilità non finisce però con la morte. I corpi (meno il cervello, ovviamente) vengono dati in pasto ad altri schiavi.

In aggiunta ai compiti svolti, gli schiavi offrono un altro servizio ai loro padroni. Gli illithid hanno la necessità di dominare creature inferiori e sono orgogliosi della quantità e qualità dei loro schiavi personali. Un illithid con uno schiavo particolarmente prezioso o esotico gode di grande prestigio tra i suoi pari, mentre un illithid senza schiavi è considerato debole e incompetente.

OBIETTIVI DEI MIND FLAYER

La società dei mind flayer è unica in quanto gli illithid sanno che il loro destino è dominare l'universo. Gli illithid non sono tanto folli da credere che il futuro non possa essere modificato, e quindi non se ne restano con le mani in mano. Sanno che in particolare githyanki e githzerai potrebbero inavvertitamente alterare il futuro distruggendo la razza illithid.

I cervelli antichi eccellono nel percepire il grande disegno. Hanno una visione che eccede la longevità della maggior parte delle razze. I loro schemi in atto possono comprendere piani che non daranno frutti per decenni o secoli. Questa sorta di pianificazione a lungo raggio rende quasi impossibile per gli estranei dedurre cosa abbia in mente un gruppo di mind flayer. A volte, gli stessi mind flayer non comprendono a pieno perché i cervelli antichi li istruiscano di fare certe cose.

Nel breve termine, i mind flayer operano verso alcuni obiettivi determinati.

Si oppongono e uccidono githyanki e githzerai dovunque o ogni volta li incontrino.

Stabiliscono legami con altre creature che possano servirli mentre esaminano altre come potenziali bersagli per assalti.

Cercano di mantenere un afflusso costante di cervello di cui nutrirsi.

Espandono il proprio sapere in ogni campo. Solo tramite la conoscenza potranno fare accurate predizioni del futuro.

Cercano di destabilizzare i nascenti imperi della superficie. Gli illithid non ritengono che questi imperi siano una diretta minaccia alla loro dominazione. Piuttosto, vi interferiscono per sperimentare. In questo, tutto il mondo di superficie è il loro laboratorio. Intromettendosi nella politica di superficie per provocare il crollo di un governo, i mind flayer sperano di

apprendere da quali problemi guardarsi durante la creazione del proprio impero.

Il piano di più lungo raggio e ambizione è quello di trovare un mezzo per far spegnere il sole. I mind flayer non sono danneggiati dalla luce solare, ma la odiano e la evitano ad ogni costo. Se il mondo sprofondasse nell'oscurità, gli illithid potrebbero espandersi dalle loro tane sotterranee in superficie, dove si trovano tutti i cervelli migliori.

L'AFFLUSSO DI CERVELLI FRESCHI

Le peculiari necessità della dieta degli illithid generano una significativa barriera nell'intrattenere rapporti con altre razze. Cadere nelle grinfie di un illithid assicura una fine orribile. Non importa quanto i mind flayer incoraggino il commercio necessario con altre razze, nessuno dovrebbe dimenticare che gli illithid devono divorare i cervelli direttamente dai teschi delle creature viventi per sopravvivere. Come riescono a mantenere un rifornimento sufficiente?

Un mind flayer deve disporre di un minimo di un cervello fresco al mese. Al di sotto di questo regime un mind flayer soffre di debilitazione fisica, diventando così debole da rischiare la morte. La sua dieta ideale è un cervello a settimana. Un mind flayer che consuma un cervello a settimana non si sente s vigorito. Può mangiarne di più per piacere e per potenziamenti psichici, e lo farà se i cervelli abbondano.

Di solito, i mind flayer consumano circa il minimo di un cervello al mese e l'ideale di un cervello a settimana, con una media di un cervello ogni due settimane e sostenendo la loro dieta con altri cibi. Non sembra molto, ma si consideri gli effetti di una comunità di cento mind flayer. Per mantenerla in salute, avrebbero bisogno di cinquanta cervelli a settimana, o 2.600 cervelli in un anno. Mantenere questo afflusso è il compito più difficile e importante di una comunità illithid.

Il bisogno di cervelli da consumare è la ragione principale perché le comunità mind flayer tendono ad essere così piccole. Le grandi comunità (cento o più illithid) sono rare. Le città di duemila e oltre ancora di più. Sono così rare, infatti, che i saggi le considerano favole.

Per mantenere la dieta, i mind flayer si affidano a tre metodi: crescere la propria riserva, prendere i cervelli degli intrusi e andare a caccia di cervelli.

Crescere la propria riserva

Gli illithid mantengono grosse quantità di schiavi, e pochi muoiono per cause naturali. Le necessità dei mind flayer non possono essere però soddisfatte dagli schiavi. Le razze che producono i cervelli desiderabili maturano troppo lentamente per funzionare da bestiame utile. Utilizzare gli umani ad esempio, e assumendo che un cervello umano raggiunge la "maturità" a vent'anni, ogni illithid avrebbe bisogno di più di 250 schiavi solo per assicurarsi la riserva minima di cibo. Anche un piccolo avamposto di venti illithid necessiterebbe di cinquemila schiavi umani per le sue necessità nutritive, e da un terzo a metà sarebbe troppo giovane per i lavori pesanti. Per una dieta più salutare, il numero raddoppia, e si quadruplica per una dieta ideale. Le logistiche per seguire un programma di queste dimensioni lo rendono impossibile.

Altre razze maturano più in fretta degli umani. Goblin, orchi e grimlock, ad esempio, raggiungono l'età consumabile in metà o due terzi del tempo richiesto a un umano... ma non sono considerati cibo altrettanto appetibile.

A parte questi problemi logistici, i cervelli di creature schiave da una vita sono meno soddisfacenti per i mind flayer dei cervelli di individui liberi. Uno schiavo ha poche esperienze da ricordare e ancora meno emozioni, che sono il "condimento" di una mente nutriente e saziante.

Prendere i cervelli degli intrusi

Il secondo metodo di mantenere una riserva di cervelli è catturare gli intrusi che si avvicinano troppo alle roccaforti illithid: mostri erranti, commercianti imprudenti e, meglio di tutti, eroi alla ricerca di avventura. Sebbene le menti attive, esperte e piene di magia degli avventurieri siano considerate le più gustose di tutte, sono poche e rare. Raccogliere questi cervelli richiede un livello di rischio medio molto superiore. Maghi e paladini che giungono armati di potenti incantesimi e armi magiche pongono una forte opposizione. Il più grosso problema di questo metodo è che le incursioni avvengono con troppa poca frequenza per essere poco più che una bella sorpresa per i mind flayer.

Caccia di cervelli

La terza (e unica affidabile) soluzione per gli illithid è la cattura dei cervelli di cui hanno bisogno tramite assalti costanti e aggressivi.

Le cacce di cervelli possono essere molto estese, dato che gli illithid preferiscono non spopolare l'area immediatamente circostante. Cacciano sia nel mondo sotterraneo che in quello assolato. Sotto terra, i loro bersagli preferiti sono drow, kuo-toa, duergar, nani delle profondità, halfling delle profondità e derro (in particolare per le loro illusioni di grandezza, che dona al cervello un sapore piacevole). Goblin, hobgoblin e grimlock vengono divorati quando necessario, e a volte diventano regolare nutrimento, ma non sono molto apprezzati data la loro normale intelligenza e mancanza di immaginazione. Le creature come gli umber hulk e gli xorn a volte diventano cibo per mind flayer, ma più per la loro natura esotica che per altro. Gli illithid evitano di mangiare trogloditi eccetto nelle situazioni più disperate.

La superficie, con il suo abbondare di razze umanoidi a sangue caldo, fornisce un migliore territorio di caccia. Umani, halfling, elfi, hobgoblin e nani sono i più apprezzati. Orchi, goblin, ogre e hobgoblin che vivono in superficie sono meglio considerati dei loro cugini sotterranei. Spiritelli, ninfe, satiri e altri folletti sono delicatezze difficili da catturare.

Le cacce avvengono in due modi, a seconda se l'obiettivo sia raccogliere cibo o prigionieri. Le cacce di cibo sono facili da organizzare e brevi di durata. Alcuni mind flayer utilizzano i loro poteri psicoportivi per teletrasportarsi o viaggiare astralmente verso il luogo scelto come bersaglio. Una volta lì, predispongono un'imboscata oppure si lanciano sulle vittime per ottenere la massima sorpresa. Dopo essersi nutriti, tornano a casa e la caccia è finita.

Questi assalti hanno distrutto interi villaggi nel corso di alcuni mesi, quando i mind flayer hanno deciso di tornare

riperutamente nello stesso posto per nutrirsi. Dieci mind flayer, ognuno che coglie una vittima a settimana, possono uccidere centotrenta persone in una stagione. Dato che assalgono quasi sempre per primi i più forti, la capacità di un villaggio di resistere (di solito già inadeguata dall'inizio) può crollare prima che gli abitanti capiscano chi li sta attaccando. Una volta che i capi e i migliori combattenti sono morti, coloro che non fuggono verso ripari più tranquilli vivono solo fino a quando non verranno trovati dai predatori illithid.

I mind flayer hanno cura di coprire le loro tracce. Non lasciano in giro corpi con teschi vuoti a testimoniare l'identità degli assalitori. Un paese sotto questo tipo di assalto di mind flayer subisce delle misteriose sparizioni. I cacciatori di illithid esperti possono stimare il numero di illithid coinvolti dal numero di sparizioni settimanali, assumendo che vengano tutte riportate (cosa che potrebbe non avvenire in una città o grande paese).

Dalla prospettiva dei predoni, le cacce per prigionieri sono molto più complesse e richiedono un grande ammontare di pianificazione logistica. Problemi principali comprendono la difficoltà di portare gli schiavi nel luogo dell'assalto (dato che sono necessari per raccogliere e gestire i prigionieri) e i mezzi per riportare i prigionieri alla dimora dei mind flayer senza subire rappresaglie.

Questi compiti sono di solito oltre la portata delle capacità psichiche dei mind flayer. Troppe persone sono coinvolte. Per una caccia con l'idea di catturare cento adulti capaci, i mind flayer avrebbero bisogno di portare con sé almeno venti schiavi, e possibilmente anche cinquanta se ci si aspetta resistenza. Per una caccia mirata a un paese a 300 chilometri dalla base degli illithid, una carovana di grosse dimensioni deve viaggiare senza essere individuata verso il sito dell'assalto e poi tornare indietro con i prigionieri a bordo. Nel viaggio di andata, si potrebbe raggiungere il bersaglio in quattro giorni, ma il viaggio di ritorno sarebbe molto più pericoloso. I prigionieri vengono forzati a coprire dai 45 ai 60 chilometri al giorno. Per tenere la carovana leggera, ricevono poco cibo. Una carovana di un centinaio di prigionieri che deve raggiungere un posto sicuro a 300 chilometri di distanza potrebbe aspettarsi di perdere fino alla metà dei prigionieri per quando sarà giunta a destinazione.

Questo compito effettuato in superficie e in inevitabili cicli di giorno e notte, espone i mind flayer a un pericolo troppo grande di quello che sono disposti ad accettare. Per ridurre il pericolo, è raro che viaggino con i loro prigionieri, e l'attività viene lasciata nelle mani di schiavi condizionati. Gli illithid utilizzano metodi psionici o magici per viaggiare istantaneamente al sicuro. Potrebbero controllare la carovana di notte, quando si sentono più al sicuro in superficie. Altrimenti, sarà difficile che vengano incontrati in compagnia di una carovana di schiavi.

Per migliorare le possibilità di portare a casa in maniera efficiente un gran numero di schiavi, i predoni viaggiano il più possibile sotto terra. Le tortuose caverne del sottosuolo sono molto più estese di quanto immaginino gli abitanti di superficie. Pianificando attentamente le cacce e sottoponendosi ad attenti lavori di ingegneria, i mind flayer possono restringere la distanza che i loro predoni devono percorrere

in superficie di alcuni chilometri. Emergendo da un'apertura naturale o scavata da schiavi in una grotta, i combattenti schiavi e i loro controllori illithid assalgono un villaggio al buio, massacrano indiscriminatamente per diffondere terrore e sottomettono i sopravvissuti, raccolgono i migliori uomini e donne e, con grande sforzo, sono di nuovo sottoterra prima che sorga il sole. Ai miliziani e i capi feudali che non conoscono i mind flayer e le loro tattiche, questo assalto sembra un terrificante e inesplicabile incidente.

Restando su percorsi sotterranei tortuosi, i predoni possono allungare il viaggio di cento e più chilometri. Il tempo di viaggio aggiuntivo val bene la maggior sicurezza e probabilità di successo che fornisce. Se gli inseguitori seguono i prigionieri nel sottosuolo, dovranno affrontare i mind flayer ai loro termini: non certo una prospettiva entusiasmante.

ESPANDERE LA CONOSCENZA

I mind flayer raccolgono conoscenze in quattro modi: acquistano informazioni da mercanti di passaggio, le rubano direttamente dalle menti di mercanti di passaggio, le assorbono dai cervelli delle loro vittime o leggono le menti dei loro prigionieri. Nessuno di questi metodi viene utilizzato in isolamento. Più di qualsiasi altra razza, i mind flayer sono consapevoli di come percezioni errate e interpretazioni personali possano distorcere i fatti. Cercano sempre di verificare informazioni importanti da più fonti.

I mind flayer sono maggiormente interessati da notizie su avvenimenti nel mondo di superficie, i piani dei drow, qualsiasi cosa abbia a che fare con githyanki e githzerai, novità riguardanti le proprie attività, e importanti scoperte astrologiche o magiche. Sono anche interessati in tutto il resto, ma questi argomenti attraggono la loro attenzione.

INTERFERIRE NELLA POLITICA

Pochi abitanti di superficie capiscono come e perché i mind flayer si lascino coinvolgere negli affari dei reami di superficie. Alcuni resterebbero ancora più sorpresi dallo scoprire che l'influenza dei mind flayer non è del tutto negativa. I mind flayer sono noti per intervenire nell'appoggiare governi in pericolo o aiutare società più deboli contro le pressioni o le invasioni di qualcuno più forte. Naturalmente, è impossibile che aiutino una società in quel modo senza che un'altra ne faccia le spese, così l'"influenza positiva" dipende dal punto di vista. Se una società cade nell'anarchia e devastazione per permettere a un'altra di espandersi, l'interferenza che ha provocato il cambio di sorte può essere difficilmente considerata positiva.

I mind flayer trovano un'incredibile facilità nell'influenzare la politica di superficie, utilizzando le loro terribili capacità psioniche per leggere e impiantare pensieri. Le loro macchinazioni avvengono sempre dietro le quinte. Essi modificano la mente di un sovrano direttamente quando questi è forte, o operano tramite le menti di consiglieri e saggi quando la personalità del sovrano è debole. Anche l'esperimento inverso è un buon esercizio: influenzare un monarca dalla forte personalità tramite i suoi consiglieri, e dare più decisione e volontà a un sovrano debole.

La portata di queste manipolazioni sono impossibili da giudicare per gli abitanti di superficie. Pochi ne sono consapevoli, e raramente sono in posizioni per intervenire. Nei casi in cui un monarca o nobile apparentemente in salute comincia improvvisamente ad agire in maniera inconciliabile con i suoi precedenti atti, la vera causa può non essere riconducibile alla senilità, pazzia o possessione demoniaca. Un saggio mago di corte farebbe bene a proteggere il suo sovrano dalle manipolazioni mentali.

Contrariamente a ciò che credono alcuni, la motivazione per cui gli illithid si intromettono nella politica di superficie non è al fine di creare caos o instabilità per i propri fini; quello è solo un effetto collaterale, dalla loro prospettiva. In verità, il cervello antico cerca di capire le dinamiche del sorgere e cadere di regni, imperi e civiltà. La storia del loro innalzamento dall'oscurità gli è perduta: non sanno come vi riuscirono la prima volta. Ora che gli è stata data una seconda opportunità, intendono massimizzare le loro possibilità facendolo nel modo giusto e rendendolo eterno. A questo fine, vogliono sperimentare ogni difetto, decisione catastrofica, ogni singolo aspetto del governo, della guerra, della diplomazia e della sovranità tramite rappresentanti di superficie.

ESTINGUERE IL SOLE

L'idea che un giorno i mind flayer siano destinati a governare l'universo è preoccupante. Ancora più terrificante è il pensiero che essi potrebbero prima rimodellarlo per renderlo più accettabile ai loro gusti e per rendere più rapida la propria ascesa.

I loro pari potrebbero considerarli pazzi, ma alcuni cervelli antichi operano attivamente verso l'obiettivo di spegnere il sole. Prendono questa ispirazione dalla massiccia detonazione psichica che ha riportato indietro nel tempo i resti della loro civiltà. Se una forza psionica concentrata e focalizzata può ottenere una cosa del genere, pensano, perché non potrebbe riuscire a fare qualcosa di altrettanto catastrofico?

Le menti razionali rispondono che mentre il salto indietro nel tempo era necessario, era anche una misura drastica che avrebbe potuto avere facilmente risultati catastrofici, e che lasciandosi dietro una tale devastazione sarebbero stati necessari secoli perché i mind flayer sopravvissuti fossero in grado di stabilire nuovamente il proprio dominio. In altre parole, i rischi bilanciano il potenziale guadagno, dato che il sole e le altre stelle si estingueranno per proprio conto senza l'aiuto dei mind flayer. Tutto ciò che ci vuole per portare l'oscurità nell'universo è la pazienza.

Dato che questo piano non trova molti apprezzamenti nelle più grandi comunità illithid, i cervelli antichi che lo perseguono lo fanno con discrezione. In alcuni casi, tengono nascosti i loro piani anche ai mind flayer che li servono. Solo alcuni dei membri più fanatici della società operano a questo fine. La maggior parte dei mind flayer riconoscono che sarebbe un tremendo successo, ma credono che sia inattuabile.

Come contrappunto, alcuni illithid credono che sarebbe più realistico trovare un modo perché la loro razza riesca a vivere e operare in maniera funzionale alla luce del sole.

Questo tipo di pensiero pratico trova un maggiore consenso tra i mind flayer, sebbene molti non riescano a immaginare di vivere alla luce senza dell'equipaggiamento protettivo. Venire immerso nella luce solare genera tanto orrore in un illithid quanto affogare nel sangue per un umano.

LAGURNO, SETTA ILLITHID

Lagurno è una tipica comunità mind flayer. La descrizione seguente copre i dettagli di questa specifica setta (città nascosta) oltre che le peculiarità generali di altre comunità illithid.

Lagurno consiste di due sezioni distinte: Lagurno Alta, il villaggio duergar che la maggior parte dei visitatori incontrano per primo, e Lagurno Bassa, che si trova circa 60 metri più in basso, collegata da una rampa segreta a spirale. Il villaggio duergar è la dimora degli schiavi dei mind flayer. Serve da distrazione per chiunque sia alla ricerca di prove della presenza degli illithid.

AVVICINARSI ALLA CITTÀ

Le comunità mind flayer pongono molta attenzione ad avere solide difese. Gli illithid hanno pochi amici e molti nemici che farebbero di tutto per distruggere un paese di mind flayer o uccidere un cervello antico. Lagurno non fa eccezione a questa regola, e gli illithid della comunità mantengono una vigile difesa contro gli attacchi.

Pattuglie di schiavi (LI 10)

Gli illithid pattugliano regolarmente le gallerie e i passaggi che portano a Lagurno. I mind flayer sono di solito alla guida di queste pattuglie, ma se comprendono che devono occultare la loro presenza, inviano pattuglie composte da nient'altro che schiavi dominati, affidandosi alla potenza delle loro capacità mentali perché gli schiavi si attengano ai loro precisi ordini.

Una tipica pattuglia è composta dalle seguenti creature.

Mind flayer: pf 44; *Manuale dei Mostri* pagina 183.

Minotauro: pf 39; *Manuale dei Mostri* pagina 185.

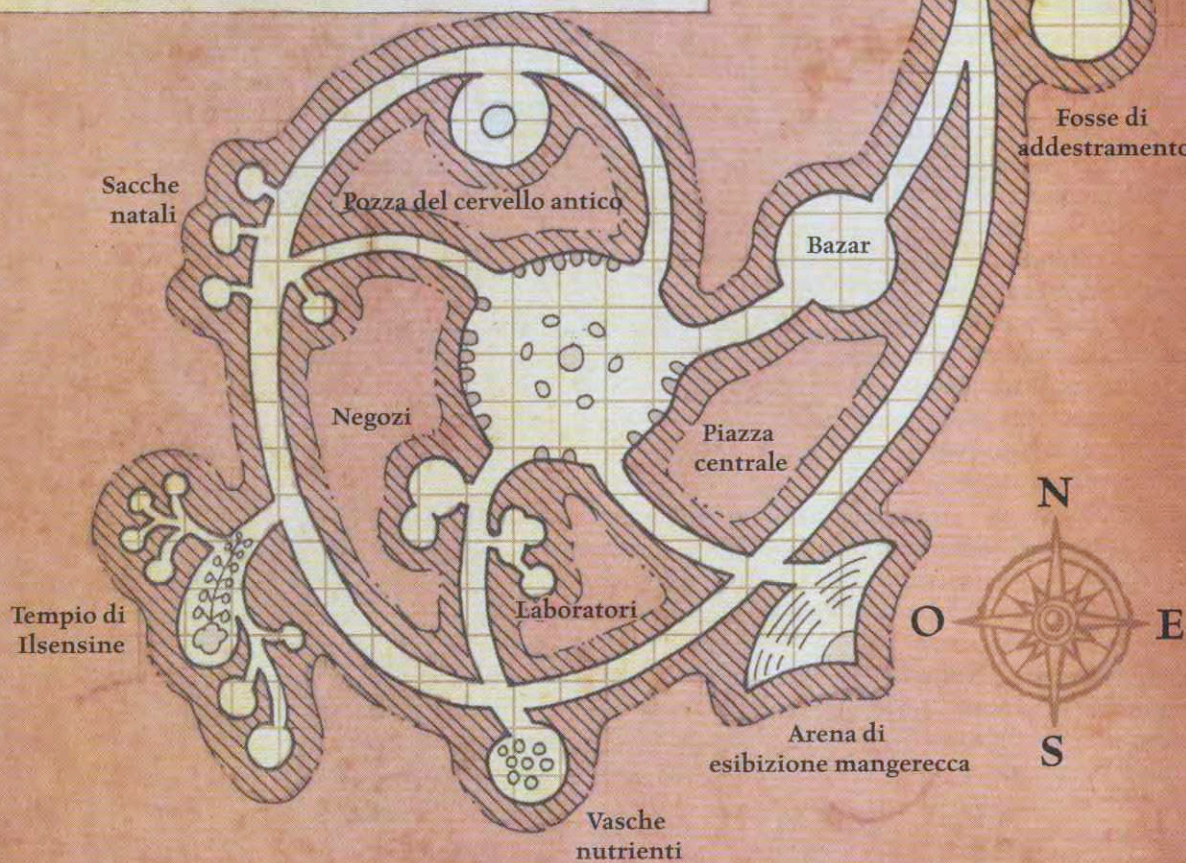
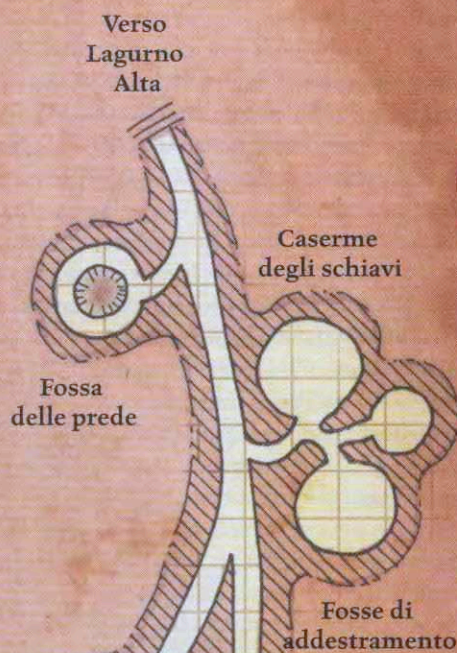
Duergar sergente (guerriero 4): pf 34; *Manuale dei Mostri* pagina 190.

Duergar combattente (combattente 1) (5): pf 9 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 190.

Urophion (LI da 12 a 14)

I passaggi nelle immediate vicinanze di Lagurno sono difesi da urophion, orribili fustigatori illithid. Gli urophion tendono le loro imboscate nei punti in cui i passaggi diventano stretti, tortuosi e impervi, con labirintici passaggi laterali che dipartono nell'oscurità. La strada principale può anche essere facile da seguire grazie ai segni del passaggio sul pavimento di pietra, ma le strette gallerie favoriscono pesantemente gli urophion.

La metà delle volte, l'urophion opera da solo. Il resto delle volte, due o più urophion agiscono insieme. Questi gruppi sono molto più pericolosi. Permettono agli intrusi di oltrepassare il primo urophion, per permettere all'ultimo di far scattare l'imboscata e agli altri di bloccare la via di fuga.



Lagurno, setta illithid

Un quadretto = 30 metri

Inquisizioni (LI 14)

Se i mind flayer accertano la presenza di un'intrusione nella loro città nascosta, al contrario di avventurieri che vagabondano per i passaggi intorno al villaggio degli schiavi, organizzano con rapidità ed efficienza delle inquisizioni per cacciare e distruggere gli intrusi.

Una tipica inquisizione di Lagurno Bassa consiste delle seguenti creature.

Mind flayer (4): pf 44 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 183.

Troll cacciatore: pf 130; *Manuale dei Mostri* pagina 245.

Troll (2): pf 63 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 245.

Duergar combattente (combattente 1) (8): pf 9 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 190.

L'ultima difesa

L'ultima linea di difesa per la comunità è lo stesso cervello antico. Il cervello antico controlla costantemente passaggi e gallerie all'interno e intorno la città con la sua magia di divinazione, alla ricerca di qualsiasi creatura vivente e senziente. Se scopre creature senzienti che non è in grado di riconoscere o identificare, mobilita le difese attive contro gli intrusi.

Finché gli intrusi restano fuori della zona di consapevolezza telepatica del cervello antico (a più di 105 metri dal cervello, in altre parole), le normali difese contro lo scrutamento magico dovrebbe occultarli da questa ricerca mentale. Il cervello antico è uno psion estremamente potente, e le sue divinazioni sono abbastanza forti da frantumare difese semplici come *anti-individuazione*.

Nella zona di consapevolezza telepatica del cervello antico, esistono pochi metodi per evitare di essere scoperti. Le normali difese contro *chiaroveggenza* e *chiaroscienza* non funzionano perché il cervello antico non è alla ricerca di indizi visivi o uditivi; è alla ricerca di pensieri. L'unica difesa efficace è una che protegga i pensieri del personaggio da qualsiasi forma di individuazione, non solo dalla lettura del pensiero.

Come indicato i seguenti incantesimi sono utili o inutili contro un cervello antico.

Anti-individuazione: Sebbene questo incantesimo sia potenzialmente efficace contro la consapevolezza telepatica di un cervello antico, un incantatore deve essere di livello molto alto per resistere alla prova di livello dell'incantatore del cervello antico.

Campo anti-magia: Questo incantesimo blocca completamente l'individuazione da parte di un cervello antico. Le creature protette da *campo anti-magia* sono totalmente nascoste. Il principale difetto di questa difesa è il suo alto livello e breve durata.

Globo di invulnerabilità: Questo incantesimo non ha effetto contro l'individuazione di un cervello antico dato che la consapevolezza telepatica è una capacità soprannaturale.

Individuazione dello scrutamento: Questo incantesimo è inutile contro la consapevolezza telepatica del cervello antico, perché la sua capacità non è un effetto di divinazione (scrutamento).

Visione falsa: Questo incantesimo non offre protezione perché il cervello antico non sta "osservando" un'area e non può essere ingannato da immagini. L'incantesimo non

maschera i pensieri dell'utilizzatore, quindi in questo caso non ha effetto.

Vuoto mentale: Questo incantesimo è perfetto per mascherare una creatura dall'individuazione di un cervello antico per 24 ore. È la migliore difesa disponibile quando si affrontano i mind flayer. È il suo peggior difetto è che necessita di un incantatore di alto livello.

I poteri psionici che possono essere utilizzati nel tentativo di bloccare l'individuazione da parte di un cervello antico sono i seguenti.

Campo di annullamento psionico: Questo campo blocca la sonda del cervello antico e ha la capacità di proteggere più individui.

Individuazione della vista remota: La consapevolezza telepatica non è un potere di chiaroscienza ma una capacità soprannaturale, quindi questo potere è inutile.

Occultare pensieri: Dato che la consapevolezza telepatica del cervello antico non offre tiro salvezza, *occultare pensieri* è inutile.

Resistenza ai poteri psionici: La consapevolezza telepatica non è un potere e quindi non è soggetto alla resistenza ai poteri psionici (o alla resistenza agli incantesimi, per quel che importa).

Sospendere vita: Un personaggio sotto l'effetto di questo potere è impercettibile salvo come cadavere. Un personaggio potrebbe essere sospeso, e poi trafugato all'interno di un insediamento mind flayer. Questo approccio inusuale potrebbe anche funzionare.

Trappola contro la vista remota: Questo potere non offre protezione dalla consapevolezza telepatica di un cervello antico, ma se il cervello tenta di usare un potere di scrutamento per osservare un intruso, diventa vittima dell'effetto dell'incantesimo.

Vuoto mentale personale o psionico: Il potere psionico, come l'incantesimo omonimo, è la migliore protezione possibile da un cervello antico o mind flayer. Come per l'incantesimo, il suo più grosso difetto è l'alto livello.

LAGURNO ALTA

Per quasi tutti gli aspetti Lagurno Alta sembra un normale villaggio duergar. Capanne di pietra con tetti di muffa affollano il centro città. Nella parte inferiore, una pozza di raccolta conserva l'acqua che cola dalle stalattiti soprastanti. Gli animali vengono tenuti in recinti o in fosse. Sui lati della caverna crescono abbondanti i funghi. In altre parole, non sembra presagire nulla nel villaggio di diverso da ciò che appare alla vista.

Quasi ogni comunità illithid sfrutta i suoi schiavi come sorta di camuffamento. Dato che è raro che i mind flayer restino nel villaggio di schiavi senza una buona ragione, i viaggiatori assumono logicamente che i duergar (in questo caso) siano i signori del luogo.

L'ingresso alla tana degli illithid potrebbe essere nascosto dentro una casa, un tempio o una grotta ben protetta, oppure un altro posto segreto. Viene progettato per confondersi con il posto e per non spiccare o attirare attenzione come struttura insolita. Non sarà necessariamente l'edificio più grosso, pulito, imponente o più protetto del villaggio.

L'ingresso alla vera e propria comunità mind flayer sarà sempre protetto (dall'interno) da illithid che ispezionano visivamente e mentalmente chiunque provi a entrare. Tre illithid rimangono sempre a svolgere questo fondamentale servizio all'ingresso a Lagurno Bassa. Il lavoro viene svolto a turni dai membri della comunità, e viene ritenuto un grande onore svolgerlo al meglio.

Tutti i duergar del villaggio di Lagurno sono schiavi. La popolazione del villaggio è di circa 300 abitanti, compresi 125 maschi adulti, 105 femmine adulte e 70 giovani.

LAGURNO BASSA

Sotto Lagurno Alta si trova la setta mind flayer nota come Lagurno Bassa. Praticamente nessuno che non fosse un illithid ha mai messo piede nelle tortuose gallerie che scendono verso Lagurno Bassa e ha mai fatto ritorno: eccetto come schiavo mentalmente dominato.

Lagurno Bassa è praticamente al buio. I mind flayer non hanno

bisogno di luce, e ne odiano la presenza. L'unica illuminazione è a beneficio degli schiavi, ed è molto soffusa nelle aree frequentate dai mind flayer.

Coloro che hanno la capacità di distinguere l'architettura mind flayer notano pareti umide scolpite con trame contorte e convulse che ricordano i tentacoli che si muovono intorno a loro. L'umidità è riflessa ovunque. Gli schiavi si muovono in silenzio per la città, impegnati in compiti ma senza alcuna fretta. Il silenzio è sovrano.

I livelli superiori delle strutture sono accessibili tramite rampe e scale, anche se non tutti gli illithid ne hanno bisogno. Sparsi per la zona in maniera apparentemente casuali ci sono ceppi costruiti per tenere una creatura umanoide bloccando il collo e i polsi. Chi osserva potrebbe realizzare con orrore che questi sono l'equivalente della tavola da pranzo per un mind flayer.

Sebbene sia una piccola comunità (Lagurno ospita solo qualche centinaio di illithid e circa il triplo di schiavi, che vivono nel villaggio superiore), Lagurno copre una grande superficie. Le vie sono

ampie e sembrano estendersi inutilmente per lunghe distanze tra due aree.

I mind flayer amano avere molto spazio personale. Amano la solitudine in cui possono ritrovarsi da soli con i propri pensieri e l'onnipresenza del cervello antico. I grandi corridoi gli danno la solitudine che cercano nel loro autoimposto confino sottoterra.

Piazza centrale

Le comunità illithid sono organizzate intorno a una piazza centrale. Non si sa se sia sempre stato così o sia una derivazione della loro attuale esistenza sotterranea.

La piazza centrale è grande per gli standard sotterranei, ma nonostante la sua opulenza, un'aria di decadenza pesa su tutta la scena, intensificata dalle forme degli illithid che si muovono silenziosamente o conversano senza



Piazza centrale di Lagurno

DANA KNUITSON 04

parlare, con i tentacoli che si contorcono in una danza nauseante.

La caratteristica principale della piazza è la grande fontana circondata da una pozza. Fontane e pozze più piccole sono disposte simmetricamente intorno alla fontana principale. Alcune di queste servono da bagni per gli illithid per tenersi puliti e la pelle umida. Altre, in particolari quelli con grandi spruzzi, servono principalmente a mantenere l'umidità della caverna.

Le mura e i pilastri della camera sono scolpiti in modo da sembrare ondulare sotto gli strati riflettenti di umidità. Rampe circondano le pareti, e conducono ad arcate e balconate sovrastanti.

Le pareti di questa camera spaziosa sono punteggiate dalle abitazioni degli illithid. Ogni illithid, anche il più giovane, ha la propria dimora. Le dimensioni e posizione di ciascuno spazio variano a seconda dello status. Gli spazi abitati al livello del terreno sono riservati ai più influenti: i capi della comunità, i preferiti del cervello antico, gli psion e i maghi più potenti, i grandi cacciatori e anche popolari artisti della mangiata. Con l'elevazione dal terreno, gli spazi abitati diventano sempre più piccoli, meno intricati e prestigiosi. Gli spazi in cima sono piccoli, rozzamente scavati e pensati per i giovani illithid. Ironicamente, gli spazi più alti vengono assegnati a quelli meno capaci di raggiungerli, e i più bassi a quelli che non hanno bisogno di questa comodità. È il concetto di motivazione del cervello antico.

Balconate e passaggi intorno alle pareti della piazza sono collegati da rampe a spirale, ma gli illithid con il potere di levitare fluttuano maestosamente tra i livelli degli spazi abitati.

Ad un osservatore esterno (assumendo che possa vedere qualcosa nella penombra), una piazza illithid potrebbe apparire inquietante, non solo per la sua architettura aliena e semiorganica, ma anche per il silenzio ultraterreno. Mind flyer in tuniche svolazzanti camminano lentamente tra le rampe e fluttuano telecineticamente di livello in livello mentre altri galleggiano indifferenti in pozze scure di liquido ribollente, in quasi totale silenzio. Solo lo spruzzo delle fontane e l'occasionale grugnito o urlo di uno schiavo punito (o divorato) infrangono la quiete.

In ogni momento, circa venti mind flyer si aggirano per la piazza, con altri trenta nelle loro abitazioni. Un numero quasi uguale di schiavi se ne sta prendendo cura. Sebbene gli schiavi siano scarsi in molte parti di Lagurno Bassa, sono di gran lunga superiore agli illithid della piazza perché comuni attività da schiavo (portare messaggi, muratura, lavori secondari e a fare il pranzo) li portano qui.

Fossa delle prede fresche

Di tanto in tanto, un gran numero di prigionieri viene portato in massa in una roccaforte illithid. Gli incantesimi e le capacità psioniche che trasformano un prigioniero in uno schiavo comprendono poteri difficili e di alto livello. Schiavizzare cinquanta o più prigionieri è un processo che richiede tempo; potrebbe essere necessaria una settimana prima di riuscirli a piegare tutti.

Mentre la loro volontà è ancora libera, i prigionieri vengono confinati in una fossa larga circa 6 metri e profonda

30 metri, con pareti lisce e verticali, rese scivolose dalla condensa. L'unico modo per entrarne e uscirne è venire sollevati telecineticamente o, se non è disponibile un mind flyer di potere sufficiente per svolgere la telecinesi, da una leva operata da schiavi.

A Lagurno Bassa, duergar, drow e grimlock confinati nella fossa conducono un'esistenza davvero disgraziata: sporchi, mezzi affamati e a volte radunati in spazi talmente confinati da non esserci spazio per sdraiarsi e tantomeno sedersi bene, si trascinano stancamente o giacciono sulla sporcizia del pavimento. Vengono liberati dalla fossa solo se vengono scelti per la schiavitù, esperimenti, ceremorfosi o per diventare un pasto, oppure per qualche altro perverso scopo degli illithid. La maggioranza rimane nella fossa fino a quando non viene mangiata. A seconda del tipo delle creature intrappolate, occorrono battaglie letali o addirittura atti di cannibalismo, in particolare quando le provviste di cibo e acqua sono insufficienti.

La fossa di Lagurno Bassa può ospitare duecento prigionieri senza eccedere la sua capacità, o tre volte questa cifra se vengono fatti stringere. Su base giornaliera, il numero degli occupanti va dai cento ai centocinquanta.

Caserme degli schiavi

La maggior parte dei duergar vive a Lagurno Alta, nascondendo l'insediamento mind flyer sottostante. I mind flyer di Lagurno Bassa dispongono anche di altri schiavi utili: mostri grandi e potenti come ogre, troll, minotauri o addirittura giganti che agiscono da principali difensori dell'élite cittadina. L'improvvisa apparizione di un gruppo disparato di mostri che collabora, potrebbe essere un indizio della presenza di mind flyer nella zona.

Le caserme degli schiavi sono molto più pulite e confortevoli della fossa delle prede. Gli schiavi che sono stati piegati al dominio dei mind flyer sono un bene prezioso, e non è saggio trattarli così male che non possano lavorare a piena forza. Piccole celle-dormitori senza porta formano la maggior parte delle caserme degli schiavi, che restano calme e ordinate nonostante il numero di creature potenzialmente ostili obbligate a vivere in alloggi così ravvicinati.

Le caserme degli schiavi di Lagurno Bassa ospitano circa centocinquanta schiavi di varie razze, compresi un centinaio di umanoidi (perlopiù duergar, grimlock, orchi e alcuni sfortunati umani) e quaranta giganti (perlopiù troll, ogre e alcuni ettin e giganti delle colline). Minotauri e mostri più rari completano il numero degli schiavi presenti.

Per essere pienamente efficienti, i nuovi schiavi devono adattarsi fisicamente alla loro condizione. Potrebbero ricevere dai mind flyer compiti per cui non avevano mai ricevuto prima addestramento, come minatori, valletti, cuochi o combattenti. Alcuni vengono istruiti nella nobile arte dell'agire da servitore personale di un mind flyer. Altri apprendono a usare martello e scalpello, far pratica in combattimento con armi smussate, o a ricevere punizioni senza gridare.

Gli illithid danno molto poco valore alla vita di un singolo schiavo, ma aborriscono gli sprechi. Uno schiavo che provochi la sua morte e possibilmente quella di altri facendo crollare una galleria in costruzione, non solo ha sprecato la sua vita (un bene

decisamente utile) ma anche le vite di altri schiavi addestrati e il tempo necessario a rifare il lavoro. Di conseguenza, le caserme comprendono grandi classi e fosse di addestramento, dove i nuovi schiavi di addestramento al nuovo lavoro vengono destinati. In alcuni casi, gli schiavi vengono riaddestrati se si dimostrano inadatti al lavoro assegnato per l'età, infermità fisica, ferite o un temperamento ribelle (anche se di solito gli schiavi in quest'ultima categoria finiscono sul menù). I mind flayer hanno sviluppato un programma molto efficace di ricompense e punizioni per spingere l'addestramento. Quando uno schiavo avrà completato l'indottrinamento, sarà docile, pronto a lavorare e a soddisfarli. Gli schiavi più vecchi eseguono la maggior parte delle istruzioni, sotto la supervisione di cinque mind flayer.

Bazar

Quando arrivano mercanzie dall'esterno, vengono "vendute" al bazar. Qui, i mind flayer acquistano tessuti preziosi o abiti eleganti, carne e altri cibi che non siano cervelli, oggetti psionici o (raramente) magici, libri, mobili e tutte le altre necessità della vita e dello studio giornaliero di un mind flayer.

Questa zona è immediatamente riconoscibile come un mercato. Tavoli che recano beni di qualsiasi varietà riempiono la stanza in file ordinate. I mercanti con merci da vendere discutono incessantemente con i clienti sul prezzo di beni e servizi. I "mercanti" sono schiavi duergar che acquistano merci dai venditori esterni a Lagurno Alta. I mercanti di altre razze non vengono condotti a Lagurno Bassa, tranne come schiavi.

Nonostante la loro natura aliena, i mind flayer conducono l'attività di acquisto e vendita in modo familiare. La principale differenza è che le comunità mind flayer operano senza denaro. La loro economia è basata su di un complesso sistema di baratto di servizi, favori o addestramento. Truffe e frodi sono impossibili perché il cervello antico controlla ogni transazione e regola il sistema. Non è raro che un mind flayer debba dozzine di debiti e abbia altrettanti crediti, senza dubitare che tutti verranno pagati.

Anche se non hanno bisogno di denaro, alcuni illithid accumulano oro, argento, e altre forme di tesoro per la loro bellezza, utilità nel procurarsi oggetti da altre razze, o per un innato desiderio di accumulare. Questo comportamento acquisitivo non è considerato aberrante a meno che non diventi un'ossessione.

Arena di esibizione mangereccia

Questa camera forma uno stadio. Un palco occupa il punto più basso e centrale, con panche di pietra disposte in semicerchio intorno ad esso. Lo stadio presenta dei ceppi di legno a forma di piccolo tavolo con un foro al centro. Il tavolo possiede dei cardini così che possa essere aperto come dei ceppi orizzontali e poi richiuso intorno al collo di una persona, rivolta verso il pubblico.

Gli illithid hanno bisogno di un cervello al mese per soddisfare il loro minimo bisogno fisiologico per sopravvivere. Molti mangiano di più, a seconda del loro status all'interno della comunità e i loro personali successi nella caccia. Anche

il più compulsivo divoratore di cervelli è tenuto a freno dal bisogno di proteggere la posizione della comunità e dalla presenza imperante del cervello antico.

Il fatto che i mind flayer possano esercitare il controllo dei loro appetiti non diminuisce di certo la loro fame di cervelli. Per questo problema hanno trovato una peculiare soluzione: l'esibizione mangereccia.

I divoratori da spettacolo illithid si addestrano per estrarre ogni possibile sfumatura dall'esperienza del cibarsi. Danno particolare attenzione al modo in cui la vittima è nutrita prima dell'esibizione, come viene legata durante, e il processo fisico di estrarre e consumare il cervello. Lo squisito evento culinario è condiviso con il pubblico tramite mezzi telepatici, cosicché ogni illithid spettatore condivida il pasto come se fosse colui che mangia il cervello.

Spesso sono gli avventurieri catturati dagli illithid a subire questa sorte. Le loro menti insolitamente attive e piene di successi sono perversamente riconosciute come le più gustose per i sensi illithid. Inoltre, le menti libere che non sono mai state schiavizzate sono considerate superiori a quelle degli schiavi. Tramite l'esibizione mangereccia, ogni mind flayer della comunità può sperimentare il brivido di mangiare un cervello tanto delicato.

La maggior parte delle volte, l'auditorium è vuoto. Le esibizioni mangerecce avvengono diverse volte a settimana, ma sono quasi tutti piccoli eventi con solo una dozzina di mind flayer a parteciparvi. Grandi eventi speciali multi-pasto che attirano gran parte della comunità avvengono all'incirca una volta ogni due settimane.

La sala ospita altre attività, comprese letture, dimostrazioni, dibattiti e addirittura esibizioni teatrali. A volte gli schiavi vengono obbligati a recitare opere classiche.

Laboratori e negozi

Queste stanze potrebbero essere i laboratori ben equipaggiati di qualsiasi collegio di maghi o alchimisti. Sono pieni di libri e pergamene, alambicchi ribollenti, complessi apparati magici in vari stadi di completamento, e cadaveri e parti del corpo che sembrano essere oggetto di studio.

I mind flayer sono curiosi; è una delle loro poche qualità ammirevoli. Quando vogliono il loro potente intelletto ad altri problemi, indagano tutti i possibili canali per risolverlo: poteri psionici, magia e scienza. Gli illithid possono essere trovati al lavoro su qualsiasi sorta di congegno, alcuni dei quali troppo orridi per un indagatore non illithid. In una giornata tipica, dieci illithid occupano i laboratori, insieme a quindici schiavi al loro servizio e da altri dieci fino a venti schiavi utilizzati come cavie.

Vasche nutrienti

Dozzine di vasche di pietra, ognuna delle dimensioni di un grande tino da lavanderia, coprono il pavimento di questa camera. Occasionalmente, una bolla sale lentamente in superficie di uno di questi contenitori ribollenti, cercando di uscire dalla pelle che si forma in cima al fluido per appestare l'aria. I pavimenti e le pareti sono coperti da macchie scure. Una dozzina di schiavi con indosso delle maschere mescola i fetidi contenitori o aggiunge materiale allo stufato.

I mind flyer derivano sostentamento psichico e fisiologico dal consumare cervelli, ma i loro corpi hanno bisogno anche di grandi quantità di "normale" nutrimento per sopravvivere. Parte di questo deriva da carne non diversa da quella che un umano o nano mangerebbe. La maggior parte viene ingerita nella forma di zuppa nutriente fermentata in queste vasche. Ai contenitori vengono aggiunti diversi tipi di proteine, poi travasate per essere consumate quando "mature". I mind flyer derivano piacere solo dal mangiare cervelli. Tutte le altre forme di nutrimento servono a mantenere il corpo funzionante e in salute ma non sono fonte di piacere.

Se un personaggio osa mangiare "stufato illithid", deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o restare nauseato per 10 minuti.

Tempio di Ilsensine

L'estremità di questa lunga sala curva presenta un idolo raffigurante un imponente cervello senza corpo e fluttuante con dei lunghi gangli. I tentacoli di pietra si raccolgono sul pavimento in nodi confusi prima di separarsi a intervalli regolari per innalzarsi in colonne che sembrano contorcersi verso il soffitto. Bracieri di incenso riempiono l'aria con un odore di spezie così forte che riempie i polmoni e arrossa gli occhi.

L'immagine scolpita di Ilsensine è ritenuta dai mind flyer una buona raffigurazione sia dell'aspetto che delle dimensioni. Dato che gli illithid non venerano realmente la divinità, vi si recano solo quando hanno voglia di compiere sacrifici o chiedergli un favore.

Le camere attaccate al tempio centrale ospitano i cinque chierici e sette accoliti che servono il dio. Questi mind flyer chierici raramente lasciano il settore del tempio. In rare occasioni, conducono processioni per la piazza centrale o per selezionare i loro schiavi e prigionieri dalla fossa per scopi ignoti. A volte si spostano silenziosamente per la comunità per motivi sconosciuti. I loro fini e successi non sono ben compresi dagli altri mind flyer, ma il cervello antico approva tutto ciò che fanno, quindi le loro attività non sono messe in dubbio.

Questi servitori di Ilsensine non hanno livelli da chierico. Due sono stregoni; gli altri sono semplicemente normali mind flyer addestrati nel sapere di Ilsensine, prendendo gradi in Conoscenze (religioni) anziché in altri campi del sapere.

Sacche natali

La ceremorfosi non è un processo facile. Il corpo soffre fitte di follia, delirio, terribili convulsioni e peggio ancora mentre il cervello viene lentamente divorato. Quando un girino viene impiantato nel corpo ospite, viene condotto in questa stanza piena di muffa per completare la trasformazione della durata di una settimana. Almeno un illithid maturo e uno o due schiavi controllano il corpo preda delle convulsioni e gli spasmi per impedirgli di ferirsi o per ripulirlo della sporcizia dal corpo quando smette temporaneamente di rotolarsi.

Le "nascite" di mind flyer sono rare, così la maggior parte del tempo, queste camere sono vuote. Potrebbero venire utilizzate per più di una cerimonia di ceremorfosi alla volta, ma accade raramente.

Pozza del cervello antico

Il cervello antico vive in una pozza che domina il centro di questa camera. La pozza è profonda 3 metri e con 15 metri di diametro, circondata da un ampio bordo vasca scolpito con intricate immagini e iscrizioni in Qualith. Il liquido della pozza è scuro, turbinante e dal pessimo odore. Innumerevoli piccole forme (girini illithid) nuotano nel fango. In fondo alla pozza, la massa informe del cervello antico si agita, più simile a un'ombra che a una figura distinguibile.

I mind flyer considerano la protezione del cervello antico contro attacchi diretti (perlopiù da parte di gith-yanki e githzerai, loro più implacabili nemici) come il più importante dovere della setta. A differenza di altre camere di Lagurno Bassa, la pozza del cervello antico è protetta da una grande e robusta porta che viene tenuta sbarrata psionicamente dall'interno. Dai tre ai cinque mind flyer sono sempre all'erta in questa camera, curando la pozza e pronti a rispondere a qualsiasi richiesta del cervello antico. Normalmente, solo ai mind flyer viene permesso l'ingresso ma, in rare occasioni, il cervello antico indica che prigionieri particolarmente interessanti debbano esser portati dinanzi a lui per essere ispezionati e interrogati.

La stanza è difesa da incantesimi *serratura dimensionale* e *schermo* attentamente rinnovati per impedire improvvisi assalti via teletrasporto o spionaggi. Il cervello antico stesso è tutto fuorché indifeso, naturalmente. I suoi terribili incantesimi e poteri psionici possono cancellare rapidamente tutta la vita nella stanza, se necessario. È però essenzialmente immobile, incapace di lasciare i confini della sua pozza, e la sua sopravvivenza dipende dai mind flyer che lo servono.

TANA DI SARKT

Sarkt è uno stregone illithid che venne cacciato dalla sua comunità per i suoi studi eretici (in realtà Sarkt fu fortunato a fuggire vivo). Non ci volle molto all'astuta creatura per procurarsi un po' di schiavi e trovare un nuovo posto dove vivere, lontano dagli istinti omicidi dei suoi compagni.

Sarkt vive nelle rovine sotterranee di un antico tempio abbandonato di Blibdoolpoolp, la divinità dalla testa di crostaceo dei kuo-toa. Il santuario si trova ai margini di una regione controllata dai kuo-toa, ma dall'arrivo di Sarkt, gli uomini-pesce hanno cominciato a evitare la zona. Pochi sfortunati kuo-toa servono ora come schiavi Sarkt e preservano l'illusione che il santuario sia ancora devoto a Blibdoolpoolp.

1. GALLERIE

Tre passaggi principali convergono qui. Un ampio ma breve viale che dipana dall'intersezione raggiunge i resti in rovina di un imponente santuario, mentre passaggi laterali più piccoli si perdono nell'oscurità.

Il santuario si trova vicino all'incrocio di tre importanti passaggi e diversi più piccoli. Questi incroci hanno una grande importanza sottoterra, dato che il viaggio è limitato

ai passaggi: non si può "attraversare la campagna". Cacciatori kuo-toa, predoni grimlock, duergar e mercanti di superficie utilizzano regolarmente questi passaggi. Molti di loro non hanno idea che un rifugiato mind flayer occupi il santuario.

2. FACCIATA (LI 4)

Un tempo, questa facciata era imponente. Combina elementi di architettura classica, come colonne e archi, a forme affusolate e curve che ricordano una mostruosa ostrica o altro mollusco. La maggior parte di questo capolavoro in pietra è adesso crollato. Pietre tagliate alte quanto uomo giacciono sparse per il pavimento della vecchia piazza, dove stagnano pozze di acqua. Una scalinata coperta di muffa conduce all'ingresso, formato da porte di bronzo ormai verdi per l'età.

Due umanoidi verde-argento con pelli lisce e squamose, mani e piedi palmati, e grandi occhi protendenti stanno catturando delle piccole creature nelle pozze e nella muffa.

Il santuario fa parte di una caverna in parte naturale, in parte frutto di scavi. Le porte si aprono facilmente, nonostante l'età e le dimensioni. Le serrature e i cardini sono da tempo divenuti inutili, ma possono essere parzialmente bloccate da una grossa pietra posta dietro di loro (prova di Forza con CD 18 per aprirle). Attualmente, le porte non sono bloccate.

Gli schiavi kuo-toa stanno raccogliendo lucertole e muffa. Tentano di evitare gli stranieri, in particolare quelli che

portano luci intense, ritirandosi nel tempio, chiudendo le porte, e mettendo in posizione la pietra.

Kuo-toa (2): pf 11 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 148.

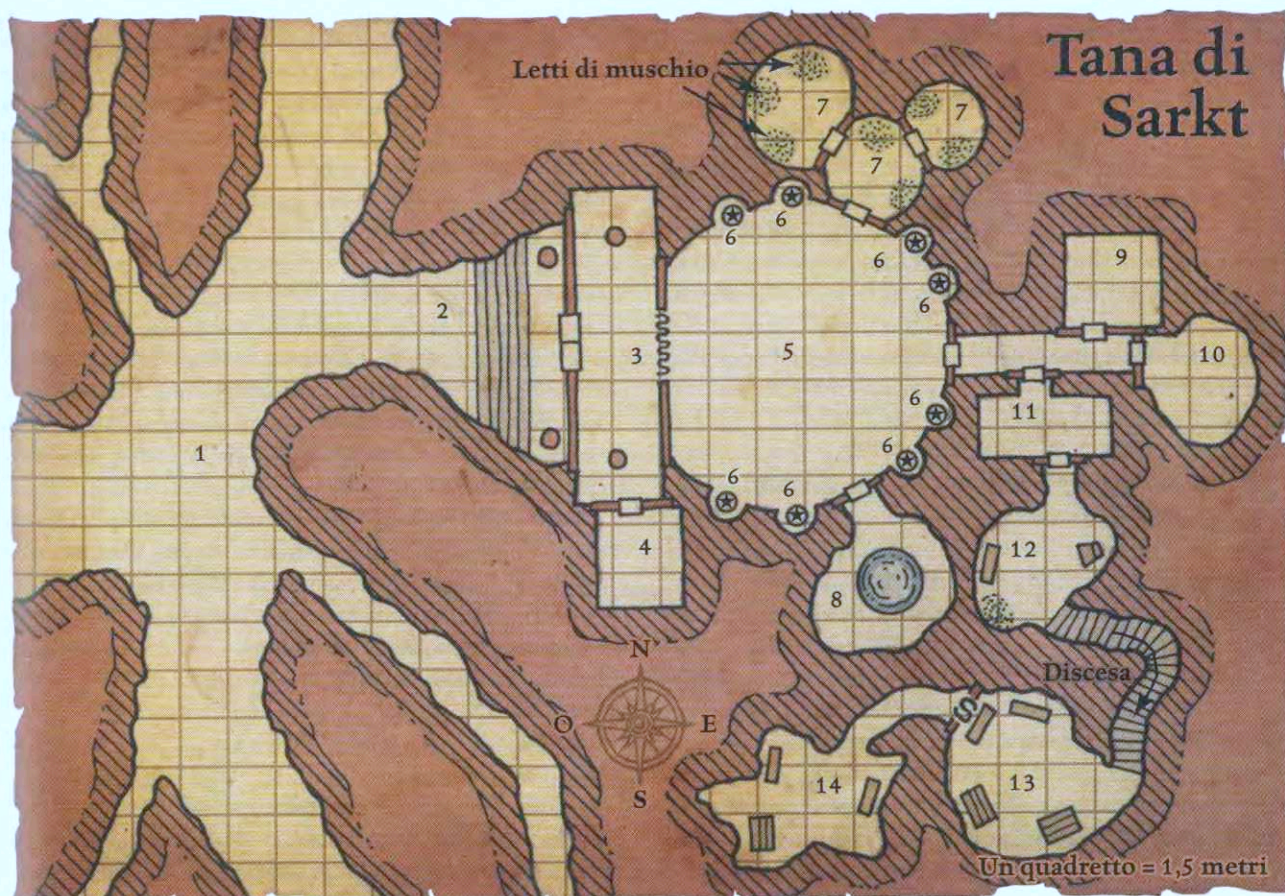
Se attaccati i kuo-toa combattono con lance corte e scudi appiccicosi, cercando di ritirarsi nel tempio alla prima occasione. Se la fuga viene ostruita, combattono fino alla morte.

3. VESTIBOLO PRINCIPALE (LI DA 3 A 9)

La prima stanza all'interno del santuario è un grande vestibolo in rovina. Le sue pareti sono coperte di fregi scheggiati e sporchi, raffiguranti eventi significativi della mitologia di Blibdoolpoolp. Una tenda pesante copre un'arcata sulla parete orientale, e una porta spalancata di quasi mezzo metro conduce a sud.

Senza un'effettiva conoscenza della mitologia di Blibdoolpoolp, è difficile capire il significato dei fregi. Osservarli per più di qualche minuto è inquietante per i personaggi sani; nonostante le loro pessime condizioni, rappresentano con precisione la follia di Blibdoolpoolp.

I chierici kuo-toa che anticamente mantenevano questo santuario hanno nascosto un *glifo di interdizione* tra i fregi. Chiunque si metta a studiarli (effettua una prova di Cercare, Conoscenze o Decifrare Scritture o trascorre 1 minuto ad esaminarli attentamente) attiva il *glifo*. Il *glifo* (prova di Cercare con CD 28 per trovarlo, prova di Disattivare Congegni



con CD 28 per dissolverlo) è un glifo incantesimo, che lancia *scaglia maledizione* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 14) sul lettore. La maledizione impone una terribile sensazione di vertigini e alienazione, imponendo una penalità di -4 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità.

Qualsiasi combattimento o rumore violento (come aprire spalancando violentemente le porte dell'area 2 con una prova di Forza) avvenga in questa stanza, attrae l'attenzione dei cuccioli preferiti di Sarkt (un paio di divoracervelli), che emergono dall'area 4 per indagare. (Se non si usano mostri psionici nella campagna, sostituire un singolo naga spirituale ai due divoracervelli).

Divoracervelli (2): GS 7; aberrazione Piccola (male); DV 6d8+15; pf 41, 37; Iniz +5; Vel 12 m; CA 21, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta +1; Att +10 in mischia (1d3+1, artiglio); Att comp +10 in mischia (1d3+1, 4 artigli); AS capacità psioniche, furto corporeo; QS immunità al fuoco, resistenza all'elettricità 15, resistenza ai poteri 23, riduzione del danno 10/adamantio, vista cieca 18 m, vulnerabilità a protezione dal male; AL CM; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +6; For 13, Des 21, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Concentrazione +11 (+15 quando manifesta sulla difensiva), Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +14, Raggiungere +15; Arma Accurata, Corsa sulle Pareti, Dote Naturale, Manifestare in Combattimento.

Linguaggio: Comune.

Capacità psioniche: A volontà - compressione, frusta dell'ego (2d4 Car, CD 16), individuazione dei poteri psionici, insinuazione nel sé (tre bersagli, CD 16), mente vuota (+5 ai tiri salvezza sulla Volontà), nube mentale; 3 volte al giorno - colpo doloroso, forza dell'intelletto, riparazione corporea (2d12 pf). 7° livello di manifestazione.

Furto corporeo (Sop): Come azione di round completo, un divoracervelli può fondere la sua forma con una creatura morta o indifesa, consumando psionicamente il cervello e rianimando il corpo. Sembra un incantesimo *metamorfosi* utilizzato per assumere la forma della vittima.

Vulnerabilità alla protezione dal male (Str): Un divoracervelli viene considerato una creatura evocata quando influenzato da protezione dal male.

Sarkt ha addestrato questi divoracervelli al combattimento fisico e psichico da quando erano piccoli, e hanno quindi il talento Arma Accurata anziché Robustezza.

I divoracervelli coordinano i loro attacchi, cercando di confondere quanti più avversari possibile con un paio di attacchi con *insinuazione nel sé*. Chi dei due divoracervelli riesca ad effettuare l'attacco più riuscito continua a concentrarsi, mantenendo le vittime confuse, mentre l'altro si lancia in mischia e fa a pezzi qualsiasi vittima non confusa.

Nonostante il fatto che i kuo-toa nell'area 5 possano sicuramente udire qualsiasi combattimento avvenga qui, non interverranno. Sarkt gli ha dato ordine di difendere la rotonda, e gli schiavi mostrano poca iniziativa nell'interpretare gli ordini.

4. GUARDAROBA (LI O O 9)

Questa piccola stanza serviva da guardaroba del tempio; ganci di bronzo pendono ancora dalle pareti, e basse panche di pietra circondano la camera. Piccoli cumuli di immondizia ammonticchiati in una pila di muffa e macerie riempiono la stanza assieme al forte odore di carne marcia.

Questa stanza che si congiunge al vestibolo era originariamente utilizzata dai chierici di Blibdoolpoolp come luogo di discussione degli affari del santuario. Ora i due divoracervelli hanno stabilito qui la loro tana. Gli schiavi kuo-toa gli portano regolarmente cibo, così le creature sono sempre consapevoli dell'andare e venire nel tempio in caso ci sia cibo coinvolto. Si sono abituate agli schiavi e non gli danno fastidio. Attaccano però qualsiasi altra creatura entri nel santuario.

Se i PG non hanno incontrato i divoracervelli nell'area 3, li incontreranno qui.

Sarkt permette ai divoracervelli di conservare alcune chincaglierie delle loro vittime. Il tutto ammonta a 180 mr, 540 ma, 230 mo, un quarzo blu (10 mo), una pietra di luna (50 mo) e un mantello di pelliccia marcio con una perla nera cucita in una tasca interna (500 mo).

5. ROTONDA (LI DA 7 A 8)

Questa stanza a cupola sembra essere stato un santuario di Blibdoolpoolp. Il suo pavimento a mosaico multicolore è scheggiato, macchiato e coperto di muffa e fanghiglia in molti punti. Il lurido dipinto che decora il soffitto è in condizioni ancora peggiori. È impossibile distinguere ciò che era un tempo ritratto negli spacchi, macchie di muffa e nell'acqua colante. Otto alcove nelle pareti conservano ciascuna statue di pietra verde dall'aspetto strano in varie pose. Sembrano tutti nudi umani, ma le braccia e le teste sono state recise, e scuri oggetti tondi sono posti dove si trovavano le teste. Tre vecchie porte di bronzo conducono fuori da questa camera, equidistanti lungo la parete curva.

Diversi combattenti kuo-toa si trovano qui, armati di lance e scudi.

Questa stanza era anticamente un santuario alla divinità kuo-toa Blibdoolpoolp, il centro del complesso di templi. Le porte sembrano pesanti e corrose, ma si aprono facilmente; Sarkt le ha fatte riparare dai suoi schiavi.

Un chierico kuo-toa e due kuo-toa medi sono qui di guardia. Se i PG hanno permesso ai kuo-toa dell'area 2 di scappare, anche questi sono qui.

Il chierico si tiene in disparte per 2 round e lancia un incantesimo per prepararsi al combattimento (*favore divino* o *scudo della fede*) e un incantesimo di attacco contro gli intrusi. Poi si unisce alla mischia, sperando di catturare un incantatore nel suo bastone tenaglia.

Tre round dopo l'inizio del combattimento, i kuo-toa ricevono rinforzi dall'area 7: un altro kuo-toa e un troll.

Kuo-toa (da 2 a 4): pf 11 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 148.

Kuo-toa chierico 5 di Blibdoolpoolp: GS 7; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 7d8+21; pf 52; Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d10+5,



Jozan incontra i divoracervelli di Sarkt

bastone tenaglia+1); Att comp +9 in mischia (1d10+5, *bastone tenaglia*+1) e +4 in mischia (1d4, morso); AS *bastone tenaglia*, intimorire non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+4, 5°); QS anfibio, cecità alla luce, immunità al veleno e paralisi, resistenza all'elettricità 10, scivolare, vista acuta; AL NM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +11; For 16, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 19, Car 8.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +10, Cercare +4, Concentrazione +8 (+12 lanciare sulla difensiva), Conoscenze (religioni) +3, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Nuotare +11, Osservare +14, Sapienza Magica +4; Allerta^B, Competenza nelle Armi Esotiche (*bastone tenaglia*), Incantare in Combattimento, Tempra Possente.

Linguaggi: Kuo-Toa, Sottocomune, Aquan.

Anfibio (Str): Sebbene i kuo-toa respirino tramite le branchie, possono sopravvivere per tempo illimitato a terra.

Bastone tenaglia: Vedi la descrizione del kuo-toa, pagina 149 del *Manuale dei Mostri*.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione a luce intensa (luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca il kuo-toa per 1 round. Nei round successivi, è abbagliato mentre opera sotto luce intensa.

Scivolare (Str): Tutti i kuo-toa secernono una pellicola oleosa che li rende difficili da afferrare o intrappolare. Ragnatele, magiche o meno, non influenzano i kuo-toa, e possono liberarsi dalla maggior parte delle forme di costrizione.

Vista acuta (Str): I kuo-toa possono vedere le creature in movimento anche se sono invisibili o eterree.

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza; 1° - cura ferite leggere, devastazione (CD 15), favore divino, protezione dal bene^{DM}, scudo della fede; 2° - blocca persone (CD 16), cura ferite moderate, frantumare^D (CD 16), ristorare inferiore; 3° - cecità/sordità (CD 17), contagio^{DM} (CD 17), cura ferite gravi.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +5 ai danni) e Male (lancia incantesimi del male [M] a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiate+1, *bastone tenaglia*+1.

6. COLLEZIONE DI STATUE

Otto nicchie nelle pareti intorno alla rotonda contengono statue. Sono tutte di femmine umane, ma le mani e le teste sono state rotte e giacciono a pezzi sul pavimento. Sette delle teste di pietra delle statue sono state rimpiazzate da teste recise di diversi umanoidi: diversi umani, un drow, un duergar, un elfo e un githyanki.

Originariamente queste statue rappresentavano la forma dalla testa di granchio della divinità kuo-toa. Ad ogni modo, le sculture originarie si sono rotte, lasciando solo un'irregolare base di collo. Un rapido esame delle statue rotte sul pavimento rivela che le teste e le mani mancanti non erano neppure remotamente di forma umanoide: le statue presentavano invece chele da granchio, antenne e mandibole.

Non appena qualcuno guarda da vicino le statue (entro 3 metri), nota che il retro di ciascuna testa umanoide ha un enorme buco.

Queste sette teste sono delle sette vittime i cui cervelli sono stati particolarmente soddisfacenti per Sarkt. Rimane ancora un posto d'onore da riempire. Se Sarkt incontra più cervelli che superano quelli già messi da parte, li rimpiazza ai precedenti trofei. Se un personaggio venisse ucciso da Sarkt in un precedente incontro, i PG troverebbero qui la testa del loro compagno.

7. ALLOGGI DEGLI SCHIAVI (LI 6 O O)

Queste squallide stanze sembrano degli alloggi, ma non contengono alcuna comodità e nessun oggetto personale.

Sarkt ha sette schiavi: cinque kuo-toa, un kuo-toa chierico, un troll, e l'elfo Oristel. I kuo-toa svolgono gran parte dei lavori e mantengono le apparenze (di quello che sono) intorno alla tana, in uno sforzo di preservare l'illusione che non sia altro che un santuario in rovina di Blibdoolpoolp. Oristel l'elfo è il servitore personale di Sarkt, e accompagna il padrone dovunque vada (eccetto nel vero rifugio di Sarkt) a meno che non gli sia ordinato di attendere altrove.

Al momento, il kuo-toa chierico e quattro kuo-toa sono impegnati di guardia e a foraggiare nelle aree 2 o 5. Un kuo-toa e il troll rimangono in questi alloggi, in attesa di ordini. Se odono rumori di combattimento dall'area 5, si uniscono allo scontro. Altrimenti attaccheranno qualsiasi intruso che entri nella stanza.

Qualsiasi PG catturato dal potere di dominazione del mind flayer riceverà un giaciglio in questa stanza (presumendo che non venga subito mangiato).

Kuo-toa: pf 11; *Manuale dei Mostri* pagina 148.

Troll: pf 63; *Manuale dei Mostri* pagina 245.

8. LA POZZA

Le pareti di questa camera sono di pietra naturale senza pitture o affreschi. Sono state segnate in ogni punto da scanalature delle dimensioni di un dito. Il pavimento scende dolcemente verso il centro, dove cade in una depressione di pietra circolare, concava del diametro di 4,5 metri e profonda 1,5 metri al centro. L'umidità si condensa sulle fredde pareti della camera, scende sul pavimento e si raccoglie nella pozza.

Ogni santuario o tempio kuo-toa comprende una pozza d'acqua che serve a scopi sia cerimoniali che pratici. Dato che gli illithid devono tenere umida la pelle, si bagnano regolarmente. Tenere la pozza pulita per le visite giornaliere di Sarkt è uno dei doveri principali degli schiavi.

9. MAGAZZINO INUTILIZZATO

Pile di rifiuti sporchi e rotti sono ammassate in questa stanza.

Questa stanza potrebbe aver servito un'importante funzione sotto i sacerdoti kuo-toa. Adesso è colma di strumenti ammassati, la maggior parte presi ad avventurieri, drow, duergar e kuo-toa uccisi. Non c'è niente di particolarmente

prezioso qui in mezzo. Anni di esposizione all'umidità e alla muffa hanno rovinato gran parte del materiale. Con alcuni minuti di ricerca tra l'immondizia una prova di Cercare con CD 15, determinati esploratori potrebbero recuperare una corazza a scaglie perfetta, un pugnale perfetto, e un borsello contenente 44 ma e 18 mo.

10. CORO

Questa camera ha una forma irregolare ma sembra essere stata scolpita appositamente in questo modo. È pulita e asciutta, a differenza del resto del santuario. Sparsi casualmente lungo le pareti ci sono diversi buchi sufficientemente grandi da far inserire a un uomo robusto le braccia fino alle spalle. Questi tubi si estendono per una distanza ignota.

Quando questa struttura era un santuario, questa camera aveva una funzione vitale. Veniva utilizzata da amplificatore acustico. I rumori in questa stanza venivano amplificati e incanalati attraverso dei tubi armonici molto più piccoli intagliati nella pietra e che riportavano alla rotonda. Questi tubi si estendono per una distanza ignota. I suoni rimbombano nella rotonda, sembrano provenire dalla pietra stessa. L'intento non era di ingannare gli adoratori e fargli credere di udire le voci delle divinità ma di rendere più incisivi i sermoni dei sacerdoti.

Sarkt mantiene operativa la camera perché la sua funzione lo diverte. A volte si rivolge ai suoi schiavi con questo sistema, arringandoli per ore sulla superiorità della razza illithid e della loro fortuna ad essere diventati suoi schiavi.

11. SALA DEI TROFEI DI SARKT

Forzieri e urne sono disposti in maniera ordinata lungo le pareti di questa camera. Molti altri si trovano nel mezzo del pavimento.

Questa stanza contiene oggetti che Sarkt trova interessanti, attraenti, o potenzialmente utili, ma che non hanno un utilizzo o che richiedono un'analisi immediati. La camera è tenuta in relativo ordine, a differenza dell'area 9.

Una maschera di velluto ingioiellata del valore di 340 mo pende da una parete, e un tridente perfetto è appeso alla parete opposta. Un piatto d'argento del valore di 400 mo è messo in mostra lì vicino. Il pezzo più interessante e prezioso (assumendo che si riesca a trovare un acquirente) è un piccolo idolo d'oro di Blibdoolpoolp con occhi di acquamarina e chela di platino, del valore di 1.700 mo.

La porta che collega questa camera alla stanza 12 è chiusa da due serrature (prove di Scassinare Serrature con CD 25 e 35 per aprire). Sarkt ha con sé le uniche chiavi.

12. ALLOGGI DI SARKT (LI 7)

Questa camera male illuminata contiene un letto di soffici muffe, diverse opere d'arte intriganti, una sedia, una scrivania coperta di materiale scritto, diversi oggetti fatti d'osso e pelle dall'origine ignota, forzieri con abiti, e tutte le altre decorazioni di un proprietario che ama gli agi. Un elfo sta sistemando il tutto svogliatamente.

Chiunque metta piede in questa stanza è vittima dell'effetto di una *pietra di risonanza* (vedi sotto). L'elfo, Oristel, ha avuto successo nel suo tiro salvezza contro la pietra, e quindi non ne subisce gli effetti.

Oristel è lo schiavo personale di Sarkt. Appena nota qualcuno entrare nella stanza, lancia un grido di avvertimento e attacca. Se Sarkt non è stato già allertato della presenza di intrusi, lo sarà dal grido dell'elfo. (Sarkt non verrà in aiuto di Oristel, ma comincerà a prepararsi contro un attacco nel suo rifugio nascosto).

Sospeso dal soffitto al centro della stanza c'è un teschio umano che sembra avere tra le mascelle un mucchietto di ambra; in realtà si tratta di una *pietra di risonanza della disperazione* (vedi "Pietra di risonanza", sopra). Chiunque si avvicini a 9 metri dalla pietra deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subirne gli effetti. Sarkt è praticamente immune all'effetto della pietra grazie alla sua resistenza agli incantesimi e l'alto tiro salvezza sulla Volontà, ma l'illithid la trova molto utile quando ha a che fare con gli schiavi kuo-toa.

Un forziere pieno d'acqua contiene la tuta umida di Sarkt, una tuta di cuoio viscida, appositamente costruita, che mantiene la pelle del mind flayer umida e lo strato di muco intatto quando si allontana a lungo lontano dal suo rifugio. Nello stesso forziere ci sono un paio di occhiali scuri che Sarkt utilizza per proteggere gli occhi dal riflesso delle luce.

Dei compartimenti sopra la scrivania contengono diverse pergamene: *anti-individuazione*, *charme su persone*, *evoca sciame*, *immagine maggiore*, *occhio arcano*, *ridurre persone e trasmutare roccia in fango*.

Oristel: Elfo ladro; GS 6; umanoide Medio (elfo); DV 6d6+6; pf 30; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +5; Att +9 in mischia (1d6+1/18-20, stocco perfetto); Att comp +7 in mischia (1d6+1, stocco perfetto) e +7 in mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto); AS attacco furtivo +3d6; QS eludere, percepire trappole +2, schivare prodigioso, scoprire trappole, tratti degli elfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +3, Rifl +9, Vol +1 (+3 contro ammaliamenti); For 13, Des 18, Cos 12, Int 12, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Ascoltare +1, Camuffare +0 (+2 recitazione), Cercare +12, Diplomazia +2, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +6, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +10, Raggiungere +9, Saltare +3, Scassinare Serrature +13, Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Accurata, Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Elfico, Comune, Sottocomune.

Attacco furtivo (Str): Oristel infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza un'anatomia precisa, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni anche agli attacchi furtivi. Oristel può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma creata a questo fine, come un manganello (sfolagente).

Eludere (Str): Se Oristel viene esposto a qualsiasi effetto che gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni effettuando con successo il tiro salvezza.

Schivare prodigioso (Str): Oristel mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o bersaglio di un avversario invisibile (Oristel perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Scoprire trappole (Str): Oristel può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni di Oristel supera di 10 o più la CD della trappola, scopre il modo per superarla senza attivarla o disarmarla.

Tratti degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti degli incantesimi di sonno. Un elfo che passi a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, stocco perfetto, pugnale perfetto.



Sarkt lo stregone illithid

13. FALSO RIFUGIO

Questa camera è piena di scaffali e tavoli. Tutti sono carichi di libri, carte, alambicchi, teschi e innumerevoli contenitori di oggetti non identificabili, comprese erbe, parti animali, pietre di strane forme e colori, vetri rotti, polveri, unguenti e liquidi maleodoranti.

La stanza presenta l'immagine perfetta di ciò che la maggior parte della gente si aspetterebbe di vedere nello studio di un mago o uno stregone.

Una prova di Conoscenze (arcano) con CD 15 rivela che le "componenti materiali" sono stantie, guaste, non hanno proprietà magiche, o semplicemente non sono quello che le etichette dichiarano. La maggior parte dei libri e delle pergamene è di poco valore per un incantatore, essendo trattati di filosofia, storia o teoria magica. I pochi che contengono conoscenze pratiche sono mangiati dai vermi o umidi fino al punto da non essere leggibili.

Sarkt costruì questa stanza in modo che sembrasse uno studio, nel caso in cui i kuo-toa che sfrutta o gli illithid che lo hanno cacciato da casa riuscissero a trovare il fuggitivo. Spera che le creature non pratiche delle vie della magia vengano ingannate nel pensare di aver trovato il rifugio di Sarkt e siano soddisfatte di distruggerlo.

Dietro una libreria c'è una porta segreta in una sezione della parete che è stata ridipinta per assomigliare alla pietra naturale che copre il resto della camera (prova di Cercare con CD 25 per trovarla). La libreria è montata su cardini nascosti che le permettono di ruotare facilmente, permettendo l'accesso alla porta segreta.

14. RIFUGIO DI SARKT (LI 10)

Questa stanza dalla forma vagamente a stella contiene un tavolo, uno sgabello, strani strumenti per scrivere come stilo a quattro punte e fogli di pergamena, e molti libri e pergamene.

Questo è il vero rifugio di Sarkt, dove il mind flayer conserva i suoi tomi magici, tesori e congegni più preziosi. Dopo avere inizialmente esplorato il santuario, Sarkt scoprì questa camera e rimase intrigato dalla sua strana forma. Non sa perché i kuo-toa scavarono questa stanza a forma di stella, e neppure i kuo-toa chierici che schiavizzò. Lo scopo originale della stanza è andato perduto. Dopo essersi trasferito, Sarkt congelò la porta segreta e il falso rifugio per distogliere qualsiasi eventuale assalitore.

Sarkt trascorre qui gran parte del suo tempo. Naturalmente, cercherà di uccidere immediatamente qualsiasi estraneo non invitato che appaia all'improvviso. Se avvertito da un urlo di Oristel dalla stanza superiore, lancia *armatura magica* e *invisibilità* e resta in attesa degli intrusi.

Sarkt è ancora meno portato al combattimento in mischia del mind flayer medio. Se comincia l'incontro invisibile, si sposterà nel punto dal cui potrà stordire il maggior numero possibile di creature prima di scatenare il suo flagello mentale. Risparmia l'ultimo incantesimo *invisibilità* per fuggire in caso il combattimento volga al peggio.

I vari forzieri e urne nella stanza contengono 2.200 ma, 1.100 mo e 45 mp; un teschio di drow intarsiato d'oro del

valore di 2.000 mo; e una tabacchiera d'argento e avorio (200 mo) contenente polvere della sparizione.

Sarkt: Mind flayer stregone 4; GS 10; aberrazione Media; DV 8d8+24 più 4d4+12; pf 80; Iniz +8; Vel 9 m; CA 23, contatto 16, colto alla sprovvista 19; Att base +8; Lotta +8; Att +12 in mischia (1d4, tentacolo); Att comp +10 in mischia (1d4, 4 tentacoli); AS afferrare migliorato, estrarre, *flagello mentale*, poteri psionici; QS resistenza agli incantesimi 25, scurovisione 18 m, telepatia 30 m; AL LM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +13; For 10, Des 18, Cos 16, Int 18, Sag 16, Car 21.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +8, Ascoltare +10, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +18 (+22 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +13, Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (piani) +10, Diplomazia +14, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +11, Sapienza Magica +10, Sopravvivenza +3 (+5 su altri piani); Arma Accurata, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Sottocomune, Qualith, Abissale, Aquan, Comune, Draconico.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un mind flayer deve colpire una creatura Piccola, Media o Grande con il suo attacco con il tentacolo. Può provare a cominciare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Se un mind flayer comincia il turno con almeno un tentacolo attaccato, può tentare di attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può fuggire con una singola prova di lotta o Artista della Fuga riuscita, ma il mind flayer riceve un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrarre (Str): Un mind flayer che inizia il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati ed effettua con successo una prova di lotta estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendolo istantaneamente. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, non morti e vegetali. Non è immediatamente fatale ad avversari con più teste.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco psionico è un cono lungo 18 metri. Chi viene colto nel cono deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o restare stordito per 3d4 round. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 19), *individuazione dei pensieri* (CD 17), *levitazione*, *spostamento planare*, *suggestione* (CD 18). 8° livello dell'incantatore.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/4 al giorno; 4° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+12 contatto a distanza), *frastornare* (CD 15), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *spruzzo acido* (+12 contatto a distanza), *suono fantasma* (CD 15, se ci si interagisce); 1° - *armatura magica*, *dardo incantato*, *immagine silenziosa* (CD 16, se ci si interagisce); 2° - *invisibilità*.

Proprietà: Anello di protezione+2, pozione di cura ferite moderate, pergamena di ragnatela, bacchetta dell'oscurità (12 cariche).



Illustrazione di D. Kovacs

NEOGI

I magri neogi simili a ragni sono estranei ovunque vadano. Viaggiano in lungo e in largo su navi dal fondale piatto e sono ugualmente a casa sui fiumi che sugli oceani. Le loro carovane attraversano i deserti e le montagne o gli oscuri labirinti del mondo sotterraneo. Nelle loro navi aggraziate ma spaventose, solcano addirittura i cieli e si avventurano a visitare mondi incredibilmente lontani.

La comparsa di vascelli o carovane neogi a terra è vista raramente come un buon evento. I neogi sono grandi commercianti e mercanti, ma sono ancora più abili saccheggiatori e profanatori. Commerciano solo se obbligati a farlo, ma preferiscono riempire le stive di tesori e schiavi prendendo ciò di cui hanno bisogno e lasciandosi solo rovine alle spalle. Con piccoli eserciti di umber hulk e servitori assoggettati mentalmente, i loro grandi saccheggi li hanno resi il flagello di molti mondi e piani.

I neogi sono un grande mistero per gli umani e i loro simili. Nessuno sa da dove vengano; le loro origini sono sul Piano Materiale, ma su di un mondo sconosciuto. Alcuni saggi sostengono che il mondo dei neogi non esista più, e che queste creature aracnoidi non abbiano più una vera casa. Questo potrebbe essere il motivo del loro continuo viaggiare.

Ad altri livelli, i neogi sono perfettamente comprensibili. Sono rapaci predoni, avidi mercanti, felici assassini e cacciatori di schiavi della peggior sorta. Vedono tutto, comprese le loro vite, come qualcosa da possedere, e qualsiasi cosa posseduta vale la pena essere presa con qualsiasi mezzo.

I neogi sono degenerati mangiacarogne, predoni e schiavisti aracnoidi che a volte camuffano le loro pratiche predatrici sotto la guida di affari mercantili. Nessun bene o affare è troppo sordido per i neogi, e qualsiasi creatura che tratti con questi mostri farebbe bene ad assicurarsi di non essere truffata... oppure decidere che l'omicidio e il furto sono affari migliori.

Nella vita i neogi passano tre stadi distinti: progenie, adulto e grande maestro antico. Le progenie sono piccoli cacciatori affamati, a malapena senzienti. Gli adulti sono i neogi più normalmente incontrati: mostri voraci, crudeli e brillanti consumati da fame d'oro e potere. I grandi maestri antichi sono enormi neogi rigonfi che si avvicinano alla fine della vita, servendo da incubatrici viventi per la prossima generazione di progenie neogi.

Le tane neogi sono piene di fosse, baratri, stretti ponti e sporgenze precarie. Con le loro ottime doti di equilibrio e saltatori, e la capacità di aggirare rapidamente i nemici, i neogi possono attraversare queste zone pericolose più rapidamente e al sicuro della maggior parte degli assalitori.

Tutti i neogi parlano Comune e Sottocomune, un gran numero di loro parla anche il Terran.

Tratti dei neogi: Le tattiche di questi mostri variano a seconda della specie di neogi coinvolto. Nessun neogi è particolarmente coraggioso, ma tutti sono spietati. Condividono tutti le seguenti capacità.

Veleno (Str): Il veleno neogi è particolarmente virulento, considerando che la creatura è tanto fragile. Un neogi trasmette il veleno con ogni attacco con il morso riuscito. Il danno iniziale è 1d4 danni alla Destrezza e il danno secondario 1d4 danni alla Saggezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +3.

Immunità agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (Str): I neogi sono immuni a tutti gli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

Abilità: I neogi adulti e prole utilizzano il loro punteggio di Destrezza al posto del punteggio di Forza per le prove di Saltare e Scalare. I neogi hanno un bonus di +8 alle prove di Scalare e possono sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

NEOGI ADULTO

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 5d8-5 (18 pf)

Iniziativa: +3

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

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/-3

Attacco: Morso +7 in mischia (1d4-2 più veleno) o balestra leggera +7 a distanza (1d6/19-20)

Attacco completo: Morso +7 in mischia (1d4-2 più veleno) e 2 artigli +2 in mischia (1d3-2) o balestra leggera +7 a distanza (1d6/19-20)

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

Attacchi speciali: Assoggettare, veleno

Qualità speciali: Tratti dei neogi, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 6, Des 17, Cos 9, Int 15, Sag 14, Car 16

Abilità: Cercare +6, Disattivare Congegni +7, Intimidire +7, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +7, Osservare +6, Saltare +7, Scalare +11, Valutare +6

Talenti: Arma Accurata^B, Mobilità, Schivare

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario (1-2 più 0-3 umber hulk schiavi), nido (3-8 più 3-8 umber hulk schiavi), o infestazione (10-20 più 10-20 umber hulk schiavi più 10-60 prole e 1-2 grandi maestri antichi)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questo mostro aracnoide ha un collo lungo e flessibile e una testa da anguilla con minuscoli denti affilati. Il corpo è coperto di duro pelo, tinto in complessi disegni, e indossa una leggera imbracatura di cuoio per trasportare borse e armi. I suoi piccoli occhi brillano di intelligenza.

I neogi adulti sono la spina dorsale della comunità. Trascorrono la maggior parte del tempo a cercare di acquisire quanta più ricchezza e potere possibile.

Il corpo a otto zampe di un neogi è coperto di pelo duro, che lo rende in qualche modo simile a un lupo ragno gigante. Invece della testa di un ragno, però, il neogi ha un collo flessibile che si estende avanti e indietro, poi si piega di nuovo verso la fronte in una grande curva a forma di S. In cima a questo collo c'è una piccola testa stretta, simile a un'anguilla. Le mascelle sono piene di minuscoli denti affilati e piccoli occhi neri sono insaccati nel volto. Qualche individuo ha una corta barba che cresce dai margini delle guance. Un tipico neogi colora il manto di una moltitudine di diversi colori e trame. Alcune di queste identificano la famiglia o il rango; altre sono solo decorazioni. Un neogi indossa semplici articoli di abbigliamento decorativo e una cintura o bandoliera con borselli per trasportare i preziosi.

Combattimento

I neogi adulti sono fragili guerrieri, e lo sanno. Ogni volta sia possibile, faranno combattere i loro schiavi umber hulk (vedi "Società neogi", sotto) mentre si tengono nelle vicinanze aspettando un'opportunità di utilizzare la loro capacità di assoggettare. I neogi adulti cercano di rendere i nemici più vulnerabili all'assoggettamento utilizzando prima il loro veleno, trasmesso via quadrello di balestra (vedi sotto). Queste creature sono agili e difficili da mettere all'angolo.

I neogi adulti sono compenti con le armi semplici.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona in modo simile all'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 15). Una creatura assoggettata obbedisce alla lettera ai comandi telepatici del neogi. Il soggetto può tentare un nuovo tiro

NEOGI E UMBER HULK

I neogi allevano gli umber hulk come schiavi da generazioni. È raro che i neogi vengano incontrati senza questi potenti schiavi al fianco. Un singolo neogi con uno schiavo umber hulk è un incontro di LI 8.

I neogi sono perfettamente soddisfatti di lasciar combattere i loro umber hulk al proprio posto, assalendo i loro nemici al riparo degli alleati. Se possibile, un neogi utilizza la sua capacità

di scalare per tenersi ben lontano dal pericolo. Altrimenti il neogi resta vicino al suo schiavo, cosicché chiunque tenti di attaccarlo in mischia deve entrare nel raggio di azione dello sguardo confondente dell'umber hulk e dei suoi attacchi in mischia.

I neogi sono disposti a sacrificare i loro schiavi per fuggire da una situazione pericolosa, e lo fanno alla minima provocazione.

salvezza sulla Volontà con CD 15 ogni 24 ore per liberarsi. Altrimenti, il controllo del neogi è infranto solo dalla morte del neogi o della creatura assoggettata, da un effetto *rimuovi maledizione* o *dissolvi magie*, o se il neogi si allontana più di 1,5 km dalla creatura assoggettata. In qualsiasi momento, un neogi può avere un numero di creature assoggettate tramite questa capacità pari a 1 + il suo modificatore di Carisma (il neogi però tiene ulteriori schiavi nella normale maniera non magica). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

I neogi non necessitano di usare questa capacità per controllare i loro schiavi umber hulk (vedi "Società neogi", sotto).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag. Come azione standard, un neogi adulto può coprire un'arma con il veleno delle sue zanne. Il veleno resta attivo per 1 minuto dopo l'applicazione e funziona come quando viene trasmesso tramite un morso.

NEOGI PROGENIE

Aberrazione Minuscola

Dadi Vita: 1d8-2 (2 pf)

Iniziativa: +3

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

Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +0/-12

Attacco: Morso +5 in mischia (1d3-4 più veleno)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3-4 più veleno)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattati dei neogi, scurovisione 18 m

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

Caratteristiche: For 3, Des 17, Cos 7, Int 3, Sag 10, Car 2

Abilità: Equilibrio +4, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +1, Saltare +0, Scalare +11

Talenti: Arma Accurata^B, Schivare

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Branco (10-40) o infestazione (10-20 più 10-20 umber hulk schiavi più 10-60 progenie e 1-2 grandi maestri antichi)

Grado di Sfida: 1/3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 2-3 DV (Piccola)

Modificatore di livello: -

Questo piccolo e rapido orrore sembra un ragno delle dimensioni di un gatto, ma ha una testa da anguilla e un lungo collo sinuoso. La bocca è piena di minuscole zanne affilate.

Questi maligne e pericolose pesti si incontrano di solito solo nelle vicinanze di un grande maestro antico. A volte i neogi adulti

lasciano liberi un gran numero di progenie ai margini delle comunità perché se la cavino da soli.

A differenza dei mostruosi parassiti che sembrano a prima vista, le progenie neogi sono senzienti e autocoscienti. Sono abbastanza astute e collaborano per abbattere le prede più grandi o per rivoltarsi contro i loro fratelli più piccoli se non ci sono prede a disposizione.

Combattimento

Le progenie neogi si danno la caccia tra di loro, ma se notano un'altra preda, la caricano. In combattimento, si lanciano su di una singola creatura finché questa non soccombe al veleno. Poi questi piccoli orrori la divorano.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

GRANDE MAESTRO ANTICO

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 10d8+20 più 3 (68 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 13 (-2 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/+19

Attacco: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Sputare progenie, veleno

Qualità speciali: Trattati dei neogi, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +2, Vol +9

Caratteristiche: For 19, Des 8, Cos 14, Int 4, Sag 15, Car 13

Abilità: Equilibrio +1, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +2, Osservare +6, Saltare +2, Scalare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Robustezza, Tempra Possente

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Infestazione (10-20 più 10-20 umber hulk schiavi più 10-60 progenie e 1-2 grandi maestri antichi)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

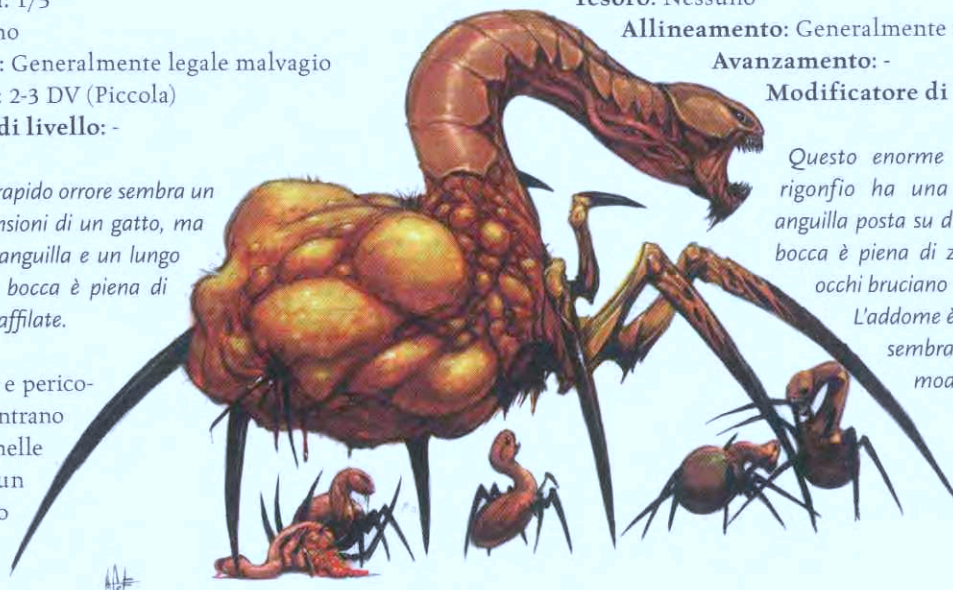
Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questo enorme mostro aracnoide rigonfio ha una grande testa da anguilla posta su di un lungo collo. La bocca è piena di zanne affilate, e gli occhi bruciano da fame insaziabile. L'addome è enorme e disteso, e sembra agitarsi e pulsare in modo orribile.

Neogi grande maestro antico e progenie



I neogi usano un metodo particolarmente orribile per perpetrare la specie. Quando un neogi adulto diventa vecchio e debole, i suoi compagni gli si rivoltano contro, iniettandogli uno speciale veleno che dà il via a una terribile mutazione nel corpo del vecchio neogi. Questo veleno fa ingrandire il corpo fino alle dimensioni di una grande sacca rigonfia del diametro di 3 metri. Dopo essere diventato un grande maestro antico, l'intelletto di un neogi diminuisce quasi fino alla perdita della capacità senziente, e perde gran parte dei suoi ricordi, talenti, capacità magiche e abilità. Al posto di crudeltà e astuzia, c'è solo una fame implacabile.

Quando la trasformazione è completa, i neogi adulti depongono le uova nell'addome del grande maestro antico. Quindi, i neogi adulti riforniscono di cibo la creatura (viva ma immobilizzata) per sostenerla e nutrire i piccoli che stanno divorando l'ospite dall'interno. Alla fine, dai venti ai quaranta neogi progenie escono fuori dall'addome del maestro morente. La maggior parte di questi vengono a loro volta mangiati

dai voraci fratelli neonati, ma una manciata sopravvive per diventare la successiva generazione di neogi.

Combattimento

Un grande maestro antico tenta di mangiare qualsiasi cosa incontri, mordendo ferocemente e sputando progenie.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

Sputare progenie (Str): Come azione standard, un grande maestro antico può sputare 2d4 neogi progenie, che possono attaccare nel momento in cui toccano terra. Il grande maestro antico può disporre le progenie in qualsiasi punto in un raggio di azione di 9 metri, ma nessuna progenie può atterrare a più di 3 metri di distanza da un'altra.

Inoltre, quando un grande maestro antico subisce danni, libera 2d4 progenie. Questa versione della capacità sputare progenie è utilizzabile solo una volta per round come azione gratuita.

Illustrazione di R. Spencer



Una razza dei neogi

SOCIETÀ NEOGI

Non c'è nulla da ammirare nella società neogi. Queste creature sono spietati assassini, predoni e schiavisti che solo occasionalmente cercano di camuffare la loro smodata avarizia come interessi mercantili. La loro rapacità li ha fatti diventare rivali di qualsiasi razza pensante del mondo. I commercianti neogi mentono, rubano, ingannano e truffano a ogni occasione, ma possiedono la capacità di recarsi in luoghi dove gli umanoidi incontrerebbero una rapida e terribile morte, e possono trattare con creature che sarebbero totalmente avverse a qualsiasi mercante umano. Ciò significa che i neogi possono mettere le grinfie su ogni sorta di bene e comodità illegale, e gli avidi umani sperano sempre di trarre profitto dal commercio con i neogi e i loro clienti.

Di tutte le razze assoggettabili, gli umber hulk sono i preferiti dei neogi. Ogni neogi adulto possiede almeno un umber hulk, cresciuto dalla nascita in una vita di schiavitù e condizionato ad accettare la situazione come un ordine naturale. Questi umber hulk schiavi prendono ordini senza discutere o obiettare da qualsiasi neogi. Le guardie umber hulk tengono sotto controllo gli schiavi meno sottomessi (quelli sotto l'effetto della capacità di assoggettare del neogi) e svolgono anche il ruolo di soldati negli eserciti e nelle razzie di schiavi dei neogi.

Nella visione del mondo neogi, la proprietà è ciò che anima l'universo. Tutto è di proprietà della razza neogi: se non adesso, allora lo è stato in passato o lo sarà in futuro. Anche un neogi può essere detenuto come schiavo da un altro neogi, e gli schiavi possono avere proprietà e schiavi a loro volta, e quegli schiavi possono avere proprietà e schiavi, così via.

PERSONAGGI NEOGI

Le progenie neogi e i grandi maestri antichi non sono adatti come personaggi. Un neogi adulto possiede i seguenti tratti razziali.

- 4 alla Forza, +6 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 al Carisma.

- Taglia Piccola (+1 bonus alla Classe Armatura, +1 bonus ai tiri per colpire, +4 bonus alle prove di Nascondersi, -4 penalità alle prove di lotta, limite di sollevare e trasportare 3/4 di quello dei personaggi Medi).

- La velocità di base sul terreno di un neogi è 9 metri, con una velocità di scalare di 6 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un neogi inizia con cinque livelli da aberrazione, che forniscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +3, e bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +1 e Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli da aberrazione del neogi gli forniscono un numero di punti abilità pari a $8 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Cercare, Disattivare Congegni, Equilibrio, Intimidire, Osservare, Saltare, Scalare e Valutare. I neogi usano il modificatore di Destrezza al posto di quello di Forza per le prove di Saltare e Scalare, e la velocità di scalare gli fornisce un bonus di +8 alle prove di Scalare. Un neogi può sempre prendere 10 quando si arrampica, anche se di fretta o minacciato.

- Talenti razziali: I livelli da aberrazione del neogi gli danno due talenti. I neogi ottengono Arma Accurata come talento bonus.

- Competenza nelle armi: I neogi sono competenti con tutte le armi semplici.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Armi naturali: Morso (1d4 più veleno), 2 artigli (1d3).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Assoggettare, veleno.

- Qualità speciali (vedi sopra): Immunità agli incantesimi e le capacità di influenza mentale.

- Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: Qualsiasi altro salvo i linguaggi segreti.

- Classe preferita: Mago.

- Modificatore di livello: +3.

ANATOMIA DEI NEOGI

I neogi sono stati paragonati a lupi ragni giganti. Con otto arti a sostenere un addome flaccido e cilindrico, la somiglianza è innegabile. È anche fuorviante, perché i neogi non sono aracnidi. Sono creature a sangue caldo simili ai mammiferi, ma con un metodo di riproduzione unico e asessuato.

Gli otto arti del neogi hanno due giunture oltre a quella delle spalle. Ogni "ginocchio" piega la gamba in una direzione diversa così che si può adagiare sulla pancia quando la creatura è a riposo, o quando è legata a una speciale imbracatura da trasporto sulla schiena di uno schiavo umber hulk. I due arti frontali servono sia da gambe che da braccia. Queste gambe anteriori non hanno mani, ma possiedono dei pollici rudimentali simili ad artigli che sono sorprendentemente agili nella manipolazione. Per la maggior parte delle attività sono pari a mani umane ma non hanno una presa forte quanto quella umana.

Il corpo di un neogi si distacca radicalmente da quello di un ragno nella struttura del collo e della testa. Il collo è lungo e sinuoso. Si estende dal davanti del corpo, curva verso l'alto e poi dolcemente all'indietro, per curvare di nuovo in avanti in una forma a S. Al termine del collo c'è una piccola testa che ricorda quella di un'anguilla. Due piccoli occhi scuri sono posizionati così in avanti sul volto da essere scambiati per narici. Un neogi ha un'eccellente vista frontale, ma deve torcere il collo per vedere bene ai fianchi. Può facilmente ruotare il collo di 270 gradi per una visione totale.

Sotto gli occhi c'è una grande bocca così ampia che sembra quasi come se l'intera porzione inferiore della testa fosse scardinata per spalancarsi verso il basso. La mascella è allineata con centinaia di minuscoli denti affilati. Alcuni di questi denti sono in realtà cavi, come le zanne di un serpente, e servono allo stesso fine: trasmettono veleno tramite un morso.

L'addome di un neogi è coperto da una pelliccia ruvida marrone chiaro. I neogi sono vanitosi di questa pelliccia. La tingono di vari colori e trame luminose che hanno un significato sociale e modaiole per gli altri neogi. Sotto la pelliccia, e sul collo e la testa dove non cresce, la pelle di un neogi è liscia, viscida e tesa, con un'abbronzatura che va dal bianco latte al nero carbone. A volte i neogi si tingono anche la pelle. Un neogi ben vestito può apparire in un turbinio di giallo, rosso, blu, porpora, malva e altri colori e trame.

La pelliccia del neogi non è folta a sufficienza fornire molto calore al freddo, e sono abbastanza sensibili alle temperature. Preferiscono i climi temperati: non troppo caldi e certamente non troppo freddi. Le navi in cui viaggiano di reame in reame

si affidano alla magia per proteggerli dai climi estremi. Dove costruiscono avamposti, cercano una posizione di superficie che offra una buona combinazione di clima e sicurezza. Se non riescono a trovarla iniziano a costruirla sottoterra, dove possono ottenere più facilmente entrambi questi fattori tramite l'ingegneria.

I neogi indossano abiti, ma nell'impiego giornaliero la loro funzione è puramente decorativa. L'abito consiste di qualsiasi cosa sia considerato (per mancanza di migliore definizione) grembiule, sciarpa o scialle. Come i neogi, tendono ad essere tinti in colorati accesi o spenti da colori insoliti. Cuciture intricate, frange, nappe, perline e trapunte sono molto comuni. Un tipico capo di abbigliamento neogi sarebbe poco più che un fazzoletto per una creatura di taglia umana, così possono permettersi il meglio.

In casi estremi, indossano pellicce e mantelli pesanti per proteggersi dal freddo, ma hanno sempre difficoltà con le gambe. Questi arti sono così gracili che perdono rapidamente calore anche quando isolati con pelliccia. Se un neogi è obbligato ad avventurarsi all'esterno in condizioni di gelo, è probabile che il viaggio sia breve e si protegga con le gambe avvolte all'interno di una borsa isolata che può essere legata alla schiena di un umber hulk.

RIPRODUZIONE E SVILUPPO

I neogi progenie raggiungono l'età adulta in un anno. Hanno una longevità tra i 60 e gli 80 anni da adulto prima che la mente inizi a perdere la presa sulla realtà. A quel punto, un neogi diventa un pericolo per sé e per gli altri perché non può più mantenere il controllo sugli schiavi. Quando ciò accade, due destini lo aspettano. Il più comune, è di venire aggredito dagli altri neogi e divorato sul posto.

In alcuni casi, gli altri neogi attaccano e avvelenano la vittima. Una dose massiccia di veleno neogi va ingrandire la vittima di dieci volte il suo volume originale. In pochi giorni, la vittima diventa un ammasso rigonfio, folle e quasi indifeso di tessuto: un "grande maestro antico", nell'ipocrita terminologia neogi. Gli altri neogi depositano quindi le uova nella creatura immobilizzata. Dopo un breve periodo di incubazione, le uova si schiudono. Le progenie divorano il grande maestro antico e si spargono negli angoli bui della comunità neogi, dove vivono raccattando cibo e aggredendosi tra loro finché qualcuna non raggiunge l'età adulta.

VARIANTI DEI NEOGI

I neogi non possiedono alcuna sottorazza specializzata o variante che vive separata dal resto della razza. Alcuni rari neogi nascono con una mutazione che risulta in un adulto di taglia più piccola ma di grande potere magico rispetto agli altri suoi simili. Questi diventano noti come neogi nani. I neogi profanatori, schiavisti e stregoni rappresentano tipiche varianti del neogi.

Neogi nano

Un neogi nano è la più estrema delle normali mutazioni che appaiono alla nascita. Alla nascita è indistinguibile dagli altri neogi progenie, ma dopo poco tempo le differenze diventano evidenti. Mentre le altre progenie crescono rapidamente di taglia e dimensioni, un neogi nano cresce molto lentamente. Quando

avrà raggiunto la maturità, non sarà più alto di 60 centimetri e peserà 5 kg o meno, a causa della sua esilità.

La taglia minuta della creatura non è indice della sua potenza. Un neogi nano è tra i più pericolosi esemplari della sua specie. Ciò che gli manca in taglia fisica, viene compensato con i suoi maggiori poteri mentali. Un neogi nano può spezzare lo spirito e svuotare la volontà della maggior parte delle creature da distanza di sicurezza. Colpisce sempre dall'ombra o mentre è protetto da una schiera di umber hulk.

Un neogi nano è un bene prezioso per i neogi. Pochi sono creature libere; generalmente sono schiavi di altri neogi. In alcuni casi, i neogi nani sono stati scambiati per una specie sconosciuta di famiglia omuncolo.

I neogi nani sono anche considerati i peggiori di una genia malvagia. Sono, di regola, più crudeli, spietati e malvagi del neogi medio. Forse perché hanno più strumenti a loro disposizione per catturare schiavi, i neogi nani sono noti per uccidere sul posto gli schiavi catturati, senza nemmeno conservarli come cibo, una cosa che nessun neogi farebbe.

I neogi nani sono abbastanza rari. Meno di un neogi su cento è un nano.

Neogi nano: GS 4; aberrazione Minuscola; DV 3d8-3; pf 10; Iniz +4; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 19, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta -9; Att o att comp +8 in mischia (1d3-3 più veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS assoggettare, capacità magiche, veleno; QS scurovisione 18 m, tratti dei neogi; AL LM; TS Temp +0, Rifl +5, Vol +5; For 4, Des 19, Cos 9, Int 17, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Cercare +7, Disattivare Congegni +8, Equilibrio +8, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +15, Osservare +6, Saltare +3, Scalare +12; Arma Accurata^B, Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune, Sottocomune, Terran, Infernale, Goblin.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi nano può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 14). Per ulteriori dettagli, vedi la descrizione della capacità di assoggettare a pagina 90.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

SPUTARE VELENO

Una creatura con questo talento può sputare il suo veleno come attacco di contatto a distanza.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Capacità Focalizzata (veleno), Des 17, attacco speciale veleno trasmesso con morso.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può sputare il suo veleno contro un singolo bersaglio entro 9 metri. La creatura deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire con il veleno. Il veleno colpisce un bersaglio come se la creatura fosse riuscita in un attacco con il morso. Il veleno risulta in qualche modo indebolito, e la CD del tiro salvezza viene ridotta di 2.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dispe-
razione opprimente, frastornare mostri, sonno
profondo, suggestione*; 1 volta al giorno - *charme
sui mostri, paura, regressione mentale*. 12° livello
dell'incantatore.

Neogi profanatore

Certi neogi sviluppano un veleno più virulento che imparano a sputare con un attacco a distanza. Questi neogi guadagnano livelli da ladro e sono noti come neogi profanatori. Visivamente, nulla li distingue dai comuni membri della loro specie. All'interno della società neogi, i profanatori sono apprezzati per le loro capacità, ma non sono tenuti nell'alta considerazione riservata a stregoni e schiavisti. Infatti, c'è poca fiducia verso di loro. Insieme al loro più potente veleno e alla capacità di sputarlo, hanno forti tendenze caotiche. Questa imprevedibilità li rende squilibrati per gli altri neogi e li spaventa.

L'esempio di neogi profanatore mostrato di seguito ha applicato il talento *Capacità Focalizzata al veleno*, che incrementa la CD del suo tiro salvezza da 14 (come per un normale neogi con il suo punteggio di Costituzione) a 16.

Neogi profanatore: Neogi ladro 1; GS 4; aberrazione Piccola; DV 5d8+5 più 1d6+1; pf 31; Iniz +8; Vel 9 m, scalare 6 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta -1; Att +8 in mischia (1d4 più veleno, morso) o +8 contatto a distanza (0, sputare veleno) o +9 a distanza (1d6+1/19-20, *balestra leggera*+1); Att comp +8 in mischia (1d4 più veleno, morso) e +3/+3 in mischia (1d3, 2 artigli) o +8 a contatto a distanza (0, sputare veleno) o +9 a distanza (1d6+1/19-20, *balestra leggera*+1); AS assoggettare, attacco furtivo +1d6, veleno; QS scoprire trappole, scurovisione 18 m, tratti dei neogi; AL CM; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +7; For 19, Des 13, Cos 15, Int 15, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Cercare +6, Disattivare Congegni +8, Equilibrio +8, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +12, Osservare +7, Saltare +8, Scalare +12, Valutare +6; Arma Accurata^B, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Sputare Veleno[†].

[†]Nuovo talento descritto nel riquadro a fianco.

Linguaggi: Comune, Sottocomune, Terran, Abissale.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi profanatore può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 14). Per ulteriori dettagli, vedi la descrizione della capacità di assoggettare a pagina 90.

Attacco furtivo (Str): Un neogi profanatore infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza un'anatomia precisa, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono

*Un neogi profanatore
tende un'imboscata
alle sue vittime*

immuni anche agli attacchi furtivi. Un neogi profanatore può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma creata a questo fine, come un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Un neogi profanatore può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni del neogi profanatore supera di 10 o più la CD della trappola, scopre il modo per superarla senza attivarla o disarmarla.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16 (14 quando sputa), danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, balestra leggera+1 con 20 quadrelli, pozione di cura ferite moderate.

Neogi schiavista

Come un profanatore, un neogi schiavista ha imparato a potenziare le sue capacità naturali. I neogi schiavisti hanno capacità superiori nell'assoggettare gli avversari. Le squadre di raccolta schiavi comprendono uno schiavista ogni volta sia possibile. Con la sua capacità incrementata di dominare, uno schiavista può catturare più schiavi e passarne il controllo agli altri neogi dopo l'assalto.

La maggior parte degli schiavi ha come schiavi altri neogi, in aggiunta ai soliti umber hulk e razze servitrici. Data la loro ricchezza, gli schiavisti assurgono a posizioni di dominio nella società neogi.

I neogi schiavisti sono neogi adulti che hanno il talento Capacità Focalizzata (assoggettare). I loro punteggi di Carisma sono anche più elevati della media dei neogi, che incrementa ulteriormente la CD della capacità di assoggettare e gli permette di controllare più schiavi.

Assoggettare (Sop): Cinque volte al giorno, un neogi schiavista può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 18 metri (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 17). Una creatura assoggettata obbedisce alla lettera ai comandi telepatici del neogi. Il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà ogni 24 ore per liberarsi. Altrimenti, il controllo del neogi è infranto solo dalla morte del neogi o della creatura assoggettata, da un effetto *rimuovi maledizione* o *dissolvi magie*, o se il neogi si allontana più di 15 km dalla creatura assoggettata. In qualsiasi momento, un neogi può avere un numero di creature assoggettate tramite questa capacità pari a 3 + il suo modificatore di Carisma (il neogi però tiene ulteriori schiavi nella normale maniera non magica). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e comprende un bonus razziale di +2.

Grado di Sfida: 4.

Neogi stregone

Sebbene sia la ricchezza l'ultimo arbitro del potere nella società neogi, l'attitudine magica può rendere più facile l'acquisizione e difesa della ricchezza. I neogi più ricchi dimostrano una sorprendente affinità per la magia.

I neogi stregoni ricevono grande rispetto all'interno delle loro comunità. Gli stregoni sono unici nella società neogi in quanto solo loro non possono divenire schiavi di altri neogi, fatto salvo il capo di una tribù. In caso uno neogi stregone dovesse diventare

debitore di un altro neogi, il capo è obbligato a "pagare" il debito dello stregone.

I neogi con abilità nella stregoneria non lo rendono evidente ai membri di altre razze, e riservano queste doti speciali come sorpresa per i nemici sprovveduti. Le donnole sono i famigli più comuni dei neogi stregoni, con i serpenti quali secondi.

Neogi stregone: Neogi stregone 6; GS 8; aberrazione Piccola; DV 5d8+5 più 6d4+6; pf 48; Iniz +9; Vel 9 m, scalare 6 m; CA 24, contatto 17, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +1; Att +12 in mischia (1d4-1 più veleno, morso) o +13 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +12 in mischia (1d4-1 più veleno, morso) e +7/+7 in mischia (1d3-1, 2 artigli) o +13 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS assoggettare, incantesimi, veleno; QS benefici del famiglio, famiglio, scurovisione 18 m, tratti dei neogi; AL NM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +10; For 8, Des 20, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 21.

Abilità e talenti: Cercare +6, Concentrazione +11 (+15 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +6, Disattivare Congegni +7, Equilibrio +9, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +7, Saltare +9, Sapienza Magica +12, Scalare +13, Valutare +6.

Linguaggi: Comune, Sottocomune, Terran, Draconico.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi stregone può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 17). Per ulteriori dettagli, vedi la descrizione della capacità di assoggettare a pagina 90.

Benefici del famiglio: Il neogi stregone ottiene dei benefici speciali dal possesso di un famiglio. Questa creatura conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra (inclusi nelle statistiche di sopra).

Allerta (Str): Il famiglio conferisce al padrone Allerta finché si trova entro 1,5 metri.

Condividere incantesimi (Sop): Il neogi stregone può far sì che qualsiasi incantesimo che lanci su di sé abbia effetto anche sul famiglio se questo si trova entro 1,5 metri al momento del lancio. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul famiglio.

Legame empatico (Sop): Il neogi stregone può comunicare telepaticamente con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame con gli oggetti e i luoghi del suo famiglio.

Famiglio: Il famiglio del neogi stregone è un topo. Il famiglio utilizza i migliori bonus ai tiri salvezza base tra i suoi o quelli del neogi. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte di seguito.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/6/4 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 15), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *mano magica*, *spruzzo acido* (+12 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+12 contatto in mischia; CD 15); 1° - *armatura magica**, *dardo incantato*, *ritirata rapida*, *spruzzo colorato* (CD 16); 2° - *invisibilità*, *ragnatela* (CD 17); 3° - *palla di fuoco* (CD 18).

*Già lanciato.

Proprietà: Balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, anello di protezione+1, bacchetta del raggio rovente (30 cariche), pozione di cura ferite moderate.

Famiglio topo: GS -; animale Minuscolo; DV 6; pf 24; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovista 15; Att base +6; Lotta -6; Att o att comp +10 in mischia (1d3-4, morso); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, olfatto acuto, parlare con il padrone, vista crepuscolare; AL NM; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +10; For 2, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Equilibrio +14, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12; Arma Accurata.

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio è esposto a qualsiasi effetto che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito e li dimezza se lo fallisce.

Parlare con il padrone (Str): Il famiglio può comunicare verbalmente con il suo padrone. Le altre creature non capiscono la comunicazione senza un ausilio magico.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il famiglio può trasmettere incantesimi a contatto per il suo padrone (vedi "Famigli", pagina 56 del Manuale del Giocatore).



Un neogi adulto

VITA DEI NEOGI

La colla che tiene unita la società neogi è il commercio: almeno questo è ciò che sostengono i neogi. Infatti, il loro "commercio" è una piattaforma triangolare supportata da tradizionali attività mercantili, schiavismo (acquisizione, vendita, raccolta e detenzione) e pura e semplice pirateria.

Tutti i neogi, quali che siano la classe o gli interessi, sono mercanti nell'animo. Nel corso degli eoni si sono scavati una nicchia da intermediari che acquistano i beni a basso costo dove sono abbondanti, li trasportano dove scarseggiano, e li rivendono a prezzo elevato. I neogi si ritengono i mercanti definitivi. Il fatto che a volte rubino le merci anziché comprarle, o che a volte queste merci siano creature senzienti che preferirebbero non essere acquistate e vendute, non li preoccupa minimamente. Definirli amorali sarebbe troppo generoso. Sono senza principi, senza etica, spietati predoni a cui non importa nulla delle vite o proprietà altrui. Il fatto che siano tollerati o addirittura ben accetti (con cautela) piuttosto che attaccati a vista in ogni mercato o porto è un testamento all'avidità.

I neogi trafficano in qualsiasi cosa possa presentare un potenziale profitto, che siano mobili, cibo, vino, opere d'arte, oggetti magici, animali esotici o rari manoscritti. Ma senza dubbio, la

mercanzia che gli ha fatto guadagnare la loro infame reputazione sono gli schiavi.

CAPI E SCHIAVITÀ

Nella società neogi l'autorità è rigidamente regolata. Dato che non c'è modo di rintracciare l'ascendenza, non può essere ereditaria. I neogi non possiedono alcun meccanismo di governo o proprietà dettato dall'eredità dinastica. Tutte le progenie neogi di una tribù provengono dalla stessa fonte. Si potrebbe di conseguenza supporre che ciò porterebbe a un diffuso sentimento di eguaglianza nella comunità, ma ci si sbaglierebbe.

La natura pesantemente stratificata della società neogi è strutturata intorno al possesso di schiavi. Sebbene i neogi siano fondamentalmente tribali, la questione del comando è più complessa di quanto appaia.

Nella sua iterazione più semplice, il membro della tribù che possiede il maggior numero di schiavi è il capo, detto anche amministrarca. La schiavitù neogi è una questione di gradi: i neogi riconoscono quattro stadi di schiavi.

Il primo stadio

Più in basso sulla scala ci sono gli schiavi che i neogi considerano poco più che bestiame. Sono stati catturati e recintati ma non assoggettati dal potere mentale dei neogi. Queste sfortunate creature vengono nutrite a sufficienza per tenerle in vita, ma deboli. Servono a tre scopi: carne, merchanzia da vendere, e una riserva con cui riempire le fila del secondo stadio.

Questi schiavi, con pochissime eccezioni, sono proprietà comune (nessun neogi è il proprietario) dato che la loro acquisizione ha probabilmente richiesto uno sforzo comune, nella forma di un assalto organizzato. Disporre la (minima) cura degli schiavi e deciderne l'impiego è una delle principali responsabilità dell'amministrarca.

I neogi continuano ad aumentare la loro riserva di prigionieri finché avranno un posto dove confinarli e abbastanza servitori umber hulk da impedirne la fuga.

Il secondo stadio

Il secondo stadio della schiavitù consiste di creature che sono state attivamente assoggettate dalla riserva di prigionieri oppure catture e direttamente assoggettate da un neogi che agiva per proprio conto.

In sintonia con il loro alto livello di paranoia, i neogi temono i loro schiavi più di qualsiasi altra cosa, e ciò deriva dal fatto che

l'assoggettamento mentale dei neogi può essere combattuto. Uno schiavo può liberarsi da questi legami mentali e, quando lo fa, probabilmente sarà colmo di rabbia omicida. Per questo motivo i neogi non amano avere più di tre creature alla volta sotto il proprio personale assoggettamento, anche se il punteggio di Carisma gli permetterebbe di averne di più. Con più di questi, correrebbero un rischio sempre crescente di perdere il controllo su di uno o più e venire assassinati nella loro stessa dimora.

Il terzo stadio

Il terzo stadio di schiavitù è il gruppo di umber hulk che serve i neogi. Essi nascono e crescono schiavi, e tramite un condizionamento lungo tutta una vita, accettano la loro posizione come parte dell'ordine naturale. Ogni neogi, raggiunta l'età adulta, riceve dall'amministrarca uno schiavo umber hulk. Come riconoscimento di una grande opera o servizio reso alla tribù, potrebbe riceverne un altro. In questo modo, i singoli neogi possono radunare due, tre, quattro o più umber hulk. Averne più di due è considerato un grande onore.

Il quarto stadio

Il quarto stadio della proprietà di schiavi è, naturalmente, la proprietà di altri neogi. Questo stadio si presenta di solito tramite il mancato pagamento di un debito. I neogi prendono i debiti molto sul serio. Prestano liberamente i loro soldi, ma a tassi di interesse elevatissimi. Mancare un singolo pagamento è causa sufficiente per essere assoggettati, e lo stesso lo è danneggiare una proprietà di qualcuno in maniera da superare la capacità del neogi di pagare. Un neogi che deve più di quanto possa pagare per qualsiasi ragione, infatti, finisce assoggettato. In questo caso i principali colpevoli sono i debiti di gioco; i neogi sono giocatori d'azzardo compulsivi.

La schiavitù fra neogi funziona in maniera diversa rispetto agli altri stadi. Essi non utilizzano tra di loro i poteri di assoggettamento mentale; la rigidità della loro società è sufficiente a forzare l'accettazione del debito. Questo tipo di schiavitù ha un più profondo legame con il feudalesimo della più tradizionale definizione di schiavitù. Uno schiavo neogi vale più di una proprietà, ma meno di un suddito.

Più importante, un neogi che diventa schiavo non perde i suoi schiavi. Gli appartengono ancora, ma appartengono anche al proprietario del neogi. Se quel neogi è, a sua volta, proprietà di un altro, allora tutti i suoi schiavi sono di proprietà del terzo neogi. In questo modo, i neogi possono accumulare un gran numero di schiavi senza esigere troppo dalla loro capacità di assoggettarli tutti.

La situazione più insolita si presenta in quella che in termini neogi è "la grande ruota della proprietà". Considerare una situazione in cui il neogi A appartiene al neogi B, il B appartiene al C, e il C appartiene a D. È possibile che nelle mutevoli vicende della sfortuna, il neogi D divenga proprietà del neogi A, creando un anello circolare di proprietà senza nessun neogi a capo come indiscusso proprietario. In questo caso, tutti i neogi coinvolti divengono proprietà dell'amministrarca, mantenendo il controllo individuale solo sugli schiavi personali e gli umber hulk. I neogi cercano di evitare queste situazioni, perché li privano di ricchezze duramente conquistate.

Un'altra importante questione di proprietà si presenta quando un neogi muore o diventa grande maestro antico. Cosa ne è dei

suoi schiavi? I suoi schiavi personali di secondo stadio vengono riportati nella riserva di primo stadio. Bisogna anche farlo in fretta, perché l'assoggettamento mentale termina nel momento in cui il neogi muore o diventa un maestro. Molti non sopravvivono abbastanza da essere riportati negli alloggi degli schiavi; essi reagiscono alla propria libertà cercando la fuga. Gli umber hulk, mai considerati i più intelligenti o gentile dei custodi, rispondono uccidendo i fuggitivi. I servitori umber hulk di un neogi morto possono essere assegnati a un altro neogi. Salvo questo, almeno temporaneamente, diventano proprietà dell'amministrarca.

I neogi di proprietà di chi è morto da poco diventano liberi. Il loro obbligo è soddisfatto. Il tutto ha un effetto notevole sull'autorità nella tribù neogi. L'amministrarca è, per definizione, il più grande proprietario di schiavi della tribù. L'autorità può mutare con il modificarsi dell'equilibrio della proprietà di schiavi. È però raro considerando il modo in cui la ricchezza richiama se stessa: non è inaudito che il più grande proprietario di schiavi (l'amministrarca) possieda il secondo più grande proprietario di schiavi come uno dei suoi schiavi. Alla morte dell'amministrarca, uno dei suoi schiavi diventa il nuovo amministrarca in una agevole transizione di potere. Essere lo schiavo di un altro neogi non rende certo indegno il neogi, ma ne riduce lo status.

LINGUAGGIO

I neogi abbandonarono o dimenticarono molto tempo il proprio linguaggio, adottando invece quelli dei loro "clienti". I neogi parlano il Comune, anche tra di loro. Dato che costruiscono tane e basi sotterranee e trattano con creature come mind flayer e altre mostruosità delle profondità, imparano presto anche il Sottocomune. Molti, infine, parlano il Terran.

RELIGIONE

Nella religione, come in molte altre cose, i neogi sono opportunisti. Non importa quale dio considerino la divinità principale, rendono sempre un omaggio almeno di facciata ad altri, anche solo per coprire tutte le opportunità. Di conseguenza, i neogi sono indifferenti verso specifiche divinità, professando la venerazione di qualsiasi potenza gli sembri più conveniente al momento. Sono noti anche per professare l'adorazione di divinità umane, come Fharlanghn o St. Cuthbert, ma quasi sempre come parte di qualche negoziato.

Quando non cercano di ottenere un vantaggio da una qualche potenza, il dio più venerato tra i neogi è Tharizdun. Nell'oscurità e l'entropia di Tharizdun, i neogi trovano una sorta di divina rapacità che merita rispetto. Sebbene Tharizdun è raro che ricompensi i suoi adoratori con incantesimi o favori divini, i neogi che lo seguono credono che acquisire ricchezze e proprietà da altri e ammucciarle per se stessi sia una metafora del consumare il mondo intorno a loro.

I neogi meno filosofici venerano la terribile creatura nota come il Paziente. I neogi di questa sorta tendono ad essere creature ghiotte che amano l'atto di divorare vittime intelligenti. Distruggere una creatura per il proprio sostentamento è la forma di dominio più completa che si possa esercitare su di essa. I neogi che seguono il Paziente divorano ritualmente i loro schiavi meno utili come espressione del proprio fervore religioso.

Il culto di Vecna vede un piccolo ma crescente seguito tra i neogi. Il Sovrano Mutilato richiama molti dei peggiori tratti della

psicologia neogi: la propensione al male, la segretezza, lo sfruttamento delle debolezze e le dimostrazioni di forza. L'adorazione di Vecna non costituisce esattamente un movimento sotterraneo nella società neogi, ma non viene praticata apertamente. Gli altri neogi la disapprovano, resistendo all'idea di venerare una divinità umana, a prescindere da quanto sia malvagia. Finché i seguaci di Vecna condurranno i loro rituali in segreto, non subiranno alcuna ingiusta conseguenza per mano dei loro fratelli. Dov'è il profitto in inutili discussioni religiose, dopotutto?

Informazioni su Tharizdun e il Paziente sono presentate nel Capitolo 9: "Cacciatore di aberrazioni".

RAPPORTI CON ALTRE RAZZE

Le uniche creature che si fidano dei neogi sono quelle che non hanno nulla da temere da loro, e sono poche le razze che corrispondono a questa descrizione. I non morti, perché immuni al controllo mentale, non possono essere assoggettati dai neogi. Gli illithid non sono completamente immuni, ma i loro poteri mentali sono talmente più forti di quelli dei neogi che è come se lo fossero e, comunque, gli illithid non permetterebbero mai di finire in una posizione in cui un neogi potrebbe sfruttarli.

La combinazione delle tendenze predatrici e dell'atteggiamento totalmente malvagio dei neogi impedisce alla maggior parte di umani, nani ed elfi di formare trattati permanenti con loro. Le carovane e vascelli commerciali neogi a volte entrano in un paese umano, nanico o elfico, ma non sono benvenuti, e la loro permanenza è breve. È probabile che durante una breve permanenza si possano stabilire accordi commerciali di mutuo beneficio, ma c'è sempre la possibilità che dopo la partenza dei neogi, qualche cittadino possa risultare scomparso.

Le razze e società che fanno uso di schiavi sono le migliori candidate ad avere rapporti con i neogi. Questi commercianti erranti hanno il vantaggio di portare schiavi da luoghi così lontani che ci sono scarse possibilità che i loro parenti o compatrioti vengano a liberarli.

Quando affrontano clienti ben difesi e scaltri, i neogi possono divenire ottimi partner commerciali. Riconoscono il valore e, data la loro natura legale, onorano gli accordi una volta definiti. L'unico modo di essere al sicuro quando si tratta con i neogi è di agire da una posizione di forza. Segni di debolezza possono invitare sotterfugi e raggiri, o addirittura scatenare aggressioni. I neogi devono tenere in qualche modo pieni i loro recinti degli schiavi, e i sacchetti sono il metodo più diretto.

Sebbene gli schiavi e l'attività mercantile siano la spina dorsale delle attività neogi, possiedono un'altra area in cui sono maestri che è meno riconosciuta ma a volte è la più preziosa: la navigazione. I neogi viaggiano più di qualsiasi altra razza, attraverso i continenti, gli oceani, mondi interi e addirittura i piani di esistenza. Sanno dove trovare praticamente qualsiasi cosa, e ci sono pochi posti che non sono in grado di raggiungere, se pagati abbastanza. Ottenere passaggio su di un vascello o una carovana neogi è un affare rischioso per clienti disperati. Chi è tentato, o obbligato per necessità, a viaggiare in questo modo è consigliato di procurarsi un contratto di ferro in anticipo, viaggiare in gruppo, tenere segreti i propri affari, e dormire con un occhio solo.

MAGIA NEOGI

A differenza di molte altre razze di aberrazioni, i neogi non sono molto innovatori nella magia. Invece, sono gli spazzini definitivi, che rubano liberamente da qualsiasi tradizione magica incontrino, prendendo ciò che trovano utile e scaricando il resto. Un neogi mago può conoscere incantesimi originanti da una mezza dozzina di mondi diversi, alcuni dei quali creati da temibili beholder magi, altri da antichi umani necromanti lich e altri ancora da ammaliatori elfi.

L'anatomia dei neogi impone delle restrizioni agli oggetti magici che può usare e il metodo di impiego. Un neogi può indossare:

- Una fascia, cappello, elmo o diadema sulla testa.
- Un paio di lenti od occhiali sugli occhi.
- Un amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano o scarabeo intorno al collo.
- Una cappa, mantello o manto sulle spalle.
- Due paia di bracciali o braccialetti sui suoi due arti superiori.
- Un guanto, paio di guanti o paio di guanti d'arme sugli artigli anteriori.
- Un anello su ciascun artiglio (un totale di due).

I neogi non possono indossare vesti, abiti, camicie, tuniche, cinture, stivali o scarpe.

OBIETTIVI DEI NEOGI

Nella visione dell'universo dei neogi tutte le cose sono, erano o saranno di proprietà dei neogi. A quel punto, essi avranno adempito al loro destino come razza e l'universo raggiungerà la sua forma perfetta: in effetti, il mondo vivente si trasformerà nell'immagine neogi del paradiso. Un fattore chiave di questa visione è che non si occupa solo delle cose materiali, ma di tutte le cose. Anche tutte le creature viventi saranno proprietà dei neogi, e tutti gli altri neogi saranno proprietà dell'onnipotente capo della razza, l'amministrarca.

In poche parole, gli obiettivi dei neogi sono semplici. Ognuno vuole diventare il più ricco possibile e possedere la più lunga catena di schiavi riunibile, arrivando eventualmente a occupare la posizione di amministrarca.

SCHIAVI

Ancora più del commercio, gli schiavi sono la pietra angolare della vita neogi. Senza schiavi, i neogi non potrebbero far funzionare le loro navi, costruire i loro nidi, spostare le loro merci, o addirittura nutrirsi e vestirsi. I neogi hanno perso la volontà e le conoscenze per svolgere queste operazioni perché sono cose da schiavo. Un tipico neogi sa fare solo due cose, e le fa incredibilmente bene: chiudere ottimi affari e trattare gli schiavi.

Ogni neogi adulto possiede almeno uno schiavo. Molti neogi ne hanno più di uno, ma date le limitazioni ai loro poteri di assoggettamento, pochi ne usano più di tre su base giornaliera. Gli schiavi in eccesso vengono tenuti in recinti finché non vengono venduti, portati fuori come rimpiazzati, o relegati al ruolo di cibo.

Gli schiavi più comuni sono gli umber hulk. Un neogi adulto non è mai visto fuori della sua roccaforte senza almeno uno schiavo umber hulk al seguito. La maggior parte del tempo il neogi viene trasportato in una speciale sacca sulle spalle dell'umber hulk.

I neogi crescono i propri schiavi umber hulk, piuttosto che catturarli o acquistarli. Il legame tra neogi e umber hulk schiavo è quasi simbiotico. Gli umber hulk non devono essere sottoposti giornalmente all'assoggettamento mentale. Per un osservatore esterno, sembrano essere servi consenzienti, ma non è così. Gli umber hulk sono condizionati dalla nascita a credere che la servitù sia la più nobile aspirazione. Sono trattati incredibilmente bene, meglio di qualsiasi altro schiavo neogi. Non servono i neogi per avere ricompense come mercenari. Dato il loro condizionamento, temono e rispettano davvero i neogi. Gli osservatori sono rimasti stupefatti di vedere un neogi punire fisicamente con una frusta o una verga un umber hulk mentre la creatura, molto più grande e molte volte più forte del suo sfruttatore, accettava i colpi del suo padrone. Altri schiavi si sono rivoltati contro i padroni neogi, ma gli umber hulk non lo hanno mai fatto.

Gli umber hulk liberi non hanno obiezioni a questa situazione. Fieri e barbari, non hanno simpatia per i membri della loro razza addomesticati. Gli umber hulk liberi a volte servono i neogi come mercenari in cambio di un salario. Sono liberi dall'assoggettamento perché i neogi sanno che gli umber hulk nati in libertà sono schiavi intrattabili. Allo stesso modo, i mercenari sanno che gli umber hulk nati in schiavitù non possono adattarsi a una vita da liberi barbari, e quindi sono contenti della situazione.

COMMERCIO E PIRATERIA

La maggior parte della gente distingue tra commercio e pirateria, ma per i neogi si tratta di una sottigliezza semantica e poco più. La pirateria è semplicemente un altro metodo di acquisire beni di scambio al più basso prezzo possibile.

Questo atteggiamento è riassunto dal motto filosofico neogi che tutto era, è o sarà ad un certo punto di proprietà dei neogi. I beni sono come l'acqua: scorrono da un posto all'altro, scendendo sempre a valle da surplus a deficit. I neogi

sono come la ruota del mulino che estrae lavoro ed energia (profitto) dall'acqua senza interromperne il flusso.

Sembra una buona filosofia, ma è una tipica trappola egoistica dei neogi. I neogi sono predatori, non certo benigni intermediari. Acquistano le merci solo quando il prezzo di acquisto è inferiore ai costi per rubarle o procurarsele combattendo. Nessuna persona che tratta con i neogi lo fa con sufficienza. Cautela e grandi misure di autoprotezione sono assolutamente necessarie.

Sotto le giuste condizioni, il commercio con i neogi può essere profittevole. "Le giuste condizioni" significa avere la forza di proteggere ciò che è proprio. È certamente possibile raggirare i neogi, ma essi tendono ad essere cauti negli affari con forze ignote. È, dopotutto, meglio pagare un po' di più che finire in un combattimento che si rischia di perdere. Fa bene ricordare, comunque, che i neogi possiedono metodi per far fare alle persone cose che normalmente non farebbero, o di rendere le persone più concordi di quanto sarebbero altrimenti.

Trattare con i neogi

Ad un certo punto, i personaggi giocanti potrebbero essere obbligati a comprare o vendere ai neogi. Potrebbero essere alla ricerca di un particolare oggetto magico, una pergamena contenente la risposta a un antico enigma, o di recuperare un compagno reso schiavo.

Il modo migliore di condurre questi negoziati è tramite l'interpretazione, ma se il DM ha un metro di giudizio è meglio.

Quando si tratta con i neogi, il "valore di mercato" non è sempre quello riportato dai libri: è quello

che i neogi ritengono giusto, in particolare nel caso di schiavi. Un neogi potrebbe essere

a conoscenza di mercati lontani o avere piani sulla creatura che potrebbero aumentare sensibilmente il prezzo a cui la venderà. Inoltre, tanti beni dei neogi provengono da luoghi alieni o inaccessibili che non sono semplicemente disponibili in nessun altro posto. In quel caso, non c'è competizione e il neogi può decidere il prezzo; l'unico ostacolo è trovare un acquirente interessato con il denaro sufficiente.

Quando si determina il prezzo, cominciare dai valori forniti per oggetti identici o simili nel Capitolo 7: "Equipaggiamento" del *Manuale del Giocatore*. È raro che i neogi trattino oggetti di qualità scadente, e gran parte di ciò che offrono è di qualità superiore alla media o perfetta, quindi è raro che vendano qualcosa a meno del suo prezzo stabilito e cercano di alzare



Un neogi mercante osserva la mercanzia

FIX '04

RELITTO DEL RAGNOMENTE

il prezzo dal 20 al 50 percento. Se l'oggetto viene da molto lontano (più di 750 km) e non è disponibile localmente, raddoppiarne il prezzo. Se l'oggetto viene da un altro mondo o un altro piano di esistenza, l'unico limite è il cielo: da cinque a dieci volte il prezzo sul libro è un buon valore.

Il valore degli schiavi è una cosa diversa. Nel valore di uno schiavo rientrano più fattori, è l'interesse dimostrato dal potenziale acquirente non è certo l'ultimo di questi. Il metodo base per determinare il valore di uno schiavo è basato sul GS della creatura, utilizzando la seguente formula:

$$\text{Costo} = (\text{GS, minimo } 1)^2 \times 100 \text{ mo}$$

Un nano senza particolari abilità, ad esempio, con GS 1/2, costa 100 mo (GS 1/2 arrotondato per eccesso a 1; $1 \text{ al quadrato} = 1$; $1 \text{ per } 100 \text{ mo} = 100 \text{ mo}$). Uno schiavo troll, d'altra parte, costa 2.500 mo (GS 5 al quadrato 25, per 100 mo = 2.500 mo).

Qualità insolite o di valore di uno schiavo, come grande forza, bellezza, abilità preziose o origini esotiche, possono aumentare il prezzo di due, tre o quattro volte. Un abile nano minatore potrebbe valere 200 mo se venduto in una miniera. Se quello stesso nano fosse eccezionalmente forte, costerebbe 400 mo. Se quel nano fosse un ladro di 8° livello e l'acquirente il capo di una gilda di ladri, lo schiavo costerebbe dai 12.800 alle 25.600 mo. Il DM ha naturalmente grande libertà nella decisione finale. Quando si tratta con personaggi di alto livello, c'è sempre la possibilità che il neogi non sappia quanto prezioso o abile sia il prigioniero, portandolo a svalutare lo schiavo.

Quando si tratta con i neogi diverse abilità entrano in gioco.

Valutare è preziosa per ovvie ragioni, ma è meno utile quando si trattano merci poco familiari o aliene.

Diplomazia è un'altra abilità comoda. Lunghi anni di commerci con le creature più disgustose immaginabili hanno reso i neogi difficili da offendere, ma rispondono sorprendentemente alla cortesia.

Percepire Intenzioni è essenziale; i neogi sono disposti a mentire su qualsiasi cosa se ritengono di potersela cavare.

Abilità pertinenti di Artigianato e Conoscenze possono fornire essenziali bonus di sinergia alle appropriate prove di Valutare.

VIAGGIO

Tra i più impressionanti successi dei neogi si annoverano le navi volanti a forma di ragno. Le ragnonavi non solo volano rapidamente da un punto all'altro del mondo, ma si dice che siano in grado di viaggiare da un mondo all'altro. Quando i neogi arrivano forniti di beni esotici, questi oggetti potrebbero non essere semplicemente di un luogo lontano, ma letteralmente di un altro mondo.

In termini pratici, la maggior parte dei neogi è legata al mondo in cui vive e a metodi di viaggio più tradizionali. Come la maggior parte dei mercanti, preferiscono proteggersi formando carovane. Le loro carovane tendono ad essere piccole, ma con gli umber hulk di guardia, attraversano tranquilli la maggior parte delle regioni. Infatti, probabilmente presentano loro un pericolo maggiore a chi li incontra che viceversa.

Alcune settimane fa, una nave volante neogi ha avuto un incidente durante una furiosa tempesta mentre si stava preparando per un lungo viaggio. Gravemente danneggiata, si è schiantata su di un'isolata spiaggia rocciosa. Numerosi neogi e schiavi sono rimasti uccisi o feriti nello schianto, ma cinque dei piccoli mostri sono sopravvissuti, insieme a quattro umber hulk e una manciata di schiavi utili. Sotto la guida dello stregone Neex Hist, i neogi stanno lavorando per riparare la nave in modo da poter proseguire il viaggio interrotto. Nel frattempo, hanno stabilito un accampamento in una grande grotta marina vicino al relitto. Mentre le riparazioni proseguono, i neogi e i loro servitori perlustrano la zona alla ricerca di qualcosa di interessante: non c'è motivo di ignorare mercanzie potenzialmente preziose che si possano trovare in prossimità del luogo dello schianto, dopotutto.

Le zone all'esterno delle grotte marine consistono di scogliere, spiagge sassose con grandi onde e massicci tronchi depositati a riva, e una fitta foresta costiera di sempreverdi che parte dall'estremità superiore della spiaggia. La costa è fredda e piovosa, con nebbie frequenti.

Al momento dell'arrivo dei PG sulla scena, una nebbia leggera copre la zona. La nebbia non ha effetti entro 9 metri, ma le creature tra i 9 e i 18 metri hanno occultamento, e la visione è oscurata oltre i 18 metri.

La spiaggia è terreno impervio a causa del profondo strato di sassi. Le parti esterne del promontorio sono ripide, ma offrono numerosi appigli (prova di Scalare con CD 15).

All'interno, le grotte marine sono un po' scivolose e bagnate. Aggiungere +5 alla CD delle prove di Equilibrio o Scalare effettuate all'interno delle grotte.

In diversi luoghi i neogi hanno fatto bloccare agli umber hulk i passaggi con pesanti massi. Spostare una barriera di macigni richiede una prova di Forza con CD 22. Due o tre umber hulk collaborano per posizionare o rimuovere la barriera.

1. POSTO DI GUARDIA (LI 8)

Un alto promontorio si innalza sulla spiaggia in una lunga parete rocciosa che si protende sull'acqua. Una foresta di sempreverdi ammantata dalla foschia ne incorona la vetta, mentre le onde si infrangono ai fianchi. Una grande fenditura su di un lato conduce a una grotta al livello della spiaggia. Due bugbear in armatura sono di guardia fuori di essa.

Se i PG si avvicinano apertamente e non danno segni evidenti di ostilità, continuare con quanto segue:

I bugbear vi fissano, scrutandovi attentamente. "Siete qui per commerciare?" grugnisce uno di loro.

I bugbear hanno l'ordine di difendere la tana contro gli attacchi diretti, ma di stare buoni finché non avranno stabilito se le creature in arrivo siano potenziali clienti. Una compagnia di personaggi può facilmente fingere di essere interessata a "commerciare", ma prima che i bugbear permettano a qualsiasi estraneo l'ingresso, chiameranno l'umber hulk Kothogg, che si tiene fuori vista nell'alcova proprio dietro l'ingresso. È Kothogg al comando del posto di guardia, e sarà a lui decidere se gli estra-

nei sono venuti a commerciare o procurare guai. Kothogg non parla né capisce il Comune. Se i bugbear approvano i visitatori, l'umber hulk li condurrà nell'area 2 a incontrare il neogi Rixxil Kas, salvo i PG che abbiano armi con sé.

Se i PG attaccano i bugbear, Kothogg giungerà in loro soccorso. Se viene ridotto a 20 o meno punti ferita, si ritirerà nella speranza di avvertire i suoi padroni dell'assalto.

Se i PG attaccano la base e se ne vanno, i neogi faranno bloccare l'ingresso dagli umber hulk con enormi macigni, in modo da impedire ulteriori incursioni da quella direzione.

Kothogg, umber hulk: pf 81; *Manuale dei Mostri* pagina 249.

Bugbear schiavo (2): Bugbear guerriero 2; GS 4; umanoide Medio (goblinoide); DV 3d8+9 più 2d10+6; pf 39; Iniz +2; Vel 9 m; CA 22, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +4; Lotta +8; Att o att comp +10 in mischia (1d8+4/x3, martello da guerra perfetto) o +6 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito); QS olfatto acuto, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 18, Des 15, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi -2, Osservare +8, Scalare +0; Allerta, Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso^B, Incalzare^B.

Linguaggi: Goblin, Comune.

Proprietà: Corazza di piastre, scudo pesante di legno, martello da guerra perfetto, arco lungo composito (bonus For +2) con 25 frecce, pozione di cura ferite leggera.

I bugbear non sono dominati dai neogi; è la paura dei loro padroni a tenerli sotto controllo (o, più precisamente, paura dell'iracondo umber hulk che serve i loro piccoli padroni). Se gli viene data possibilità di fuga, sono più che pronti ad abbandonare i neogi al loro destino.

2. GROTTA MARINA (LI 8)

Il forte rumore dell'acqua e i versi degli uccelli marini riempiono questa grotta, aperta verso il mare sull'estremità occidentale. Piccole onde si infrangono sulla spiaggia di ghiaia. La luce del giorno penetra nella grotta dall'ingresso mezzo allagato a ovest, la galleria a nord e una grande fenditura rivolta anch'essa a ovest. Un ripido e male illuminato passaggio sale verso est, sprofondando nel promontorio. Pile di casse, forzieri pesanti, balle di vestiti e altri beni riempiono le parti più elevate e asciutte della grotta.

Una creatura aracnoide delle dimensioni di un grosso cane cammina sulle case, ispezionandole. Ha un lungo collo serpentino e indossa una strana sorta di mantella sul carapace, tenuta ferma da una catena d'oro. Diversi umanoidi (perlopiù orchi e goblin) sono impegnati a ridisporre i beni, e un grosso umber hulk troneggia dietro la piccola aracnoide.

Il neogi Rixxil Kas agisce da responsabile del magazzino e carico della compagnia. Il carico del ragnomente è stato scaricato in questa grotta, e Kas mantiene un perfetto registro di quali merci vengano usate a quale scopo.

Se Kothogg conduce i PG in questa camera, Rixxil Kas assume che siano venuti a commerciare. I neogi sono interessati in merci piccole di grande valore, come oggetti magici, gemme, spezie rare, schiavi esotici e cose simili: dopotutto, la nave non è tanto grande. Naturalmente, Kas è perfettamente capace di avviare

una trattativa e poi predisporre un'imboscata per assoggettare i suoi aspiranti partner commerciali.

Se i PG entrano senza Kothogg, Kas presume guai e ordina ai suoi schiavi di attaccare.

Rixxil Kas, neogi: pf 20; vedi pagina 90.

Umbur hulk di Rixxil Kas: pf 66; *Manuale dei Mostri* pagina 249.

Orco schiavo (combattente 1) (3): pf 5 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 200.

Goblin schiavo (combattente 1) (3): pf 4 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 127.

Se le cose volgono al peggio, Rixxil Kas ordina alla piovra gigante dell'area 3 di giungere in soccorso. Il neogi ha assoggettato la piovra e può comandarla a suo piacimento. La piovra resta nell'acqua ma può comunque raggiungere gran parte della grotta con i suoi tentacoli.

Gli orchi e i goblin proveranno a scappare se possibile, sperando che sia la loro occasione di fuggire.

La maggior parte del carico in questa grotta consiste di provviste per un lungo viaggio: carne salata, pesce marinato, gallette e così via. Le cose preziose consistono di cinquanta bottiglie di vino pregiato, trentacinque rotoli di seta del valore di 50 mo ciascuno; cento pellicce (principalmente di tasso) del valore di 5 mo ciascuna, e vari altri beni di scambio. La catenella del mantello di Rixxil Kas è d'oro e vale 240 mo.

Kas possiede anche due forzieri nell'area 7, dove conserva altro denaro e beni di più facile commercio nel caso si presenti un affare adeguato.

3. PASSAGGIO IN ACQUA (LI 8)

L'imboccatura della grotta marina è rivolta verso il mare aperto. Le onde si schiantano dall'esterno sulla grotta, ruggendo e rimbombando nello spazio confinato.

In questa zona l'acqua è rapida, fredda e pericolosa (prova di Nuotare con CD 18 per attraversarla). Il fondale scende rapidamente; tutto ciò che si trova entro 1,5 metri dalla costa ha una profondità di 1,5 metri, e il resto del passaggio ha una profondità media tra i 3 e i 4,5 metri.

I neogi hanno disposto qui un insolito guardiano: una piovra gigante assoggettata da Rixxil Kas. Il neogi ha ordinato alla creatura di restare nei pressi e uccidere chiunque entri o esca. Normalmente, il mostro si nasconde fuori dell'imboccatura della grotta, dove l'acqua è più profonda ed è più probabile trovare cibo.

Piovra gigante: pf 52; *Manuale dei Mostri* pagina 278.

4. AREA RIPARAZIONE (LI 9)

Il passaggio dalla grotta sul mare si apre in una zona riparata, circondata da alti promontori e una fitta foresta. Un'ampia riva rocciosa si estende per diverse centinaia di metri fino al promontorio successivo. Vicino ad essa, si trova un grande vascello dall'aspetto curioso appoggiato sul fianco, ben oltre la linea di galleggiamento. Sembra un ragno fantastico fatto di legno nero e lucido e metallo smaltato, con gli alberi nella forma di lunghe zampe da aracnide, finestre al posto dei piccoli occhi neri, e un grande boccaporto spalancato nella pancia, che conduce alla stiva. La nave-ragno sembra danneggiata; parte dello scafo è squarciata.

Intorno alla nave-ragno ci sono diversi lavori in corso. Alcune grandi tende ospitano botteghe di falegnami, mentre numerosi alberi abbattuti vengono ridotti in assi all'interno di una segheria improvvisata. Alcuni umanoidi sono impegnati a sistemare le nuovi assi nelle aree danneggiate della nave, sotto la supervisione di una strana creatura aracnoide.

Il neogi Azri Voqq, timoniere e carpentiere della nave, sta supervisionando le riparazioni del ragnomente. È più esperto nella costruzione di navi dei suoi compagni, e gli è stata quindi data assoluta priorità nell'impiego di schiavi capaci. Per assicurarsi l'attenzione di Voqq al compito assegnato, il neogi nano Urqo Zar (schiavo personale di Neex Hist, il capo dei neogi) lo segue come un'ombra, analizzando anche il minimo difetto nell'operato di Voqq. Il carpentiere spera proprio che qualche terribile incidente di lavoro capiti al fastidioso Zar, ma finora l'opportunità non si è presentata.

Il neogi considerano il ragnomente come un oggetto sacro, e provano un profondo disagio nel permettere che la nave venga vista da estranei. Qualsiasi PG che appaia qui privo della scorta di un umber hulk o un neogi viene immediatamente fermato, e attaccato se non può fornire una buona motivazione della sua presenza.

Azri Voqq, neogi: pf 16; vedi pagina 90.

Urqo Zar, neogi nano: pf 11; vedi pagina 94.

Umbur hulk di Azri: pf 73; *Manuale dei Mostri* pagina 249.

Bugbear schiavo (2): pf 39 ciascuno; vedi pagina 103.

Umano schiavo (esperto 1) (5): pf 4 ciascuno.

Urqo Zar utilizza le sue capacità magiche *disperazione opprimente* e *charme sui mostri* per indebolire i combattenti avversari, cercando di farli divenire facili prede per l'umber hulk e i guerrieri bugbear. Azri Voqq si concentra sugli incantatori, sperando di assoggettare un potente mago e ottenere maggiore status tra i neogi.

Gli schiavi umani non combattono a meno che non vengano direttamente minacciati. Per quanto vorrebbero essere liberi, sono spaventati dall'idea di finire sul menù dei neogi se cercassero di aiutare degli eroi che finiscano poi uccisi o catturati. Se ne avranno la possibilità, alcuni o tutti fuggiranno il prima possibile.

5. RELITTO DEL RAGNOMENTE (LI 8)

Questo vascello non sembra pensato per navigare sull'acqua. I suoi alberi si piegano in tutte le direzioni, mentre il boccaporto principale è sulla parte inferiore, dove non potrebbe essere aperto se il vascello galleggiasse sull'acqua. Il boccaporto conduce a una stiva male illuminata lunga circa 12 metri e alta 3 metri, dove potete vedere passaggi più piccoli che conducono a diversi altri compartimenti, compresi piccoli magazzini, piattaforme per le armi e il ponte di comando.

I neogi hanno spostato gran parte del carico, schiavi ed effetti personali dalla nave danneggiata alle grotte vicine mentre le riparazioni procedono.

Neex Hist, il neogi stregone che guida il gruppo, non voleva lasciare la nave completamente indifesa. Ha incaricato il neogi profanatore Jawarkk Fel di restare a bordo e assicurarsi che nessuno tenti di sabotarla o rubare dal forziere con i tesori

più preziosi della nave. Il forziere è una stanza con una porta di ferro (Scassinare Serrature CD 30 o CD 25 per sfondare) al centro del vascello. I beni più preziosi della compagnia neogi sono conservati qui; solo Neex Hist e Rixxil Kas detengono le chiavi della porta.

Il tesoro consiste di 8.500 ma, 4.200 mo, 355 mp, ventidue gemme del valore medio di 100 mo, un anello ingioiellato del valore di 700 mo, un'elegante catena di platino del valore di 2.200 mo, sei *pozioni di cura ferite leggere*, una *bacchetta di luce incandescente* (20 cariche), *stivali dell'inverno*, e una *spada lunga sacra*+2. Ogni neogi detiene varie quote del tesoro, preferendo non arrischiarsi a portare in giro il proprio denaro in una tana temporanea come questa.

Jawarkk possiede uno strano schiavo: un gauth (beholder inferiore). Jawarkk si accerta di tenere il mostro assoggettato, e lo controlla costantemente in cerca di segni che possano tradire il suo liberarsi dall'influenza del neogi.

Jawarkk ordina al gauth di attaccare gli intrusi, e poi cerca un'opportunità di muoversi nei passaggi della nave per piombare alle spalle di una compagnia impegnata contro il beholder. Il profanatore cerca l'opportunità di sferrare un attacco furtivo contro chiunque sia stato stordito dallo sguardo del gauth.

Beholder, gauth: pf 45; *Manuale dei Mostri* pagina 29.

Jawarkk Fel, neogi profanatore: Neogi ladro 5; GS 6; aberrazione Piccola; DV 5d8+10 più 5d6+10; pf 57; Iniz +9; Vel 9 m, scalare 6 m; CA 22, contatto 16, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +2; Att +12 in mischia (1d4 più veleno, morso) o +12 contatto a distanza (0, sputare veleno) o +13 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +12 in mischia (1d4 più veleno, morso) e +7/+7 in mischia (1d3, 2 artigli) o +12 contatto a distanza (0, sputare veleno) o +13 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS assoggettare, attacco furtivo +3d6, veleno; QS eludere, percepire trappole +1, schivare prodigioso, scoprire trappole, scurovisione 18 m, tratti dei neogi; AL CM; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +8; For 10, Des 21, Cos 14, Int 15, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Artigianato (creare veleni) +7, Ascoltare +7, Cercare +10, Disattivare Congegni +12, Equilibrio +11, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +7, Osservare +11, Saltare +11, Scalare +17, Valutare +6; Arma Accurata^B, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Schivare, Sputare Veleno[†].

[†]Nuovo talento descritto a pagina 94.

Linguaggi: Comune, Sottocomune, Terran, Abissale.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un neogi profanatore può tentare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *dominare mostri* (16° livello dell'incantatore; Volontà CD 14). Per ulteriori dettagli, vedi la descrizione della capacità di assoggettare a pagina 90.

Attacco furtivo (Str): Jawarkk Fel infligge 3d6 danni extra con un attacco riuscito contro bersagli colti alla sprovvista o ai fianchi, o contro un bersaglio a cui è stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questo danno si applica anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri di distanza. Le creature con occultamento, le creature senza un'anatomia precisa, e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni anche agli attacchi furtivi. Jawarkk Fel può scegliere

di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma creata a questo fine, come un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Jawarkk Fel viene esposto a qualsiasi effetto che gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni superando il tiro salvezza.

Schivare prodigioso (Str): Jawarkk Fel mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o bersaglio di un avversario invisibile (Jawarkk Fel perde comunque il suo bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Scoprire trappole (Str): Jawarkk Fel può trovare, disarmare o superare trappole con CD 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il risultato di Disattivare Congegni del neogi profanatore supera di 10 o più la CD della trappola, scopre il modo per superarla senza attivarla o disarmarla.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19 (17 quando sputa), danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 1d4 Sag.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, guanti della destrezza+2, pozione di cura ferite moderate, pozione di invisibilità.

Il ragnomente può essere riparato e fatto di nuovo volare, ma il suo uso richiede un congegno magico noto come *trasmettitore vitale*. Questo congegno risucchia lentamente la forza vitale della creatura che vi è collegata. I neogi non condivideranno il segreto

su come operare il *trasmettitore vitale* o manovrare il vascello a nessun'altra creatura, neppure per salvarsi la vita.

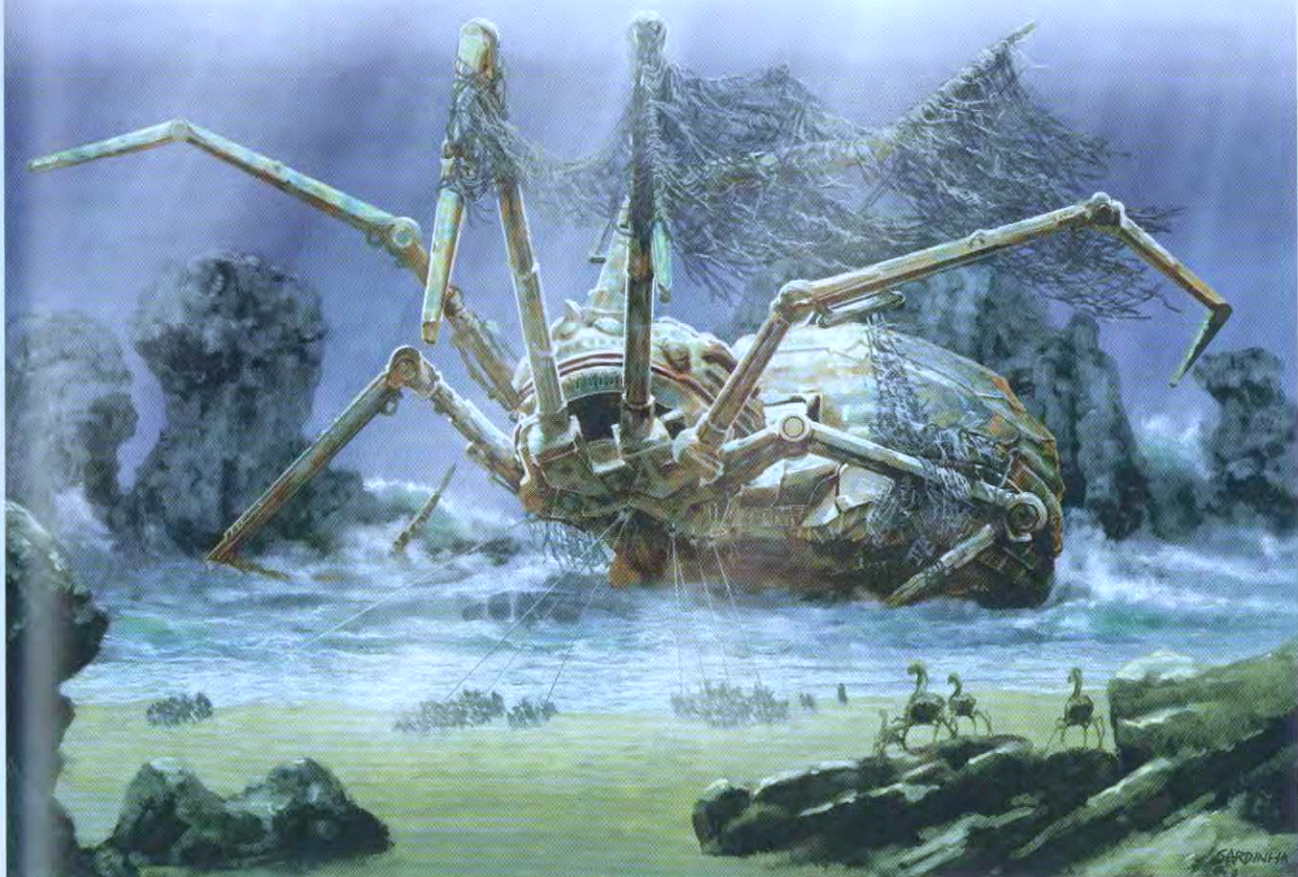
6. RECINTO DEGLI SCHIAVI (LI 3)

Un breve e ripido pendio conduce a una grande grotta illuminata da numerose lanterne a olio. Dei rozzi giacigli, la maggior parte dei quali adesso è vuota, sono disposti lungo le pareti. Un lungo tavolo a cavalletto si trova vicino a un'estremità della grotta, con un piccolo fuoco da cucina vicino. Due altri passaggi escono dalla grotta, ma si trovano a 4,5 metri dal pavimento, raggiungibili solo tramite una sporgenza stretta e pericolosa che gira intorno al pavimento. Qui si trova un bugbear armato che sta di guardia a una manciata di altri umanoidi.

Raggiungere il pavimento del recinto, o la sporgenza dal pavimento del recinto, richiede una prova di Scalare con CD 15. Spostarsi lungo la sporgenza per raggiungere l'uscita orientale o meridionale richiede una prova di Equilibrio con CD 10 o una prova di Scalare con CD 15. I neogi e gli umber hulk, tutti abili e rapidi scalatori, riescono a muoversi facilmente intorno al recinto. Sulla sporgenza vicino all'ingresso settentrionale c'è una scala ritirata, dove è disposta la guardia; quando deve gettare o tirare fuori qualcuno dal recinto, la scala viene abbassata.

I neogi hanno un totale di sette schiavi umani (due qui e cinque nell'area 4), cinque schiavi orchi (due qui e tre nell'area 2) e sei schiavi goblin (tre qui e tre nell'area 2). Gli schiavi sono controllati da cinque combattenti schiavi bugbear (due nell'area 1, due nell'area 4 e uno qui) che rispondono agli

Il relitto del ragnomente



umber hulk e ai neogi, tenendo in riga gli altri schiavi per guadagnarsi i favori dei padroni e tenersi lontani dalla cucina. I neogi hanno intenzione di tenere con sé solo una manciata degli schiavi migliori quando se ne andranno.

Gli schiavi stanno dormendo o riposando, e vengono lasciati qui finché i neogi non ne hanno bisogno. Gli orchi e i goblin vengono utilizzati come cacciatori o operai, mentre gli umani vengono assegnati ai lavori di riparazione del ragnomente.

Il bugbear di stanza qui agisce per impedire tafferugli nel recinto degli schiavi, non per combattere una compagnia di intrusi armati. Se si trova improvvisamente davanti degli avventurieri senza scorta, si ritira rapidamente nell'area 7 o 8 per avvertire i neogi.

Bugbear schiavo: pf 44; vedi pagina 103.

Umano schiavo (esperto 1) (2): pf 4 ciascuno.

Orco schiavo (combattente 1) (2): pf 4 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 200.

Goblin schiavo (combattente 1) (3): pf 3 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 127.

Gli schiavi non hanno grande interesse nel combattere i neogi. Sono certamente disposti a rivoltarsi contro il bugbear, data l'opportunità, dopodiché la loro unica premura sarà di fuggire (anche se gli schiavi umani che si trovano qui parleranno agli eroi di qualsiasi altro schiavo stia lavorando al ragnomente nell'area 4).

7. CAVERNA DEI NEOGI (LI 8)

Questa grande grotta è secca e relativamente piana con un pavimento sabbioso. Numerosi grossi bracieri di ferro sono disposti nella stanza, chiusi, in modo da impedire che emanino molta luce ma diano molto calore. Alcuni barili e scatole sono sparsi in modo da fornire un improvvisato mobilio. Ci sono due delle creature aracnoidi qui, intente in una conversazione fatta di sibili e note acute, mentre un grosso umber hulk resta silenzioso a osservarle.

I neogi hanno scelto questa caverna come loro alloggio personale, dato che è la più comoda e sicura delle grotte. Preferiscono gli ambienti poco illuminati e caldi, e i bracieri vengono lasciati con i grandi coperchi di ferro aperti a sufficienza in modo da permettere ai carboni all'interno di bruciare per ore.

Chiunque arrivi in questa stanza senza un neogi o un umber hulk di scorta è poco più che una preda in attesa di essere assoggettata, o questo è quello che pensano i neogi. L'umber hulk Kothogg (area 1) appartiene al secondo neogi in questa stanza.

Neogi (2): pf 21, 17; vedi pagina 90.

Umbur hulk: pf 71; *Manuale dei Mostri* pagina 249.

Come sempre, i neogi si terranno fuori dalla mischia mentre l'umber hulk svolgerà il lavoro sporco. La grotta presenta numerose sporgenze tra i 3 e i 4,5 metri dal pavimento, e i neogi le raggiungeranno al primo segnale di minaccia.

Due piccoli forzieri di ferro chiusi (Scassinare Serrature CD 30) nascosti lungo la parete sul fondo contengono 350

mo, 18 mp, quattro pozioni di cura ferite leggere, una pozione di ristorare inferiore e una dozzina di piccole gemme del valore medio di 10 mo ciascuna. Sono proprietà di Rixxil Kas, che le tiene da parte come riserva di facile accesso nel caso si presenti l'occasione di chiudere qualche affare.

8. NIDO DELLO STREGONE (LI 9)

Entrambi i passaggi che conducono a questa grotta dalle aree 6 e 7 richiedono una prova di Scalare con CD 15, a causa della ripida pendenza e mancanza di buoni appigli.

Il passaggio meridionale scende ripido da una piccola ciminiera o apertura ben nascosta sulla rupe che domina l'area 4. Anch'esso richiede una prova di Scalare con CD 15 per essere percorso.

Una breve e ripida arrampicata per una fenditura in pendenza conduce a un'altra grande grotta coperta di sabbia e dal soffitto elevato. Bracieri di ferro o stufe chiusi diffondono calore ma poca illuminazione. Nella parte meridionale della camera, la fenditura continua a salire in una ciminiera o crepaccio che sembra restringersi e da cui filtra la luce del sole. Una raccolta di stranezze (piccole creature conservate in barattoli di vetro, contenitori di argilla pieni di oli e polveri, e un piccolo tavolo coperto di pergamene e inchiostri) identifica il posto come il laboratorio di un mago o uno stregone. Un'altra creatura aracnoide è all'opera qui, muovendosi intorno alla scrivania con i suoi rapidi piedi, mentre un altro umber hulk resta di guardia.

È insolito che un neogi stregone guidi una banda di queste creature, ma gli affari di Neex Hist hanno avuto tanto successo quanto i suoi esperimenti arcani, ed è il membro più ricco della ciurma sopravvissuta all'impatto. Naturalmente, il suo possesso del neogi nano Urqo Zaar (vedi area 4) non ha fatto che dargli ricchezza e prestigio.

Hist non si aspetta nessuna creatura, salvo gli altri neogi, comparire nella sua stanza. Attaccherà immediatamente chiunque si trova senza una scorta neogi, cercando di sottometerli con i suoi incantesimi o lo sguardo confondente dell'umber hulk.

Neex Hist, neogi stregone 6: pf 48; vedi pagina 96.

Umbur hulk: pf 75; *Manuale dei Mostri* pagina 249.

Hist non è disposto a combattere fino alla morte, perlomeno non la propria. Se ferito gravemente, scappa tramite il passaggio che offre le migliori probabilità di fuga, sperando di ottenere aiuto dagli altri neogi nell'area 7 o dai neogi e gli schiavi dell'area 4. Se la fuga sembra impossibile, Hist è disposto a parlamentare per ottenere il miglior accordo possibile per salvarsi la vita.

Gran parte della ricchezza di Neex Hist consiste delle sue quote del forziere della ragnomente e del suo equipaggiamento personale. Qui nel suo alloggio tiene un po' di soldi da spendere. Nascosto sotto una piccola pietra nel pavimento (Cercare CD 15) c'è un borsello contenente 44 mp, 115 mo, una pozione di cura ferite leggere, e una pergamena di immunità agli incantesimi. (Come stregone, Hist non può usare la pergamena, ma ne conosce il valore commerciale).

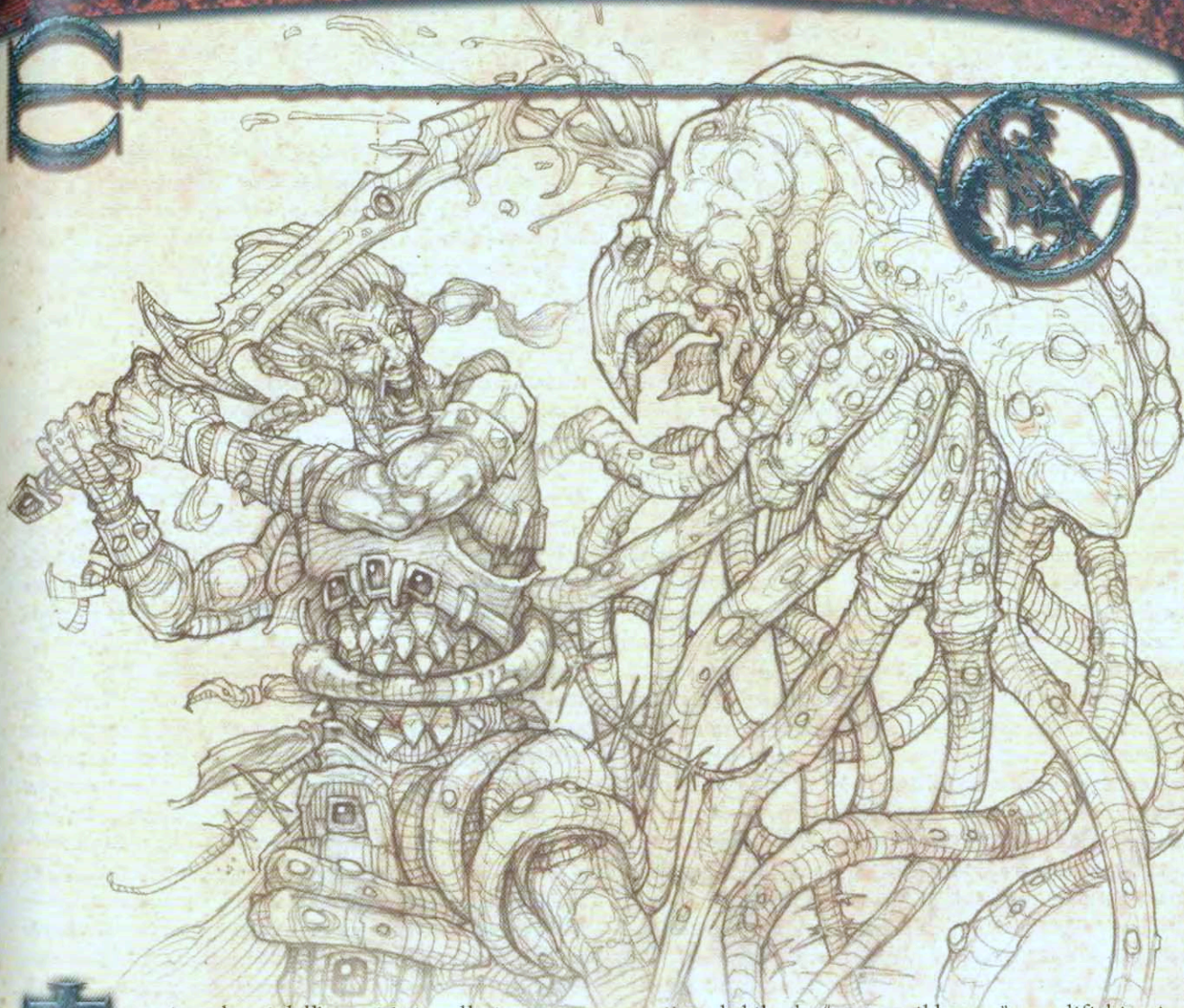


Illustrazione di C. Lukacs

Temuti predatori dell'oscurità, i grell vivono come orribili piaghe del sottosuolo, paludi malsane e foreste. Non hanno grandi progetti di dominazione del mondo o assoggettamento di altre razze; al contrario, sono principalmente interessati a colonizzare quanti più mondi possibile, e una volta stabilitisi in un particolare mondo, godere a pieno delle prelibatezze che offre. Essi sono i divoratori.

I grell non sono nativi del mondo naturale. Nacquero in una lontana e orribile sfera di un Piano Materiale alternativo. Spinti a esplorare il multiverso in cerca di prede per saziare la loro inesauribile fame, molto tempo fa si imbarcarono in una grande migrazione tramite *portali* tra i mondi e attraversando le cupe distese del Piano delle Ombre per colonizzare quanti più mondi possibile. Nel mondo degli umanoidi sono arrivati solo di recente, avendo finalmente attraversato il Piano delle Ombre dopo una lunga ricerca di un nuovo mondo da infestare.

Paragonati a creature come *mind flayer* e *aboleth*, i grell sono reclusi e isolati. Un nido di grell è un problema puramente locale; i mostri si nutrono con piacere di qualsiasi creatura vivente riescano a catturare, ma non si sforzano nell'infiltrarsi in vicine società umane, assoggettare persone o influenzare gli affari di una comunità. Gli umanoidi sono solo carne, e i rapporti tra di loro non sono di interesse per i grell. La minaccia posta dai grell alla società umana è incidentale, non voluta. È improbabile che i grell progettino piani per assicurarsi una riserva continua di umanoidi; è

più probabile che "seguano il branco" e modifichino i loro terreni di caccia in luoghi in cui gli umanoidi si radunano. Detto questo, una potente colonia di grell rappresenta una piaga che si diffonde a macchia d'olio e che può rischiare di spopolare una regione se non viene affrontata.

GRELL

Queste orribili e deformi creature sembrano cervelli giganti fluttuanti con dei tentacoli. Odiano la luce del sole (sebbene non gli provochi danni) e infestano dungeon, passaggi sotterranei, grotte remote e altri luoghi dove la luce non giunge mai. La loro preda preferita sono gli umanoidi.

I grell sono normalmente incontrati in una condizione ferina, come cacciatori solitari del sottosuolo. È noto però che alcuni si riuniscono in grandi colonie o nidi. I grell che hanno appartengono ai nidi hanno accesso a strani poteri magici e armi di cui normalmente i grell selvatici non fanno uso. I temibili grell filosofi, creature che studiano scienze aliene e stregoneria letale, governano le colonie grell.

I grell parlano il proprio linguaggio, composto in parte di manipolazioni elettriche invisibili e inaudibili che ben poche creature possono percepire. Capiscono il Sottocomune ma non lo parlano.

GRELL

Aberrazione Media**Dadi Vita:** 5d8+10 (32 pf)**Iniziativa:** +2**Velocità:** 1,5 m, volare 9 m (6 quadretti) (perfetta)**Classe Armatura:** 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14**Attacco base/Lotta:** +3/+14**Attacco:** Tentacolo +5 in mischia (1d4+1 più paralisi) o lancia del fulmine +5 a contatto a distanza (3d6 elettricità)**Attacco completo:** 10 tentacoli +5 in mischia (1d4+1 più paralisi) e morso +0 in mischia (1d6) o lancia del fulmine +5 a contatto a distanza (3d6 elettricità)**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m (3 m con tentacolo)**Attacchi speciali:** Afferrare migliorato, esperto lottatore, paralisi, stritolare 1d6+1**Qualità speciali:** Immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare**Tiri salvezza:** Temp +3, Rifl +3, Vol +4**Caratteristiche:** For 12, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 9**Abilità:** Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +4**Talenti:** Arma Accurata, Attacco in Volo**Ambiente:** Sotterraneo**Organizzazione:** Solitario, coppia o branco (3-7); o pattuglia (3-6 più filosofo); o colonia (20-40 grell più 3-5 filosofi più patriarca)**Grado di Sfida:** 3**Tesoro:** Standard (più lancia del fulmine)**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio**Avanzamento:** 6-10 DV (Media); 11-15 DV (Grande); o per classe del personaggio**Modificatore di livello:** +6

GRELL FILOSOFO

Grell mago di 4° livello**Aberrazione Media****Dadi Vita:** 5d8+10 più 4d4+8 (50 pf)**Iniziativa:** +5**Velocità:** 1,5 m, volare 9 m (6 quadretti) (perfetta)**Classe Armatura:** 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14**Attacco base/Lotta:** +5/+17**Attacco:** Tentacolo +7 in mischia (1d4+2 più paralisi) o lancia del fulmine +6 a contatto a distanza (3d6 elettricità)**Attacco completo:** 10 tentacoli +7 in mischia (1d4+2 più paralisi) e morso +2 in mischia (1d6+1) o lancia del fulmine +6 a contatto a distanza (3d6 elettricità)**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m (3 m con tentacolo)**Attacchi speciali:** Afferrare migliorato, esperto lottatore, incantesimi, paralisi, stritolare 1d6+1**Qualità speciali:** Immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare**Tiri salvezza:** Temp +4, Rifl +3, Vol +9**Caratteristiche:** For 14, Des 12, Cos 14, Int 16, Sag 13, Car 12**Abilità:** Ascoltare +9, Concentrazione +11 (+15 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (dungeon) +6, Conoscenze (natura) +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +9**Talenti:** Alchimia Grell†, Attacco in Volo, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene⁸
†Nuovo talento descritto a pagina 114.**Ambiente:** Sotterraneo**Organizzazione:** Pattuglia (3-6 più filosofo); o colonia (20-40 grell più 3-5 filosofi più patriarca)**Grado di Sfida:** 5**Tesoro:** Standard (più lancia del fulmine)**Allineamento:** Generalmente neutrale malvagio**Avanzamento:** Per classe del personaggio**Modificatore di livello:** +6

Questa creatura ha un grande corpo bulboso composto di carne grigia chiara raggrinzita che sembra fluttuare nell'aria di propria volontà. Dieci lunghi tentacoli spinosi pendono da sotto il corpo, contorcendosi nell'aria come corde. Nella parte anteriore del corpo ha un becco affilato, ma non sono visibili altri tratti del viso.

Un grell preferisce restare in attesa di potenziali prede. Al passaggio di un bersaglio appropriato, il mostro tenta di paralizzarlo con i suoi tentacoli e poi rifugiarsi nella propria tana con la preda indifesa. I grell sono abbastanza furbi da evitare gli scontri diretti con grossi gruppi, dato che sono consapevoli del pericolo posto da avversari capaci di agire in squadra.

Occasionalmente un grell pedina un gruppo troppo grande da attaccare direttamente, seguendolo senza farsi notare e utilizzando l'abilità Nascondersi per non essere visto. Quando un membro di questo gruppo resta indietro, il grell lo attacca e cerca di trascinare via il suo pranzo senza farsi cogliere dagli altri. A volte i grell si nascondono nei pressi di aree pericolose, come fosse, sabbie mobili o le tane di altri mostri, sperando di incappare in creature intrappolate, indifese o ferite.

Il corpo di un tipico grell è di circa 90 centimetri di diametro e pesa sui 100 kg. I suoi tentacoli sono lunghi circa 2,4 metri.

Combattimento

In mischia, un grell può attaccare quanti avversari riesca a raggiungere, utilizzando qualsiasi numero di tentacoli desideri contro un singolo avversario. Utilizza il morso solo contro una preda paralizzata o come ultima risorsa.

Un avversario può attaccare i tentacoli di un grell con un tentativo di spezzare, considerandoli delle armi. I tentacoli di un grell hanno 5 punti ferita ciascuno. Se un grell sta lottando con un bersaglio utilizzando il tentacolo che sta subendo l'attacco, userà un altro tentacolo per effettuare l'attacco di opportunità contro l'avversario che sta effettuando il tentativo di spezzare. Recidere uno dei tentacoli del grell infligge 2 danni alla creatura. I tentacoli recisi ricrescono in 1d6 giorni.

I grell che appartengono a un nido o colonia potrebbero essere armati di lance del fulmine (vedi pagina 115). I grell selvatici non costruiscono né fanno uso di alcuna arma, affidandosi invece alle loro armi naturali.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un grell deve colpire un avversario della sua taglia o inferiore con un attacco con il tentacolo. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Esperto lottatore (Str): Un grell che sceglie di lottare con un tentacolo e non rimanere impegnato in lotta subisce una penalità di -10 alle sue prove di lotta invece della normale penalità di -20 (vedi "Afferrare migliorato", pagina 305 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

I grell, salvo i cuccioli, hanno un bonus razziale di +10 alle prove di lotta. (Gli avversari paralizzati perdono automaticamente le prove di lotta).

Paralisi (Str): I tentacoli di un grell sono pieni di piccoli barbigli spinosi, simili a quelli di una seppia. Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo di un grell deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 o restare paralizzato per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include una penalità razziale di -4.

Le creature colpite da più attacchi di tentacolo nello stesso round, non effettuano tiri salvezza multipli; invece, effettuano un singolo tiro salvezza, ma la CD incrementa di 1 per ogni tentacolo aggiuntivo che colpisce nello stesso round. Ad esempio, una creatura colpita da quattro attacchi con il tentacolo di un grell deve superare un singolo tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 per evitare la paralisi, invece di quattro tiri salvezza con CD 10.

Senza vista (Str): Un grell è immune agli attacchi con lo sguardo, gli effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un grell infligge 1d6+1 danni.

Vista cieca (Str): Un grell è cieco, ma manovra e combatte come una creatura dotata di vista utilizzando l'olfatto e le vibrazioni per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di discernere oggetti e creature entro 18 metri. Il grell non deve effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare creature nel raggio di azione della sua vista cieca.

Volare (Str): Il corpo di un grell galleggia in maniera insolita. La creatura può produrre continuamente un effetto simile all'incantesimo *volare*, che può utilizzare per muoversi a velocità 9 metri (manovrabilità perfetta). Questa galleggiabilità gli conferisce anche un effetto permanente di *caduta morbida* con raggio di azione personale.

Abilità: Un grell ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

GRELL FILOSOFO

Un grell filosofo è un membro eccezionalmente intelligente e spietato della razza, una creatura maligna e dominante che non tollera minacce contro la sua colonia nativa. I filosofi di una colonia decidono degli affari tramite consensi e dibattiti, e creano congegni e armi aliene (come la *lancia del fulmine*) per l'impiego dei loro seguaci. I filosofi più potenti sono chiamati patriarchi. Un tipico patriarca è un grell Grande con 11 Dadi Vita e 9 livelli da mago.

I grell filosofi hanno le stesse qualità speciali e capacità del normale grell, ma sono anche armati di formidabili incantesimi da mago. Amano utilizzare incantesimi come *invisibilità* e *foschia occultante* contro creature dotate di vista, trasformando la loro vista cieca in un vantaggio tattico.

Incantesimi: Un grell filosofo è un mago di 4° livello con Intelligenza 16.

Tipici incantesimi da mago preparati (4° livello dell'incantatore): 0-frastornare (CD 13), individuazione del magico, mano magica, tocco di

affaticamento (+7 contatto in mischia, CD 13); 1° - armatura magica, charme su persone (CD 14), foschia occultante, raggio di indebolimento (+6 contatto a distanza); 2° - evoca mostri II, invisibilità, protezione dalle frecce.

ANATOMIA DEI GRELL

I grell sono il prodotto di una oscura e lontana creazione. Sorsero in un mondo parallelo o piano alternativo dove le leggi della natura sono molto diverse da quelle dei mondi umanoidi.

Sebbene gli avventurieri possano confondere la pelle grigia e aggrinzita di un grell per tessuto cerebrale scoperto, il mostro non è un cervello senza corpo. La sua pelle riluce di umidità sotto scarse condizioni di luce, ma l'epidermide è alquanto cuoiosa e dura, misurando diversi centimetri di spessore nella parte superiore del corpo. Il colorito varia da una pallido grigio-rosa a una debole tonalità di rosa-porpora. I grell più anziani hanno un colorito più scuro.

I dieci tentacoli sono gommosi e forti. Ognuno è composto di centinaia di muscoli a forma di anello avvolti da una pelle dura, quasi fibrosa, molto più sottile dell'epidermide del corpo principale. Barbigli o aghi ossei affilati coprono ciascuno dei tentacoli ogni 5-10 centimetri, fin quasi alla punta. Questi barbigli cavi iniettano nelle vittime il veleno paralizzante del grell. Il grell può ritrarre parzialmente i suoi barbigli nei tentacoli per gestire o manipolare oggetti che non vuole strappare o perforare. Ogni tentacolo è lungo dai 1,5 ai 2,4 metri, sebbene i grell più grossi ne abbiano di più lunghi.

Il becco di un grell è fatto della stessa sostanza ossea dei barbigli sui tentacoli. È più simile ai gusci calcificati prodotti da alcuni molluschi che a vero osso, non avendo né vasi sanguigni né midollo. I grell non hanno "ossa" a parte il becco e i barbigli. Il corpo è sostenuto da una gabbia morbida e flessibile di cartilagine sotto la spessa epidermide. Anche se non amano farlo, i grell possono facilmente stringersi attraverso aperture sorprendentemente piccole, comprimendo il corpo a circa la metà dell'altezza e larghezza con pochi problemi.

Gli organi interni di un grell sono abbastanza insoliti. Il cervello della creatura (etichettato 1 sul diagramma alla pagina successiva) è una membrana o foglio arruffato che sembra un pezzo di carta spiegazzato. Si trova sopra il becco, vicino la fronte del corpo della creatura. Sopra il cervello, in cima alla porzione anteriore del corpo, si trova una massa di gangli intrecciati (2) che serve da centro dei sensi elettricettivi della creatura. I suoi polmoni (3) sono collocati dietro il cervello, vicino al centro superiore del mostro. Un grell non ha cuore, ma dispone invece di dieci potenti camere vascolari (4) situate nel corpo, vicino la base di ciascun tentacolo. Comprimensi e rilassandosi in concerto, queste camere vascolari servono a far circolare il sangue verde a base di rame della creatura. Lo stomaco (5) si trova vicino al centro della sua massa, e il tratto digerente riempie il terzo posteriore del corpo.

I grell non hanno bisogno di mangiare spesso. Preferiscono fare grandi pasti, con lunghi intervalli nel mezzo. Un grell adulto può facilmente divorare un umano di 75 kg in un pasto, ma dopo potrebbe non aver più bisogno di mangiare per tre mesi. Se il cibo è abbondante o se ne presenta l'opportunità, un grell non esiterà a mangiare anche se non è particolarmente affamato. Per rifiutare un pasto, un grell deve essere veramente affamato.

*Anatomia di un grell (legenda nel testo)*

SENSI DEI GRELL

I grell non hanno occhi e sono completamente privi di vista. Hanno un udito affinato (dato che l'intera epidermide funge da orecchio) e possiedono un misterioso senso meglio descritto come elettroricezione. Un grell percepisce le deboli aure elettriche delle creature viventi e degli oggetti inanimati nelle sue immediate vicinanze. Sebbene questa capacità abbia un raggio di azione relativamente limitato (18 metri), è abbastanza discriminante. Un grell può facilmente distinguere tra due umani di taglia diversa, un umano vivo e un umano morto, o macigni composti di tipi diversi di pietra con la sua elettroricezione. Un

grell ha difficoltà a distinguere tra due umani di taglia simile a meno che non parlino: il suo udito affinato gli permette di identificare gli individui dalla voce.

Insieme, l'udito e la percezione elettrica del grell danno alla creatura vista cieca fino a 18 metri. Anche nelle zone di silenzio magico, l'elettroricezione del grell impedisce alla creatura di restare effettivamente cieca a causa della mancanza di occhi.

RIPRODUZIONE

Tutti i grell nascono senza sesso, ma raggiunta l'età adulta possono scegliere di diventare maschi. Solo un grell su cinque decide di farlo. I grell maschi si accoppiano all'incirca una volta ogni dieci anni, scegliendo un non maschio che sviluppa di conseguenza caratteristiche femminili. La coppia depone numerose uova in una caverna sicura e ben nascosta, e quindi non intrattengono più relazioni tra di loro o i propri figli. La femmina torna quindi alla sua condizione di sesso neutro, mentre il maschio mantiene il suo genere. I grell più anziani e potenti sono probabilmente maschi, quindi i capi grell vengono normalmente chiamati patriarchi. Ad ogni modo, i grell danno al sesso e alla riproduzione molta meno attenzione di quanto facciano gli umanoidi.

SVILUPPO E INVECCHIAMENTO

Quando un giovane grell esce dall'uovo, è delle dimensioni di una piccola tazza o calice (1 Dado Vita, taglia Minuscola), ed è privo di capacità senziente. Sopravvivono per anni come caccia-

ACCECARE UN GRELL

Come si può accecare una creatura priva di occhi? È difficile, ma possibile. Un grell non perderà la vista cieca finché il senso dell'udito e la percezione elettrica non saranno impediti. L'udito può essere facilmente danneggiato tramite incantesimi o effetti che producono sordità o silenzio. La percezione elettrica è più difficile da bloccare. Possono riuscirci potenti scariche elettriche, anche se i grell sono normalmente immuni all'elettricità. Se un grell dovesse subire 20 o più danni da elettricità, il mostro deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o perdere la percezione elettrica per 1d4 round. Se dovesse subire 40 o più danni, la CD del tiro salvezza sarebbe 20, e l'elettroricezione andrebbe perduta per 2d4 round.

tori di parassiti, nutrendosi di piccoli roditori, insetti e rettili. Al conseguimento del quinto anno di età, sono circa la metà delle dimensioni di un adulto (2 Dadi Vita, taglia Piccola) e sono divenuti autocoscienti. I giovani grell procreati in prossimità di colonie, normalmente si uniscono ai loro compagni a questa età, e raggiungono la piena maturità intorno ai dieci anni.

I grell continuano a crescere per tutta la loro esistenza, e i grell più anziani sono significativamente più grossi e più potenti di quelli più giovani. È rischioso per i grell civilizzati divenire troppo grandi; il patriarca di una colonia grell distrugge e consuma qualsiasi potenziale rivale molto prima che possa diventare sufficientemente potente da sfidarlo. I grell che prevedono questo pericolo abbandonano la colonia per continuare a vivere da grell selvatici, divenendo sempre più grandi e forti lontani dai sospetti di un patriarca. Solo quando l'esiliato si sentirà abbastanza forte da sfidare il patriarca farà ritorno.

I grell vivono fino a duecento anni in buona salute. Al termine della propria vita, subiscono una degenerazione abbastanza rapida, crollando rapidamente in cinque o dieci anni dopo avere raggiunto la crescita massima. I grell più anziani si ossificano mentre i tessuti fisici diventano morti e rigidi. Infine, perdono la capacità di nutrirsi e digerire i pasti. Sono pochi i grell a raggiungere i duecentotrenta anni di età.

Grell cucciolo: GS 1/3; aberrazione Minuscola; DV 1d8-1; pf 3; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 6 m (perfetta); CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +0; Lotta -12; Att o att comp +4 in mischia (1 più paralisi, tentacolo); AS paralisi; QS immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare; AL N; TS Temp -1, Rifl +2, Vol +2; For 2, Des 15, Cos 8, Int 2, Sag 11, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +14; Arma Accurata.

Linguaggio: Nessuno.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo di un grell cucciolo deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 5 o restare paralizzata per 1d4 round.

Senza vista (Str): Un grell cucciolo è immune agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.

Grell giovane: GS 2; aberrazione Piccola; DV 2d8; pf 9; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 9 m (perfetta); CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +6; Att +4 in mischia (1d3-1 più paralisi, tentacolo); Att comp +4 in mischia (1d3-1 più paralisi, 10 tentacoli); AS afferrare migliorato, paralisi, stritolare; QS immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare; AL NM; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +3; For 8, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +14; Arma Accurata.

Linguaggio: Grell.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un grell giovane deve colpire un avversario della sua taglia o inferiore con un attacco con il tentacolo. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo di un grell cucciolo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 7 o

restare paralizzata per 1d4+1 round. Ogni tentacolo aggiuntivo che colpisce la stessa creatura in quel round aumenta la CD del tiro salvezza di 1.

Senza vista (Str): Un grell giovane è immune agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un grell giovane infligge 1d4-1 danni.

VARIANTI DEI GRELL

A differenza dei beholder o dei mind flayer, i grell presentano poche differenze fisiche. Un grell patriarca è poco più di un filosofo di grande età e insolita potenza fisica, mentre un grell filosofo è semplicemente un grell intelligente ma per il resto normale con una grande propensione per la magia.

SOCIETÀ GRELL

I grell mancano della diversità di forme e capacità dimostrata da altre razze di aberrazioni. Sebbene differiscano di taglia e potenza magica, appartengono tutti alla stessa specie. La principale divisione nella razza è culturale anziché fisica: il grell in questione è un grell selvatico o un grell civilizzato?

I grell selvatici sono spaventosi predatori dei luoghi bui e senza luce del mondo. Tendono ad essere assalitori solitari che cacciano in grandi fette di territorio, aggredendo qualsiasi creatura gli capiti a tiro. Sono crudeli e assassini, e amano scegliere creature senzienti come prede. I grell selvatici a volte si riuniscono in piccoli branchi nelle zone in cui si caccia bene. Un branco di grell selvatici è molto più pericoloso di un gruppo di bestie o animali predatrici di simili dimensioni, dato che i grell sono sufficientemente intelligenti per pianificare imboscate sofisticate e coordinare gli attacchi. Anche grosse compagnie di avventurieri bene armati possono restare indifesi nello spazio di un round o due dal rapido e silenzioso assalto di un branco di grell, e qualsiasi compagnia sopraffatta da questo attacco fa davvero una brutta fine.

Nonostante il nome datogli dai saggi che studiano questi mostri, i grell selvatici sono molto più che bestie selvatiche. Sono intelligenti quanti i loro cugini civilizzati; infatti, un singolo grell può facilmente adattarsi alle circostanze unendosi o abbandonando diverse colonie nel corso della propria vita, vivendo come cacciatore solitario per un periodo prima di tornare a unirsi alla compagnia di altri membri della sua specie. I grell selvatici è raro che abbiano accesso alle armi e alla magia con cui i filosofi armano i membri delle colonie.

I grell civilizzati si riuniscono in colonie o nidi composti da diverse dozzine di individui. Preservano una quantità maggiore della scienza aliena e delle conoscenze magiche possedute dai loro antenati. I grell civilizzati sono organizzati in tre caste molto libere: soldati, filosofi e patriarchi. I grell fanno ben poca distinzione tra gli individui: i soldati rispettano i filosofi perché la capacità magica porta grande rispetto nella colonia. Solo i patriarchi detengono un vero potere, e anche in quel caso, le colonie grell sono governate da un freddo e pragmatico consenso di tutti gli adulti, quale che sia la casta.

La principale attività di una colonia grell è la raccolta di cibo, studiare i segreti dell'alchimia, e preparare l'espansione in nuove terre (o addirittura mondi). I grell non si impegnano nel

commercio, manifattura o piacere, né hanno interesse a stringere relazioni con culture vicine. I grell amano cacciare e uccidere, e quindi non formano gruppi specializzati di raccoglitori di cibo o foraggieri. Ogni grell della colonia deve procurarsi il proprio cibo o morire di fame. Solo i patriarchi hanno il diritto di richiedere la preda di un altro grell e, anche allora, preferiscono mettersi in caccia ad ogni occasione.

I grell non sono costruttori. Creano edifici e artefatti (come le lance del fulmine) solo quando necessario, e gli avamposti grell consistono in poco più di una rete di rozze caverne in cui si trovano cose di interesse o valore lasciate sul pavimento finché non sono richieste. Quando un grell ha motivo di costruire una parete, struttura o mobilio, le costruiscono con il cristallo grell, una malta alchemica che può essere utilizzata per costruire pareti forti e leggere di trasparente cristallo grigio.

Dal momento che le colonie grell non coltivano cibo o costruiscono cose, hanno scarso bisogno di schiavi umanoidi. A volte mantengono un "branco" di bestiame (che potrebbe comprendere o meno umanoidi) da consumare. Sebbene i grell preferiscano dare la caccia al pasto nelle terre selvagge, comprendono che tenere a portata di mano una riserva di cibo conveniente e affidabile permetta ai grell con compiti importanti di trascorrere meno tempo a cacciare e più tempo al servizio degli interessi della colonia. Restare prigioniero di una dispensa grell è un fato orribile. I mostri forniscono acqua e cibo (nella forma di funghi e muffe commestibili) al loro "bestiame", ma altrimenti non si preoccupano né controllano i loro prigionieri. Di conseguenza, i prigionieri combattono tra di loro disperatamente e in modo orribile per assicurarsi che qualcuno finisca per diventare il prossimo pasto preso dal recinto.

A volte, i grell permettono a prigionieri utili di sopravvivere per un certo periodo come selezionatori dei divorati. Un prigioniero disposto ad aiutare i grell a trascinare più prede nelle loro grinfie (o che dimostra di riuscire a mantenere l'ordine nei recinti grazie a forza, crudeltà o astuzia) può sopravvivere a lungo mantenendo i suoi affamati padroni ben nutriti. Nessun selezionatore è considerato altro che carne animale ma, perlomeno, ha la possibilità di essere l'ultimo prigioniero divorato.

LINGUAGGIO

La maggior parte dei grell parla solo il proprio linguaggio. I grell filosofi conoscono diversi linguaggi aggiuntivi, di solito Comune, Draconico e Sottocomune. Studiano le lingue delle razze o culture che vivono vicine ai terreni di caccia prescelti.

Il Grell è difficilmente riconoscibile come linguaggio. Consiste di un insieme di raschi ronzanti, scatti e fischi, potenziati dalle peculiari manipolazioni dell'aura elettrica di ciascun grell. Circa metà del significato del linguaggio è trasmesso da segnali elettrici, che sono inaudibili e invisibili da qualsiasi creatura priva del senso di elettroricezione del grell. I grell che comunicano tra di loro nel proprio linguaggio devono trovarsi a 18 metri l'uno dall'altro per portare avanti conversazioni complesse.

Dato che il linguaggio consiste di una componente sia auditiva che elettrica, i grell possono decidere di parlare in modalità solo auditiva o solo elettrica. Molti dettagli e sottigliezze vengono persi, ma le comunicazioni più semplici (come segnali di caccia, allarmi o richieste di aiuto) possono facilmente essere trasmessi con uno solo dei due mezzi. I grell che parlano ad altri grell a più di 18 metri di distanza fanno uso del linguaggio solo udibile, che permette ai loro scatti e ronzii di essere trasportati per decine di metri in buone condizioni. I grell entro 18 metri l'uno dall'altro possono comunicare in totale silenzio scegliendo di parlare solo elettricamente. È evidente l'utilità di questo metodo nel segnalare imboscate o coordinare un attacco improvviso.

RELIGIONE

I grell non considerano alcuna creatura o essere come realmente divino. Gli dei sono semplicemente entità di grande potere personale. Meritano rispetto e attenzione, ma la nozione di adulazione o venerazione è aliena alla mentalità grell. I grell non si aspettano alcuna sorta di aldilà, e percepiscono la morte come l'inevitabile cessazione dell'esistenza (sebbene alcuni rari grell filosofi esplorino la possibilità della

Grell

non
morte,

come permesso-
gli dalle loro doti
e opportunità).

Sebbene i grell non diano ad alcun essere la loro venerazione, provano una certa ammirazione per i più grandi divoratori, creature la cui oscura fame e tendenze



Grell
filosofo

distruttive potrebbero inglobare interi mondi se ne avessero la possibilità. Divinità come Tharizdun o il Paziente sono quindi degne del rispetto dei grell, e meritano di essere onorate (o placate) di tanto in tanto. L'esatta natura di questa ammirazione varia di colonia in colonia, a seconda di ciò che ritiene appropriato il grell patriarca. Alcuni patriarchi dirigono i loro servitori affinché offrano sacrifici dopo una caccia riuscita, altri fanno offrire sacrifici in periodi difficili, e altri ancora non offrono mai alcuna sorta di venerazione, assumendo che i grandi divoratori prendono quello che vogliono quando vogliono.

È raro, ma accade, che un grell filosofo si volga a queste potenze oscure e affamate, divenendo un chierico di Tharizdun o del Paziente. Un grell sacerdote è una creatura insolita, e sceglie di seguire questo percorso non per il desiderio di venerare una creatura divina, ma per ottenere il potere necessario a diventare patriarca. I grell sacerdoti considerano il rapporto con la divinità patrona un semplice accordo; ottengono accesso a una fonte di magia che i loro compagni non possono utilizzare in cambio di offerte e sacrifici.

Informazioni su Tharizdun e il Paziente sono presentate nel Capitolo 9: "Cacciatore di aberrazioni".

CAPI

I grell rispettano la forza e danno poco rispetto ai loro superiori in società a meno che questi superiori non siano più forti, più astuti e più potenti. Sorprendentemente, i grell si governano tramite un consenso comune e il dibattito. A differenza di molte razze malvagie, che disprezzano e cacciano i membri più deboli della specie, i grell vedono ogni membro della loro razza come un collega e un esempio di creatura superiore. Sono perfettamente disposti ad assassinare rivali o complottare contro un superiore, ma non cercano di negare a nessun grell l'opportunità di progredire fin quanto le sue doti e la sua astuzia gli consentano.

Sebbene i grell siano inclini ad essere egualitari, è certamente vero che alcuni grell sono più uguali di altri. I grell rispettano la capacità magica e la forza fisica, così gli individui con più Dadi Vita, o i filosofi con intelligenza superiore e la capacità di lanciare incantesimi, hanno più peso nei dibattiti e le discussioni tramite le quali la colonia si governa. Non è insolito che le colonie si dividano in fazioni o cerchie, ciascuna aderente alle argomentazioni influenti di un particolare filosofo o potente anziano grell.

Anche un patriarca non è garantito di avere l'unanime sostegno dei suoi seguaci inferiori. Un patriarca comanda solo finché la colonia è concorde nel fatto che sia degno di farlo. Se il giudizio della colonia si volge contro un patriarca, questi viene ucciso o spinto all'esilio.

Grell patriarca: Grell mago 7; GS 10; aberrazione Grande; DV 12d8+48 più 7d4+28; pf 147; Iniz +6; Vel 1,5 m, volare 9 m (perfetta); CA 24, contatto 13, colto alla sprovvista 22; Att base +12; Lotta +30; Att +16 in mischia (1d6+4 più paralisi, tentacolo) o +13 contatto a distanza (5d6 elettricità, lancia del fulmine superiore); Att comp +16 in mischia (1d6+4 più paralisi, 10 tentacoli) e +10 in mischia (1d8+2, morso), o +13 contatto a distanza (5d6 elettricità, lancia del fulmine supe-

riore); AS afferrare migliorato, esperto lottatore, incantesimi, paralisi, sritolare; QS immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare; AL NM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +14; For 18, Des 14, Cos 18, Int 18, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Cercare +6, Concentrazione +16 (+20 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (natura) +10, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +15, Osservare +11, Percepire Intenzioni +4, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +1 (+3 sottoterra); Alchimia Grell†, Arma Focalizzata (tentacolo), Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni^B, Riflessi in Combattimento, Scrivere Pergamene^B.

†Nuovo talento descritto a pagina 114.

Linguaggi: Grell, Sottocomune, Comune, Draconico, Elfico.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un grell patriarca deve colpire un avversario della sua taglia o inferiore con un attacco con il tentacolo. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può sritolare.

Esperto lottatore (Str): Un grell che sceglie di lottare con un tentacolo e non rimanere impegnato in lotta subisce una penalità di -10 alle sue prove di lotta invece della normale penalità di -20 (vedi "Afferrare migliorato", pagina 305 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

I grell patriarchi hanno un bonus razziale di +10 alle prove di lotta. (Gli avversari paralizzati perdono automaticamente le prove di lotta).

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo di un grell patriarca deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o restare paralizzato per 2d4 round. Ogni tentacolo aggiuntivo che colpisce la stessa creatura in quel round aumenta la CD del tiro salvezza di 1.

Senza vista (Str): Un grell patriarca è immune agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.

Sritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un grell patriarca infligge 1d8+4 danni.

Incantesimi da mago preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo (+13 contatto a distanza); 1° - armatura magica*, charme su persone (CD 15), foschia occultante, raggio di indebolimento (+13 contatto a distanza), unto (CD 15); 2° - invisibilità, protezione dalle frecce, ragnatela (CD 16), tocco di idiozia (+15 contatto in mischia); 3° - dissolvi magie, lentezza (CD 17), protezione dall'energia; 4° - evoca mostri IV, invisibilità superiore.

*Già lanciato.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - frastornare, lampo, spruzzo acido, resistenza; 1° - dardo incantato, individuazione delle porte segrete, protezione dal bene, spruzzo colorato; 2° - evoca mostri II, frastornare mostri, raggio rovente, sfocatura; 3° - anti-individuazione, blocca persone, evoca mostri III, fulmine, intermittenza; 4° - confusione, metamorfosi, nebbia solida.

Proprietà: Fermaglio dello scudo, anello di protezione+2, lancia del fulmine superiore.

RAPPORTI CON ALTRE RAZZE

Per i grell, in definitiva tutte le altre creature ricadono in una di queste tre categorie: i divorati (un gruppo davvero molto ampio, che comprende umanoidi, animali e altre creature), gli immangiabili (quelle rare creature la cui fisiologia o natura le rende fisicamente non commestibili per i grell, e quindi di poco interesse) e i grandi divoratori (quelle ancor più rare creature che si nutrono di grell).

I grell non hanno assolutamente nessun problema nell'attaccare e divorare creature che appartengono alla categoria dei divorati. Qualsiasi conversazione o negoziato con queste creature è totalmente a discrezione del grell, e può essere interrotto da un attacco in qualsiasi momento. I grell sono sicuramente abbastanza intelligenti da capire che sebbene possano mangiare una creatura ciò non vuol dire che sia sempre saggio o utile farlo. Un malvagio mago umano che fornisce a un grell oggetti di valore (altri umanoidi in pasto, tesoro, o interessante sapere magico, ad esempio) è qualcosa di simile a una gallina dalle uova d'oro, non certo da divorare per passatempo. La difficoltà che un umanoide affronta nello stabilire un simile accordo con un grell consiste nel dimostrare le proprie doti nel primo incontro con i divoratori. Alla fine, anche il più utile alleato resta un animale da pasto, da divorare non appena diventa più utile come pasto che come servitore.

I grell si curano poco delle creature che appartengono alla categoria immangiabili, eccetto in circostanze insolite. Non c'è grande motivo nel combattere queste creature, così, se ne hanno l'occasione, i grell sono inclini a lasciar stare cose come costrutti intelligenti, vegetali o non morti, e si aspettano lo stesso in cambio. Di tanto in tanto, un patriarca particolarmente innovativo potrebbe stringere un accordo con un vicino immangiabile, come un lich. Di tutte le altre creature, gli immangiabili hanno le migliori probabilità di essere trattati con eguaglianza e giustizia da un grell, solo perché i grell non hanno nulla da guadagnare da loro.

I grell hanno una relazione molto più complessa con le creature che considerano grandi divoratori. La loro intera filosofia sostiene il concetto che qualsiasi cosa abbastanza potente da divorare un'altra creatura, ne ha ben donde: il potere crea il diritto. D'altra parte, i grell disprezzano l'idea di essere ridotti allo status di divorato di qualcun altro, e quindi fanno di tutto per divorare prima di esserlo a loro volta. Mostri sotterranei come aboleth, mind flayer e beholder sono quindi ammirati per la loro potenza e capacità, ma contemporaneamente detestati. A volte i grell accettano tregue temporanee con questi vicini, in particolare quando il vantaggio numerico dei grell si equilibra con la potenza dell'altra specie, ma se esiste una reale disparità di forze, i grell tenteranno di distruggere i rivali o trasferire la colonia.

MAGIA GRELL

A volte i grell intraprendono lo studio della magia arcana, diventando formidabili maghi e guadagnandosi il titolo di filosofi. La sapienza magica compone però solo una parte dei loro poteri soprannaturali. Gli studiosi grell sono padroni di un sinistro sapere alieno, meglio descritto come alchimia grell.

L'alchimia grell combina la manipolazione della magia arcana con conoscenze di scienze naturali, chimica e (cosa più

importante) le leggi fisiche e le proprietà dello spazio alieno da cui ebbero origine. Ovviamente, non tutte queste proprietà possono essere facilmente riprodotte o manipolate nel mondo naturale, ma i grell filosofi lavorano a lungo e con diligenza per trovare modi di applicare la loro conoscenza delle leggi magiche e fisiche di una sfera aliena ai loro studi delle materie arcane del mondo umano. Pochi studiosi umani riescono a comprendere la magia o creazione degli oggetti dei grell, semplicemente perché non hanno conoscenza delle proprietà aliene incorporate nel sapere arcano dei grell.

Lo studio dell'alchimia grell viene rappresentato dal talento Alchimia Grell, descritto di seguito.

ALCHIMIA GRELL [CREAZIONE OGGETTO]

Una creatura con questo talento ha studiato il sapere arcano alieno e inquietante dei grell, e comprende le leggi magiche e fisiche attraverso le quali funzionano i loro incantesimi e congegni.

Prerequisiti: Int 13, Conoscenze (dungeon) 3 gradi, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Una creatura con questo talento può creare oggetti grell, comprese le *lance del fulmine*. I suoi incantesimi sono in parte basati su oscure leggi fisiche, e non solo sulla magia, e quindi ottengono un bonus di +2 alle prove di resistenza agli incantesimi. Sono anche più difficili da identificare o dissolvere. Le prove di Sapienza Magica effettuate per identificare gli incantesimi e le prove di livello dell'incantatore effettuate per dissolvere gli incantesimi subiscono una penalità di -2 a meno che anche l'identificatore non possieda questo talento.

OGGETTI GRELL

In aggiunta alla *lancia del fulmine*, i grell filosofi e artigiani costruiscono diversi oggetti unici, tutti descritti di seguito.

Per via della loro insolita anatomia, i grell utilizzano oggetti magici diversi rispetto agli umanoidi. Un grell può indossare:

- Due amuleti, fermagli, medaglioni, collane, talismani o scarabei incastonati nella spessa pelle del suo corpo.
- Due paia di bracciali o braccialetti nelle spesse porzioni superiori di due tentacoli.
- Fino a quattro anelli sulle esili estremità di quattro ulteriori tentacoli.

I grell non possono indossare fasce, cappelli, elmi, diademi, lenti, occhiali, vesti, vestiti, camicie, tuniche, armature (sebbene siano concepibili bardature fatte appositamente per i grell), cinture, mantelli, manti, cappe, guanti, guanti d'arme, stivali o scarpe. I grell filosofi sviluppano oggetti unici che possono occupare lo slot di anelli o amuleti.

Cristallo grell

Di colore grigio sporco e trasparente, il cristallo grell è un comune materiale da costruzione nelle tane grell. Viene utilizzato per edificare pareti leggere, scaffali, partizioni e utensili.

Nella sua forma grezza, il cristallo grell è una polvere secca composta di piccoli cristalli grigio-argento che sembrano sale sporco. Quando gettati in acqua, i cristalli si espandono e induriscono in fogli piani. 0,5 kg di polvere di cristallo e 20 litri d'acqua generano

un foglio di 2,25 m² di 2,5 cm di spessore e del peso di 25 kg. È necessaria circa 1 ora perché il foglio cresca fino alle sue massime dimensioni. Mentre cresce, può essere lavorato o modificato per assumere specifiche forme con un'attenta manipolazione. I grell che lavorano il cristallo acquisiscono gradi in Artigianato (lavorare cristallo) per realizzare oggetti.

Quando è pronto, il cristallo grell ha durezza 7, 20 punti ferita per 2,5 centimetri di spessore, una CD per rompere di 20, e Scalare CD 25. Quando hanno bisogno di strutture particolarmente robuste, i grell dispongono più strati sovrapposti del cristallo.

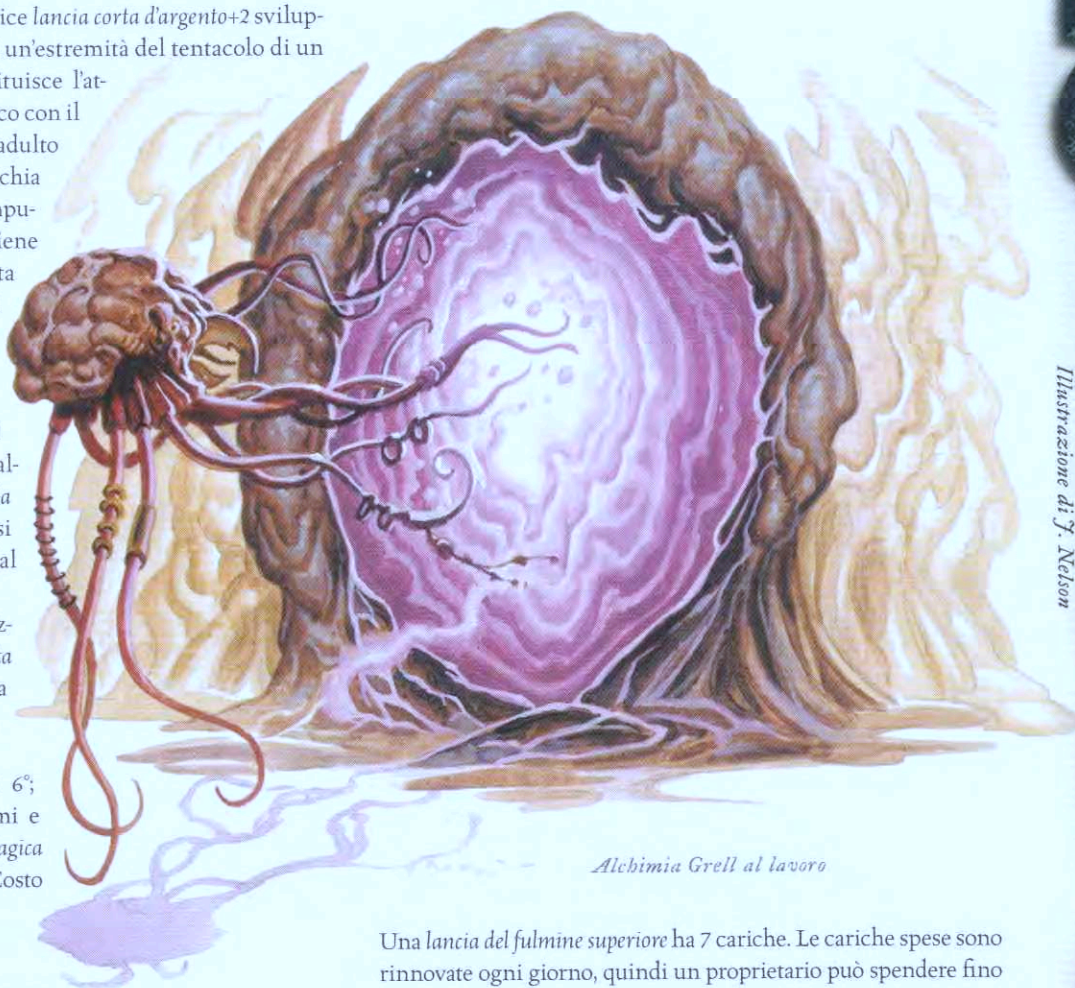
Alchimia Grell e Artigianato (alchimia); Creare CD 20; Prezzo 10 mo; Peso 0,5 kg (non pronto).

Lancia d'argento

Questo congegno è una semplice *lancia corta d'argento+2* sviluppata per essere indossata su di un'estremità del tentacolo di un grell. La *lancia d'argento* sostituisce l'attacco di quel tentacolo. L'attacco con il tentacolo di un normale grell adulto migliora come segue: +7 in mischia (1d6+2/x3). Un grell che impugna una *lancia d'argento* ottiene ulteriori 1,5 metri di portata con quel tentacolo (4,5 metri per un tipico grell adulto). Minuscoli canali nell'interno dell'arma trasmettono il veleno paralizzante del grell alla punta dell'arma, così qualsiasi creatura colpita dalla *lancia d'argento* è soggetta alla paralisi come se fosse stata colpita dal tentacolo del grell.

Qualsiasi creatura può utilizzare l'arma come una *lancia corta d'argento+2*, ma non può usarla per paralizzare a meno che non sia un grell.

Invocazione moderata; LI 6°; Alchimia Grell o Creare Armi e Armature Magiche, *arma magica superiore*; Prezzo 8.392 mo; Costo 4.392 mo + 320 PE.



Alchimia Grell al lavoro

Illustrazione di J. Nelson

Lancia del fulmine

I grell che vivono in colonie o nidi difendono le proprie dimore con *lance del fulmine*, congegni d'argento dalla forma tubolare, lunghi circa 90 centimetri. Queste armi infliggono 3d6 danni da elettricità (senza tiro salvezza) a un singolo nemico entro 18 metri con un attacco di contatto a distanza riuscito. Una *lancia del fulmine* di solito funziona solo nelle grinfie di un grell, sebbene una prova di Utilizzare Oggetti Magici con CD 25 permetta a un personaggio di razza diversa di utilizzare l'arma. Una *lancia del fulmine* ha 5 cariche. Le cariche spese sono rinnovate ogni giorno, quindi un proprietario può spendere fino a 5 cariche in un periodo di 24 ore.

Invocazione debole; LI 3°; Alchimia Grell, *stretta folgorante*; Prezzo 3.800 mo.

Lancia del fulmine superiore

Una versione più grande e più potente della *lancia del fulmine*, una *lancia del fulmine superiore* si trova tra i tentacoli di filosofi e patriarchi. Assomiglia a un sottile tubo d'argento, lungo 1,5 metri. L'arma infligge 5d6 danni da elettricità (senza tiro salvezza) a un singolo nemico con un attacco di contatto a distanza riuscito (raggio di azione 18 metri). Se l'attacco di contatto colpisce, il dardo elettrico si estende verso un secondo bersaglio a scelta dell'utilizzatore, entro 9 metri dal bersaglio primario, infliggendo 5d6 danni (senza tiro salvezza) al bersaglio secondario con un secondo attacco di contatto a distanza riuscito.

Una *lancia del fulmine superiore* di solito funziona solo nelle grinfie di un grell, sebbene una prova di Utilizzare Oggetti Magici con CD 25 permetta a un personaggio di razza diversa di utilizzare l'arma.

Una *lancia del fulmine superiore* ha 7 cariche. Le cariche spese sono rinnovate ogni giorno, quindi un proprietario può spendere fino a 7 cariche in un periodo di 24 ore.

Invocazione debole; LI 5°; Alchimia Grell, *stretta folgorante*; Prezzo 18.000 mo.

SANGKON BHET

Sotto le rovine coperte dalla giungla di un antico tempio umano si nasconde un piccolo avamposto di grell che hanno cominciato a cacciare di notte nell'area circostante. Sangkon Bhet è un tipico esempio di piccolo avamposto grell; i mostri occupano delle rovine o caverne appropriate per un periodo mentre cercano nuovi luoghi in cui trasferire la colonia dopo avere cacciato in eccesso nella loro precedente residenza.

Le rovine di Sangkon Bhet si trovano in una giungla umida, alcuni chilometri da popolose pianure che circondano un porto dei mari meridionali. Il tempio consiste di poco altro che un piccolo ammasso di pietre, coperto da rampicanti e diviso da alberi svettanti che sono cresciuti nelle vecchie piazze ed edifici circostanti. Secoli fa, Sangkon Bhet era dedicato alla venerazione di una temibile e malvagia divinità delle tenebre, ma ora è abbandonato da molti anni. I grell hanno occupato il luogo perché le sue grotte e tane sotterranee fornivano da appropriato rifugio dall'odiata luce del sole.

Le grotte e le camere all'interno dell'avamposto grell si conformano alle caratteristiche standard dei dungeon descritte nella Guida del DUNGEON MASTER, con alcune eccezioni.

La maggior parte dell'area delle caverne è umida e buia, coperta di muffa e funghi che la rendono scivolosa. Aggiungere +5 alla CD di tutte le prove di Acrobazia, Equilibrio e Scalare effettuate nell'avamposto.

Ruscelli e pozze nelle caverne sono stagnanti e poco profondi (tra i 30 e i 60 centimetri). I personaggi devono pagare 2 quadretti di movimento ed effettuare prove di Equilibrio con CD 5 per entrare nel quadretto di un ruscello o pozza. Un fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può muoversi per quel round; un fallimento di 5 o più significa che il personaggio è caduto prono nel quadretto.

Il terreno impervio della caverna consiste di rocce, macigni caduti e formazioni rocciose. I personaggi che entrano in terreno impervio devono pagare 2 quadretti di movimento per attraversare 1 quadretto. Dato che tutti i grell volano,

naturalmente non subiscono penalità da ruscelli, pozze o aree impervie.

Porte di cristallo grell: Le porte fatte di cristallo grell sono disposte in diverse aree. Hanno durezza 7, 20 punti ferita, e una CD per sfondare di 20. Sono semplici feritoie o pannelli che possono essere spostati di lato per attraversarle.

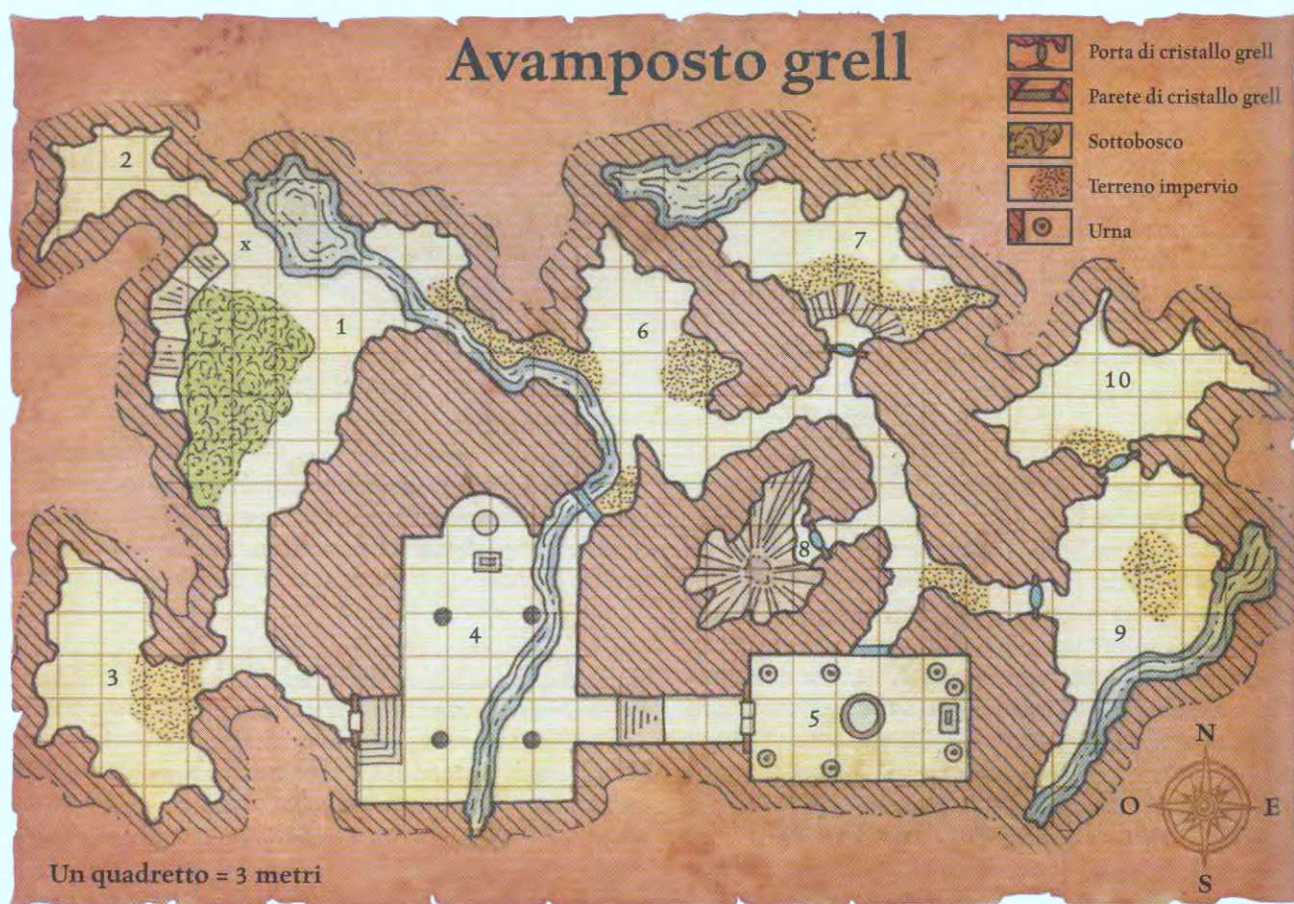
Pareti di cristallo grell: Le pareti di cristallo grell sono spesse 10 centimetri. Hanno durezza 7, 80 punti ferita, e una CD per sfondare di 29.

1. LA CAVITÀ (LI DA 3 A 6)

Vicino al centro della rovina coperta della giungla, un'umida scalinata scende lungo le pareti di una cavità profonda 9 metri. La copertura della giungla copre la cavità, lasciandone il pavimento immerso nell'ombra. Piccoli scoli d'acqua cadono lungo le pareti, raccogliendosi in una pozza nell'estremità meridionale. La maggior parte del pavimento della cavità è coperta da muffa e fogliame.

Diversi ingressi di grotte o fessure si perdono nell'oscurità, compresa un'apertura ai piedi della scalinata, un'altra ad est dove un ruscello confluisce nella bocca della grotta, e una a sud che sembra sia stata migliorata da una costruzione in muratura.

I malvagi sacerdoti di Sangkon Bhet ritagliarono le scale dalla pietra viva della cavità per raggiungere il pavimento della caverna sottostante. La pozza nell'estremità settentrionale è profonda circa 3 metri vicino alla parete, ma per il resto solo 1,5 metri.



I personaggi che scendono ai piedi della scala (il punto indicato da una X sulla mappa) entrano nel raggio di azione della vista cieca del grell di guardia. Se la sentinella nota degli intrusi, emerge dall'area 2 e attacca.

Sentinella grell: pf 35, *lancia del fulmine*; vedi pagina 115.

Data l'opportunità, la sentinella cerca l'occasione di trascinare i personaggi paralizzati sopra la pozza e gettarli nel punto più profondo, mettendoli a serio rischio di affogare.

Se pressata dagli assalitori, la sentinella fuggerà volando su per le pareti della cavità. Da lì raggiungerà la giungla soprastante, a meno che non abbia un via di fuga sgombra verso l'area 3 o 6.

Forti rumori di battaglia, probabilmente verranno uditi dai grell nelle aree 3, 4 o 6. La distanza fornisce una penalità di -10 alle prove di Ascoltare, e il rumore del ruscello aggiunge un altro -5, per una penalità totale di -15. (I grell adulti hanno un modificatore di Ascoltare +4).

Un grell dall'area 3 e un altro dall'area 6 arrivano 3 round dopo quello in cui hanno udito rumore di combattimenti nella cavità. Il filosofo dell'area 4 non indagherà, fidandosi dei suoi compagni perché sistemino qualsiasi problema.

2. GROTTA DELLA SENTINELLA (LI 4)

Questa grotta profonda è colma di una massa intrecciata di spesse radici che scendono dal soffitto 6 metri più in alto, e coprono parzialmente le pareti. Antichi scheletri umani restano impigliati tra le radici.

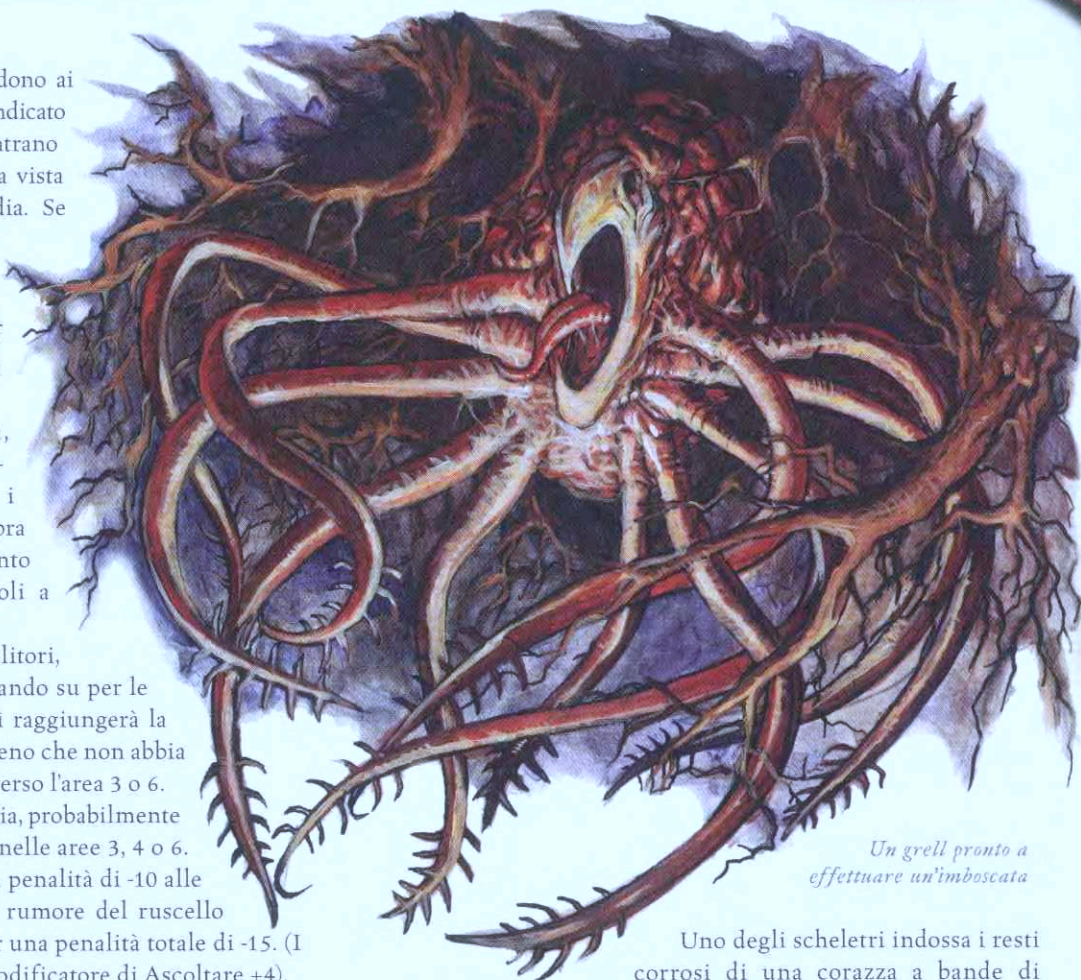
Gli scheletri sono i resti degli antichi apostati di Sangkon Bhet, incatenati alle pareti e dimenticati qui molto tempo fa. Sono inquietanti, ma non pericolosi.

Questa grotta funge da posto di guardia per la sentinella della colonia, che si nasconde tra le radici e i detriti nella parte superiore della camera e osserva il fondo delle scale dell'area 1. Se la sentinella non avvista gli intrusi scesi dalle scale, li attaccherà sicuramente quando entreranno in questa stanza. Il grell ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi perché i suoi tentacoli si confondono molto bene con le radici del soffitto (modificatore di Nascondersi totale +12).

Questa camera è anche infestata da numerosi feroci millepiedi. Gli artropodi hanno imparato a evitare i grell, ma attaccheranno subito qualsiasi altra creatura entri nella stanza.

Sentinella grell: pf 35, *lancia del fulmine*; vedi pagina 115.

Millepiedi mostruoso Medio (4): pf 4 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 286.



Un grell pronto a effettuare un'imboscata

Uno degli scheletri indossa i resti corrosi di una corazza a bande di bronzo. In una tasca dell'armatura (prova di Cercare con CD 10, a meno che l'armatura non venga rimossa, nel qual caso la tasca viene automaticamente trovata) ci sono quattro granati violetti, ciascuno del valore di 300 mo.

Se la sentinella viene uccisa da intrusi che in seguito lasciano il complesso, i due grell dell'area 3 verranno disposti qui in caso gli invasori decidano di tornare.

3. TANA DEI GRELL (LI 5)

Un passaggio naturale impervio e stretto si allontana dal passaggio in muratura, salendo lungo una difficile pendenza piena di scivolosi macigni tondi. Oltre si trova una grande caverna, con il soffitto perforato dalle radici degli alberi soprastanti. Ossa giacciono sparse sul pavimento.

Questa camera ospita due normali grell. Essi si avventurano nella giungla soprastante in cerca di prede. Le ossa sono i resti degli animali consumati: diversi cervi e un assortimento di creature più piccole.

Se i grell odono rumore di battaglia nell'area 1, un grell si reca a indagare, mentre l'altro resta qui e si nasconde. Se i grell vengono messi in allerta dall'avvicinarsi di una rumorosa compagnia di intrusi nel passaggio esterno, si nascondono entrambi tra le radici del soffitto e preparano un'imboscata. Le radici di questa camera non sono così fitte come quelle dell'area 2, e quindi i grell ottengono un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi (modificatore di Nascondersi totale +10).

Grell (2): pf 33, 25; vedi pagina 108.

In una fessura poco appariscente nella parte meridionale della stanza (Cercare CD 15), uno dei grell ha nascosto parte

del bottino acquisito nell'assalto a un mercante fluviale qualche settimana fa. Due grossi borselli contengono 260 ma, 185 mo e 18 mp, oltre a cinque gemme del valore di 20 mo ciascuna e una pozione di cura ferite leggere.

4. TEMPIO NASCOSTO (LI 8)

Un lungo blocco di pietra umido e irregolare domina una grande camera fatta di pietra lavorata. Quattro pilastri scolpiti come serpenti sostengono un soffitto alto 6 metri, e una grande alcova nell'estremità settentrionale conserva un grande idolo di pietra: una donna serpente con sei braccia e diverse armi mortali in mano. I mattoni del pavimento sono spezzati e malmessi al punto tale che un ruscello scorre nelle mezzo della stanza. L'acqua fluisce da un passaggio nella parete a nord e svanisce in una stretta e buia fessura nella parete meridionale. Un passaggio in muratura nella parete a est scende nell'oscurità.

Il pavimento della stanza è coperto da strane cose: pile di sabbia bianca, vecchie urne di bronzo piene di oli scuri, sacche di radici e tuberì, e panchine di pietra sulle quali sono disposti affilati strumenti d'argento.

Questa stanza era in precedenza un santuario nascosto dei sacerdoti di Sangkon, utilizzato per i loro riti maligni più oscuri e segreti.

Il passaggio che conduce da questa stanza all'area 6 è bloccato da un muro di cristallo grell, che presenta un piccolo canale di drenaggio (del diametro di 30 centimetri) che permette al ruscello di passarvi attraverso.

Un grell filosofo si è appropriato del santuario come suo laboratorio e alloggio. Questo filosofo è specializzato nello studio della magia necromantica, e ha utilizzato gli incantesimi *comandare non morti* per assumere il controllo di diversi gnoll scheletri lasciati qui molto tempo fa dai sacerdoti malvagi.

Il necrofilosofo è perfettamente consapevole del vantaggio offerto dalla sua capacità di volare. Fluttua vicino al soffitto, utilizzando i suoi incantesimi (*evoca mostri II*, *evoca sciame*, *raggio di esaurimento* e *raggio di indebolimento*) per sfiancare una compagnia di nemici pericolosi mentre i suoi servitori scheletrici attaccano. Si unirà alla battaglia solo quando i nemici saranno stati indeboliti.

Numerose grosse urne di pietra nell'angolo nord occidentale della stanza contengono 175 ma, 855 mo, un borsello contenente cinque piccole agate del valore di 25 mo ciascuna e due pergamene: *invisibilità* e *scudo di fuoco*.

Grell necrofilosofo: Grell necromante 5; GS 7; aberrazione Media; DV 5d8+20 più 5d4+20; pf 76; Iniz +4; Vel 1,5 m, volare 9 m (perfetta); CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +16; Att +9 in mischia (1d4+1 più paralisi, tentacolo); Att comp +9 in mischia (1d4+1 più paralisi, 10 tentacoli) e +4 in mischia (2d4, morso); AS afferrare migliorato, esperto lottatore, paralisi, stritolare; QS immunità all'elettricità, immunità alla paralisi, senza vista, vista cieca 18 m, volare; AL NM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +9; For 12, Des 18, Cos 19, Int 16, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +5, Concentrazione +12 (+16 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (dungeon) +6, Conoscenze (natura) +6, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Sapienza Magica +6; Alchimia Grell†^B, Arma Accurata, Attacco in Volo, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Scrivere Pergamene^B.

†Nuovo talento descritto a pagina 114.

Linguaggi: Grell, Sottocomune, Comune, Draconico.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il grell deve colpire un avversario della sua taglia o inferiore con un attacco con il tentacolo. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Esperto lottatore (Str): Un grell che sceglie di lottare con un tentacolo e non rimanere impegnato in lotta subisce una penalità di -10 alle sue prove di lotta invece della normale penalità di -20 (vedi "Afferrare migliorato", pagina 305 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

Il grell necrofilosofo ha un bonus razziale di +10 alle prove di lotta. (Gli avversari paralizzati perdono automaticamente le prove di lotta).

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo del grell necrofilosofo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o restare paralizzato per 2d4 round. Ogni tentacolo aggiuntivo che colpisce la stessa creatura in quel round aumenta la CD del tiro salvezza di 1.

Senza vista (Str): Il grell necrofilosofo è immune agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, il grell necrofilosofo infligge 1d6+1 danni.

Incantesimi da mago preparati (5° livello dell'incantatore, scuole proibite illusione e invocazione): 0 - *distruggere non morti* (+9 contatto a distanza), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mano magica*, *spruzzo acido* (+9 contatto a distanza); 1° - *armatura magica**, *colpo accurato*, *foschia occultante*, *incuti paura* (CD 15), *raggio di indebolimento* (+9 contatto a distanza); 2° - *comandare non morti* (CD 16), *evoca sciame*, *individuazione dei pensieri* (CD 15), *resistere all'energia*; 3° - *evoca mostri III*, *intermittenza*, *raggio di esaurimento* (+9 contatto a distanza; CD 17).

*Già lanciato.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti eccetto illusione e invocazione; 1° - *individuazione dei non morti*, *protezione dal bene*, *sonno*, *tocco gelido*; 2° - *frastornare mostri*, *nube di nebbia*, *spaventare*, *tocco del ghoul*; 3° - *blocca persone*, *dissolvi magie*, *fulmine*, *respirare sott'acqua*.

Proprietà: Amuleto della salute+2.

Gnoll scheletro (3): GS 1; non morto Medio; DV 2d12; pf 13 ciascuno; Iniz +5; Vel 9 m; CA 13, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +3; Att o att comp +3 in mischia (1d10+3/x3, alabarda); QS immunità al freddo, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti; AL NM; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +3; For 15, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Abilità e talenti: Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: N/A.

Tratti dei non morti: Uno scheletro è immune agli incantesimi e le capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora il danno extra dei colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche per i punteggi delle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica,

esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato e resurrezione funziona solo se consenziente. Scurovisione 18 metri.

5. ACQUE DELLA MORTE (LI 6)

Le porte che conducono a questa camera dall'area 4 sono fatte di antico bronzo, scolpite in forme minacciose.

In fondo alle scale c'è una doppia porta, verde e corrosa dal tempo. Si riescono a malapena a distinguere figure scheletriche scolpite nell'antico bronzo. Teschi ghignanti e artigli d'osso coprono la porta.

Sebbene la porta sembri pericolosa, non lo è affatto. È bloccata, e richiede una prova di Forza con CD 21 per aprirla.

La camera oltre l'antica porta è una specie di santuario oscuro o cripta. Bassorilievi ammuffiti scolpiti nelle pareti di pietra inneggiano a immagini di morti cruenti, mostrando figure scheletriche che sacrificano umani vivi su altari coperti di teschi. Diverse enormi urne di pietra, alte 1,5 metri, sono disposte lungo le pareti. Nel centro della stanza c'è una pozza o fontana lunga circa 3 metri. La pozza è circondata da una parete di mattoni ed è piena di acqua nera e stagnante. Un piccolo altare di pietra si erge contro la parete orientale e, sulla parete settentrionale, una barriera di cupo cristallo grigio blocca un'altra uscita dalla stanza.

I sacerdoti malvagi di Sangkon Bhet sacrificano i prigionieri alle loro oscure divinità in questa stanza, affogandoli nelle urne cerimoniali. Ogni urna contiene uno scheletro umano immerso in acqua scura e marcia, mentre la grande pozza al centro della stanza contiene un sinistro guardiano: una mummia affogata. I grell appresero in fretta che i non morti di questa stanza erano soddisfatti di lasciarli in pace finché avessero evitato il posto, e quindi sigillarono l'ingresso settentrionale e chiusero le porte occidentali.

Scheletro (7): pf 6 ciascuno; *Manuale dei Mostri* pagina 217.

Mummia: pf 60; *Manuale dei Mostri* pagina 186. A causa della sua lunga immersione, la mummia è priva di immunità al fuoco.

I non morti si animano e attaccano se qualsiasi creatura vivente traffica con una delle urne, tocca le acque della pozza o si avvicina a più di 1,5 metri dall'altare senza porgergli correttamente omaggio. Agli scheletri è necessario 1 round per uscire dalle urne, e la mummia comincia il combattimento prona (e ben nascosta) nelle nere acque della pozza.

La mefitica fanghiglia sul fondo della pozza è piena di antiche monete d'oro; lanciare monete nell'acqua faceva parte dei riti che si svolgevano qui. La pozza contiene 740 mo, 44 mp e un cerchietto d'oro del valore di 240 mo.

6. FORESTA DI STALAGMITI (LI 5)

Questa grande caverna rimbomba del rumore di acqua corrente. Un ruscello rapido e poco profondo scorre lungo la parete occidentale di questa camera. Un gran numero di stalagmiti e stalattiti domina la stanza; alcune di esse sono particolarmente belle.

Gran parte del pavimento della caverna è irregolare, pieno di stalagmiti o i resti infranti di queste formazioni. Due grell

adulti usano la camera come tana. Rumori di battaglia dall'area 1 potrebbero spingere 1 grell a indagare (vedi area 1).

Grell (2): pf 38, 27; vedi pagina 108. Il grell più grande ha con sé una lancia d'argento (vedi pagina 115).

Se uno dei grell in questa stanza viene ucciso, l'altro tenta di fuggire e avvertire il patriarca dell'area 10 che l'avamposto è sotto attacco. Se solo un grell si trova in questa stanza (presumibilmente perché l'altro è andato a controllare i rumori dall'area 1 e non ha fatto ritorno), fuggirà quando ridotto a metà dei suoi punti ferita.

7. GROTTA DEI PRIGIONIERI

La porta che conduce a questa camera è bloccata dall'esterno.

Una porta di spesso cristallo grigio riempie questo ramo del passaggio. Il pannello di mezzo sembra come se possa essere piegato e spostato di lato, ma diverse sbarre o spesse verghe della stessa sostanza cristallina lo tengono bloccato da questa parte.

Rimuovere le sbarre dall'esterno richiede solo alcuni istanti.

Una ripida discesa scivolosa di pietra umida scende di 4,5 metri. Una pozza di acqua stagnante riempie la parte settentrionale di questa stanza. Il pavimento è coperto di ossa: perlopiù animali, ma alcune sembrano appartenute a umanoidi.

I grell utilizzano questa grotta come recinto per i prigionieri o il bestiame che non intendono divorare immediatamente. Di solito, i mostri gettano le vittime nella caverna senza preoccuparsi di fargli del male, e poi le recuperano quando affamati.

Chiunque cerchi di arrampicarsi fino alla porta dal pavimento della caverna deve superare una prova di Scalare con CD 15. Spalancare la porta una volta bloccata dall'esterno richiede una prova di Forza con CD 25.

Attualmente, la stanza non contiene prigionieri. È un ottimo posto per aggiungere un PNG da salvare, se il DM vuole personalizzare la tana.

I personaggi giocanti sconfitti ma non uccisi in altre parti del complesso, probabilmente si risveglieranno in questa camera, disarmati ma non ancora divorati. Fuggire dalla stanza prima che i grell decidano di fare il prossimo pasto pone una sfida formidabile a personaggi indeboliti da una battaglia persa e privati dell'equipaggiamento.

8. BARATRO DEL FILOSOFO (LI 6)

Questa caverna assomiglia più a una fossa che a una grotta. Il pavimento scende ripidamente dalla porta di cristallo, e stalagmiti appuntite coprono il fondo del condotto, quasi 9 metri più in basso. Strani punti nelle pareti della camera servono da sporgenze, sulle quali piccole urne, sacche e forzieri di metallo pendono precariamente.

Questa camera è dimora del secondo filosofo dell'avamposto. Affrontare la ripida pendenza della camera richiede una prova di Scalare con CD 20; qualsiasi creatura che cada dalla sporgenza della porta nel baratro subisce 3d6 danni da caduta e 1d4 attacchi (+8 in mischia, danno 1d6) dalle stalagmiti sottostanti.

Le sporgenze sono colme di vari materiali e reagenti necessari agli studi del filosofo: terre rare, sabbie, sali, polveri e interessanti esemplari naturali.

Grell filosofo: pf 56; vedi pagina 109.

Il filosofo di questa stanza non ha vie di fuga. Si nasconde con *foschia occultante* (riesce a vedere attraverso la foschia grazie alla sua vista cieca) e cerca di paralizzare i personaggi sulla porta in modo che cadano sulle rocce appuntite di sotto.

Il filosofo ha ammassato un piccolo tesoro dalle sue esplorazioni nelle rovine in superficie e nelle terre vicine. Conserva il suo tesoro nei forzieri di metallo sulle sporgenze: 265 mo, 290 ma, tre malachiti del valore di 15 mo ciascuna, due peridot di valore di 60 mo ciascuno, un'ametista del valore di 300 mo, e un braccialetto d'argento del valore di 110 mo.

Se il patriarca nell'area 10 viene ucciso, questo filosofo prende il posto di comando dell'avamposto (nessuno degli altri grell si fida del necrofilosofo dell'area 4).

9. CAMERA DELLA CASCATA (LI 5)

Il ruggito dell'acqua rim-bomba in questa grande caverna. Un rapido ruscello scorre lungo il muro distante, sparendo in una piccola cascata nelle buie profondità del sotto-suolo. Strani funghi spuntano tra le stalagmiti e la pietra scivolosa del pavimento della caverna.

Questa caverna funge da posto di guardia per i grell assegnati alla difesa della tana del patriarca. Qui si nascondono due grell di guardia, sebbene entrambi trascorrono gran parte del tempo vicini al ruscello, sperando di impalare qualche pesce sotterraneo.

Grell (2): pf 34, 30; vedi pagina 108. Entrambi sono armati con lance del fulmine.

I grell sono leali al patriarca, ma esitano all'idea di sacrificare le loro vite per lui. La cascata nella parte orientale della stanza conduce a uno stretto, umido passaggio fluviale sotterraneo che scorre per diverse centinaia di metri prima di tornare in superficie sul fianco di una collina. Se un grell viene ucciso, l'altro tenta di fuggire tramite questo passaggio, che comprende diverse strettoie difficili da attraversare per un umano (Artista della Fuga CD 15).

Uno dei grell ha raccolto una manciata di gemme interessanti nella giungla circostante, compresa una tormalina del valore di 60 mo, un piccolo opale del valore di 150 mo e quattro agate striate del valore di 8 mo ciascuna.

10. TANA DEL PATRIARCA (LI 10)

Una breve ma ripida pendenza di macigni bagnati sale fino a una grossa caverna piena di sorprendenti funghi fosforescenti. La strana luce spettrale della camera illumina un ammasso di ossa animali sul pavimento e pile ammonticchiate di equipaggiamento umanoide: armature, armi e vestiti. Nella parte orientale della stanza, uno stretto crepaccio svanisce nel buio.

Il patriarca dell'avamposto ha scelto questa camera come sua tana personale. Sta attualmente valutando la questione di spostare il resto della sua colonia nelle caverne sotto Sangkon Bhet. Mentre le caverne superiori non potrebbero ospitare bene molti più grell, le caverne inferiori potrebbero ben servire la colonia.

L'equipaggiamento umanoide appartiene a una piccola compagnia di mercanti ed esploratori colti di sorpresa dagli scout del patriarca qualche giorno fa. Gli sfortunati esploratori furono divorati poco dopo essere stati trascinati all'avamposto. Lo stretto crepaccio nella parte orientale della stanza conduce al passaggio fluviale descritto nell'area 9. Sebbene sia un po' stretto per un patriarca, il grell spera di poter fuggire da

quella se necessario.

Grell patriarca: pf 147; vedi pagina 113.

Il patriarca è incline ad affrontare tutti salvo i nemici più pericolosi. Utilizza *invisibilità superiore* all'inizio del combattimento e attacca con audacia, cercando di sopraffare gli intrusi con un attacco improvviso. Se gli eroi sembrano in grado di sconfiggere la sua invisibilità, il mostro utilizza *ragnatela* o *lentezza* per rallentare la compagnia mentre sceglie un personaggio solitario che non può ricevere aiuto.

Il patriarca ha naturalmente rivendicato il grosso del tesoro scoperto dentro e nei dintorni di Sangkon Bhet. Il suo bottino consiste di 3.700 ma, 2.900 mo, 55 mp, una bella statuetta di giada del valore di 650 mo, due rubini del valore di 300 mo ciascuno, e tre piccoli diamanti del valore di 230 mo ciascuno. Le proprietà degli esploratori comprendono un'*armatura di cuoio borchiato*+2, una *spada corta infuocata*+1, un *mantello elfico* e una *pergamena di neutralizza veleno*.



Il patriarca e la sua ultima vittima



Illustrazione di C. Lukacs

Uiolenti assassini infiltrati da un freddo cosmo lontano, gli tsochari sono arrivati nel mondo per rubare la magia per i propri fini nefasti. Il loro appetito di sapere arcano è illimitato, e ogni loro successo non fa che alimentare sempre di più la loro cupa fame di magia. Le spie e gli impostori tsochari si muovono nelle strade delle città umane, infestano le sale delle gilde dei maghi, e in segreto cercano e assalgono le torri isolate di potenti stregoni. In un regno che soffre la mortale piaga dell'incursione tsochar, chiunque può essere una marionetta degli invasori alieni, e non ci si può fidare di nessuno.

Gli tsochari provengono da un mondo lontano nello spazio, un luogo freddo e buio così remoto dal sole che quest'ultimo risulta essere poco più che una stella luminosa in un cielo nero. Molto tempo fa, maghi malvagi o cultisti costruirono dei *portali* che collegavano certe spaventose rovine nel mondo normale all'orribile mondo degli tsochari. Tramite questi antichi *portali*, gli tsochari si infiltrarono nel mondo per vagare nelle terre umane e infiltrarsi nella società. Gli umanoidi interessanti (servitori preferiti, potenti alleati o prigionieri indifesi) a volte vengono trascinati attraverso questi *portali* nel mondo tsochar. Secondo i racconti, è un luogo di terribile freddo, aria sottile, venti ululanti e tenebre piene di follia, dove mostri molto peggiori degli tsochari vagano per le rovine di una civiltà antediluviana.

Le incursioni tsochar sono, fortunatamente, rare. O gli tsochari non sono una razza numerosa, oppure sono limitati nella loro capacità di utilizzare i *portali* che gli permettono di

accedere al mondo umano. Non sono diffusi o pericolosi quanto potenti civiltà di aberrazioni come quelle degli aboleth o dei mind flayer, e non sono così singolarmente potenti o comuni come i temuti beholder. Gli tsochari presentano un tipo diverso di minaccia, fatta di infiltrazioni e assassini. La gente comune delle terre umane ha poco da temere dagli tsochari, ma i saggi arcanisti e i maghi hanno ragione di essere preoccupati... se sospettano di essere osservati.

TSOCHAR

Aberrazione Piccola (Mutaforma)

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +4

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

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Tentacolo +8 in mischia (1d4+1)

Attacco completo: 4 tentacoli +8 in mischia (1d4+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, indossare carne, prendere incantesimi, stritolare, veleno

Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, resistenza agli incantesimi 14, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 9

Abilità: Conoscenze (dungeon) +6, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +12, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raggiare +5, Scalare +12, Utilizzare Oggetti Magici +9

Talenti: Arma Accurata^B, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste fredde

Organizzazione: Solitario, groviglio (3-8) o infestazione (10-20)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 5 DV (Piccola); 6-12 DV (Media); o per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Davanti a voi si raggomitola e pulsa una massa intrecciata e strisciante di tentacoli. È di un lucido colore blu-nero, con piccoli barbigli rosa disposti per i lunghi tentacoli. Se la creatura ha un corpo centrale, è nascosto nelle profondità dei suoi tentacoli frementi.

Spaventosi invasori da un reame lontano, gli tsochari sono una razza di mostruosi impostori, creature che possono rubare i corpi delle loro vittime e passare inosservati nella società umanoide. Bramano la magia, in particolare quella arcana, e sono in fervida ricerca di maghi umanoidi da rimpiazzare in modo da ottenere accesso a incantesimi che non potrebbero altrimenti manipolare.

Uno tsochar sembra una massa intrecciata di corde annodate o una palla di filo spinato. Ha una dozzina di sottili ma robusti tentacoli, ognuno rinforzato da piccoli artigli affilati come falci. Il corpo è poco più di un ispessimento e unione delle molteplici estremità. Gli occhi della creatura sono piccole sfere scure che si trovano all'estremità di tentacoli più piccoli e sottili, ben nascosti nella massa degli altri arti, e la bocca è un orifizio tondo, simile a quello di una lampreda, nel mezzo della parte inferiore. Lo tsochar ha un colorito blu indaco, con una trama a chiazze di blu più chiaro nella parte superiore del corpo.

Gli tsochari parlano il proprio linguaggio, ma possono utilizzare la telepatia per comunicare con altre creature. Un tipico tsochar è circa 60 centimetri di diametro, anche se alcuni dei suoi tentacoli più lunghi possono estendersi da 1,8 a 2,4 metri dalla massa centrale, e pesa all'incirca 12,5 kg.

COMBATTIMENTO

È raro incontrare uno tsochar nel proprio corpo. Di solito, si nasconde nel corpo di un umanoide che sta abitando o rimpiazzando (vedi sotto), mantenendo segreta la sua presenza. Dato che il mostro non ottiene i ricordi di chi rimpiazza, non è difficile individuare il camuffamento con alcune precise domande, sebbene è raro che lo tsochar resti abbastanza a lungo da far scoprire la sua copertura.

Mentre occupa un umanoide, lo tsochar ha poche opzioni di combattimento. Oltre che far combattere il suo ospite come ordina, non può effettuare altre azioni fisiche. Uno tsochar che rimpiazza un umanoide potrebbe avere accesso agli incantesimi

arcani precedentemente conosciuti dalla vittima, ma la creatura utilizza con parsimonia gli incantesimi in combattimento, dato che non li può recuperare una volta spesi.

Uno tsochar nella propria forma può facilmente fare a pezzi un umano senza armatura con sferzate e graffi dei suoi tentacoli. La creatura è molto più portata a pedinare e tendere imboscate a vittime solitarie che ad attaccare un gruppo. Cerca di afferrare e aggrapparsi al nemico, stritolandolo e avvelenandolo, fino a renderlo indifeso nella sua stretta di ferro. Una volta che la vittima è immobilizzata, uno tsochar può indossarne la carne.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno tsochar deve colpire con due tentacoli. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Gli tsochari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta, già incluso nelle statistiche di cui sopra.

Indossare carne (Sop): Uno tsochar può insinuarsi nel corpo di una creatura vivente indifesa, inserendo i suoi tentacoli negli spazi tra gli organi e i muscoli e sparendo nella vittima. La vittima deve essere della stessa taglia dello tsochar o più grande, e il processo richiede 1 minuto. Lo tsochar può rimpiazzare o occupare la vittima (vedi sotto). Le creature incorporee e costrutti, elementali, melme, non morti e vegetali sono immuni a questa capacità.

Uno tsochar può abbandonare un corpo che ha occupato o rimpiazzato con un'azione di round completo che infligge 3d6 danni all'ospite. Uno tsochar può essere obbligato ad abbandonare un corpo dall'incantesimo *rimuovi malattia* o *dissolvi il male* (l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per espellere il mostro, che infligge il danno descritto sopra) o l'incantesimo *guarigione o desiderio limitato* (che riesce automaticamente e non provoca danni all'ospite).

Occupare: Lo tsochar lascia la vittima viva e consapevole. Ogni volta che lo desideri, può infliggere un'indescrivibile agonia al suo ospite con un'azione standard, infigge da 1d6 a 6d6 danni obbligando l'ospite a superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o restare nauseato per il dolore per 2d4 round. Lo tsochar sceglie quanto danno infliggere con l'attacco.

Lo tsochar non può compiere azioni fisiche mentre occupa un ospite, ma può fare uso di azioni puramente mentali (come comunicare con l'ospite tramite il suo potere di telepatia e minacciare di ferirlo o ucciderlo a meno che l'ospite non agisca come desidera il mostro).

Quando l'ospite subisce danni (salvo quelli inflittigli dallo tsochar), lo tsochar occupante subisce la metà dei danni. Ad esempio, se l'ospite subisce 28 danni da freddo da un incantesimo *cono di freddo*, lo tsochar subisce 14 danni da freddo.

Uno tsochar che occupa un corpo umanoide si nutre del sangue e dei tessuti della creatura, infliggendo 1d3 danni alla Costituzione al giorno. Un tiro salvezza riuscito sulla Tempra con CD 15 dimezza il danno. Nel corso di alcuni giorni, gli umanoidi più fragili con all'interno uno tsochari si ammalano e muoiono, sebbene gli tsochari siano sufficientemente astuti da far acquisire all'ospite magie curative in modo da mantenersi in vita, se la situazione lo richiede.

Rimpiazzare: Lo tsochar occupa il sistema nervoso della vittima, uccidendola. Poi anima il corpo, agendo effettivamente da sistema nervoso dell'ospite morto. Il corpo rimane vivo, ospitando lo tsochar.

Funziona come l'incantesimo *metamorfosi* che fornisce l'esatta forma della vittima, eccetto che lo tsochar può restare nella forma della vittima per un massimo di un anno, e si lascia alle spalle il cadavere quando sceglie di terminare l'effetto. Lo tsochar sfrutta i punteggi di caratteristica fisici della vittima al posto dei propri, come descritto in *metamorfosi*. Lo tsochar può restare in questa forma all'infinito, ma una volta che l'abbandona, non può rianimare il corpo.

Gli tsochari che hanno rimpiazzato un umanoide divorano lentamente il nuovo guscio dall'interno. Un corpo rimpiazzato subisce 1d4 danni da risucchio di Costituzione al mese, che non guariscono naturalmente e possono essere ripristinati solo da mezzi magici. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 riuscito permette di dimezzare il danno. Naturalmente, gli impostori tsochari abbandonano i corpi che hanno rimpiazzato prima che diventino troppo deboli per essere di utilità.

Prendere incantesimi (Sop): Uno tsochar che rimpiazza un incantatore (vedi sopra) mantiene qualsiasi incantesimo arcano preparato dal personaggio morto, e può lanciarli come se li avesse preparati lui stesso. Lo tsochar deve soddisfare il punteggio minimo di caratteristica necessario per lanciare l'incantesimo in base al tipo di incantatore rimpiazzato (Intelligenza per un mago, ad esempio), oppure l'incantesimo non gli sarà disponibile. Se lo tsochar rimpiazza un incantatore spontaneo come uno stregone, mantiene tutti gli slot incantesimo disponibili dell'incantatore morto, e può usare qualsiasi incantesimo conosciuto dall'ospite morto. In entrambi i casi, lo tsochar non può recuperare incantesimi o slot incantesimo spesi dalle capacità di incantatore del personaggio morto.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, uno tsochar infligge 2d4+2 danni. Quando uno tsochar infligge danni tramite un attacco di stritolare, inietta nella vittima il suo veleno.

Telepatia (Sop): Uno tsochar può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri dotata di un linguaggio.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 15, danno iniziale e secondario 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il veleno dello tsochar viene trasmesso infliggendo danni con l'attacco di stritolare.

Abilità: Gli tsochari hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e utilizzano il modificatore di Destrezza invece di quello di Forza per le prove di Scalare. Possono sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciati. Gli tsochari hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici.

PERSONAGGI TSOCHARI

La maggior parte degli tsochari avanza con i Dadi Vita. I capi della razza, i nobili tsochari, aggiungono livelli di classe nelle classi di incantatore arcano. I più potenti maghi tsochari sono capaci di aprire *portali* tra il mondo tsochari

e il Piano Materiale per inviare i loro agenti nelle città e regni umanoidi.

Gli tsochari riveriscono una divinità nota come Mak Thuum Ngatha, il Verme dalle Nove Lingue (vedi pagina 177). Gli tsochari chierici sono rari, ma non ignoti, e hanno accesso ai domini Conoscenza, Distruzione, Follia e Viaggio.

ANATOMIA DEGLI TSOCHARI

Gli tsochari sono il prodotto di un mondo alieno. La carne tsochar è spaventosamente forte e robusta, simile a un cavo di ferro più che al corpo di creature di questo mondo. Ciò si rispecchia nella loro riduzione del danno e forza sorprendente.

Uno tsochar non è in realtà una singola creatura vivente, ma una creatura aggregata. Ciascuna delle dozzine di tentacoli raccolti e arti che sembrano comporre il corpo è, infatti, una creatura vivente, nota come treccia. Una treccia ha il proprio sistema nervoso e organi di respirazione, digestione e riproduzione. Attentamente rimossa dal resto del corpo, una treccia tsochar potrebbe continuare a vivere, ma sarebbe praticamente senza mente. Solo a stretto contatto con venti o trenta simili trecce, collegate da gangli nervosi e vene sanguigne in un groviglio, la treccia tsochar acquisisce una capacità senziente collettiva e autocoscienza.

Come alcuni dei più semplici animali trovati nel mondo comune (come la medusa), le trecce tsochar mostrano un grado di specializzazione per certe azioni. Ad esempio, la bocca da lampreda della creatura (etichettata 1 nel diagramma alla pagina successiva) è in realtà una struttura specializzata composta da parte della bocca di quattro fino a otto trecce, fuse in una crescita comune. Gli arti da combattimento e movimento sono un'altra specializzazione, così come gli organi sensoriali con le loro strutture a occhio scure (2) alle estremità. Dato che condividono il tessuto nervoso, i vasi sanguigni e la capacità senziente, le trecce tsochar formano collettivamente una singola entità, vulnerabile ai danni fisici come una forma di vita più comune.

Una treccia tsochar è lunga dai 90 ai 240 centimetri e del diametro medio di 1,25 centimetri, ma di solito si raccoglie e intreccia con altre trecce vicine al centro del corpo. Le trecce tsochar sono sorprendentemente forti e robuste per la loro taglia e peso, armate di numerosi barbigli uncinati (3). I barbigli contengono piccole escrescenze o canali tramite i quali lo tsochar può iniettare il suo veleno, ma ogni barbiglio somministra soltanto una dose minuscola. Ci vogliono numerosi tentacoli in collaborazione per somministrare una dose pericolosa di veleno, ragione per cui lo tsochar avvelena solo le creature che sta stritolando.

La disposizione interna di uno tsochar è minima per una simile complessa creatura. Con ogni treccia, gli organi vitali sono concentrati entro 30 centimetri dall'estremità "frontale", la parte della creatura che si unisce alle altre trecce. Il cervello (4) è una stringa rinforzata di gangli nervosi simile a una collana di perle. Il tratto digerente (5) è un esofago indistinto che assorbe cibo dalla "bocca" collettiva del mostro. Ogni treccia pompa il proprio sangue tramite una costrizione dei

*Anatomia di uno tsochar (legenda nel testo)*

muscoli motivi, che è la ragione per cui uno tsochar a riposo si raggomitola e si agita in continuazione. Lo tsochar assume ossigeno tramite minuscoli fori (6) disposti lungo le trecce.

SENSI DEGLI TSOCHARI

A differenza di altre razze di aberrazioni, gli tsochari non hanno sensi particolarmente straordinari. Gli tsochari vedono bene al buio completo e hanno un'innata predisposizione per "vedere" il calore, sebbene non posseggano una reale vista agli infrarossi. Uno tsochar dispone di solito dai cinque ai dieci trecce-occhi, ben nascosti nella massa di arti motori e combattenti. Ogni occhio è debole, ma focalizzando più occhi su oggetti di interesse, gli tsochari ottengono una vista uguale o superiore a quella umana in buone condizioni. Dato che gli tsochari utilizzano più occhi sullo stesso bersaglio, non possiedono la visione a 360° che ci si potrebbe aspettare da una creatura con molti occhi e nessun particolare orientamento del corpo.

L'udito tsochar è paragonabile a quello umano, nonostante le condizioni del loro mondo nativo. Indubbiamente, i venti urlanti che battono il loro mondo nativo rendono l'udito un senso che forniva ben poche informazioni ai progenitori della

razza. Non hanno un vero senso dell'olfatto, e invece gustano l'ambiente in maniera simile ai serpenti, assaporando gli odori tramite le parti della bocca nascoste. Gli tsochari non hanno un senso del tocco molto sviluppato, dato che la loro dura carne resiste alle piccole sollecitazioni o stimoli che un umano dalla pelle morbida nota facilmente.

Il senso più insolito degli tsochari è la sua capacità telepatica. La razza è in qualche modo empatica, e può facilmente ricevere e trasmettere informazioni tramite la telepatia. Alcuni tsochari sono così sensibili che possono individuare e localizzare le creature vicine dalle loro firme mentali, ma la maggior parte degli tsochari non si affida alla sola consapevolezza mentale per accertare la presenza di un'altra creatura.

PARASSITISMO

Più delle altre aberrazioni, gli tsochari sono fisicamente associati a creature di altre razze. Mostri come aboleth, grell e mind flayer mangiano o assoggettano di frequente gli umanoidi, ma gli tsochari possiedono l'unica capacità di occupare i corpi viventi di altre creature, a volte per mesi o anni di fila.

Sebbene uno tsochar possa abilmente disporre i suoi minuscoli tentacoli all'interno delle cavità del corpo ospite senza ucciderlo, richiede comunque un discreto ammontare di spazio. Lo tsochar può entrare solo nei corpi di creature che sono della sua stessa taglia o superiori. Quindi, un tipico tsochar, di taglia Piccola, può entrare in una vittima di taglia Piccola o superiore. Gli tsochari perdono la capacità di invadere gli umanoidi Piccoli con l'età, semplicemente perché diventano troppo grossi per entrare nei loro corpi. Spesso infestano però creature più grandi, se gli capita l'occasione.

Uno tsochar stabilisce un contatto fisico con i nervi chiave e i vasi sanguigni delle sue vittime crescendo i gangli che connettono i suoi arti alle parti chiave dell'anatomia della vittima. Il mostro può deliberatamente evitare di infliggere ferite letali, rimanendo un ospite indesiderato nel corpo della

vittima, oppure può mettersi a distruggere il tessuto cerebrale, i nervi principali o altre parti critiche.

Nel caso precedente, la vittima si riprende, sveglia e consapevole della presenza aliena presente nel suo corpo. Nel secondo caso, la vittima soffre una morte tramite indescrivibile agonia, lasciandosi dietro un guscio pronto all'uso per lo tsochar.

Un umanoide che trasporta uno tsochar nel corpo sembra abbastanza normale a prima vista, ma un esame più ravvicinato mostra diversi segni rivelatori: un addome leggermente disteso; lunghi bozzi serpentiformi appena sotto la pelle; riflessi di aliena carne blu-nera nell'ombelico, la gola o il canale uditivo.

RIPRODUZIONE

Gli tsochari sono completamente ermafroditi. Ogni treccia tsochar è sia maschile che femminile, e la creatura può procreare ogni volta ne abbia voglia. In generale, uno tsochar si riproduce una volta ogni 5-10 anni, deponendo un gruppo di circa cento piccole e robuste uova. Ogni uovo si schiude in una singola treccia tsochar. La singola treccia non è un nuovo tsochar; se ne devono invece assemblare dalle trenta alle quaranta in un unico intreccio perché un nuovo tsochar abbia vita. I nuovi intrecci possono provenire da un singolo genitore, ma gli tsochari non fanno nulla di particolare per assicurarsi che questo avvenga. Nei luoghi in cui gli tsochari si riproducono, è più comune che un nuovo tsochar sia il frutto di trecce generate da più genitori, quando le nidiate di uova si mescolano tra di loro. Quindi, un singolo tsochar maturo potrebbe avere un numero di genitori qualsiasi da uno a dozzine.

SVILUPPO E INVECCHIAMENTO

Una singola treccia tsochar è solo una piccola porzione di uno tsochar adulto. Durante le prime quattro-otto settimane di vita, le singole trecce della stessa zona si incontrano e lentamente cominciano a organizzarsi, unendosi tra di loro mentre iniziano a diventare degli intrecci. Questi intrecci cominciano a crescere insieme, fondendo le parti della bocca, condividendo i vasi sanguigni e connessioni nervose, e raggiungendo la piena capacità seniente dopo un anno dalla nascita.

Gli tsochari sono virtualmente immortali. Con l'invecchiare e morire delle trecce, uno tsochar maturo assume

trecce appena schiuse per sostituire le vecchie.

Circa metà delle trecce

tsochari viene incorporata in adulti maturi in questa maniera (l'altra metà crea nuovi individui, se ne ha l'opportunità). Una singola treccia vive circa 100 anni.

Gli tsochari crescono con l'età, aggiungendo più trecce di quante ne perdano. Più trecce possiede uno tsochar, più grosse queste tendono ad essere. Gli tsochari molti vecchi consistono di un centinaio o più di trecce, alcune

lunghe quasi 6 metri e di 7,5 centimetri di spessore.

In rare occasioni, le trecce tsochar non trovano mai nessun altro simile con cui fondersi, e trascorrono la propria esistenza come piccoli predatori solitari che si nutrono di roditori e parassiti. Una singola treccia possiede le caratteristiche descritte di seguito.

Tsochar treccia: GS 1/2; aberrazione Minuscola; DV 1/2 d8+1; pf 3; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 3 m; CA 17,

contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -7; Att o att comp +5 in mischia (1d3-3, tentacolo); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS afferrare migliorato, stritolare 1d3-3, veleno; QS resistenza al freddo 5, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +3; For 4, Des 16, Cos 12, Int 2, Sag 13, Car 9.

Abilità e talenti: Nascondersi +13, Osservare +3, Scalare +13; Arma Accurata^B, Riflessi in Combattimento.

Linguaggi: N/A.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno tsochar treccia deve colpire un avversario Piccolo o inferiore con il suo attacco con il tentacolo. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di



Uno tsochar adulto

opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Gli tsochari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, uno tsochar treccia infligge 1d3-3 danni. Quando uno tsochar infligge danni tramite un attacco di stritolare, inietta nella vittima il suo veleno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danno iniziale e secondario 1 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il veleno dello tsochar treccia viene trasmesso infliggendo danni con l'attacco di stritolare.

VARIANTI DEGLI TSOCHAR

Circa uno ogni dieci tsochar appartiene alla casta "nobile". Queste creature ottengono una coscienza superiore a quella del comune tsochar, e avanzano per classe del personaggio oltre che divenire più grossi come i normali tsochari. Un tipico nobile tsochar è uno tsochar con 8 Dadi Vita, con quattro-otto livelli da stregone. I più grandi e antichi tsochari sono stregoni terribilmente potenti, crudeli e antiche entità che dominano i loro seguaci inferiori con pugno di ferro.

Gli tsochari particolarmente abili con la telepatia acquisiscono il talento Vista Mentale, descritto di seguito.

Vista Mentale

Una creatura con questo talento possiede la capacità telepatica innata di individuare l'esatta posizione di altre creature pensanti nel raggio di azione della sua telepatia. La creatura percepisce dove si trovino gli altri e quanto sia potente il loro intelletto.

Prerequisito: Qualità speciale telepatia.

Beneficio: Una creatura con questo talento può individuare e individuare l'esatta posizione di creature che non sono senza mente (qualsiasi cosa abbia un punteggio di Intelligenza 1 o superiore) nel raggio di azione della sua telepatia. Funziona come la percezione cieca: la creatura sa in quale quadretto ogni essere pensante si trovi, ma non lo vede, e l'essere gode comunque di occultamento totale a meno che la creatura non lo possa vedere in qualche modo.

La creatura inoltre percepisce diverse altre peculiarità riscontrabili nell'essere individuato dalla vista mentale, compreso il tipo e il punteggio di Intelligenza. La creatura non deve effettuare alcuna azione aggiuntiva o speciale per ottenere queste informazioni; si tratta di cose ovvie per la vista mentale come la razza e l'abbigliamento dell'essere lo sarebbero alla vista normale.

Normale: La telepatia non offre alcuna capacità speciale di percepire altre menti. La creatura deve sapere che l'essere si trova lì per comunicarvi telepaticamente.

SOCIETÀ TSOCHAR

Gli tsochari sono maligni, ambiziosi, avari ed egoisti. Sarebbero disposti a perpetrare qualsiasi sorta di schema omicida tra di loro, non fosse per il fatto che uno tsochar non è ben equipaggiato per infliggere gravi danni a uno dei suoi simili. Non possono avvelenarsi o occuparsi a vicenda, e la dura carne rende difficile danneggiarli con le loro armi naturali. Due

tsochari possono combattersi tutto il giorno e non arrecarsi grandi danni vicendevolmente.

Dato che sono così resistenti agli attacchi fisici altrui, gli tsochari limitano naturalmente le loro contese a battaglie di intrigo, status e prestigio. La società tsochar è organizzata in diverse caste rivali, ognuna in continua competizione per ottenere potere e ricchezza. Le cinque caste più importanti sono i nobili, i sacerdoti, gli arcanisti, i soldati e i mercanti. Altre caste potrebbero avere più membri di questi, ma è raro che interagiscano con creature di altre razze.

I nobili sono i sovrani della società tsochar, consistono di un gruppo meritocratico di individui particolarmente forti, anziani, crudeli e manipolatori. Nessuno tsochar viene favorito per diritto di nascita; le creature non hanno senso della famiglia o dell'ereditarietà. Invece, qualsiasi tsochar che dimostra di essere capace, astuto e spietato può lentamente aprirsi la via nelle fila dei nobili. Gli individui di alto rango di altre caste operano attivamente nell'ottenimento di status sufficiente da abbandonare le proprie vecchie caste e diventare nobili.

I sacerdoti appartengono probabilmente alla casta più potente. Gli tsochari hanno una fervente adorazione per le loro sinistre divinità, e il culto di Mak Thuum Ngatha è l'organizzazione più influente nella società tsochari. Anche i nobili danno ascolto ai proclami della volontà divina dei sacerdoti. I sacerdoti considerano il saccheggio e il sacrificio di razze di altri mondi (come gli umani) un mandato sacro, e sono sempre impegnati nel diffondere la venerazione del Verme dalle Nove Lingue in altre sfere.

Gli tsochari arcanisti assimilano e studiano il sapere magico rubato ad altre razze. Tutti gli tsochari sono affascinati dalla magia arcana, ma gli arcanisti sono coloro che acquisiscono livelli da stregone o mago. I piani degli tsochari per rovesciare le gilde dei maghi umani nascono nelle nere sale degli arcanisti.

I soldati tsochari eseguono gli ordini delle caste dominanti. Soddisfano i desideri di nobili, sacerdoti e arcanisti. I soldati cercano di assurgere alla nobiltà tramite meriti di servizio, dimostrazione di successo, e un certo spietato comportamento. I soldati equilibrano la rivalità tra nobili e sacerdoti seguendo i dettami dei nobili e i mandati dei sacerdoti a seconda delle convenienze.

I mercanti tsochari non sono affatto mercanti, dato che nessuno tsochari pagherebbe per le cose che desidera a meno che non ci sia altra opzione possibile. Essi operano da esploratori, predoni, schiavisti e spie in cerca di opportunità di arricchimento a spese di razze meno capaci.

LINGUAGGIO

Gli tsochari parlano il proprio linguaggio, lo Tsochar. La maggior parte di esso consiste di complessi raschi e ronzi prodotti dallo sfregamento delle trecce. Sebbene gli umanoidi possano imparare a comprendere la lingua degli tsochari, parlarne il linguaggio sarebbe davvero difficile. Dato che gli tsochari sono telepati, il linguaggio Tsochar è relativamente semplice, con un ampio vocabolario di termini tecnici e concetti senza sintassi. Serve principalmente come forma scritta della telepatia tsochar.

È raro che gli tsochari facciano uso dei linguaggi di altre razze, affidandosi ancora alla telepatia. Di solito, uno tsochar parla lo Tsochar, Comune e un ulteriore linguaggio utile nel trattare con specifiche razze, come Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco o Sottocomune. Gli tsochari comprendono questi linguaggi molto meglio di come li parlino, dato che il loro apparato vocale è completamente diverso da quello umanoide. Quando parlano ad alta voce in linguaggi umanoidi, le loro voci sono metalliche, alte e ronzano in maniera abominevole. Uno tsochar che occupa o anima il corpo di umanoide è molto più comprensibile, dato che può usare le estensioni vocali esistenti.

RELIGIONE

Gli tsochari sono una delle più religiose razze di aberrazioni. Il culto di Mak Thuum Ngatha forma una casta elitaria di sacerdoti all'interno della società tsochar, anche più potente e influente della casta dei nobili. Il Verme dalle Nove Lingue incarna l'apertura verso un sapere infinito, la distruzione delle barriere, e l'estensione dello spazio e del tempo, tutte cose che gli tsochari riveriscono profondamente. A sua volta, Mak Thuum Ngatha considera gli tsochari come i suoi servi e agenti preferiti (per quanto possa favorire qualcosa o qualcuno), e affida ai sacerdoti tsochari compiti che ritiene importanti.

Dato che Mak Thuum Ngatha già ha il controllo degli tsochari, comanda ai suoi sacerdoti di diffonderne la venerazione e l'oscuro e pericoloso sapere che comporta, ad altre razze e terre. Troppo spesso, ciò significa reami umanoidi nel mondo normale. I sacerdoti tsochari di conseguenza fungono da emissari

o messaggi del Verme dalle Nove Lingue presso gli umanoidi troppo pazzi o incauti da essere tentati dal potere offerto dagli tsochari. Più di un cultista umano ha ottenuto i servigi di spie e assassini tsochari promettendo di compiere orribili sacrifici ed evocazioni per conto dei sacerdoti tsochari.

Esempi di personaggio: Akhando e Xhekk Thosss (LI 10)

Ultimo di una discendenza di sovrani minori noti per i loro traffici con sinistre potenze, il chierico Akhando vive in una torre in rovina nel mezzo dell'oscura e folta foresta delle Colline del Fuoco Stregato. Facendosi passare per un solitario proprietario terriero che governa un piccolo feudo in questa zona desolata, Akhando è il segreto signore di un culto devoto a Mak Thuum Ngatha. I suoi santuari e pietre di evocazione sono sparsi per la sinistra foresta in cui dimora. Akhando sta attualmente ospitando il sacerdote tsochar Xhekk Thosss, trasportando l'orribile creatura nelle sue carni in modo che il suo "ospite" possa studiare le possibilità offerte dal culto di Akhando.

Akhando, servitore del verme: Umano mezza-progenie remota† chierico 7 di Mak Thuum Ngatha; GS 9; esterno Medio (nativo); DV 7d8+36; pf 69; Iniz +2; Vel 9 m (6 m in armatura); CA 23, contatto 12, colto alla sprovvista 21; Att base +5; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d8+5, mazza pesante+1); Att comp +11 in mischia (1d8+5, mazza pesante+1) e +4 in mischia

Akhando e Xhekk Thosss hanno messo Krusk in una posizione scomoda



(1d4+2, 2 tentacoli); AS capacità magiche, colpo accurato; QS cambiare forma, immunità al veleno, resistenza all'acido 10, resistenza all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 17, riduzione del danno 5/magia, vista cieca 18 m; AL CM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +8*; For 18, Des 14, Cos 20, Int 10, Sag 19, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +14, Conoscenze (dungeon) +5, Conoscenze (religioni) +5, Osservare +6*, Sapienza Magica +5; Arma Focalizzata (mazza pesante), Incantesimi Inarrestabili, Riflessi Fulminei, Schivare.

†Nuovo archetipo descritto a pagina 155.

*Comprende la penalità per il dominio della Follia.

Linguaggio: Comune.

Cambiare forma (Sop): Come azione standard, Akhando può assumere la forma di una grottesca massa di tentacoli. Mentre è in questa forma, non può essere attaccato ai fianchi e ignora i danni extra dei colpi critici. Le creature native del Piano Materiale subiscono una penalità di morale -1 ai tiri per colpire contro Akhando in questa forma. La sua Classe Armatura diventa 15, il suo attacco passa a +9 in mischia (1d4+4, tentacolo) e il suo attacco completo diventa +9 in mischia (1d4+4, 4 tentacoli).

Capacità magiche: 3 volte al giorno - intermittenza, sfocatura; 1 volta al giorno - nube maleodorante, tocco di idiozia.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, Akhando può effettuare un normale attacco con un bonus cognitivo di +20 al tiro per colpire. Non subisce la probabilità di mancare che si applica agli attacchi contro un bersaglio occultato.

Incantesimi da chierico preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico (2), guida, lettura del magico, resistenza; 1° - comando (CD 15), confusione minore^D (CD 15), cura ferite leggere (2), favore divino, scudo della fede; 2° - blocca persone (CD 16), cura ferite moderate, oscurità, ristorare inferiore, tocco di follia^{D†}; 3° - contagio^D (CD 17), cura ferite gravi, dissolvi magie, evoca mostri III; 4° - confusione^D (CD 18), evoca mostri IV, potere divino.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 214.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +7 al danno), Follia (-1 alle prove basate sulla Saggezza e ai tiri salvezza sulla Volontà, eccetto che 1 volta al giorno somma +3 a una singola prova di Saggezza o tiro salvezza sulla Volontà).

Proprietà: Corazza di piastre+1, scudo pesante di metallo, mazza pesante+1, guanti del potere orchesco.

Xhekk Thosss: Tsochar chierico 5 di Mak Thuum Ngatha; GS 7; aberrazione Piccola; DV 9d8+36; pf 77; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +9; Att +10 in mischia (1d4+3, tentacolo); Att comp +10 in mischia (1d4+3, 4 tentacoli); Spazio/Portata 1,5 m/3 m; AS afferrare migliorato, indossare carne, prendere incantesimi, stritolare 2d4+6, veleno; QS intimorire non morti, resistenza al freddo 5, resistenza agli incantesimi 14, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, telepatia 30 m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +15; For 16, Des 16, Cos 18, Int 14, Sag 20, Car 15.

Abilità e talenti: Concentrazione +14 (+18 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (religioni)

+6, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +11, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Raggiare +6, Sapienza Magica +8, Scalare +11, Utilizzare Oggetti Magici +10; Arma Accurata⁸, Incantare in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Vista Mentale†, Volontà di Ferro.

†Nuovo talento descritto a pagina 126.

Linguaggi: Tsochar, Comune, Sottocomune.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Xhekk Thosss deve colpire un avversario con due tentacoli. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Gli tsochari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Indossare carne (Sop): Uno tsochar può insinuarsi nel corpo di una creatura vivente indifesa, scegliendo di occuparlo o rimpiazzare la vittima. Vedi pagina 122 per i dettagli.

Prendere incantesimi (Sop): Uno tsochar che rimpiazza un incantatore arcano mantiene qualsiasi incantesimo arcano preparato dall'incantatore morto. Vedi pagina 122 per i dettagli.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, Xhekk Thosss infligge 2d4+6 danni. Quando Xhekk Thosss infligge danni tramite un attacco di stritolare, inietta nella vittima il suo veleno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danno iniziale e secondario 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il veleno dello tsochar viene trasmesso infliggendo danni con l'attacco di stritolare.

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza; 1° - comando (CD 16), cura ferite leggere (2), favore divino, passo veloce^D, scudo della fede; 2° - blocca persone (CD 17), cura ferite moderate, frantumare^D (CD 17), oscurità; 3° - dissolvi magie, evoca mostri III, volare^D.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +5 al danno) e Viaggio (libertà di movimento fino a 5 round al giorno).

Xhekk Thosss occupa al momento il corpo di Akhando con la collaborazione del chierico. Il sacerdote tsochar non può quindi effettuare alcuna azione fisica finché non sceglie di uscire dal corpo di Akhando, come descritto in indossare carne (vedi pagina 122). Subisce metà dei danni subiti da Akhando. Lo tsochar cerca di mantenere segreta la sua presenza, ma se Akhando affronta una minaccia seria, uscirà dal corpo e si unirà al combattimento: un'orribile sorpresa per chiunque sia tanto sfortunato da assistere alla scena.

Ad una prima occhiata Akhando sembra umano, sebbene sia molto pallido e i suoi occhi brucino di un insano fervore. Sotto gli abiti, presenta delle orribili deformità. Due spessi e robusti tentacoli verdi spuntano dai fianchi, e la carne dell'avambraccio sinistro, così come la mano, è piena di una mezza dozzina di piccoli occhi dall'iride dorato coperti da spesse palpebre. Si premura quindi di indossare tuniche e vesti abbondanti che nascondano i suoi tentacoli, e mantiene il braccio sinistro sempre coperto fino al gomito.

CAPI

Gli tsochari sono costantemente in lotta per lo status, cercando occasioni per dimostrare di possedere la competenza personale, l'ambizione e l'intelligenza da meritare di appartenere alla casta nobile. In pratica, mercanti e soldati sono quelli che più spesso avanzano in questo modo. Gli arcanisti hanno pochi interessi per i piani dei loro simili e si concentrano nell'accumulare potere magico, mentre i sacerdoti godono di così tanta influenza e rispetto che è più facile avanzare all'interno della casta sacerdotale che cercare di farsi accettare come un nobile minore.

Dal momento che la casta nobile cerca nuovi membri nelle altre caste, i nobili possono disporre di un minimo di lealtà e fedeltà dagli altri tsochari. Dopotutto, far adirare un nobile, non riuscendo a eseguire le sue direttive è un ottimo modo di assicurarsi di non essere mai scelto per questa classe eccelsa. Gli tsochari di casta inferiore che ritengono che la disobbedienza non verrà probabilmente notata o punita fanno come vogliono, ignorando gli ordini dei loro superiori. La razza sicuramente cadrebbe preda di eterne lotte intestine e guerre se non fosse per due fattori unificanti: la fame razziale di potere arcano, e la devozione razziale per i grandi poteri del Reame Remoto.

All'interno delle fila dei nobili rango, età, potere personale e astuzia stabiliscono una sorta di ordine di rilevanza. I nobili appena nominati cercano la protezione di tsochari più anziani e potenti, e operano per promuovere gli interessi di questi. I grandi nobili possono comandare il supporto di alcuni nobili minori. I grandi nobili sono una rarità, ognuno satrapo di un'intera città o regione. Nella società tsochari, la nascita non gioca alcun ruolo nel conseguimento del potere; i grandi nobili rappresentano un circolo di eguali, ognuno dei quali detiene la sua posizione per secoli finché qualche ambizioso sottoposto non trova il modo di spodestarlo.

RAPPORTI CON ALTRE RAZZE

Gli tsochari sono sprezzanti della maggior parte delle altre forme di vita. Riconoscono le altre potenti aberrazioni come una specie di fratelli, e mantengono relazioni fredde con mostri come neogi o mind flayer se le condizioni lo permettono. Sebbene gli tsochari siano grandi viaggiatori con la capacità e inclinazioni per commerciare con altre razze anziane, disprezzano il fatto che molte altre razze di aberrazioni rivolgano così poco rispetto alle divinità. Gli tsochari si alleano prontamente con i manti assassini, che ne condividono le mire.

Gli umanoidi sono poco più che dei destrieri, cavalcature da usare e scartare a piacere. Gli umanoidi esistono per procurare ricchezze, magia e sacrifici alla gloria di esseri come Mak Thuum Ngatha. Gli tsochari aspettano il giorno in cui potranno scatenare una massiccia invasione, occupando i corpi dei sommi maghi e grandi sacerdoti e stabilendosi come gli eterni e segreti padroni di umanità schiava.

MAGIA TSOCHAR

Gli tsochari sono ladri di magia, e non creano molti incantesimi o oggetti unici.

INCANTESIMI DEGLI TSOCHARI

Gli tsochari sviluppano i loro pochi incantesimi originali per facilitare l'occupazione di altre creature.

Forma permeabile

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 3

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Alterando la natura essenziale della materia che compone il suo corpo, l'incantatore si rende incorporeo per un breve periodo. Mentre è incorporeo, può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. Anche quando viene colpito da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare i danni dalle fonti corporee (eccetto l'energia positiva, l'energia negativa, gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con armi del tocco fantasma). Può entrare o attraversare oggetti solidi come descritto nel sottotipo incorporeo a pagina 312 del *Manuale dei Mostri*. Gli incantatori tsochari a volte fanno uso di questo incantesimo per uscire rapidamente da una creatura occupata senza provocare danni alla vittima.

Non può attaccare mentre è in questo stato, ma può svolgere altre azioni permesse dalla sua natura incorporea.

Lanciare questo incantesimo è un'azione immediata. L'incantatore lo può lanciare anche quando non è il suo turno. Si può effettuare solo un'azione veloce, immediata o rapida per turno.

Lancio sussurato

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Il successivo incantesimo lanciato dall'incantatore può essere lanciato come azione puramente mentale, purché sia di 5° livello o inferiore e il personaggio sia in grado di bisbigliare. Non ha bisogno di componenti somatiche o materiali, a meno che l'incantesimo normalmente richieda un focus o una componente materiale costosa (qualsiasi componente del valore superiore a 1 mo). Se l'incantesimo richiede un focus o una componente costosa, si può lanciare comunque *lancio sussurato* purché si abbia il focus o la componente costosa con sé: la magia di *lancio sussurato* fa sì che il focus venga

utilizzato o la componente costosa consumata normalmente, senza doverla prendere o manipolare.

Se non si lancia un secondo incantesimo mentre *lancio sussurrato* è attivo, non si ottiene alcun beneficio dal lancio di questo incantesimo.

Lanciare l'incantesimo è un'azione veloce. Non richiede un'azione di movimento o un'azione standard, ma si può effettuare solo un'azione veloce, immediata o rapida per turno.

Gli incantatori tsochari usano questo incantesimo per lanciare incantesimi mentre occupano altre creature. È utile anche per gli incantatori impegnati in lotta.

OGGETTI TSOCHAR

Gli tsochari usano gli oggetti magici in maniera diversa rispetto agli umanoidi. Uno tsochar può indossare:

- Tre amuleti, fermagli, medaglioni, collane, diademi o scarabei assicurati intorno al piccolo corpo centrale.
- Tre paia di bracciali o braccialetti su gli arti motori più spesso vicino al corpo centrale.
- Fino a quattro anelli sulle esili estremità di quattro ulteriori tentacoli (un anello per tentacolo).

Gli tsochari non possono indossare fasce, cappelli, elmi, filatteri, lenti, occhiali, vesti, abiti, camicie, tuniche, armature, cinture, mantelli, cappe, manti, guanti, guanti d'arme, stivali o scarpe. Gli arcanisti tsochari creano oggetti che fanno uso degli slot del bracciale o dell'anello.

Gli tsochari che diventano troppo grossi per occupare facilmente gli umanoidi a volte fanno uso di un *anello della riduzione*, descritto di seguito.

Naturalmente, uno tsochar che occupa o rimpiazza un'altra creatura beneficia degli oggetti magici indossati da quella creatura.

Anello di riduzione

A comando, questo anello riduce la taglia di chi lo indossa come descritto dall'incantesimo *ridurre persone*, eccetto che qualsiasi creatura intelligente può essere influenzata, non solo gli umanoidi. Ciò riduce l'indossatore alla categoria di taglia inferiore successiva. Una creatura

ridotta ottiene un bonus di taglia +2 alla Destrezza e una penalità di taglia -2 alla Forza, e i modificatori di taglia ai tiri per colpire e la Classe Armatura appropriati alla sua nuova taglia. L'indossatore resta piccolo finché rimuove l'anello o gli comanda di ripristinarlo alla sua taglia reale.

Trasmutazione moderata; L1 9°; Forgiare Anelli, *ridurre persone*, *permanenza*; Prezzo 20.000 mo.

TORRE DI DEROS FRIST

La torre isolata del mago Deros Frist è un esempio di tipica incursione di tsochari nel mondo umano. Questo semplice luogo d'avventura descrive la tana di un nobile tsochar che ha rimpiazzato Frist, un noto mago locale. Lo tsochar Yikk Tasst adesso studia le biblioteche e i libri degli incantesimi del mago, assorbendo tutto il sapere arcano possibile.

Questo scenario funziona al meglio quando i personaggi giocatori non hanno motivo di aspettarsi pericoli nella dimora di Deros Frist. Frist potrebbe essere un PNG alleato della compagnia, un noto saggio dei cui consigli i PG sono alla

ricerca, o un amico di un fidato mentore o mecenate PNG che ha chiesto alla compagnia di portare a casa sua un oggetto magico minore come favore. Una tipica avventura con gli tsochari dovrebbe concentrarsi sulla comprensione che le cose non sono come appaiono.

LA TORRE

La torre del mago è situata sulla cima di una collina battuta dal vento, sveltante su di una fitta e sinistra foresta che si estende sulle pendenze inferiori. Un strada battuta fuoriesce dai boschi minacciosi e giunge fino alla porte del mago percorrendo l'arida collina. Bagliori di fochie lanterne fuoriescono da strette finestre a feritoia.

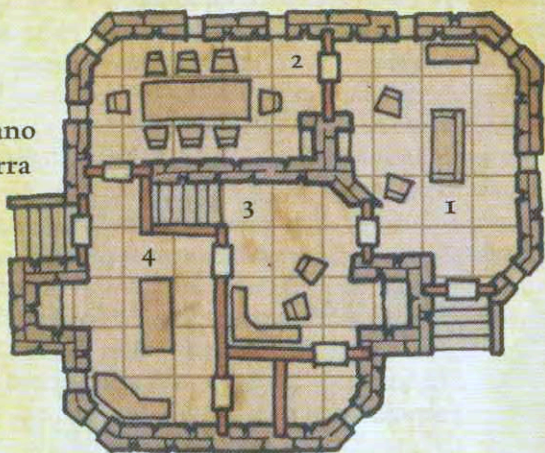
Ci sono due ingressi della torre: la porta principale e la porta della cucina. La porta principale è aperta, ma la porta della cucina è chiusa (prova di Scassinare Serrature con CD 25). La torre è posta su di un solido basamento di pietra alto 2,1 metri, quindi le feritoie del piano terra sono in realtà a 3 metri dal livello del terreno, e una breve rampa di scala conduce fino alle porte.



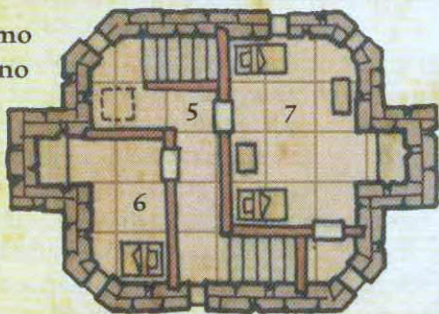
La torre di Deros Frist

Torre di Deros

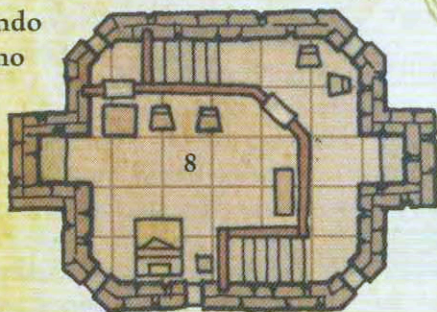
Piano
terra



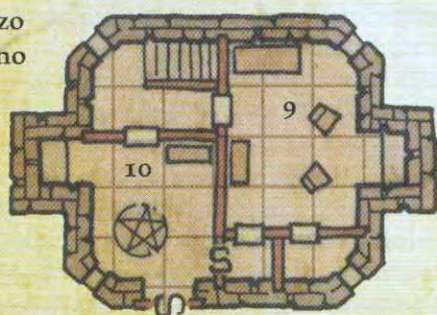
Primo
piano



Secondo
piano



Terzo
piano



Un quadretto = 1,5 metri

1. SALA ANTERIORE (LI 7)

La porta si apre su di un modesto ingresso o salone, arredato in modo elegante da dipinti e arazzi. A ovest due porte conducono fuori della stanza e un fuoco moribondo brucia in un caminetto di pietra. Abbigliati in mantelli porpora, diversi uomini fanno la guardia a questa stanza.

Le "guardie" sono in realtà cultisti umani, membri del Culto del Verme dalla Nove Lingue, di nome Tilkos, Werra e Zard. Yikk Tasst li richiamò alla casa quando rimpiazzò Deros Frist, e ora agiscono da guardie e servitori dello tsochar.

I cultisti del verme sono consapevoli che Deros Frist è stato in qualche modo trasformato in una creatura di alto rango del loro culto, e sospettano che sia stato rimpiazzato da uno tsochar. Essi mantengono la finzione, facendo finta che nella casa è tutto come dovrebbe essere e che loro sono semplici mercenari. I giocatori che chiedono di incontrare Deros Frist, si vedranno rispondere che il padrone della casa è occupato dalle sue ricerche, ma se insistono, un cultista accetterà di andare a parlare con Deros Frist per vedere se vuole ricevere i visitatori. (Yikk Tasst è felice di scendere di sotto per parlare ai PG, fidandosi del suo camuffamento per distogliere qualsiasi sospetto, dopo essersi però preparato per un combattimento, lanciandosi prima qualche incantesimo).

Tilkos, Werra e Zard non attaccheranno a meno che non sia chiaro che possono sopraffare i visitatori, o che i visitatori stanno divenendo troppo sospettosi della situazione.

Cultisti del verme (3): Umano ladro 2/chierico 2; GS 4; umanoide Medio; DV 2d6+2 più 2d8+2; pf 23, 30, 19; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +3; Att o att comp +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS attacco furtivo +1d6; QS eludere, intimidire non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+1, 2°), scoprire trappole; AL CM; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +5; For 13, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Artista della Fuga +8, Ascoltare +7, Camuffare -1 (+1 recitazione), Cercare +5, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +1, Disattivare Congegni +5, Equilibrio +5, Intimidire +1, Nascondersi +8, Osservare +7, Raggiungere +4, Saltare +3, Scalare +6, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce), Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Arma Accurata, Mobilità, Schivare.

Linguaggio: Comune.

Incantesimi da chierico preparati (2° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza; 1° - comando (CD 13), cura ferite leggere, favore divino, passo veloce^D.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 al colpire, +2 al danno) e Viaggio (libertà di movimento fino a 2 round al giorno; Sopravvivenza è un'abilità di classe).

Proprietà: Giaco di maglia di mithral+1, buckler perfetto, spada corta perfetta.

2. SALA DA PRANZO

Un grande tavolo di legno ben levigato riempie il centro di questa stanza, circondata da otto sedie confortevoli. I resti di diversi pasti (arrosto, patate bollite e quello che sembra un capretto) sono sparsi sul tavolo.

I cultisti del verme sono un po' trascurati e sono giorni che non si preoccupano di fare pulizie dopo pranzo o lavare i piatti. Yikk Tasst si sostiene consumando lentamente il corpo di Deros Frist, ma occasionalmente cattura e divora qualche piccolo animale.

3. BIBLIOTECA

Una scalinata di legna conduce verso l'alto da questo piccolo salotto. Grossi scaffali pieni di libri riempiono un angolo della stanza, e un ampio caminetto con delle poltrone con larghi braccioli di fronte ad esso gli si trova vicino. Gli scaffali sono in tremendo disordine, con molti tomi sparsi sul pavimento.

Yikk Tasst ha frugato accuratamente gli scaffali, trovando poche cose di particolare interesse. I libri scartati comprendono genealogie, vecchi diari di avventura, filosofie, storie e altri tomi di studio.

In questa stanza si trovano circa cento libri. La maggior parte di essi varrebbe circa 2d6 mo ciascuno a un libraio di una città di buone dimensioni, ma un tomo (*La Storia del Calice Dorato*) non è solo una rara opera di fantasia, ma anche un sorprendente esempio di meraviglioso testo illuminato, del valore di 350 mo.

4. CUCINA

Questa stanza era chiaramente la cucina della torre. Mensole coperte di piatti sporchi e pentole non pulite affollano la stanza, e un lieve odore di cibo marcio riempie l'aria.

Deros Frist manteneva un piccolo staff di cinque servitori e assistenti, ma tutti hanno lasciato la casa dopo l'improvviso e totale cambiamento di personalità del loro maestro. I servitori si sono trasferiti presso i vicini villaggi, e non vogliono avere nulla a che fare con il "nuovo" Deros Frist.

La piccola stanza a est è una dispensa, dove c'è del cibo andato a male a causa della disattenzione del nuovo proprietario della casa.

5. PIANEROTTOLO DEL PRIMO PIANO

Questa area non ha nulla di rilievo, eccetto per il fatto che la botola segreta nel pavimento dell'area 8 (la camera del maestro) si apre nel soffitto soprastante. Notare la botola richiede una prova di Osservare con CD 30 da parte di chiunque stia passando qui, ma se qualcuno esamina il soffitto in questo quadretto, ha bisogno solo di una prova di Cercare con CD 10 per scoprirla.

6. STANZA DEGLI OSPITI (LI 6)

Un odore strano, quasi metallico, permea questa piccola stanza da letto, che è stata completamente rivoltata. Il letto è appoggiato su di un lato, i mobili sono sparsi per la stanza, e una pesante coperta è stata affissa sopra la feritoia della finestra per tenere la stanza al buio. Su di una parete è scavato un grosso caminetto, al momento spento.

Due normali tsochari si sono stabiliti in questa stanza. Le creature servono Yikk Tasst, e aspettano di ricevere ordini dal loro capo di infiltrarsi o assassinare incantatori nei dintorni. Uno è attualmente nascosto sotto il letto rovesciato, e l'altro si cela nella spaziosa ciminiera del caminetto. I due tsochari attaccano qualsiasi creatura (salvo i cultisti del verme o altri alleati) che entri nella stanza.

Tsochari (2): pf 32, 21; vedi pagina 121.

Entrambi gli tsochari bramano la possibilità di possedere un incantatore arcano e prendere i suoi incantesimi, e naturalmente fanno di questi personaggi i loro principali bersagli. Se messi in situazione pericolosa, gli tsochari cercano la fuga. Sono abili scalatori, e come creature Piccole con corpi flessibili, possono salire o scendere per la ciminiera e raggiungere le aree 4 o 8 con prove di Artista della Fuga con CD 15 (il loro modificatore di abilità è +4), o addirittura scivolare fuori della feritoia (CD 20).

7. ALLOGGI DEI SERVITORI

Questo piccolo alloggio presenta due letti a castello, piccoli bauli ai piedi di ciascun letto, e sembra relativamente spartano.

I cultisti del verme Tilkos, Werra e Zard utilizzano questa stanza come alloggio personale, dato che i precedenti occupanti (i servitori di Deros Frist) hanno abbandonato il luogo. Fanno orari strani, ma di solito si incontrano qui a inizio mattinata.

Uno dei bauli dei servitori contiene una piccola pila di tesoro appartenuta a Zard. Il forziere è chiuso (Scassinare Serrature CD 25) e protetto da un ago avvelenato (Cercare CD 20; bonus di attacco +6 mischia; whinni blu, CD 14, 1 Cos/perdita dei sensi). Contiene un sacco con 225 mo, 40 ma, due perle nere del valore di 200 mo ciascuna e una pergamena di muro di fuoco.

8. CAMERA DEL MAESTRO

Questa grande camera da letto presenta un elegante tappeto, mobili confortevoli, una libreria con porte di vetro piombato, e un grande caminetto di pietra, adesso vuoto. Un grande specchio in una cornice di legno indorata pende da una parete.

Questo alloggio apparteneva a Deros Frist. Yikk Tasst ne ha fatto ben poco uso da quando ha ucciso il mago, perché gli tsochari non hanno bisogno di molto riposo, e permettere all'ospite umano di rilassarsi non gli dà benessere. Preferiscono sfruttare gli ospiti senza pietà.

La libreria di questa stanza non è stata frugata, perché Yikk Tasst ha imparato che Deros Frist la proteggeva con alcune pericolose trappole magiche. Per prima cosa, la libreria è difesa da una trappola di fuoco (prova di Cercare con CD 29, prova di Disattivare Congegni con CD 29, 1d4+8 danni da fuoco, tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare). Seconda cosa, la libreria è protetta un incantesimo allarme permanente predisposto per avvertire Deros Frist in caso qualcuno la apra. (Naturalmente, dato che Frist è morto, l'incantesimo allarme non serve più a nulla). Infine, se la libreria viene aperta e un particolare libro rimosso, viene rivelato un simbolo di dolore (prova di Cercare CD 30, prova di Disattivare Congegni CD

30). Il libro in questione è un tomo evidente dal nome *Magia dei Signori dei Draghi*, posto a copertina all'infuori sullo scaffale centrale: probabilmente il primo libro che verrà notato da chi esamina la libreria.

Nell'angolo nord occidentale della stanza, sotto l'angolo di un tappeto, c'è una botola nascosta che permette di accedere al pianerottolo sottostante, al secondo piano (prova di Cercare con CD 20, o automatico se qualcuno guarda sotto il tappeto). Una semplice scala di corda giace avvolta in uno spazio profondo 30 centimetri tra le due porte.

Un compartimento segreto sopra il caminetto (prova di Cercare con CD 20) contiene un piccolo scrigno pieno di 250 mo, 110 mp, una *bacchetta dei dardi incantati* (5° livello dell'incantatore), e una pergamena di *teletrasporto*.

Diversi tomi poco appariscenti su di uno scaffale della libreria sono in realtà i libri degli incantesimi di un mago che Deros Frist sconfisse molti anni fa. I libri degli incantesimi contengono i seguenti incantesimi:

0 - individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, messaggio, resistenza, riparare, spruzzo acido; 1° - caduta morbida, camuffare se stesso, comprensione dei linguaggi, identificare, immagine silenziosa, ingrandire persone, spruzzo colorato, saltare, stretta folgorante; 2° - mano spettrale, movimenti del ragno, polvere luccicante, ragnatela, serratura arcana, spaventare, trama ipnotica, vento sussurrante; 3° - dissolvi magie, distorsione, estremità affilata, immagine maggiore, lentezza, respirare sott'acqua, sonno profondo, suggestione; 4° - ancora dimensionale, evoca mostri IV, globo inferiore di invulnerabilità, metamorfosi, pelle di pietra, trama iridescente.

9. LABORATORIO DEL MAGO (LI 10)

Questa stanza è un laboratorio di qualche tipo. Contro una parete c'è un tavolo coperto da apparati alchemici: bicchieri, alambicchi, tubi e simili congegni. Delle mensole più piccole sulle pareti contengono varie curiosità arcane: reagenti rari, vasi di vetro contenenti piccole creature magiche conservate come talpe cerebrali e cuccioli di grick, e teschi di tipi diversi. Una libreria su di un'altra parete conteneva un tempo un piccolo numero di tomi arcani, mappe e pergamene, che ora giacciono sparsi sul pavimento.

Yikk Tasst, adesso nel corpo di Deros Frist, trascorre gran parte del suo tempo in questo laboratorio. Deros Frist era un mago di 9° livello prima che il nobile tsochar Yikk Tasst lo uccidesse e si insinuasse nel suo cadavere. Lo tsochar ha già utilizzato alcuni degli incantesimi presi da Deros Frist, ma possiede ancora la maggioranza di quelli che il mago aveva preparato quando venne ucciso.

Yikk Tasst inizia qualsiasi incontro nella forma di Deros Frist. Se gli eroi non sono apertamente ostili, lo tsochar proseguirà nella sua recita il più a lungo possibile; è un abile bugiardo e ama ingannare la gente. Farà del suo meglio per rassicurare i visitatori che è tutto a posto, e ignorerà le domande dirette sulle condizioni della torre, spiegando che le sue nuove ricerche gli concedono poco tempo per dedicarsi a queste cose.

Se si arriva allo scontro, Yikk Tasst prima farà uso dei propri incantesimi da stregone, tenendo da parte il più a lungo possibile gli incantesimi presi a Deros Frist. Se le cose volgono al peggio, abbandonerà il corpo di Deros (rinunciando agli incantesimi presi) per sfruttare a pieno i suoi

formidabili attacchi fisici. In una situazione davvero disperata, Tasst si infilerà nell'armadietto a sud e userà la porta segreta che si trova lì per raggiungere l'evocatorio (area 10). Da lì, potrà scendere per le scale o uscire dall'edificio tramite la porta segreta in quella stanza.

Un cassetto nascosto sotto la cima del tavolo da lavoro (prova di Cercare con CD 15) contiene un borsello di cuoio del valore di 210 mo e una pergamena di *volare*. La libreria di questa stanza contiene i libri degli incantesimi di Deros Frist.

Yikk Tasst: Tsochar stregone 6; GS 10; aberrazione Media; DV 8d8+40 più 6d4+30; pf 121; Iniz +7; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +9; Lotta +17; Att +13 in mischia (1d6+4, tentacolo); Att comp +13 in mischia (1d6+4, 4 tentacoli); Spazio/Portata 1,5 m/3 m; AS afferrare migliorato, indossare carne, prendere incantesimi, stritolare 2d6+8, veleno; QS resistenza al freddo 5, resistenza agli incantesimi 19, riduzione

del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, telepatia 30 m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +14; For 18, Des 16, Cos 21, Int 18, Sag 12, Car 19.

Abilità e talenti: Concentrazione +17 (+21 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (piani) +10, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +15, Sapienza Magica +12 (+14 decifrare pergamene), Scalare +12, Utilizzare Oggetti Magici +16 (+18 comprese pergamene); Arma Accurata^B, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Tsochar, Comune, Sottocomune, Abissale, Draconico.



Yikk Tasst all'interno del corpo di Deros Frist

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Yikk Tasst deve colpire un avversario con due tentacoli. Può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Gli tsochari ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta (già incluso nelle statistiche di cui sopra).

Indossare carne (Sop): Uno tsochar può insinuarsi nel corpo di una creatura vivente indifesa, scegliendo di occuparlo o rimpiazzare la vittima. Vedi pagina 122 per i dettagli.

Prendere incantesimi (Sop): Uno tsochar che rimpiazza un incantatore arcano mantiene qualsiasi incantesimo arcano preparato dall'incantatore morto. Vedi pagina 122 per i dettagli.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, Yikk Tasst infligge 2d6+8 danni. Quando Yikk Tasst infligge danni tramite un attacco di stritolare, inietta nella vittima il suo veleno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19, danno iniziale e secondario 1d3 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il veleno dello tsochar viene trasmesso infliggendo danni con l'attacco di stritolare.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/6/4 al giorno; 6° livello dell'incantatore):
0 - distruggere non morti (+12 contatto a distanza), frastornare (CD 14), individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, suono fantasma (CD 14), tocco di affaticamento (+13 contatto in mischia; CD 14); 1° - armatura magica*, dardo incantato, immagine silenziosa (CD 15), identificare; 2° - invisibilità, lancio sussurrato†; 3° fulmine (CD 17).

*Già lanciato.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 129.

Proprietà:
Anello di protezione+1, anello di riduzione (vedi pagina 130).

Yikk Tasst nella forma di Deros Frist: come sopra, eccetto quanto segue: umanoide Medio; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +8; Att +13 in mischia (1d4/19-20, pugnale+1); Att comp +13/+8 in mischia (1d4/19-20, pugnale+1); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS prendere incantesimi; QS resistenza agli incantesimi 19, telepatia 30 m; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +15; For 9, Des 16, Cos 14, Int 18, Sag 12, Car 19.

Abilità e talenti aggiuntivi: Concentrazione +14 (+18 lanciando sulla difensiva), Scalare -1.

Incantesimi presi (9° livello dell'incantatore): 0 - aprire chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica; 1° - charme su persone (CD 15), dardo incantato, identificare, immagine silenziosa (CD 15), scudo; 2° - frastornare mostri (CD 16), immagine speculare, raggio rovente (+12 contatto a distanza), resistere all'energia; 3° - dissolvi magie, palla di fuoco (CD 17), sonno profondo (CD 17), volare; 4° - charme sui mostri (CD 18), scudo di fuoco, tentacoli neri di Evard.

Proprietà: Pugnale+1, mantello di resistenza+1, bacchetta di palla di fuoco (LI 6°, 22 cariche), bacchetta di invisibilità (18 cariche).

Libro degli incantesimi di Frist: come sopra più 0 - luci danzanti, messaggio, prestidigitazione; 1° - cavalcatura, protezione dal male, sonno, stretta folgorante; 2° - evoca mostri II, invisibilità, nube di nebbia, trucco della corda; 3° - cerchio magico contro il male, chiaraudienza/chiaroveggenza; 4° - debilitazione, muro di ghiaccio, occhio arcano, paura; 5° - cono di freddo, evoca mostri V, teletrasporto.

10. EVOCATORIO

La porta che conduce in questa stanza dalla sala all'esterno è chiusa (prova di Scassinare Serrature con CD 25 oppure CD 23 per sfondare).

Il pavimento di questa stanza è decorato in marmo liscio e levigato. Al centro della stanza, un pentagramma d'argento è tracciato sul pavimento. Una scrivania accanto alla porta contiene una raccolta di strumenti rituali, compreso un coltello di ferro freddo e un calice d'oro.

Il pentagramma è minaccioso ma innocuo: è passato molto tempo dall'ultima volta che è stato evocato qualcosa in questo luogo.

Yikk Tasst, come Deros Frist prima di lui, considera questa stanza il suo rifugio nascosto della torre.

Una porta segreta nella parete orientale (Cercare CD 20) conduce all'armadietto nel laboratorio del mago,

area 9. Inoltre, una porta segreta nella parete a sud si apre a mezz'aria sull'esterno della torre, 15 metri dal livello del terreno. La porta non è occultata dall'interno dell'evocatorio, ma è ben nascosta dagli osservatori esterni (Cercare CD 25), e chiusa (Scassinare Serrature CD 30). Se Yikk Tasst è obbligato a fuggire dall'area 9, cercherà di scivolare fuori della porta aerea e scendere la torre (Scalare CD 20) o utilizzerà l'incantesimo volare per fuggire.





Illustrazione di D. Kovacs

Le aberrazioni presentate nel *Manuale dei Mostri* sono solo la punta dell'iceberg. Numerose varietà di affini dei beholder, creature simili a illithid e aberrazioni ancora ignote infestano il mondo.

Le descrizioni di questi mostri presentano poteri psionici come capacità magiche descritte come "poteri psionici". Se si ha intenzione di usare le regole dal *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, sono fornite anche versioni alternative psioniche dei poteri delle creature. Utilizzare la versione che si preferisce (ma non usare entrambe le versioni in contemporanea per lo stesso mostro).

AFFINI DEI BEHOLDER

La maggior parte dei beholder sono mostri solitari che considerano gli altri membri della loro specie nemici mortali. Altri beholder hanno un punto di vista diverso, e si radunano in spaventose città alveare nelle profondità della terra. Molto tempo fa, potenti madri di covata e globi anziani cercarono di generare schiavi affini dei beholder, altri membri della loro specie che avrebbero riconosciuto la loro sovranità e datogli la capacità di distruggere o conquistare tutti gli altri beholder. Il risultato furono creature come i direttori e i supervisori. In altri luoghi, le madri di covata modificarono i loro seguaci inferiori per svolgere compiti specializzati o per invadere nuovi ambienti, portando alla creazione di mostri come gli spettatori o i temuti occhi degli abissi.

Combattimento

Le armi principali di tutti gli affini dei beholder sono i loro letali raggi oculari.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei piccoli occhi di un affine dei beholder può produrre un raggio magico una volta per round con un'azione gratuita. Il numero di raggi oculari che possono essere diretti in un arco di 90 gradi varia con le specie degli affini dei beholder. Un affine dei beholder di qualsiasi specie può inclinare e ruotare il proprio corpo ogni round per modificare i raggi che può rivolgere in un qualsiasi arco.

L'effetto di ciascun occhio assomiglia a un incantesimo (il livello dell'incantatore cambia con la varietà dell'affine dei beholder), ma segue le regole dei raggi (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*).

Visione a 360° (Str): Gli affini dei beholder sono incredibilmente attenti e circospetti. I loro molteplici occhi gli forniscono un bonus di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere fiancheggiati.

MADRE DI COVATA

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 20d8+120 (210 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 35 (-2 taglia, +2 Des, +25 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +15/+30

Attacco: Raggi oculari +15 contatto a distanza e morso +20 in mischia (2d6+10)

Attacco completo: Raggi oculari +15 contatto a distanza e morso +20 in mischia (2d6+10)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, comandare beholder, inghiottire, raggi oculari

Qualità speciali: Cono anti-magia, scurovisione 18 m, visione a 360°, volare

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +8, Vol +17

Caratteristiche: For 24, Des 14, Cos 22, Int 21, Sag 17, Car 25

Abilità: Ascoltare +28, Cercare +32, Conoscenze (due qualsiasi) +28, Intimidire +30, Nascondersi +17, Osservare +32, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)

Talenti: Allerta^B, Anti-Magia Focalizzata†, Attacco in Volo, Attacco Naturale Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Raggio di Disgiunzione†, Tempra Possente, Volontà di Ferro
†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 3.

Ambiente: Colline fredde

Organizzazione: Solitario, covata (1 madre di covata più 3-6 beholder più 2-4 direttori), o città (1 madre di covata più 1-3 supervisori più 10-20 beholder più 3-10 direttori e 20-40 schiavi, di solito bugbear, gnoll, ogre o minotauri)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 21-30 DV (Enorme); 31-50 DV (Mastodontica); 51-60 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa imponente mostruosità sferica è coperta da piastre di chitina e osso affilate come rasoi. La profonda bocca della creatura è piena di file di denti appuntiti. Un singolo enorme occhio sporge in fuori da sopra la bocca, e sopra di esso, dieci occhi più piccoli, ciascuno rinchiuso in una nicchia d'osso, sono sparsi a raggiera lungo la superficie superiore della sfera.

La madre di covata è una creatura eccezionalmente (e fortunatamente) rara incontrata solo nelle più grandi comunità di beholder. Dette "tiranni definitivi" o semplicemente i "definitivi", le madri di covata governano le comunità beholder con tirannia e crudeltà, e sono erroneamente venerate come divinità da vicine creature di altre razze.

Una madre di covata è più grossa del tipico beholder, della misura di 3,6 metri di circonferenza. La madre di covata media pesa 7.500 kg. Come gli altri beholder, queste creature sono asessuate e prive di genere. Il nome "madre di covata" venne affibbiato in passato a questi mostri da un disinformato (e adesso mangiato) avventuriero, ma il nome sembra essere sopravvissuto.

Le madri di covata parlano Beholder e Comune, e parlano anche numerosi altri linguaggi locali.

Combattimento

Le madri di covata preferiscono far combattere i loro servitori, ma quando vengono costrette a farlo, lottano in maniera simile ai beholder. Contro gli avversari più piccoli che non sembrano

presentare una minaccia, una madre di covata si avvicina a portata di mischia per mangiarsi viva i nemici.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una madre di covata deve colpire con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa.

Comandare beholder (Mag): Una madre di covata può utilizzare *dominare mostri* a volontà come capacità magica (20° livello dell'incantatore), ma solo contro i beholder e gli affini dei beholder. Un beholder può resistere a questo effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. È l'equivalente di un incantesimo di 9° livello.

Le madri di covata sono immuni alla capacità *comandare beholder* di altre madri di covata.

Se una madre di covata perde il controllo di un beholder *dominato* (come nel caso in cui il beholder *dominato* finisca nel cono anti-magia di un altro beholder), la madre di covata percepisce immediatamente la perdita di controllo, e apprende la posizione e distanza del beholder nel momento in cui il controllo è andato perduto. Se il controllo non viene ripristinato entro qualche round, la madre di covata si mette alla ricerca del beholder rinnegato per indagare e possibilmente punirlo.

Cono anti-magia (Sop): L'occhio centrale di una madre di covata produce continuamente un cono di anti-magia di 72 metri. Funziona come un *campo anti-magia* (20° livello dell'incantatore). Tutti i poteri ed effetti magici e soprannaturali all'interno del cono vengono soppressi: anche i raggi oculari della madre di covata. Una volta per round, durante il suo turno, la madre di covata decide se il cono è attivo o no (la madre di covata disattiva il cono chiudendo l'occhio centrale).

Inghiottire (Str): Una madre di covata può tentare di inghiottire un avversario afferrato che sia almeno di due categorie di taglia inferiore, effettuando con successo una prova di lotta. Una volta inghiottito, l'avversario subisce 2d8+7 danni da schiacciamento più 2d8 danni da acido per round nello stomaco della madre di covata. Una creatura inghiottita può liberarsi utilizzando un'arma leggera perforante o tagliente e infliggere 15 danni allo stomaco (Classe Armatura 20). Una volta che la creatura esce, una contrazione muscolare chiude il foro; un'altra creatura inghiottita deve liberarsi da sola. Lo stomaco di una madre di covata Enorme può contenere 1 creatura Media, 2 Piccole, 8 Minuscole o 32 Minute o più piccole.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei dieci occhi piccoli di una madre di covata può produrre un raggio oculare una volta per round con un'azione gratuita. Le madri di covata possono ruotare e modificare la propria posizione con maggior velocità e abilità dei normali beholder, e possono dirigere fino a sei raggi oculari contro bersagli in un arco di 90 gradi.

L'effetto di ciascun occhio è assimilabile a un incantesimo (20° livello dell'incantatore). Ogni raggio ha un raggio di azione di 72 metri e una CD del tiro salvezza pari a 27. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

I dieci raggi oculari comprendono:

Carne in pietra: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare vittima dell'incantesimo.

Charme sui mostri: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o restare vittima dell'incantesimo.

Charme su persone: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o restare vittima dell'incantesimo.

Madre di covata



Direttore



Occhio degli abissi



Disintegrazione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare vittima dell'incantesimo.

Dito della morte: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o venire ucciso, secondo l'incantesimo. Il bersaglio subisce 3d6+20 danni se il tiro salvezza riesce.

Infliggi ferite critiche: Funziona come l'incantesimo omonimo, provocando 4d8+20 danni (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare).

Lentezza: Funziona come l'incantesimo, eccetto che ha effetto su di una sola creatura (Volontà nega).

Paura: Funziona come l'incantesimo, eccetto che il bersaglio è una creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo.

Sonno: Funziona come l'incantesimo, eccetto che influenza una creatura di qualsiasi numero di Dadi Vita (Volontà nega).

Telecinesi: Una madre di covata può spostare oggetti o creature del peso massimo di 137,5 kg, come per l'incantesimo telecinesi. Le creature possono resistere a questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà riuscito.

Volare (Str): Il corpo di una madre di covata ha una galleggiabilità naturale, che le permette di volare a velocità 6 metri. Questa galleggiabilità le conferisce anche un effetto permanente di caduta morbida (come l'incantesimo) con raggio di azione personale.

DIRETTORE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +6/+11

Attacco: Raggi oculari +6 contatto a distanza e tentacolo +6 in mischia (1d6)

Attacco completo: Raggi oculari +6 contatto a distanza e 3 tentacoli +6 in mischia (1d6) e morso +4 in mischia (1d8)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Raggi oculari

Qualità speciali: Deviazione, legame parassitario, resistenza agli incantesimi 16, scurovisione 18 m, visione a 360°, volare

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

Caratteristiche: For 12, Des 12, Cos 16, Int 15, Sag 12, Car 19

Abilità: Addestrare Animali +23*, Ascoltare +14, Cavalcare +22*, Cercare +6, Osservare +18

Talenti: Allerta^B, Combattere in Sella, Multiattacco, Tirare in Sella

Ambiente: Colline fredde

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6) più un numero uguale di parassiti assortiti

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa sfera di carne verde rigonfia è difesa da centinaia di piastre di chitina interconnesse. Sei peduncoli oculari si agitano in cima alla sfera, mentre tre artigli appuntiti si trascinano sotto di essa. Un singolo occhio vi fissa da un lato della sfera, proprio sopra una bocca piena di denti appuntiti come aghi.

I direttori fungono da unità di cavalleria delle città beholder; la loro capacità di legarsi e controllarsi completamente le loro cavalcature parassite, li rende preziosi come truppe nelle guerre contro nemici di altre razze.

I direttori sono all'incirca di 1,8 metri di diametro. Un direttore medio pesa sui 900 kg.

I direttori parlano Beholder e Comune.

Combattimento

Sebbene un direttore disponga di numerosi e potenti raggi oculari, può infliggere terribili ferite anche con il morso e i tentacoli. La maggior parte dei direttori evitano il combattimento a meno che non abbiano una cavalcatura legata. Quando è legato a un parassita, lo controllano e al contempo utilizzano con effetti letali i loro raggi oculari.

Deviazione (Sop): L'occhio centrale di un direttore emette uno strano campo di forza invisibile che circonda il corpo della creatura e il corpo della sua cavalcatura parassita legata (come se fossero una

cosa sola). Questo campo conferisce a entrambe le creature un bonus di deviazione alla Classe Armatura e un bonus ai tiri salvezza sui Riflessi pari al bonus di Carisma del direttore.

Legame parassitario (Sop): Con un'azione di round completo, un direttore può tentare di *dominare* una creatura del tipo parassita che riesca a colpire con un attacco di contatto in mischia. Il parassita toccato può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 per negare l'effetto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Normalmente, i parassiti sono immuni alle capacità e incantesimi di influenza mentale, ma la capacità legame parassitario del direttore supera questa immunità.

L'effetto è permanente, finché il direttore resta in contatto fisico con il parassita. Di solito, un direttore utilizza il parassita come cavalcatura, utilizzando i suoi tentacoli per afferrare il parassita proprio dietro la testa. Millepiedi e scorpioni mostruosi sono le scelte preferite, ma il direttore può controllare qualsiasi parassita tramite questa capacità.

Mentre il legame parassitario è attivo, il direttore può controllare le azioni del parassita effettuando con successo delle prove di Cavalcare; il parassita legato è considerato come un cavallo da guerra ai fini del dirigere le sue azioni in combattimento.

Finché l'effetto resta in azione, il parassita legato ottiene i benefici della capacità deviazione del direttore. Ancora più importante, il direttore e la cavalcature subiscono metà danni da tutte le ferite e gli attacchi che infliggono danni ai punti ferita. L'ammontare di danno non subito da una creatura è preso dall'altra.

Raggi oculari (Sop): Durante un singolo round, un direttore può dirigere solo due raggi oculari contro bersagli in un arco di 90 gradi (in alto, davanti, indietro, a sinistra, a destra o in basso).

Ogni raggio di un direttore ha un raggio di azione di 36 metri e una CD del tiro salvezza 18 (8° livello dell'incantatore). Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma. I sei raggi oculari comprendono:

Dardo di forza: Il bersaglio subisce 2d6 danni da forza.

Debitazione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o guadagnare un livello negativo. La creatura colpita recupera il livello perduto dopo 8 ore.

Immagine minore: Funziona come l'incantesimo. I direttori utilizzano questo effetto per generare distrazioni illusorie e distogliere gli attacchi dei loro nemici.

Lentezza: Funziona come l'incantesimo, eccetto che ha effetto su di una sola creatura. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per negarne l'effetto.

Raggio congelante: Il bersaglio subisce 2d6 danni da freddo.

Raggio rovente: Il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Volare (Str): Il corpo di un direttore ha una galleggiabilità naturale, che gli permette di volare a velocità 6 metri. Questa galleggiabilità gli conferisce anche un effetto permanente di *caduta morbida* (come l'incantesimo) con raggio di azione personale.

Abilità: I direttori ottengono un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Addestrare Animali e Cavalcare.

OCCHIO DEGLI ABISSI

Aberrazione Grande (Acquatico)

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona), nuotare 9 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+18

Attacco: Raggi oculari +8 contatto a distanza e chela +14 in mischia (1d8+5)

Attacco completo: Raggi oculari +8 contatto a distanza e 2 chele +14 in mischia (1d8+5) e morso +11 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, *immagine persistente*, lampo malefico, raggi oculari, stritolare 2d6+5

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione a 360°

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +4, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 18, Int 12, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +19, Cercare +20, Osservare +23, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)

Talenti: Allerta^B, Arma Focalizzata (chela), Capacità Focalizzata (lampo malefico), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Tempra Possente

Ambiente: Acquatico freddo

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 13-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme); 31-36 DV (Mastodontica)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sferica fluttua silenziosamente nelle acque fangose. Due peduncoli oculari si agitano in cima alla sfera, e due grandi braccia terminanti in chele da granchio si estendono da sotto la creatura. Piastre dai colori vividi proteggono la sfera. Un grosso occhio vi fissa da un lato di essa, sopra una bocca piena di denti da squalo. Dall'interno dell'occhio potete notare agitarsi dei lampi di luce.

Un occhio degli abissi è una versione acquatica dell'infame beholder terrestre. Questi mostri abitano nei più profondi recessi degli oceani, ma salgono in superficie per minacciare chi abita sopra le acque. Queste creature crudeli e piene d'odio amano generare illusioni di sopravvissuti a naufragi, piccole isole, sirene o qualsiasi altra cosa pensino possa attirare le loro vittime. Alcuni occhi degli abissi possono essere incontrati in acque relativamente basse nelle profondità del sottosuolo.

Gli occhi degli abissi sono circa 2,7 metri di diametro e pesano 3.000 kg. Parlano Comune, Beholder e Aquan.

Combattimento

Un occhio degli abissi utilizza la capacità lampo malefico e i raggi oculari per danneggiare i nemici da lontano in modo da avvicinarsi a nuoto e farli a pezzi con le sue massicce chele.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un occhio degli abissi deve colpire con il suo attacco con la chela. Può poi provare a iniziare un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Immagine persistente (Mag): Con un'azione standard, un occhio degli abissi può creare un'immagine persistente (come l'incantesimo al 12° livello dell'incantatore). L'occhio degli abissi

non può usare i suoi raggi oculari nello stesso round in cui lancia immagine persistente.

Lampo malefico (Sop): Come azione gratuita, un occhio degli abissi può generare un lampo di fortissima luce bianca dall'occhio centrale, una volta per round. Questo lampo colpisce tutte le creature in un cono di 18 metri. Il lampo malefico acceca le creature per 2d6 round e le stordisce per metà della durata della cecità. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 nega lo stordimento e riduce la cecità ad abbagliamento. Le creature non vedenti sono immuni a questo attacco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei due occhi piccoli dell'occhio degli abissi può produrre un raggio magico una volta per round come azione gratuita. Ogni raggio ha un raggio di azione di 45 metri e una CD del tiro salvezza pari a 18 (12° livello dell'incantatore). Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma. I due raggi oculari comprendono:

Blocca mostri: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o restare vittima dell'incantesimo.

Cono di freddo: Funziona come l'incantesimo, ma agisce solo sulla creatura toccata dal raggio (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare).

Stritolare (Str): Un occhio degli abissi infligge 2d6+5 danni con una prova di lotta riuscita.

SUPERVISORE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 14d8+84 (147 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 1,5 m (1 quadretto)

Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +1 Des, +6 armatura di funghi, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +10/+20

Attacco: Raggi oculari +10 contatto a distanza e tentacolo +15 in mischia (1d6+6)

Attacco completo: Raggi oculari +10 contatto a distanza e 8 tentacoli +15 in mischia (1d6+6) e 3 morsi +10 in mischia (1d8+3)

Spazio/Portata:
3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, comandare beholder, raggi oculari, stritolare 1d6+6

Qualità speciali: Funghi, resistenza agli incantesimi 23, scurovisione 18 m, visione a 360°

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

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 22, Int 20, Sag 18, Car 22

Abilità: Ascoltare +21, Conoscenze (quattro qualsiasi) +22, Cercare +22, Osservare +21, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce)

Talenti: Allerta^B, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Metaraggio[†], Tempra Possente
[†] Nuovo talento descritto a pagina 45.

Ambiente: Colline fredde

Organizzazione: Solitario, coppia o boschetto (2-4 più 3-6 beholder e 3-6 direttori)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 15-28 DV (Enorme); 29-42 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un albero nero e gommoso fatto di carne ondulata. Uno spesso manto di funghi nodosi cresce su tutta la sua superficie. I tredici rami contorti dell'albero terminano ognuno in un singolo occhio. Tre bocche zannute gorgogliano sopra la base del tronco, che si sostiene con una fitta e raccolta massa di otto lunghi tentacoli.

I supervisori servono le madre di covata come subordinati delle grandi comunità beholder, nello stesso modo in cui i sovrani umanoidi utilizzano guardie o governatori. Il raro supervisore che non appartiene a una comunità beholder si mette alla ricerca delle società di altre creature in cui infiltrarsi e da dominare dietro le quinte.

Un supervisore non si sente a suo agio senza un grosso numero di servitori che soddisfino i suoi bisogni reali (o immaginari).

Un supervisore è di solito alto all'incirca 4,5 metri e pesa 2.000 kg. Parla Beholder e Comune.

Combattimento

A differenza della maggior parte degli altri affini dei beholder, i supervisori dispongono di un gran numero di attacchi fisici che possono utilizzare in combattimento di mischia con grande efficacia. Ciononostante, preferiscono lasciar gestire rozze attività come il combattimento in mischia ai loro servitori, e concentrarsi sull'uso dei raggi oculari contro i nemici. La più grande debolezza di un supervisore è la sua mancanza di mobilità; quando affronta utilizza una mobilità per restare fuori del di azione dei suoi raggi oculari, un supervisore di solito si ritira per



Supervisore

Illustrazione di C. Fix

pianificare una vendetta ai propri termini. La maggior parte dei supervisori tiene da parte un oggetto magico che permetta qualche forma di teletrasporto proprio per casi simili.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un supervisore deve colpire con il suo attacco con il morso. Può poi provare a iniziare un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Comandare beholder (Mag): Un supervisore può utilizzare *dominare mostri* a volontà come capacità magica (14° livello dell'incantatore), ma solo contro i beholder e gli affini dei beholder (eccetto le madri di covata e altri supervisori). Un beholder può resistere a questo effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. È l'equivalente di un incantesimo di 9° livello.

Il numero massimo di beholder che un supervisore può comandare contemporaneamente è pari ai suoi Dadi Vita più il suo modificatore di Carisma. Quindi, il supervisore medio può comandare fino a 20 beholder o affini dei beholder alla volta.

Se un supervisore perde il controllo di un beholder *dominato* (come nel caso in cui il beholder *dominato* finisca nel cono anti-magia di un altro beholder), il supervisore percepisce immediatamente la perdita di controllo, e apprende la posizione e distanza del beholder nel momento in cui il controllo è andato perduto. Se il controllo non viene ripristinato entro qualche round, il supervisore si mette alla ricerca del beholder rinnegato per indagare e possibilmente punirlo.

Funghi (Str): Lo strato protettivo di fitti funghi nodosi fornisce un bonus di armatura +6 alla Classe Armatura del supervisore. Questi funghi non impediscono né restringono in alcun modo i movimenti del supervisore. I funghi reagiscono alle sensazioni del supervisore, e cambiano colore con il mutare delle emozioni dell'affine dei beholder.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei tredici occhi piccoli del supervisore può produrre un raggio magico una volta per round come azione gratuita (eccetto per il raggio oculare di creazione maggiore; vedi sotto). I lunghi rami del supervisore gli permettono di dirigere fino a cinque raggi oculari contro bersagli in un angolo di 90 gradi. Di solito attacca con soli quattro raggi al round, lasciandosi l'opzione di utilizzare i suoi raggi oculari di riflettere incantesimo reattivo o immunità agli incantesimi reattiva a seconda delle necessità.

Ogni raggio ha un raggio di azione di 54 metri e una CD del tiro salvezza 23 (14° livello dell'incantatore). Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma. I tredici raggi oculari comprendono:

Blocca mostri: Funziona come l'incantesimo (Volontà nega).

Catena di fulmini: Funziona come l'incantesimo, eccetto che se il raggio oculare manca il bersaglio iniziale, l'effetto è sprecato. Solo se il bersaglio iniziale viene colpito il fulmine si dirige verso altri bersagli.

Creazione maggiore: Un supervisore usa questo raggio oculare per generare attrezzatura ed equipaggiamento di vario genere per se stesso o i suoi servitori (come per l'incantesimo), a seconda delle necessità. Non ha funzioni offensive. Questo raggio oculare richiede un'azione di round completo per essere utilizzato.

Disperazione opprimente: Funziona come l'incantesimo, eccetto che agisce su di un singolo bersaglio (tiro salvezza sulla Volontà nega).

Dissolvi magie superiore: Funziona come l'incantesimo, eccetto che il supervisore non può effettuare una dissoluzione ad area. Se

lo desidera, può preparare un'azione per usare l'occhio ed effettuare un controincantesimo, ma per farlo deve riuscire a colpire l'incantatore in questione.

Dominare persone: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo.

Immunità agli incantesimi reattiva: Una volta per round, questo occhio può essere utilizzato per negare un singolo incantesimo che agisce sul supervisore mentre l'incantesimo viene lanciato. Il supervisore deve colpire la creatura che ha lanciato l'incantesimo in questione; se riesce, è immune al lancio di quel particolare incantesimo. Se l'incantesimo agisce su più bersagli o un'area, ha normalmente effetto su qualsiasi altra creatura o sull'area, ma il supervisore resta immune ai suoi effetti. Un supervisore non può utilizzare questo raggio oculare se è considerato colto alla sprovvista dalla fonte dell'incantesimo.

Raggio polare: Il bersaglio subisce 14d6 danni da freddo.

Riflettere incantesimo: Una volta per round, questo occhio può essere utilizzato per riflettere alla fonte sotto forma di raggio oculare, un incantesimo a bersaglio singolo diretto al supervisore. Il supervisore deve colpire la fonte con il raggio oculare; altrimenti, l'incantesimo riflesso si dissipa senza effetti. Un supervisore non può usare questo raggio se è considerato colto alla sprovvista dalla fonte dell'incantesimo.

Stasi temporale: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti dell'incantesimo.

Stordire: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare stordito per 1d4 round.

Suggestione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo.

Telecinesi: Un supervisore può spostare oggetti o creature del peso massimo di 175 kg, come se utilizzasse l'incantesimo *telecinesi*. Le creature possono resistere all'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà.

Stritolare (Str): Un supervisore infligge 1d6+6 danni con una prova di lotta riuscita.

SPETTATORE

Aberrazione Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+3

Attacco: Raggi oculari +4 contatto a distanza e morso +3 in mischia (1d6)

Attacco completo: Raggi oculari +4 contatto a distanza e morso +3 in mischia (1d6)

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, raggi oculari

Qualità speciali: Guarigione rapida planare, resistenza agli incantesimi 12, riflettere incantesimo, scurovisione 18 m, visione a 360°, volare

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +5

Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 14, Int 14, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +3, Cercare +13, Conoscenze (piani) +9, Osservare +14, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)

Talenti: Allerta^R, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale neutrale
Avanzamento: 5-12 DV (Media)
Modificatore di livello: -

Il corpo coriaceo di questa creatura sferica è coronato da quattro esili peduncoli oculari, ciascuno terminante in un occhio senza palpebre. Un quinto occhio, molto più grande di questi, è situato davanti alla sfera, sopra una bocca piena di denti.

Gli spettatori sono i più moderati e calmi degli affini dei beholder. Nativi del Nirvana Meccanico di Mechanus, questi affini dei beholder extraplanari vengono incontrati sul Piano Materiale come guardiani. Gli spettatori sono noti per avere speso decenni a contemplare questioni filosofiche e teologiche, e ingaggiare avventurieri ed esploratori su simili argomenti. È raro che si attacchino a vista, e preferiscono fuggire dagli attacchi di creature potenti.

Gli spettatori sono 90 cm di diametro e pesano intorno ai 125 kg. Parlano Beholder e Comune.

Combattimento

Sebbene uno spettatore preferisca evitare del tutto il combattimento, non è assolutamente privo di difese. Se obbligato a combattere o difendere un oggetto che sta proteggendo, è capace di infliggere gravi danni con i suoi raggi oculari.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *creare cibo e acqua*; 1 volta al giorno - *spostamento planare* (CD 17). 6° livello dell'incantatore. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Guarigione rapida planare (Str): Mentre si trova su Mechanus, uno spettatore ha guarigione rapida 3.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei quattro occhi piccoli dello spettatore può produrre un raggio magico una volta per round come azione gratuita. Durante un singolo round, può dirigere solo un occhio contro bersagli in un angolo di 90 gradi. Ogni raggio ha un raggio di azione di 18 metri e una CD del tiro salvezza pari a 14 (6° livello dell'incantatore). Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma. I quattro raggi oculari comprendono:

Blocca mostri: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o rimanere vittima dell'incantesimo.

Fatica: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o restare affaticato. Una creatura affaticata che fallisce il tiro salvezza contro questo effetto diventa esausta.

Infliggi ferite moderate: Questo raggio funziona come l'incantesimo, provocando 2d8+6 danni (Volontà dimezza).

Telepatia: Uno spettatore può comunicare telepaticamente con il bersaglio per il round. Con un'azione gratuita, uno spettatore può porre una *suggestione* (come l'incantesimo; Volontà nega) su qualsiasi creatura con cui stia parlando telepaticamente.

Riflettere incantesimo (Sop): L'occhio centrale di uno spettatore produce un cono di 27 metri che respinge indietro qualsiasi incantesimo lanciato su di esso da una creatura all'interno del cono. Funziona come *riflettere incantesimo* (6° livello dell'incantatore). Può riflettere fino a un incantesimo per round.

Volare (Str): Il corpo di uno spettatore ha una galleggiabilità naturale, che gli permette di volare a velocità 6 metri. Questa galleggiabilità gli conferisce anche un effetto permanente di *caduta morbida* (come l'incantesimo) con raggio di azione personale.

CERVELLO ANTICO

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 26d8+364 più 3 (484 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 9 m (buona), nuotare 9 m

Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +19/+24

Attacco: Tentacolo +20 in mischia (1d6+1 più estrarre)

Attacco completo: 4 tentacoli +20 in mischia (1d6+1 più estrarre)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: afferrare migliorato, estrarre, *flagello cerebrale*, incantesimi, *potere psionici*

Qualità speciali: compagno golem cerebrale, consapevolezza telepatica, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 34, riduzione del danno 15/adamantio, rigenerazione 10, vista cieca 72 m

Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +11, Vol +24

Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 38, Int 28, Sag 25, Car 26

Abilità: Ascoltare +38, Camuffare +8 (+10 recitazione), Concentrazione +43, Conoscenze (arcano) +38, Conoscenze (piani) +38, Conoscenze (storia) +38, Diplomazia +41, Intimidire +41, Osservare +36, Percepire Intenzioni +36, Raggirare +37, Sapienza Magica +42, Sopravvivenza +7 (+9 su altri piani)

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Capacità Magica Rapida (*charme sui mostri*), Capacità Magica Rapida (*suggestione di massa*), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 25



Spettatore

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 27-38 DV (Grande); 39-78 (Enorme)

Qui si trova una grande massa fibrosa di tessuti cerebrali fusi, coperta da tentacoli frementi. Pulsa e brilla come un tizzone ardente, liberando lampi visibili di potere psichico.

Un cervello antico è l'ultimo stadio del ciclo vitale dei mind flayer. Una creatura maligna di intelletto quasi divino, un cervello antico funge da centro di qualsiasi città mind flayer, guidando la sua comunità ospite al conseguimento dei suoi oscuri sogni di dominazione illithid.

Un cervello antico trascorre la maggior parte della sua esistenza a fluttuare nelle profondità di una pozza congelata in una caverna protetta al centro di una città mind flayer. La sua visibile energia psichica è un effetto collaterale del potere che gli permette di restare attivo a lungo dopo la morte dei singoli mind flayer i cui cervelli compongono la sua forma.

Un cervello antico può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 105 metri e dotata di un linguaggio (vedi "Consapevolezza telepatica", sotto).

COMBATTIMENTO

Se possibile, un cervello antico utilizza le sue capacità magiche rapide nello stesso round in cui effettua attacchi in mischia con i suoi tentacoli. Comincia i combattimenti contro più avversari con un flagello mentale.

Afferrare migliorato (Str):

Per usare questa capacità, un cervello antico deve colpire con il suo attacco con il tentacolo una creatura di taglia da Piccola a Mastodontica. Se riesce a trattenere può affondare il tentacolo nella testa dell'avversario e provare ad estrarre nel round successivo. L'avversario può fuggire con una singola prova riuscita di lotta o Artista della Fuga, ma il cervello antico riceve un bonus di circostanza +2 per l'attacco, e l'avversario subisce 1d6 danni quando si libera del tentacolo.

Compagno golem cerebrale (Str):

Una volta al giorno, un cervello antico può estrarre una porzione della sua carne, formando una creatura simile a un golem, composta di cervelli fusi e induriti. Un cervello antico non può avere all'attivo mai più di tre golem cerebrali alla volta. I golem cerebrali sono descritti a pagina 65.

Consapevolezza telepatica (Sop):

In un raggio di 105 metri, un cervello antico individua tutte le creature le cui menti



CERVELLO ANTICO PSIONICO

Se nelle partite si fa uso del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, modificare il cervello antico come segue:

Aberrazione Grande (Psionico)

Dadi Vita: 26d8+364 più 3 (484 pf)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, estrarre, flagello mentale, poteri psionici

Abilità: Ascoltare +38, Camuffare +8 (+10 recitazione), Concentrazione +43, Conoscenze (dungeon) +38, Conoscenze (piani) +38, Conoscenze (arti psioniche) +38, Diplomazia +41, Intimidire +41, Osservare +36, Percepire Intenzioni +36, Raggiare +37, Sapienza Psionica +42, Sopravvivenza +7 (+9 su altri piani)

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (tentacoli), Iniziativa Migliorata, Meditazione Psionica, Poteri Rapidi, Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Un cervello antico psionico non lancia incantesimi né possiede le capacità magiche descritte come "poteri psionici" nella

voce principale. Manifesta però poteri psionici come un psion (telepate) di 20° livello. Le CD dei tiri salvezza sono basate sull'Intelligenza.

Tipici poteri da psion conosciuti (punti potere 423): 1° - affondo mentale (CD 20), charme psionico (CD 20), individuazione dei poteri psionici, precognizione difensiva, vigore; 2° - equilibrio corporeo, frusta dell'ego (CD 21), insinuazione nel sé (CD 21), leggere pensieri (CD 21), levitazione psionica, suggestione psionica (CD 21); 3° - barriera mentale, dissolvi poteri psionici, false percezioni sensoriali (CD 22), purificazione corporea, riparazione corporea; 4° - divinazione psionica, dominare psionico (CD 23), forza dell'intelletto, personalità parassitica (CD 23), porta dimensionale psionica, scisma; 5° - adattamento corporeo, frantumazione vuota mentale (CD 24), frantumazione psichica (CD 20), sonda mentale (CD 24), spostamento planare psionico; 6° - annebbiare mente di massa (CD 25), disintegrazione psionica (CD 25), onda di energia (CD 25), visione del vero psionico; 7° - crisi cardiaca (CD 26), demenza (CD 26), vuoto mentale personale; 8° - metabolismo autentico, seme mentale (CD 27), teletrasporto superiore psionico; 9° - apopsi (CD 28), assimilare (CD 28), chirurgia psichica (CD 28), microcosmo.

non sono protette da un effetto come *vuoto mentale*, anche attraverso la roccia solida. Nello stesso raggio di azione, può comunicare con qualsiasi creatura abbia un linguaggio.

Estrarre (Str): Un cervello antico che inizi il suo turno con un tentacolo attaccato a un avversario ed effettua con successo una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante la creatura. Questo potere non ha alcuna utilità contro i costrutti, gli elementali, le melme, i non morti e i vegetali. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco psionico è un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 31 o rimanere stordito per 3d4 round. Un cervello antico può usare questa capacità una volta ogni 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale a un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 22), *dominare mostri* (CD 27), *individuazione dei pensieri* (CD 20), *proiezione astrale*, *spostamento planare*, *suggestione di massa* (CD 24). 20° livello dell'incantatore o di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Rigenerazione (Str): Un cervello antico subisce danni normali dagli attacchi basati sul suono e sull'acido.

Vista cieca (Str): Un cervello antico non ha organi visivi ma può "vedere" utilizzando l'energia psichica per percepire oggetti e creature entro 72 metri.

Incantesimi: Un cervello antico lancia incantesimi come uno stregone di 20° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti: (6/8/8/8/8/7/7/7/6 al giorno; 20° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 18), *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lampo* (CD 18), *lettura del magico*, *mano magica*, *raggio di gelo* (+19 contatto a distanza), *spruzzo acido* (+19 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+19 contatto in mischia; CD 18); 1° - *colpo accurato*, *comprensione dei linguaggi*, *identificare*, *raggio di indebolimento* (+19 contatto a distanza), *scudo*; 2° - *localizza oggetto*, *occulta oggetto* (CD 20), *raggio rovente* (+19 contatto a distanza), *resistere all'energia*, *tocco di idiozia* (+19 contatto in mischia); 3° - *anti-individuazione*, *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *dissolvi magie*, *distorsione*; 4° - *ancora dimensionale* (+19 contatto a distanza), *individuazione dello scrutamento*, *scrutare* (CD 22), *tentacoli neri* di Evard; 5° - *congedo* (CD 23), *inviare*, *telecinesi* (CD 23), *teletrasporto*; 6° - *analizzare dweomer*, *catena di fulmini* (CD 24), *dissolvi magie superiore*; 7° - *demenza* (CD 25), *evoca mostri VII*, *visione*; 8° - *labirinto*, *rivela locazioni*, *schermo* (CD 26); 9° - *disgiunzione di Mordenkainen*, *risucchio di energia* (+19 contatto a distanza), *sfera prismatica*.

Se nella campagna si fa uso del *Manuale Completo delle Arti Psioniche* modificare la creatura come descritto nel riquadro "Cervello antico psionico".

SOCIETÀ DEI CERVELLI ANTICHI

Un cervello antico è il centro fisico e spirituale della sua comunità illithid. Serve da deposito vivente della tecnologia, storia e maestria psionica della comunità, oltre che da suo consigliere (o più spesso, capo *de facto*).

È diritto e obbligo di ogni illithid mergersi con il cervello antico quando la sua vita naturale si avvicina al termine.

Sebbene la maggior parte degli illithid spera diversamente, il loro sacrificio è completo: la loro personalità viene consumata, e la loro materia grigia serve solo a rinvigorire il cervello antico.

Un cervello antico si nutre delle migliaia di girini illithid che ne condividono la pozza di brina. I girini che sopravvivono sono ritenuti abbastanza forti da essere usati per creare dei veri illithid.

CILDABRIN

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 11d8+55 (104 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m (10 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +3 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +8/+23

Attacco: Chela +14 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: 2 chele +14 in mischia (1d6+7), pungiglione di coda +12 in mischia (1d8+3 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, stritolare 1d6+10, veleno

Qualità speciali: Percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 24, Des 17, Cos 21, Int 11, Sag 10, Car 13

Abilità: Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +11, Saltare +22, Scalare +22

Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Multiattacco, Schivare

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: 50% monete, 50% beni, 50% oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 12-21 DV (Grande); 22-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo orrore aracnoide ha lunghe chele al posto delle zampe anteriori e una coda da scorpione al posto della filiera da ragno. Il corpo stesso è chitinoso e di colore blu-nero, ma ciuffi di pelo marrone scuro, come quelli di una tarantola, crescono alle giunture. Gli otto occhi turchesi della creatura non sembrano riflettere la luce.

I cildabrin sono cacciatori del sottosuolo che preferiscono regioni sotterranee calde e temperate. Incapaci di tessere normali ragnatele, i cildabrin vagano per il loro territorio come grandi lupi, alla ricerca di prede che possono catturare e squartare con le loro potenti chele. Una volta catturato il cibo, lo avvelenano per placarlo o ucciderlo. Il cildabrin si ritira quindi nella sua tana (una grotta buia e calda) per mangiare con tranquillità. Divora la preda come uno scorpione anziché un ragno; le chele strappano pezzi di carne abbastanza piccoli che la creatura possa masticarli con le sue mandibole. Un cildabrin non ha interesse in alcun equipaggiamento prezioso che la preda abbia con sé, oltre la

possibilità che spargere questi oggetti per il suo territorio possa attirare altre prede.

I saggi ritengono che i cildabrin siano una razza creata, non evoluta naturalmente. Chi sposa questa teoria indica le impressionanti similarità di questa aberrazione con due altre razze di creature aracnidi: i ragni cacciatori (come le tarantole) e gli scorpioni. I cildabrin non sembrano in grado di parlare ma possono comunicare con altri aracnidi. Sono senzienti; gli manca semplicemente la capacità di vocalizzare i suoni.

Quando vagano sottoterra, i cildabrin a volte si avvicinano troppo a dungeon, fogne, cripte e altri elementi di civiltà sotterranee. Nonostante leggende dicano il contrario, non sembra che i cildabrin siano strumenti dei drow. Gli elfi scuri temono queste orribili bestie perlomeno quanto gli altri umanoidi. Infatti, alcune sette religiose di drow considerano un cattivo presagio l'avvistamento di un cildabrin. Da parte loro, queste aberrazioni sembrano preferire la carne di nano.

COMBATTIMENTO

Come cacciatore solitario, un cildabrin preferisce seguire la sua preda. Chiude lentamente le distanza dopo avere utilizzato la capacità magica *silenzio*, e poi balza all'attacco. Se dà la caccia a un singola figura o a un piccolo gruppo, un cildabrin resta in mischia, cercando di uccidere o incapacitare quanti più bersagli possibile. Se affronta un gruppo grande o potente, utilizza il talento Attacco Rapido per afferrare uno o due bersagli, cerca di intrappolare il resto con *pietre aguzze*, lancia *oscurità* per coprirsi la fuga, e poi se ne va a uccidere e consumare le sue prede al sicuro. Le sue lunghe chele e coda segmentata da scorpione gli forniscono una grande portata in combattimento.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un cildabrin deve colpire con il suo attacco con la chela. Può poi provare a iniziare un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. I cildabrin ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Un cildabrin può decidere di lottare con una sola chela (bonus di lotta +3), in particolare contro avversari Piccoli o che sono stati indeboliti dal suo veleno. Questa tattica lascia il mostro libero di muoversi o utilizzare i suoi altri attacchi contro avversari diversi.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *oscurità*, *pietre aguzze* (CD 16), *silenzio* (CD 16). 11° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stritolare (Str): Un cildabrin infligge 1d6+10 danni con una prova di lotta riuscita.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danno iniziale e secondario 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I cildabrin hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. Un cildabrin può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di corsa o minacciato.

Cildabrin



CREATURA D'OMBRA

Le creature d'ombra vivono nel Piano delle Ombre, raggiungendo occasionalmente altri piani dove le barriere tra le dimensioni sono deboli. Proprio come certe parti del Piano delle Ombre assomigliano a strane e distorte versioni del Piano Materiale, le creature d'ombra assomigliano d'aspetto a creature del Piano Materiale. Le creature d'ombra sono più scure, elusive e spaventose delle loro controparti materiali.

Le creature d'ombra non vanno confuse con le ombre (creature non morte che vivono nel Piano delle Ombre). Esistono anche altre creature native del Piano delle Ombre che hanno un legame più forte o più debole con le energie del luogo (come il mastino ombra) e quindi non seguono questo archetipo.

ESEMPIO DI CREATURA D'OMBRA

Strangolatore d'ombra

Aberrazione Piccola (Extraplanare)

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretto), scalare 4,5 m

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Tentacolo +6 in mischia (1d3+3)

Attacco completo: 2 tentacoli +6 in mischia (1d3+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare 1d3+3

Qualità speciali: Fondersi con le ombre, guarigione rapida 2, rapidità, resistenza al freddo 8, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 13, Int 4, Sag 13, Car 7

Abilità: Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +10, Scalare +13

Talenti: Furtività, Iniziativa Migliorata^B, Riflessi Fulminei

Ambiente: Piano delle Ombre

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 4-6 DV (Piccola); 7-9 DV (Media)

Modificatore di livello: -

Una creatura si nasconde nelle ombre. Il suo corpo scuro a chiazze ricorda quello di un halfling nudo, ma i suoi arti sono incredibilmente esili e lunghi. Sembra quasi un'ombra vivente: una viscida, liquida creatura delle tenebre.



Strangolatore d'ombra

vittime per il collo, una creatura nella presa dello strangolatore non può parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali.

Abilità: Uno strangolatore d'ombra ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. Uno strangolatore d'ombra riceve un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

CREARE UNA CREATURA D'OMBRA

"Ombra" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, non morto, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo.

Una creatura d'ombra usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto dove diversamente indicato. Non ricalcolare i Dadi Vita, bonus di attacco base, o punti abilità se il tipo cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo diventano bestie magiche, ma altrimenti il tipo della creatura è immutato. Le creature d'ombra incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare e sono native del Piano delle Ombre.

Velocità: Come la creatura base x 1,5.

Qualità speciali: Una creatura d'ombra mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, e ottiene anche le seguenti:

— **Fondersi con le ombre (Sop):** In qualsiasi condizione salvo la piena luce del giorno, una creatura d'ombra può sparire nelle ombre, ottenendo occultamento completo. L'illuminazione artificiale, anche di un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capacità, ma un incantesimo *luce diurna* sì.

— Resistenza al freddo pari a 5 + 1 per Dado Vita, fino a un massimo di 15.

— Scurovisione fino a 18 metri.

— Visione crepuscolare.

Le creature d'ombra ottengono anche una capacità speciale aggiuntiva ogni 4 Dadi Vita posseduti (minimo di una capacità aggiuntiva) scelta dalla lista seguente:

— Bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza.

— Eludere, come il privilegio di classe del ladro.

— Guarigione rapida 2.

— **Immagine speculare (Mag):** 1 volta al giorno. 5° livello dell'incantatore.

— **Incute paura (Mag):** 1 volta al giorno. 5° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

— Riduzione del danno 5/magia.

Combattimento

Uno strangolatore d'ombra utilizza la capacità di fondersi con le ombre per aggredire dalle ombre. Se ferito gravemente, è probabile che si ritiri dal combattimento e segua la preda per un breve tempo per dare possibilità alla sua guarigione rapida di operare prima di colpire di nuovo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno strangolatore d'ombra deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con il suo attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Gli strangolatori ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta, già compreso nel blocco delle statistiche.

Fondersi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione salvo la piena luce del giorno, uno strangolatore d'ombra può sparire nelle ombre, ottenendo occultamento completo. L'illuminazione artificiale, anche di un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capacità, ma un incantesimo *luce diurna* sì.

Rapidità (Sop): Uno strangolatore, benché poco agile, è dotato di una velocità soprannaturale. Al suo turno può compiere un'azione standard o un'azione di movimento extra ogni round.

Stritolare (Str): Uno strangolatore d'ombra infligge 1d3+3 danni con una prova di lotta riuscita contro una creatura di taglia Grande o inferiore. Dal momento che cattura le

— *Spostamento planare (Mag)*: 1 volta al giorno, solo da o per il Piano delle Ombre. 15° livello dell'incantatore.

Se la creatura base già possiede una o più di queste capacità speciali, usare il valore migliore.

Abilità: Le stesse della creatura base. Le creature d'ombra ottengono un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Ambiente: Piano delle Ombre.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

CREATURA PSEUDONATURALE

Oltre gli spazi infiniti tra le stelle, le creature pseudonaturali vivono al di là i piani conosciuti, annidate nei remoti reami della follia. Quando vengono evocate sul Piano Materiale, spesso assumono la forma e le capacità di creature familiari, sebbene abbiano un aspetto più orribile delle loro controparti terrestri. In alternativa, possono comparire in una forma più consistente con le loro origini, manifestandosi come masse di tentacoli frementi o altre forme dall'aspetto ancora più disgustoso.

ESEMPIO DI CREATURA PSEUDONATURALE

Questo esempio fa uso di un ippogrifo con 3 DV come creatura base.

Ippogrifo pseudonaturale

Esterno Grande

Dadi Vita: 3d10+9 (25 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 30 m (media)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale),
contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+11

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d4+4) e morso +1 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Colpo accurato

Qualità speciali: Forma alternativa,
olfatto acuto, resistenza all'acido e all'elet-
tricità 5, resistenza agli incantesimi 13,
scurovisione 18 m, visione crepusco-
lare

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

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16,
Int 3, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +8

Talenti: Fluttuare, Schivare

Ippogrifo pseudonaturale

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Combattimento

Un ippogrifo pseudonaturale si lancia sulla preda e colpisce con le zampe artigliate anteriori. Quando non può scendere in picchiata, colpisce con gli artigli e il becco.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, un ippogrifo pseudonaturale può effettuare un normale attacco con un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. La creatura ignora la probabilità di mancare che si applica a un bersaglio con occultamento o occultamento totale.

Forma alternativa (Sop): Con un'azione standard, un ippogrifo pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa di tentacoli (sebbene questo aspetto alieno non abbia effetti sulle caratteristiche dell'ippogrifo). Le altre creature ricevono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro la creatura mentre è in questa forma.

Abilità: Gli ippogrifi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

CREARE UNA CREATURA PSEUDONATURALE

"Pseudonaturale" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura (da qui in poi detta creatura base).

Una creatura pseudonaturale usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto dove diversa-



mente indicato. Anche se il tipo della creatura cambia, non ricalcolare Dadi Vita, bonus di attacco base o punti abilità.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in esterno. La taglia è immutata.

Attacchi speciali: Una creatura pseudonaturale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e ottiene il seguente attacco speciale:

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, una creatura pseudonaturale può effettuare un normale attacco con un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. La creatura pseudonaturale ignora la probabilità di mancare che si applica a un bersaglio con occultamento od occultamento totale.

Qualità speciali: Una creatura pseudonaturale ha tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali:

Forma alternativa (Sop): Con un'azione standard, una creatura pseudonaturale può assumere la forma di una grottesca massa di tentacoli (o un'altra forma disgustosa, a discrezione del DM). Le altre creature ricevono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro la creatura mentre è in questa forma.

Resistenza (Str): Una creatura pseudonaturale ha resistenza all'acido ed elettricità a seconda dei Dadi Vita della creatura base (vedi la tabella seguente).

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura pseudonaturale ottiene resistenza agli incantesimi pari a 10 + i DV della creatura base (massimo 25).

Riduzione del danno (Str): Una creatura pseudonaturale ottiene riduzione del danno a seconda dei Dadi Vita della creatura base (vedi la tabella seguente).

Dadi Vita	Resistenza acido, elettricità	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
11 o più	15	10/magia

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, come la creatura base; da DV 4 a 11, come la creatura base +1; DV 12 o più, come la creatura base +2.

EIDOLON ANZIANO

L'arte della costruzione di costrutti magici che servano da guardiani esiste da eoni. Era una pratica già vecchia quando le razze umanoidi compirono i primi tentativi nella padronanza della magia e, oggi, la maggior parte dei costrutti esistenti è basata su forme umanoidi. Esistono però ancora costrutti provenienti da epoche più remote, nelle regioni più buie e reclusi del mondo. Noti

collettivamente come eidolon anziani, queste creature senza età proteggono luoghi da tempo abbandonati, le razze che li costruirono svanite dalla memoria. Gli eidolon sono tutto ciò che resta di queste antiche razze, e dalle loro forme si può supporre che il mondo ne faccia piacevolmente a meno.

Un eidolon anziano è costruito di antica roccia, basalto, porfiro, ossidiana o altre pietre laviche. La sua superficie è coperta di antiche rune o glifi di linguaggi morti e dimenticati. Sebbene i tratti di un eidolon possano apparire erosi o consumati dal tempo, le creature restano robuste e pericolose. Gli eidolon sono senza mente, e fanno solo quello che gli è stato ordinato dai loro creatori. Il processo di creazione degli eidolon è da tempo scomparso nell'antichità, così gli eidolon ancora esistenti sono privi di padroni. Continuano a svolgere i loro precedenti compiti, incessanti ed eterni nella loro obbedienza. Queste istruzioni possono essere semplici come "Resta qui e attacca qualsiasi umanoide che entri in questa stanza" o "Pattuglia il perimetro di questo edificio". Spesso, l'oggetto del compito dell'eidolon è da tempo diventato macerie, ma il costrutto continua a proteggere o pattugliare per eoni, anche dopo che il luogo si è ridotto in polvere.

Gli eidolon danneggiati si riparano da soli rapidamente, o possono essere riparati in laboratori appropriati. La persona che svolge le riparazioni deve possedere il talento Creare Costrutti o 10 gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), e deve spendere 50 mo e 1 ora per ogni punto ferita ristorato.

ESEMPIO DI EIDOLON ANZIANO

Kraken eidolon anziano

Costrutto Mastodontico

Dadi Vita: 20d10+60 (170 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: Nuotare 6 m

Classe Armatura: 28 (-4 taglia, +18 naturale, +4 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +15/+43

Attacco: Tentacolo +27 in mischia (2d8+16/19-20)

Attacco completo: 2 tentacoli +27 in mischia (2d8+16/19-20) e 6 braccia +22 in mischia (1d6+8) e morso +22 in mischia (4d6+8)

Spazio/Portata: 6 m (9 quadretti)/4,5 m (18 m con tentacolo, 9 m con braccio)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, aura di demenza, stritolare 2d8+24 o 1d6+24



Kraken eidolon

Qualità speciali: Geometria oltremondana, immunità alla magia, riduzione del danno 10/adamantio, riparazione rapida 5, scurovisione 18 m, tratti dei costrutti, visione crepuscolare

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

Caratteristiche: For 42, Des 11, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: Critico Migliorato (tentacolo)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Nessuno

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questa enorme statua di pietra nera e porosa assomiglia a un'immensa seppia con due occhi fissi e una massa di tentacoli. Il suo corpo vibra e ondeggia, come se quasi non si trovasse qui.

Combattimento

Un kraken eidolon colpisce i suoi avversari con i tentacoli uncinati, poi li afferra e stritola con le sue braccia o trascina le vittime nella sua enorme bocca. Un avversario può effettuare tentativi di spezzare contro i tentacoli o le braccia del kraken eidolon come se fossero armi. I tentacoli di un kraken eidolon hanno 20 punti ferita, e le sue braccia hanno 10 punti ferita. Se sta afferrando un bersaglio con un tentacolo o braccio, usa l'altro arto per effettuare i suoi attacchi di opportunità contro il tentativo di spezzare. Recidere un tentacolo o un braccio infligge all'eidolon danni uguali a metà dell'ammontare di punti ferita massimo dell'arto; il danno supera la riduzione del danno della creatura. Dato che un kraken eidolon ha riparazione rapida, qualsiasi danno inflitto a un tentacolo o a un braccio si ripara al ritmo di 5 punti ferita per round. I tentacoli o le braccia recisi ricrescono in 1d10+10 giorni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un kraken eidolon deve colpire con il suo attacco con il tentacolo o braccio. Può poi provare a iniziare un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Aura di demenza (Sop): Qualsiasi creatura vivente entro 3 metri dal kraken eidolon deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 ogni round o restare *confusa* per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Geometria oltremondana (Sop): La forma di un kraken eidolon incorpora geometrie che dovrebbero essere impossibili. Ciò gli conferisce un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.

Immunità alla magia (Str): Un kraken eidolon è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che conceda resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in maniera diversa contro la creatura, come indicato di seguito.

Forma eterea ripara immediatamente a un eidolon un numero di danni pari al livello dell'incantatore dell'incantesimo. **Ancora dimensionale** fa smettere di funzionare l'eidolon per 1 round (come se fosse frastornato). **Serratura dimensionale** non interferisce con le attività dell'eidolon, ma un eidolon che

entri nell'area dell'incantesimo *serratura dimensionale* o simile effetto perde i benefici della sua geometria oltremondana e della sua aura di demenza.

Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* rallenta un eidolon (come l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza, mentre *trasmuta fango in roccia* gli guarisce tutti i punti ferita persi.

Un incantesimo *pietra in carne* non modifica la struttura di un eidolon, ma nega la sua riduzione del danno e immunità alla magia per 1 round.

Riparazione rapida (Str): Un kraken eidolon ripara i danni subiti alla velocità di 5 punti ferita per round finché si trova sopra gli 0 punti ferita.

Stritolare (Str): Un kraken eidolon infligge 1d6+24 (braccio) o 2d8+24 (tentacolo) danni con una prova di lotta riuscita.

CREARE UN EIDOLON ANZIANO

"Eidolon anziano" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, gigante, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. Un eidolon usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto dove diversamente indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in costruito. Perde tutti i sottotipi e non ottiene il sottotipo atipico. Usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito. Ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza, i talenti e le abilità come descritto di seguito.

Dadi Vita: Togliere qualsiasi Dado Vita ottenuto dai livelli di classe (fino a un minimo di 1 Dado Vita) e cambiare i Dadi Vita restanti in d10. Come costruito, la creatura perde qualsiasi punto ferita bonus per un'alta Costituzione, ma ottiene punti ferita bonus in base alla sua taglia, come mostrato di seguito:

Taglia	Punti ferita bonus
Piccola	10
Media	20
Grande	30
Enorme	40
Mastodontica	60
Colossale	80

Classe Armatura: L'armatura naturale della creatura migliora di 4 punti. La creatura ottiene anche un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura, dato che la sua forma non esiste interamente nel Piano Materiale. Vedi "Geometria oltremondana", di seguito.

Attacco base: Il bonus di attacco base della creatura diventa uguale ai suoi Dadi Vita x 3/4, come un chierico.

Attacco: Un eidolon anziano mantiene tutti i suoi attacchi naturali, attacchi con le armi fabbricate, e competenze nelle armi della creatura base. Un eidolon basato su di una creatura priva di attacchi naturali ottiene un attacco di schianto come mostrato di seguito, che può usare al posto dell'attacco con un'arma fabbricata. (Un eidolon con due schianti può impugnare un'arma in una mano ed effettuare l'attacco di schianto con la mano secondaria con una penalità di -5, sommando metà del suo bonus di For al tiro per il danno).

Taglia	Attacco
Minuscola	1 schianto (1d2 più 1,5 il bonus di For)
Piccola	1 schianto (1d3 più 1,5 il bonus di For)
Media	1 schianto (1d4 più 1,5 il bonus di For)
Grande	2 schianti (1d6 più il bonus di For)
Enorme	2 schianti (2d6 più il bonus di For)
Mastodontica	2 schianti (3d6 più il bonus di For)
Colossale	2 schianti (4d6 più il bonus di For)

Attacchi speciali: Un eidolon anziano perde tutti gli attacchi speciali soprannaturali, capacità magiche e attacchi speciali straordinari che concedono un tiro salvezza basato sulla Costituzione. Mantiene gli attacchi speciali straordinari che non permettono tiro salvezza (come artigliare, squartare o stritolare) o che permettono un tiro salvezza basato sulla Forza (come travolgere). Inoltre, un eidolon ottiene i seguenti attacchi speciali:

Aura di demenza (Sop): Le forze elementali che potenziano un eidolon anziano piegano il tempo e lo spazio e provocano orribili allucinazioni a chi gli si trova vicino. Qualsiasi creatura vivente entro 3 metri dall'eidolon deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita dell'eidolon + modificatore di Sag) ogni round o restare *confusa* per 1 round.

Qualità speciali: Un eidolon anziano perde tutte le qualità speciali della creatura base, ma ottiene le capacità speciali indicate di seguito.

Geometria oltremondana (Sop): La forma di un eidolon incorpora geometrie che dovrebbero essere impossibili. Questa distorsione delle realtà planari gli conferisce un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.

Immunità alla magia (Str): Un eidolon è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che conceda resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in maniera diversa contro la creatura, come indicato di seguito.

Forma eterea ripara immediatamente a un eidolon un numero di danni pari al livello dell'incantatore dell'incantesimo. *Ancora dimensionale* fa smettere di funzionare all'eidolon per 1 round (come se fosse frastornato). *Serratura dimensionale* non interferisce con le attività dell'eidolon, ma un eidolon che entri nell'area dell'incantesimo *serratura dimensionale* o simile effetto perde i benefici della sua geometria oltremondana e della sua aura di demenza.

Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* rallenta un eidolon (come l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza, mentre *trasmuta fango in roccia* gli guarisce tutti i punti ferita persi.

Un incantesimo *pietra in carne* non modifica la struttura di un eidolon, ma nega la sua riduzione del danno e immunità alla magia per 1 round.

Riduzione del danno: Un eidolon ottiene riduzione del danno in base ai Dadi Vita della creatura:

Dadi Vita	Riduzione del danno
1-3	1/adamantio
4-6	3/adamantio
7-10	5/adamantio
11-15	7/adamantio
16 o più	10/adamantio

Riparazione rapida (Str): Un eidolon ripara i danni subiti alla velocità di 5 punti ferita per round finché si trova sopra gli 0 punti ferita.

Tratti dei costrutti: Un eidolon ha immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti di necromanzia, incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i danni extra dei colpi critici, i danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, fatica, esaurimento o risucchi di energia. Non può guarire i danni, ma può essere riparato. Ha scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

Tiri salvezza: Ricalcolare i tiri salvezza dell'eidolon. I bonus ai tiri salvezza base dell'eidolon sono Temp +1/3 Dadi Vita, Rifl +1/3 Dadi Vita, e Vol +1/3 Dadi Vita.

Caratteristiche: Modificare i punteggi di caratteristica della creatura base come segue: Forza +8, Destrezza +4. Un eidolon non ha punteggio di Costituzione o Intelligenza. Modificare il suo punteggio di Saggezza in 11, il suo punteggio di Carisma in 1.

Abilità e talenti: Un eidolon perde tutti i punti abilità e talenti, eccetto i talenti che migliorano i suoi attacchi, come Arma Accurata, Attacco Naturale Migliorato o Multiattacco.

Ambiente: Qualsiasi.

Organizzazione: Nessuna.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale.

Avanzamento: -.

Modificatore di livello: -.

COSTUIRE UN EIDOLON ANZIANO

Anche se la tecnica di costruzione degli eidolon è antica e, per tutti gli scopi pratici, perduta nel tempo, le regole per crearli sono presentate di seguito. Scoprire i segreti della creazione degli eidolon potrebbe diventare il fulcro di un'avventura di alto livello.

Il creatore dell'eidolon deve avere il talento Creare Costrutti. Il corpo dell'eidolon deve essere costruito di pietra e richiede una prova di Artigianato (muratura o scultura) con CD 25. Conoscenze (architettura e ingegneria) può essere sostituito all'abilità Artigianato nella costruzione di un eidolon. Il costo del corpo di un eidolon dipende dalla sua taglia:

Taglia	Costo
Minuscola	500 mo
Piccola	1.000 mo
Media	2.000 mo
Grande	5.000 mo
Enorme	10.000 mo
Mastodontica	25.000 mo
Colossale	50.000 mo

Il prezzo di mercato è 6.000 mo per Dado Vita dell'eidolon, più il costo del suo corpo. Il costo di creazione è 3.000 mo e 240 PE per Dado Vita, più il costo del corpo. Il livello minimo dell'incantatore per creare un eidolon è pari ai suoi Dadi Vita.

Ad esempio, un eidolon Mastodontico con 20 Dadi Vita ha un prezzo di mercato di 145.000 mo e richiede 4.800 PE per crearlo. Il costo di creazione è 85.000 mo, e l'incantatore deve essere almeno di 20° livello.

FAUCE GORGOGLIANTE COMBATTIMENTO

Aberrazione Media**Dadi Vita:** 4d8+24 (42 pf)**Iniziativa:** +1**Velocità:** 3 m (2 quadretti), nuotare 6 m**Classe Armatura:** 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18**Attacco base/Lotta:** +3/+3**Attacco:** Morso +4 in mischia (1) o muco +4 contatto a distanza (1d4 acido più cecità)**Attacco completo:** 6 morsi +4 in mischia (1) o muco +4 contatto a distanza (1d4 acido più cecità)**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m**Attacchi speciali:** Afferrare migliorato, gorgoglio, inghiottire, manipolazione del terreno, muco, risucchio di sangue**Qualità speciali:** Amorfo, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +4, Vol +5**Caratteristiche:** For 10, Des 13, Cos 22, Int 4, Sag 13, Car 13**Abilità:** Ascoltare +4, Nuotare +8, Osservare +9**Talenti:** Arma Accurata, Riflessi Fulminei**Ambiente:** Sotterranei**Organizzazione:** Solitario**Grado di Sfida:** 5**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Generalmente neutrale**Allineamento:** 5-12 DV (Grande)**Avanzamento:** -**Modificatore di livello:** -

Questa corrotta creatura ha la forma e il movimento fluido di un'ameba. La sua superficie ha il colore (ma non la consistenza) della carne umana. Innumerevoli occhi e bocche dai denti aguzzi si formano e scompaiono continuamente lungo il suo corpo, spesso ritraendosi su se stessi quando appaiono.

Una fauce gorgogliante è un'orribile creatura che sembra essere uscita dagli incubi di un folle. Benché non sia malvagia, ha sete di fluidi corporei e sembra preferire il sangue delle creature intelligenti.

Talvolta gli occhi e le bocche si dispongono in modo da assomigliare a un volto, ma altrettante volte non hanno alcuna coerenza tra loro.

Una fauce gorgogliante è lunga circa 90 cm e ha un'altezza di 90-120 cm. Pesa circa 100 kg.

Le fauci gorgoglianti parlano il Comune, ma difficilmente dicono qualcosa di più che semplici gorgoglii.

Le fauci gorgoglianti attaccano lanciando in avanti strisce di carne protoplasmica, ciascuna delle quali termina con uno o più occhi e una bocca che cerca di mordere il nemico. Una fauce può lanciare un totale di sei membra come queste in ciascun round.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una fauce gorgogliante deve colpire una creatura Media o inferiore con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità.

Amorfo (Str): La fauce gorgogliante ignora i danni extra dai colpi critici e non può essere fiancheggiata.

Gorgoglio (Sop): Non appena una fauce individua qualcosa di commestibile, inizia a gorgogliare costantemente come azione gratuita. Tutte le creature (tranne le fauci) che si trovano in una propagazione di 18 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 per non subire gli stessi effetti dell'incantesimo *confusione* per 1d2 round. Si tratta dell'effetto di una compulsione sonora che influenza la mente. Gli avversari che superano il tiro salvezza non possono essere colpiti dal gorgoglio della stessa fauce per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Inghiottire (Str): Una fauce gorgogliante può tentare di inghiottire un avversario afferrato di taglia Media o inferiore, effettuando con successo una prova di lotta. (La fauce gorgogliante non "inghiotte" realmente l'avversario, avvolge la vittima nella sua forma amorfa, ma l'effetto è essenzialmente lo stesso). Una volta che la vittima è all'interno, la fauce gorgogliante può usare la sua capacità risucchio di sangue. Una creatura inghiottita può liberarsi infliggendo 5 danni alla creatura (CA 19). Una volta che la creatura esce, una contrazione muscolare chiude il foro; un'altra creatura inghiottita deve liberarsi da sola. Lo stomaco di una fauce gorgogliante può contenere 1 creatura Media, 2 Piccole, 8 Minuscole o 32 Minute o più piccole.

Manipolazione del terreno (Sop): A volontà, come azione standard, una fauce gorgogliante può far sì che la roccia e la terra di tutti i quadretti adiacenti diventino una sorta di sabbie mobili. Terra, sabbia e simili utilizzano 1 round ad ammorbidirsi, mentre la pietra ne utilizza 2. Chiunque si trovi nell'area, oltre alla fauce stessa, deve intraprendere un'azione di movimento per evitare di rimanere impantanato (da trattare come immobilizzato).

Muco (Str): Ogni round, come azione gratuita, una fauce gorgogliante può lanciare una scia di muco a un avversario entro 9 metri.

La fauce effettua un attacco di contatto a distanza; se colpisce, l'avversario subisce 1d4 danni da acido e deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 18 o rimanere accecato per 1d4 round. Le creature prive di occhi sono immuni



Fauce gorgogliante

all'accecamento, ma ricevono lo stesso gli danni da acido. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Risucchio di sangue (Str): Un avversario inghiottito subisce automaticamente 1d4 danni alla Costituzione ogni round.

Abilità: Grazie ai suoi molteplici occhi, le fauci gorgoglianti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. Una fauce gorgogliante ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per svolgere azioni speciali o evitare pericoli. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare un'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Nota: La fauce gorgogliante è apparsa per la prima volta nel *Manuale dei Mostri*. Questa versione incorpora gli errata della creatura e dovrebbe essere considerata la versione ufficiale.

ILLITHIDAE

Creature originate sullo stesso mondo alieno e ostile dei mind flayer, gli illithidae sono un ordine di creature imparentate ai mind flayer, nello stesso modo in cui animali terrestri come lupi, orsi o gorilla dividono similarità con gli umani. Di seguito vengono presentati alcuni dei più comuni esempi di queste creature. Esse abitano aree sotterranee in cui si possono incontrare tane o città di illithid. Non si sa se queste creature siano semplicemente attratte dalle regioni in cui i mind flayer vivono o vengano deliberatamente ammaestrate dagli illithid.

EMBRAC

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 11d8+22 (71 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, -1 Des, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +8/+16

Attacco: Tentacolo +11 in mischia (2d4+4 più veleno)

Attacco completo: 4 tentacoli +11 in mischia (2d4+4 più veleno) e morso +9 in mischia (2d6+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, poteri psionici, stritolare 2d4+6, veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +2, Vol +10

Caratteristiche: For 18, Des 8, Cos 15, Int 4, Sag 13, Car 9

Abilità: Nascondersi +2 (+6 sottoterra), Osservare +8

Talenti: Attacco Poderoso, Multiattacco, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 7

Tesoro: 50% del normale

Allineamento: Spesso neutrale

Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Il corpo di questa creatura brutale ricorda un grosso sacco. La pelle viscosa è macchiata di nero, grigio, bianco e rosso ruggine. Ha arti tozzi, artigliati alle estremità, e la grande testa rigonfia presenta un becco affilato. Otto tentacoli sono disposti più o meno equamente

lungo il corpo raggrinzito. Ogni tentacolo è spesso quanto la coscia di un uomo alla base e termina in tre appendici simili a dita. I tentacoli presentano numerose ventose e ganci ossei nella parte inferiore.

Un embrac è un predatore da imboscata. Usa la sua abilità Nascondersi e le ombre del sottosuolo per acquattarsi nei pressi di passaggi, sentieri o corpi d'acqua sotterranei e attendere che le prede gli capitino a portata. Se trova avversari più forti, l'embrac non si mai trovare lontano da qualche piccola grotta che può sfruttare come via di fuga.

Combattimento

Quando la preda arriva a portata, l'embrac attacca con un tentacolo. Sebbene il mostro abbia otto tentacoli, può usarne solo quattro per attaccare nello stesso round; usa i restanti per fare leva e tenersi in equilibrio.

Un avversario può effettuare una prova di spezzare contro i tentacoli dell'embrac come se fossero armi. I tentacoli hanno 10 punti ferita ciascuno. Se l'embrac è in lotta con un'altra creatura con un tentacolo, ne utilizza un altro per effettuare l'attacco di opportunità contro il tentativo di spezzare. Recidere un tentacolo infligge 5 danni all'embrac. L'embrac ricresce i tentacoli recisi in 1d10+10 giorni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un embrac deve colpire con il suo attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Stritolare (Str): Un embrac infligge 2d4+6 danni con una prova di lotta riuscita.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danno iniziale e secondario 1d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *disperazione opprimente* (CD 13), *sonno profondo* (CD 12), *suono dirompente* (CD 11); 1 volta al giorno - *distorsione*. 7° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: Un embrac possiede un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in zone sotterranee o rocciose, grazie al suo colorito.

KIGRID

Aberrazione Media

Dadi Vita: 9d8+18 più 3 (61 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Morso +10 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Morso +10 in mischia (1d6+4) e 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, artigliare 1d6+2 più veleno, poteri psionici, veleno

Qualità speciali: Olfatto acuto, scurovisione 18 m

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

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 14, Int 7, Sag 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +12, Scalare +7, Sopravvivenza +9

Talenti: Correre, Multiattacco, Robustezza, Seguire Tracce
Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o branco (4-9)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Spesso neutrale

Avanzamento: 10-15 DV (Media); 16-22 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Di struttura felina, questo tozzo quadrupede ha una breve coda, zampe muscolose, un collo grosso e un'ampia testa piatta. Ha quattro occhi rosso ruggine, e il muso e le zanne sono lunghe e piene di piccoli denti appuntiti.

Pericolosi predatori del sottosuolo, i kigrìd attaccano qualsiasi potenziale preda incontrino. Sono segugi persistenti e determinati, che utilizzano le loro capacità di scurovisione e olfatto acuto per identificare e seguire le prede.

I kigrìd sono astuti cacciatori che cercano di spingere la preda in gallerie cieche, bordi di precipizi e altri ostacoli che impediscano la fuga. Se la preda oppone una determinata resistenza, i kigrìd potrebbero negoziare o ritirarsi se l'intero branco è messo in pericolo. I kigrìd sembrano comprendere la maggior parte dei linguaggi parlati (forse una latente capacità psionica) e possono replicare in Sottocomune con una voce ringhiante e ululante.

Combattimento

Un kigrìd abbatte la preda con il potente morso. Usa gli artigli velenosi per finire gli avversari in lotta. Un kigrìd non può iniziare una lotta e artigliare nello stesso round.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un kigrìd deve colpire con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita,

Illithidae

senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa ed effettua due attacchi di artigliare contro il nemico.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +10, 1d6+2 danni più veleno (vedi sotto). Un kigrìd effettua due attacchi di artigliare quando attacca un avversario in lotta.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *frastornare mostri* (CD 12), *individuazione dei pensieri* (CD 12), *intermittenza*. 5° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danno iniziale e secondario 1d4 Des. Un kigrìd trasmette il veleno solo con l'attacco speciale artigliare (ha gli speroni avvelenati vicino agli artigli posteriori). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I kigrìd hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare e Sopravvivenza.

SALTOR

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +3

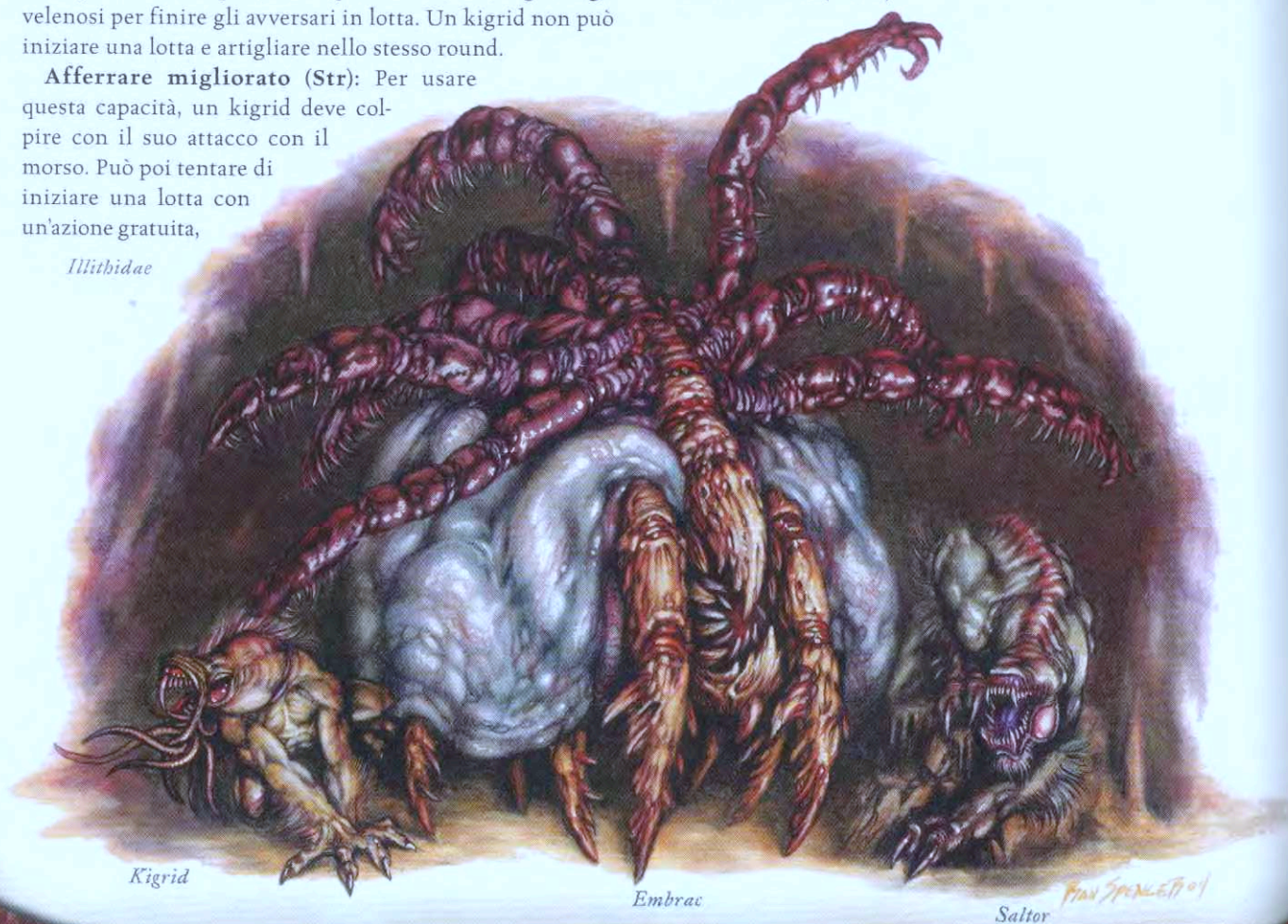
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+0

Attacco: Ascia +7 in mischia (1d4+1/x3) o morso +7 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: Ascia +7 in mischia (1d4+1/x3) o morso +7 in mischia (1d6+1)



Kigrìd

Embrac

Saltor

FIN SPENCER 01

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Grido, poteri psionici
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 12, Int 9, Sag 12, Car 11
Abilità: Acrobazia +5, Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +7, Scalare +11
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-4) o truppe (7-12 adulti e 2-4 giovani)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: 50% dello standard
Allineamento: Spesso neutrale malvagio
Avanzamento: 6-9 DV (Media)
Modificatore di livello: -

Questa creatura scimmiesca ha una barba composta da mezza dozzina di tentacoli che pende dal mento. La pelliccia ha un colorito marrone sporco e possiede grandi occhi blu-neri. È alta all'incirca 90 centimetri ma si muove rannicchiata, con le braccia lunghe quasi quanto le zampe. Ha tre dita su ciascuna mano e tre su ciascun piede.

I saltor sono solo una delle molte specie di mangiacarogne sotterranei. Mangiano qualsiasi cosa riescano a catturare: verme, larve, lumache, pesci, granchi, muffa, funghi e così via. Come ci si può aspettare, la loro dieta manca di proteine; ciò li può rendere avversari pericolosi per compagnie di avventurieri piccole, male armate o ferite.

I saltor sono creature intelligenti, e sanno bene di essere più deboli della maggior parte degli abitanti del sottosuolo. Per compensare, fanno uso di armi e strumenti per facilitare la raccolta di cibo e la caccia di piccole prede. Le compagnie che trattano bene i saltor e hanno strumenti di metallo da offrire potrebbero ottenere dalle creature informazioni sulla regione in cui vivono. I saltor parlano il Sottocomune con un tono aspro.

Combattimento

Anche un branco di saltor non sarebbe una sfida per una compagnia di eroi ben equipaggiata e attenta, se non fosse per i poteri psionici e l'attacco speciale sonoro della creatura.

ILLITHIDAE PSIONICI

Se si fa uso in gioco del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, si possono sostituire le seguenti capacità psioniche alle capacità magiche fornite per embrac, kigrig e saltor.

Embrac: 3 volte al giorno - *distruzione mentale* (CD 13), *frusta dell'ego* (2d4 Car, CD 13), *urto esplosivo* (due bersagli, 2d6 danni); 1 volta al giorno - *amorfa occultante superiore*. 7° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Kigrig: 3 volte al giorno - *amorfa occultante, individuazione dei pensieri* (CD 13), *insinuazione nel sé* (2 bersagli, CD 13). 5° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Saltor: 3 volte al giorno - *amorfa occultante, raggio di energia* (3d4 sonoro); 1 volta al giorno - *fretta*. 3° livello di manifestazione.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *dardo incantato, sfocatura*; 1 volta al giorno - *velocità* (solo su se stesso). 3° livello dell'incantatore.

Grido (Sop): Con un'azione standard, un saltor può emettere un forte grido perforante in un cono di 6 metri. Il grido infligge 2d8 danni sonori a tutti i non saltor e stordisce queste creature per 1 round. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 nega lo stordimento e dimezza il danno. Una volta gridato, un saltor non può gridare di nuovo per 1 ora, quindi le creature risparmiano il grido finché non sono sicure di non averne bisogno.

Un saltor che grida attiva anche tutti gli altri adulti nella truppa. Questa misura protettiva permette alla truppa di sfuggire ai pericoli. Le vittime di più grida devono salvarsi contro ogni grido separatamente; il successo contro un grido non dà l'immunità al successivo.

Abilità: I saltor hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e Saltare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. I saltor possono sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciati. I saltor usano il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza nelle prove di Saltare e Scalare.

MANTO ASSASSINO, MANTO ASSASSINO D'OMBRA ANZIANO

Manto assassino avanzato d'ombra stregone di 7° livello

Aberrazione Enorme (Extraplanare)

Dadi Vita: 10d8+70 più 7d4+49 (181 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), volare 18 m (media)

Classe Armatura: 26 (-2 taglia, +3 Des, +11 naturale, +4 armatura magica), contatto 11, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +10/+26

Attacco: Colpo di coda +16 in mischia (2d6+8)

Attacco completo: Colpo di coda +16 in mischia (2d6+8) e morso +11 in mischia (2d6+4)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Avvolgere, incantesimi, lamento

Qualità speciali: Bonus ai tiri salvezza, fondersi con le ombre, resistenza al freddo 15, resistenza agli incantesimi 22, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, spostamento planare, spostare ombre, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +16

Caratteristiche: For 26, Des 17, Cos 24, Int 16, Sag 14, Car 22

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +6, Concentrazione +14, Conoscenze (arcani) +10, Conoscenze (dungeon) +10, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +8, Osservare +15, Percepire Intenzioni +6, Sapienza Magica +10

Talenti: Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Attacco Naturale Migliorato (coda), Incantesimi Focalizzati (illusione), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Piano delle Ombre

Organizzazione: Solitario, schiera (1 manto assassino d'ombra anziano più 3-6 manti assassini) o stormo (1 manto assassino d'ombra anziano più 7-12 manti assassini)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Una grande ombra minacciosa fluttua nell'aria, con occhi rossi colmi d'odio e una bocca storta piena di zanne appuntite come aghi. Il suo corpo da manta riflette ombre di nero, grigio e bianco, e possiede una lunga coda sferzante come una frusta.

Nelle profondità del sottosuolo, i manti assassini edificano nidi simili a città composti di ombre volanti e oscurità strisciante. I sovrani segreti di queste cupe città si nascondono dietro i capi nominali: i manti assassini d'ombra anziani, manti assassini di grande taglia e potere, corrotti dalla sostanza dell'ombra e abili in oscure magie. Sinistri e imperscrutabili, i manti assassini d'ombra anziani emergono occasionalmente dai loro nascondigli per guidare i loro fratelli inferiori in pattuglie e saccheggi in territori vicini, alla ricerca di schiavi e cibo.

Un manto assassino d'ombra anziano medio ha un'apertura alare di 3,6 metri e pesa 200 kg. I manti assassini d'ombra anziani parlano Sottocomune.

Un manto assassino d'ombra anziano è un manto assassino avanzato a 10 Dadi Vita (taglia Enorme), con l'archetipo creatura d'ombra e sette livelli da stregone.

COMBATTIMENTO

I manti assassini d'ombra anziani sono avversari astuti e abili, in possesso di diverse strane capacità. Coordinano i loro sforzi con i propri seguaci manti assassini, in modo che alcuni di essi continuino a produrre il lamento mentre altri attaccino le prede indebolite e disorientate. Un manto d'ombra assassino fluttua fuori della portata di mischia per attaccare gli incantatori nemici con i suoi incantesimi mentre i servitori svolgono il lavoro sporco, affidandosi al suo potere di fondersi con le ombre per restare fuori vista.

Se affrontato da un incantatore pericoloso, un manto assassino d'ombra anziano si getta in picchiata e avvolge il nemico, sperando di abbattere l'incantatore avversario con un unico colpo.

Avvolgere (Str): Un manto assassino d'ombra anziano può cercare di avvolgere una creatura di taglia Grande o inferiore nel suo corpo con un'azione standard. Il manto assassino d'ombra anziano cerca di iniziare una lotta che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa ed effettua un immediato attacco con il morso contro la vittima avvolta con un bonus di +4 ai tiri per colpire. Può comunque usare la sua coda a frusta per colpire altri bersagli.

Gli attacchi che colpiscono un manto assassino d'ombra anziano impegnato ad avvolgere infliggono metà danno al mostro e l'altra metà alla vittima intrappolata.

Bonus ai tiri salvezza (Sop): Un manto assassino d'ombra anziano ottiene un bonus di fortuna +2 ai tiri salvezza grazie al suo archetipo creatura d'ombra. Questo modificatore è già incluso nelle statistiche fornite sopra.

Fondersi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione salvo la piena luce del giorno, un manto assassino d'ombra anziano può sparire nelle ombre, ottenendo occultamento completo. L'illuminazione artificiale, anche di un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capacità, ma un incantesimo *luce diurna* sì.

Lamento (Str): Un manto assassino d'ombra anziano può emettere un pericoloso lamento ultrasonico (una capacità sonora, di influenza mentale) con un'azione standard. Modificando la frequenza, il manto assassino d'ombra anziano può provocare uno di quattro possibili effetti. I manti assassini d'ombra anziani sono immuni ai lamenti di altri manti assassini. A meno che non sia altrimenti indicato, una creatura salvezza contro uno di questi effetti influenzata con lo stesso

che supera il tiro non può essere tipo di lamento emesso da quel manto assassino per le successive 24 ore. Tutte le CD dei tiri salvezza contro gli effetti del lamento sono basate sul Carisma.

Snervare: Chiunque si trovi entro una propagazione di 18 metri subisce automaticamente una penalità di -2 sia al tiro per colpire che ai danni. Coloro che sono costretti ad ascoltare il lamento per più di 6 round consecutivi devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o cadere in trance, incapaci di attaccare o di difendersi fino al termine del lamento.

Paura: Chiunque si trovi entro una propagazione di 9 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o cadere in preda al panico per 2 round.

Nausea: Chiunque si trovi entro un cono di 9 metri deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o cadere prono e restare nauseato per 1d4+1 round.

Stupore: Una sola creatura che si trovi entro 9 metri dal manto assassino d'ombra anziano deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o comportarsi come se fosse sotto gli effetti di un incantesimo *blocca mostri* per 5 round. Anche dopo un successo, la creatura deve ripetere il tiro salvezza se il manto assassino utilizza di nuovo questo effetto.



Manto assassino
d'ombra anziano

Spostamento planare (Mag): 1 volta al giorno, 17° livello dell'incantatore. Un manto assassino d'ombra anziano può usare *spostamento planare* solo per spostarsi da o per il Piano delle Ombre.

Spostare ombre (Sop): Un manto assassino d'ombra anziano può manipolare le ombre. Questa capacità è efficace solo in zone d'ombra e conta tre possibili effetti.

Occulta visione: Il manto assassino d'ombra anziano si mette sotto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) per 1d4 round. Normalmente, un manto assassino d'ombra anziano usa questa capacità solo se gli viene negata la capacità di fondersi con le ombre.

Immagini danzanti: Questo effetto duplica un incantesimo *immagine speculare* (10° livello dell'incantatore).

Immagine silenziosa: Questo effetto duplica un incantesimo *immagine silenziosa* (CD 17, 10° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Questo manto assassino d'ombra anziano è uno stregone di 7° livello. Manti assassini d'ombra anziani diversi potrebbero conoscere altri incantesimi.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/5 al giorno; 7° livello del personaggio): 0 - *frastornare* (CD 16), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mano magica*, *raggio di gelo* (+11 contatto a distanza), *suono fantasma* (CD 17), *tocco di affaticamento* (+16 contatto in mischia; CD 16); 1° - *armatura magica**, *dardo incantato*, *protezione dal bene*, *raggio di indebolimento* (+11 contatto a distanza), *spruzzo colorato* (CD 18); 2° - *immagine minore* (CD 19), *ragnatela* (CD 18), *vedere invisibilità*; 3° - *fulmine* (CD 19), *velocità*.

*Già lanciato.

Abilità: Il manto assassino d'ombra anziano ottiene un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

MEZZA-PROGENIE REMOTA

Proprio come gli immondi producono terribili progenie mortali, così certe entità del Reame Remoto a volte si recano sul Piano Materiale per procreare. A volte il genitore mortale è consenziente, un cultista fanatico o una creatura talmente corrotta dal male da invitare deliberatamente questa unione. Altre volte, la creatura del Reame Remoto impone la sua orribile corruzione su qualsiasi creatura mortale più si adatti ai suoi orridi scopi. Ad ogni modo, la mezza progenie remota è una creatura in cui fantastiche anomalie sono coperta da comune carne e sangue.

Le mezze progenie remote sono d'aspetto orribile. Per i capricci del fato o per eredità, possono comparire quasi del tutto normali, favorendo il genitore mortale, ma presentano sempre delle caratteristiche anormali evidenti: arti extra, ciglia frementi, tentacoli, carne trasparente, colorito variabile o fauci sbavanti o ancora occhi alieni inseriti in carne altrimenti normale. Con abiti pesanti, un umanoide mezza-progenie remota potrebbe celare a volte la sua vera natura, ma chiunque la veda senza coperture non potrebbe assolutamente ignorare le differenze.

Le mezze-progenie remote sono evitate dalla maggior parte delle creature. Sebbene alcune aberrazioni considerino una creatura discendente del Reame Remoto come un onorevole emissario, la maggior parte delle altre odiano e disprezzano le mezze-progenie remote. Potrebbero trovare rifugio nelle dimensioni aliene da cui giunsero i loro progenitori progenie remote ma, sul Piano

Materiale, sono considerati pazzia incarnata. Solo gli alienisti e cultisti pazzi potrebbero considerare alleati le mezze-progenie remote e aiutarle consapevolmente.

ESEMPIO DI MEZZA-PROGENIE REMOTA

Squartatore grigio mezza-progenie remota

Esterno Grande (Nativo)

Dadi Vita: 10d10+100 (155 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +10/+21

Attacco: Morso +16 in mischia (2d6+7); in forma amorfa, tentacolo +16 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: Morso +16 in mischia (2d6+7) e 2 artigli +11 in mischia (1d6+3) e 2 tentacoli +11 in mischia (1d6+3); in forma amorfa, 4 tentacoli +16 in mischia (1d6+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, colpo accurato, squartare 2d6+10; in forma amorfa, capacità magiche, colpo accurato

Qualità speciali: Cambiare forma, immunità al veleno, olfatto acuto, resistenza all'acido 10, resistenza all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 20, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, vista cieca 18 m; in forma amorfa, non può essere fiancheggiato e ignora i danni extra dai colpi critici

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 25, Des 12, Cos 30, Int 3, Sag 16, Car 10

Abilità: Concentrazione +15, Nascondersi +10, Osservare +16, Saltare +12, Sopravvivenza +9

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Seguire Tracce, Spingere Migliorato

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

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

Modificatore di livello: -

Questo brutale mostro bipede ha una struttura ingobbita e lunghe e spesse braccia muscolose. La carne della creatura è trasparente, quasi gelatinosa, e riflette l'umidità. La testa a forma di proiettile ha sei piccoli occhi gialli, mentre la potente bocca è piena di denti neri. Un paio di lunghi tentacoli sferzanti gli spuntano dalle spalle.

Le mezze-progenie remote come lo *squartatore grigio* descritto di seguito si trovano a volte di guardia a luoghi sacri a cultisti del Reame Remoto, o come alleati di potenti aberrazioni.

Combattimento

Uno *squartatore grigio mezza-progenie remota* è a malapena senziente, ma controlla i suoi terribili poteri magici con brutale astuzia. Fa uso frequente dei poteri *intermittenza*, *invisibilità superiore* o *sfocatura* per confondere o disorientare la preda. La creatura

è ugualmente a suo agio nella forma normale o amorfa, e a volte muta casualmente tra di esse nel corso dello stesso incontro.

Le armi naturali di una mezza-progenie remota sono considerate armi magiche ai fini del superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno squartatore grigio mezza-progenie remota deve colpire con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità.

Cambiare forma (Sop): Con un'azione standard, uno squartatore grigio mezza-progenie remota può prendere a volontà la forma di una massa di tentacoli amorfa. Mentre è in questa forma la creatura perde i suoi attacchi speciali afferrare migliorato e squartare, oltre che gli attacchi naturali morso e artiglio. Ottiene due attacchi aggiuntivi di tentacolo, non può essere fiancheggiato, e ignora il danno dai colpi critici. Le creature native del Piano Materiale subiscono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro lo squartatore grigio mezza-progenie remota in forma amorfa.

Capacità magiche:

3 volte al giorno - *intermitenza, sfocatura*; 1 volta al giorno - *invisibilità superiore, nube maleodorante* (CD 13), *tocco di idiozia*. 10° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, una mezza-progenie remota può effettuare un normale attacco con un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. La mezza-progenie remota ignora la probabilità di mancare che si applica a un bersaglio occultato.

Squartare (Str): Uno squartatore grigio mezza-progenie remota che vince una prova di lotta dopo un attacco con il morso riuscito, stabilisce una presa, afferrandosi al corpo dell'avversario e lacerandone la carne. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+10 danni.

CREARE UNA MEZZA-PROGENIE REMOTA

"Mezza-progenie remota" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea del tipo aberrazione, animale, bestia magica, drago, elementale, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale (da qui in poi detta creatura base).

Una mezza-progenie remota usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto dove diversamente indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in esterno. Non ricalcolare i Dadi Vita, bonus di attacco base o tiri salvezza. La taglia è immutata. Le mezze-progenie remote sono normalmente esterni nativi.

Classe Armatura: L'armatura naturale della creatura migliora di 3.

Attacco: Una mezza-progenie remota ottiene due attacchi con il tentacolo in aggiunta a qualsiasi attacco normalmente effettuato dalla creatura base. Se la creatura base può usare armi, anche la mezza-progenie remota lo farà. Una mezza-progenie remota che combatta senz'armi usa un tentacolo quando effettua un'azione di attacco (a meno che non preferisca un altro attacco naturale). Quando ha delle armi, farà invece uso di queste.

Attacco completo: Una mezza-progenie remota che combatta senz'armi usa entrambi i suoi tentacoli quando effettua un attacco completo (più qualsiasi altro attacco naturale della creatura base). Se equipaggiata con un'arma, usa l'arma come attacco primario e i suoi tentacoli come attacchi naturali secondari (-5 al tiro per colpire, metà bonus di Forza ai tiri per i danni).

Danno: Gli attacchi con il tentacolo di una mezza-progenie remota infliggono danni contundenti come mostrato di seguito.



*Squartatore grigio
mezza-progenie remota*

Taglia	Danno da tentacolo	Portata con tentacoli
Piccolissima	1	0 m
Minuta	1	0 m
Minuscola	1d2	0 m
Piccola	1d3	1,5 m
Media	1d4	1,5 m
Grande	1d6	3 m
Enorme	1d8	4,5 m
Mastodontica	2d6	6 m
Colossale	3d6	9 m

Attacchi speciali: Una mezza-progenie remota mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, e ottiene il seguente attacco speciale:

Colpo accurato (Sop): Una volta al giorno, una mezza-progenie remota può effettuare un normale attacco con un bonus cognitivo di +20 a un singolo tiro per colpire. La mezza-progenie remota ignora la probabilità di mancare che si applica a un bersaglio occultato.

Capacità magiche: Una mezza-progenie remota con un punteggio di Intelligenza 3 o superiore dispone di capacità magiche a seconda dei suoi Dadi Vita, come indicato di seguito. A meno

che non sia indicato altrimenti, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai Dadi Vita della creatura, e la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	<i>sfocatura</i> 3 volte al giorno
3-4	<i>tocco di idiozia</i>
5-6	<i>nube maleodorante</i>
7-8	<i>intermittenza</i> 3 volte al giorno
9-10	<i>invisibilità superiore</i>
11-12	<i>telecinesi</i>
13-14	<i>transizione eterea</i> 3 volte al giorno
15-16	<i>trama scintillante</i>
17-18	<i>evoca mostri IX*</i>
19 o più	<i>implosione</i>

*Una mezza-progenie remota con questa capacità può evocare solo animali pseudonaturali o parassiti. Può selezionare qualsiasi animale celestiale o immondo o parassita evocabile con *evoca mostri IX*, ma applica alla creatura l'archetipo pseudonaturale (vedi pagina 146) anziché l'archetipo celestiale o immondo.

Qualità speciali: Una mezza-progenie remota ha tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali:

- Le armi naturali della mezza-progenie remota sono considerate armi magiche ai fini del superare la riduzione del danno.
- Immunità al veleno.
- Resistenza all'acido 10 e elettricità 10.
- Resistenza agli incantesimi pari ai Dadi Vita +10 (fino a un massimo di 25).
- Riduzione del danno 5/magia (se DV 11 o meno) o 10/magia (se DV 12 o più).
- Vista cieca fino a 18 metri.

Cambiare forma (Sop): Con un'azione standard, una mezza-progenie remota può assumere la forma di una grottesca massa di tentacoli. Questa capacità funziona come descritto nella capacità cambiare forma (vedi pagina 306 del *Manuale dei Mostri*), eccetto come segue:

- I metodi di movimento della creatura non cambiano.
- La creatura mantiene gli attacchi con il tentacolo conferiti da questo archetipo (vedi "Attacco", sopra) e ottiene due attacchi con il tentacolo aggiuntivi quando effettua un attacco completo.
- La creatura diventa amorfa. Non può essere fiancheggiata e ignora i danni extra dei colpi critici.
- Le creature native del Piano Materiale subiscono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire contro la mezza-progenie remota in forma amorfa.

Caratteristiche: Incrementare la creatura base come segue: For +2, Des +2, Cos +6, Sag +4, Car +2.

Abilità: Una mezza-progenie remota ottiene punti abilità come un esterno e ha punti abilità pari a (8 + modificatore di Int) x (DV + 3). Non includere i Dadi Vita dei livelli di classe in questo calcolo: la mezza-progenie remota ottiene punti abilità da esterno solo per i suoi Dadi Vita razziali, e ottiene il normale ammontare di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della scheda della creatura base come abilità di classe, e le altre abilità come abilità di classe incrociata.

Grado di Sfida: DV 4 o meno, come creatura base +1; DV da 5 a 10, come creatura base +2; DV 11 o più, come creatura base +3.

Allineamento: Sempre caotico malvagio.

Modificatore di livello: +4.

PERSONAGGI MEZZA-PROGENIE REMOTA

Le mezza-progenie remote umanoidi spesso hanno classi del personaggio, preferendo il chierico, il guerriero o lo stregone. Le mezza-progenie remote chierico sono devote a terribili divinità come Tharizdun o Mak Thuum Ngatha, o semplicemente scelgono di venerare forze cosmiche come la distruzione e la follia.

MIND FLAYER, ALHOON

Mind flayer lich stregone di 12° livello

Non morto Medio (Aberrazione atipica)

Dadi Vita: 20d12 (130 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 29 (+6 Des, +5 naturale, +4 armatura magica, +4 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +12/+12

Attacco: Tentacolo +19 in mischia (1d4 più 1d8+5 energia negativa); o tocco +18 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi); o incantesimo +18 contatto a distanza

Attacco completo: 1 tentacolo +19 in mischia (1d4 più 1d8+5 energia negativa) e 3 tentacoli +19 in mischia (1d4); o tocco +18 contatto in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi); o incantesimo +18 contatto a distanza

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, aura di paura, estrarre, *flagello mentale*, poteri psionici, tocco di energia negativa, tocco paralizzante

Qualità speciali: Immunità all'elettricità, immunità al freddo, immunità agli incantesimi e capacità di influenza mentale, immunità alla metamorfosi, resistenza agli incantesimi 37, resistenza allo scacciare +4, riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, telepatia 30 m, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +16, Vol +23

Caratteristiche: For 10, Des 22, Cos -, Int 22, Sag 21, Car 26

Abilità: Artigianato (alchimia) +17, Ascoltare +29, Camuffare +8 (+10 recitazione), Cercare +20, Concentrazione +28 (+32 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (dungeon) +18, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +20, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Osservare +29, Percepire Intenzioni +21, Raggiare +16, Sapienza Magica +20, Sopravvivenza +5 (+7 su altri piani)

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (tentacolo), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Standard più possessione (vedi sotto)

Allineamento: Legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +11

Questa creatura possiede la struttura magra e sottile insieme al volto da seppia di un mind flayer, ma la carne è secca e spez-

zata, mentre gli occhi bianchi e pallidi emettono un abissale bagliore rosso.

Gli alhoon, o illithilich come vengono a volte chiamati, sono ancora alla ricerca di cervelli, anche se non ne hanno più bisogno per sostentarsi.

COMBATTIMENTO

Un alhoon è un avversario terribile. Usa incantesimi come *invisibilità superiore*, *pelle di pietra*, *resistere all'energia*, *armatura magica*, *velocità* e *vedere invisibilità* per proteggersi e aumentare le sue possibilità in battaglia.

Le armi naturali di un alhoon sono considerate armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, l'alhoon deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco con il tentacolo. A questo punto può 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 attacca il tentacolo alla testa dell'avversario.

Se comincia il suo turno con almeno un tentacolo attaccato, l'alhoon può tentare di attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o una prova di Artista della Fuga riuscita, ma l'alhoon ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Aura di paura (Sop): Come tutti i lich, gli alhoon sono ammantati da una terrificante aura di morte e malvagità. Le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri che lo guardano devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22, oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura* (12° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Una creatura che supera il tiro salvezza non può più subire gli effetti dell'aura dello stesso alhoon per 24 ore.

Estrarre (Str): Un alhoon che inizi il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e che effettui con successo una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante la creatura. Questo potere non ha alcuna utilità contro i costrutti, gli elementali, le melme, i non morti e i vegetali. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste.

Flagello mentale (Mag): Un alhoon può scatenare un devastante attacco psionico nella forma di un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o rimanere stordito per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 22), *individuazione dei pensieri* (CD 20), *levitazione*, *spostamento planare*, *suggestione* (CD 21). 8° livello effettivo dell'incantatore. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma. Se si fa uso del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, l'alhoon ha le stesse capacità psioniche di un normale mind flyer (vedi pagina 208, *Manuale Completo delle Arti Psioniche*).

Tocco di energia negativa (Sop): Un alhoon ha un attacco di contatto in mischia che utilizza l'energia negativa per infliggere 1d8+5 danni alle creature viventi; un tiro salvezza sulla Volontà con CD 28 dimezza il danno. Un alhoon può usarlo al posto dei suoi attacchi con il tentacolo (nel qual caso il tocco di energia negativa è un attacco di contatto in mischia), o al posto di un normale attacco con il tentacolo e aggiungere il danno da energia negativa (nel qual caso è un attacco in mischia, non un attacco di contatto in mischia).

Una creatura colpita dal tocco di energia negativa quando viene utilizzato come attacco di contatto in mischia subisce anche il tocco paralizzante dell'alhoon (vedi sotto).

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un alhoon con un attacco di contatto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 28 o restare permanentemente paralizzata. La vittima può essere liberata dall'incantesimo *rimuovi paralisi* o da qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione (vedi la descrizione dell'incantesimo *scagliare*

maledizione, pagina 285 del *Manuale del Giocatore*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un alhoon sembra morto, ma una prova di Osservare con CD 20 o di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei non morti: Un alhoon è immune agli incantesimi e le capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche ai punteggi di



caratteristica fisica, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento, o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato e resurrezione funziona solo se consenziente. Ha scurovisione fino a 18 metri.

Abilità: Come gli altri lich, gli alhoon hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondere, Osservare e Percepire Intenzioni.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/6/4 al giorno; 12° livello dell'incantatore): 0 - distruggere non morti (+18 contatto a distanza), frastornare (CD 18), individuazione del magico, lampo (CD 18), lettura del magico, luce, messaggio, sigillo arcano, suono fantasma (CD 18); 1° - armatura magica*, dardo incantato, raggio di indebolimento (+18 contatto a distanza), stretta folgorante (+18 contatto in mischia), tocco gelido (+18 contatto in mischia; CD 19); 2° - comandare non morti (CD 20), immagine minore (CD 20), resistere all'energia, tocco di idiozia (+18 contatto in mischia), vedere invisibilità; 3° - anti-individuazione, fulmine (CD 12), velocità, volare; 4° - invisibilità superiore, porta dimensionale, tentacoli neri di Evard; 5° - cono di freddo (CD 23), teletrasporto; 6° - globo di invulnerabilità.

*Già lanciato.

Proprietà: Guanti della destrezza+4, anello di protezione+4, anello di eludere, mantello di resistenza+4, bacchetta del raggio rovente, pietra magica verde, pietra magica lavanda.

CREARE UN ALHOON

Un alhoon rispetta tutte le normali regole dell'aggiungere l'archetipo del lich a un umanoide, eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto (aberrazione atipica). Non ricalcolare il bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità. La taglia è immutata.



Ulitharid

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un alhoon migliora da +3 a +5.

MIND FLAYER, ULITHARID

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+36 (90 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale, +4 armatura magica), contatto 11, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+16

Attacco: Tentacolo lungo +11 in mischia (1d8+3)

Attacco completo: 2 tentacoli lunghi +11 in mischia (1d8+3) e 4 tentacoli corti +11 in mischia (1d8+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con 2 tentacoli lunghi)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, estrarre, flagello mentale, poteri psionici

Qualità speciali: Resistenza agli incantesimi 27, telepatia 60 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +13

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 16, Int 21, Sag 17, Car 21

Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +18 (+22 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (qualsiasi) +15, Conoscenze (qualsiasi) +15, Diplomazia +14, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +18, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +15

Talenti: Attacco Naturale Migliorato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o corte (1 ulitharid, 3-5 mind flayer e 6-10 grimlock)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

ULITHARID PSIONICO

Se si gioca con il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, modificare l'ulitharid come segue:

Aberrazione Grande (Psionica)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, estrarre, flagello mentale, poteri psionici

Qualità speciali: Resistenza ai poteri 27, telepatia 60 m

Abilità: Ascoltare +8, Autoipnosi +13, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +18 (+22 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arti psioniche) +15, Diplomazia +14, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +18, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +15

Talenti: Attacco Naturale Migliorato, Iniziativa Migliorata, Manifestare in Combattimento, Poteri Inarrestabili, Volontà di Ferro

Un ulitharid psionico non possiede le capacità magiche psio-

niche del normale ulitharid. Invece, dispone di poteri psionici.

Poteri psionici: Un ulitharid psionico manifesta poteri come un psion (telepate) di 13° livello. Le CD dei tiri salvezza sono basate sull'Intelligenza.

Tipici poteri da psion conosciuti (punti potere 179): 1° - affondo mentale (CD 16), charme psionico (CD 16), individuazione dei poteri psionici, precognizione difensiva, vigore; 2° - equilibrio corporeo, frusta dell'ego (CD 17), insinuazione nel sé (CD 17), lettura dei pensieri (CD 17), levitazione psionica, suggestione psionica (CD 17); 3° - barriera mentale, dissolvi poteri psionici, forza telecinetica, riparazione corporea; 4° - cancellazione mentale (CD 19), dominazione psionica (CD 19), fortezza dell'intelletto, porta dimensionale psionica; 5° - sonda mentale (CD 20), spostamento planare psionico; 6° - frantumazione vuoto mentale (CD 21), nube mentale di massa (CD 21), personalità parassitica (CD 21); 7° - decerebrato (CD 22).

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +9

Sinistra e regale, questa sveltante creatura di forma umanoide è alta 2,7 metri. La carne è gommosa e di colore malva, rilucente di muco. Indossa una lunga veste ornata che tocca il pavimento. La sua testa ha la forma di una piovra, con quattro corti tentacoli e due molto più lunghi nel posto in cui dovrebbe trovarsi la bocca. I suoi occhi sono vuote orbite color bianco argento.

Un ulitharid è in tutto e per tutto un mind flayer più grosso, più forte e più maligno. Troneggia sugli altri illithid, e in aggiunta ai quattro normali tentacoli della sua razza, ha due tentacoli molto più lunghi che si estendono quasi quanto il suo corpo. È anche più astuto, maldisposto e pericoloso dei suoi fratelli più piccoli. Fortunatamente, gli ulitharid sono anche abbastanza rari.

Un ulitharid è il risultato di forze sconosciute che agiscono su di un girino mind flayer in tenerissima età. Anche gli stessi mind flayer non sono in grado di identificare i girini ulitharid finché questi non vengono impiantati nel teschio di una vittima. Il loro potenziale diventa evidente solo quando la ceremorfosi è avanzata a sufficienza da mostrare che la creatura possiede sei tentacoli. Meno di un girino illithid su cento diventano ulitharid.

Gli ulitharid sono trattati quasi come divinità minori da quelle comunità abbastanza fortunate da rivendicarne la residenza di uno. Occupano una posizione appena inferiore ai cervelli antichi, all'interno della gerarchia illithid. Il loro ego è vasto quanto la loro statura; essi guardano con tale disdegno i normali mind flayer, come questi ultimi possono considerare un urophion.

COMBATTIMENTO

Un ulitharid è un avversario tremendamente pericoloso in combattimento, perché i suoi potenti attacchi mentali sono aumentati da una portata di 3 metri e una capacità di lotta che riflette la grande taglia della creatura. Un ulitharid si protegge con *armatura magica* psionica (calcolata nelle statistiche di cui sopra), e normalmente mantiene sempre attivo questo potere.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, l'ulitharid deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco con il tentacolo. A questo punto può 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 attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Un ulitharid può afferrare una creatura Enorme o più grande, ma solo se è in grado di raggiungere in qualche modo la testa dell'avversario.

Se comincia il suo turno con almeno un tentacolo attaccato, l'ulitharid può tentare di attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o una prova di Artista della Fuga riuscita, ma l'ulitharid ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrarre (Str): Un ulitharid che inizi il suo turno con almeno quattro tentacoli attaccati e che effettui con successo una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante la creatura. Questo potere non ha alcuna utilità contro i costrutti, gli elementali, le melme, i non morti e i vegetali. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste.

Flagello mentale (Mag): Un ulitharid può scatenare un devastante attacco psionico nella forma di un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o rimanere stordito per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale a un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *armatura magica* (solo su se stesso), *charme sui mostri* (CD 19), *individuazione dei pensieri* (CD 17), *levitazione*, *porta dimensionale*, *spostamento planare*, *suggestione* (CD 18); 1 volta al giorno - *dominare mostri* (CD 24), *suggestione di massa* (CD 21). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

MIND FLAYER, VAMPIRO

Non morto Medio

Dadi Vita: 8d12 (52 pf)

Iniziativa: +10

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

Classe Armatura: 23 (+6 Des, +7 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +4/+8

Attacco: Tentacolo +10 in mischia (1d4+4 e risucchio di energia) o schianto +10 in mischia (1d6+6 e risucchio di energia)

Attacco completo: Tentacolo +10 in mischia (1d4+4 e risucchio di energia) e 3 tentacoli +10 in mischia (1d4+4) e schianto +8 in mischia (1d6+2)

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

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, estrarre, *flagello mentale*, risucchio di energia, risucchio di sangue

Qualità speciali: Guarigione rapida 5, resistenza all'elettricità 10, resistenza al freddo 10, resistenza agli incantesimi 25, resistenza allo scacciare +4, riduzione del danno 10/magia e argento, scurovisione 18 m, telepatia 30 m, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +8, Vol +9

Caratteristiche: For 18, Des 22, Cos -, Int 7, Sag 17, Car 15

Abilità: Ascoltare +20, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +8, Concentrazione +17, Conoscenze (qualsiasi) +14, Diplomazia +9, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +21, Osservare +22, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +21

Talenti: Allerta, Arma Accurata^B, Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-24 DV (Media)

Modificatore di livello: -

Questa creatura glabra, magra e di forma umanoide ha la pelle screziata di grigio, una postura ingobbita e lunghi e minacciosi artigli sulle mani. Il volto sembra uscito da un incubo, una testa da piovra schiacciata con quattro lunghi e frementi tentacoli al posto della bocca. I suoi occhi senza colore brillano di fame selvaggia.

I mind flayer vampiri sono degli enigmi. Le loro origini sono ignote, dato che non possono generare altri vampiri. Hanno bisogno per

sopravvivere sia di sangue fresco che cervelli. Inoltre, sono selvatici, assassini brutali, privi del formidabile intelletto che avevano in vita. Qualsiasi processo abbia ridotto un mind flayer nella sua condizione vampirica, ne ha anche distrutto il raziocinio.

Un illithid vampiro rappresenta una terribile minaccia per qualsiasi creatura incontri. La sua fame di sangue e cervelli è illimitata e irragionevole. Sebbene manchi del freddo genio che possedeva un tempo, la creatura è incredibilmente astuta, e la sua inventiva è paragonabile solo alla ferocia.

Un mind flayer vampiro è una forma unica e specifica di non morto, più come un wight o un wraith che un vampiro. Non deriva dall'aggiunta dell'archetipo vampiro a un mind flayer.

Combattimento

Un illithid vampiro usa qualsiasi trucco immaginabile e potere a sua disposizione quando affronta una preda. Sebbene non siano di carattere pazienti, queste creature possono pedinare per giorni una vittima prima di colpire. Una volta entrato in combattimento, un vampiro cerca di disabilitare quanti più nemici possibile. Se necessario, colpisce e poi si ritira, sperando di appesantire la preda di figure ferite o incapacitare prima di effettuare l'assalto finale.

Gli attacchi naturali di un illithid vampiro sono considerati armi magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, l'illithid vampiro deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco con il tentacolo. A questo punto può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa, attacca il tentacolo alla testa dell'avversario e risucchia sangue (vedi sotto). Un illithid vampiro può afferrare una creatura Enorme o più grande, ma solo se è in grado di raggiungere in qualche modo la testa dell'avversario.

Se comincia il suo turno con almeno un tentacolo attaccato, risucchia sangue e può tentare di attaccare i rimanenti tentacoli con una singola prova di lotta. L'avversario può liberarsi con un'unica prova di lotta o una prova di Artista della Fuga riuscita, ma l'illithid vampiro ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrarre (Str): Un illithid vampiro che inizi il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e che effettui con successo una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante la creatura. Questo potere non ha alcuna utilità contro i costrutti, gli elementali, le melme, i non morti e i vegetali. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste.

Flagello mentale (Mag): Un illithid vampiro può scatenare un devastante attacco psionico nella forma di un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o rimanere stordito per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale a un incantesimo di 4° livello.

Guarigione rapida (Str): Un mind flayer vampiro guarisce 5 danni per round finché ha almeno 1 punto ferita. Se viene ridotto a 0 o meno punti ferita, è distrutto.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di schianto o dai tentacoli di un mind flayer vampiro ricevono due livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, il mind flayer vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei. Il risucchio di energia

può essere utilizzato una volta per round.

Risucchio di sangue (Str):

Un illithid vampiro che attacca un tentacolo al suo avversario può risucchiare il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round e ottenendo 5 punti ferita temporanei per punto risucchiato ogni round in cui mantiene almeno un tentacolo attaccato.

Tratti dei non morti:

Un illithid vampiro è immune agli incantesimi e le capacità di influenza mentale, veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i danni extra dai colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche ai punteggi di caratteristica fisica, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento, o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato e resurrezione funziona solo se consenziente. Ha scurovisione fino a 18 metri.



Illithid vampiro

Illustrazione di J. Nelson

PSURLON

Gli psurlon sono creature dall'aspetto vermiforme con formidabili poteri mentali. Vivono nelle profondità del deserto e pongono una considerevole minaccia ai viaggiatori di passaggio e ai vicini insediamenti. Gli psurlon detestano tutti gli umanoidi, e fanno di tutto per uccidere o cacciare via chiunque incontrino. Di tanto in tanto, cercano di alimentare il caos manipolando i capi, trattando con popoli malvagi disposti a soddisfare i desideri degli psurlon in cambio della loro assistenza, e convincere creature dalla volontà debole come goblinoidi o gnoll a combattere per loro.

Uno psurlon possiede un corpo lungo e tubolare diviso in sottili anelli o segmenti, proprio come quello di un lombrico. Ha anche due braccia e due gambe, anch'esse segmentate. La testa dello psurlon è poco più di un'estremità smussata del corpo tubolare. L'unico lineamento facciale è una grande bocca circolare piena di denti arrotondati. Possiede organi visivi (per la scurovisione) disposti a intervalli regolari intorno alla testa. Il tipico psurlon indossa una cintura decorativa o utilitaria con lacci e ganci per trasportare oggetti, ma nessun altro abito o armatura.

Gli psurlon sono astuti, maligni o ingannevoli. Sebbene i loro poteri psionici siano di natura telecinetica e non diano grandi capacità di controllare direttamente la mente di un nemico, sono abili bugiardi in grado di raggirare gli sprovveduti. Cercano di fuorviare e disinformare i loro nemici, e amano far combattere gli avversari l'uno contro l'altro.

Gli psurlon conducono esistenze solitarie, ma a volte formano piccole comunità dette gruppi. L'anziano più potente di un gruppo psurlon lo comanda, anche se spesso gli anziani vengono sostituiti da psurlon più giovani e ambiziosi, nel momento in cui loro piani falliscono.

Gli psurlon parlano Sottocomune, ma lo fanno raramente. Si affidano invece ai loro poteri telepatici naturali.

COMBATTIMENTO

Gli psurlon non fanno mai uso di armi da mischia. Combattono con artigli e denti, ma non sono particolarmente abili. Invece, attaccano con i loro poteri psionici, abbattendo i nemici con raffiche telecinetiche o immobilizzandoli con l'energia mentale.

Immunità: Gli psurlon sono immuni agli effetti di sonno, charme e compulsione.

Telepatia (Sop): Uno psurlon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri e dotata di un linguaggio.

Vista cieca (Str): Uno psurlon può determinare l'ambiente circostante, percependo il suono, gli odori, il calore e le vibrazioni. Questa capacità gli permette di distinguere oggetti e creature fino a 18 metri di distanza. Lo psurlon non deve effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare le creature nel raggio di azione della vista cieca.

Abilità: Gli psurlon ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga grazie ai loro corpi morbidi e flessibili.

VARIETÀ DI PSURLON

Gli psurlon si presentano in tre diverse varietà: gli psurlon medi, gli psurlon anziani e gli psurlon giganti. La maggioranza degli psurlon medi aumentano di Dado Vita finché non raggiungono i 12 Dadi Vita, momento in cui diventano psurlon anziani e ottengono ulteriori poteri mentali. Gli psurlon anziani avanzano per classe, e la maggior parte finisce per prendere livelli da mago, psion o stregone.

Un piccolo numero di psurlon che raggiunge i 12 Dadi Vita non riesce a manifestare gli avanzati poteri mentali di uno psurlon anziano. Essi continuano invece a crescere fisicamente e divenire sempre più forti. Gli psurlon giganti ottengono poche nuove capacità mentali, ma sono avversari pericolosi in combattimento fisico.

PSURLON MEDIO

Aberrazione Media

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 *armatura magica*), contatto 16, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +5/+6

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+1)

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

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

Attacchi speciali: Poteri psionici

Qualità speciali: Immunità, resistenza agli incantesimi 14, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, telepatia 75 m, vista cieca 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 13, Des 14, Cos 12, Int 18, Sag 13, Car 17

Abilità: Artista della Fuga +11, Ascoltare +11, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +11 (+15 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (dungeon) +9, Diplomazia +7, Guarire +6, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +13, Sapienza Magica +11, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)

Talenti: Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-6 più 1 psurlon anziano) o gruppo (8-14 più 1 psurlon anziano), o squadra d'assalto (3-6 più 1 psurlon anziano e 1 psurlon gigante)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-11 DV (Media)

Modificatore di livello: +4

Questa creatura sembra un lombrico bipede di dimensioni umane, con un corpo rosa tubolare e fauci circolari e smussate per testa. Le braccia e le gambe sono lunghe e flessibili, mentre scuri occhi puntiformi ne circondano la bocca.

La maggior parte degli psurlon sono psurlon medi. Pericolosi e malevoli quando incontrati come eremiti solitari, cacciatori o spie, a volte si trovano in piccole bande note come gruppi. Gli psurlon medi non si considerano affatto medi, e ogni membro del gruppo si ritiene il giusto sovrano ed esemplare più intelligente della sua specie. All'interno del gruppo, i piani e i progetti per conquistare status sono frequenti, alla ricerca del diritto di sfidare e rimpiazzare gli anziani sopra di loro.

Gli psurlon sono sospettosi, irascibili e crudeli. Sebbene siano privi della capacità di assoggettare con il potere della mente, sono sicuramente in grado di procurarsi schiavi con la minaccia della forza.

Uno psurlon medio è alto 1,50 metri e pesa sui 65 kg.

Combattimento

Sebbene non amino combattere, gli psurlon medi sono totalmente pronti ad attaccare un nemico se avvertono di

possedere il vantaggio della posizione o della sorpresa. Usano *invisibilità* per tendere imboscate ogni volta sia possibile.

In battaglia, gli psurlon fanno uso frequente della capacità *telecinesi*, scagliando i nemici contro pareti vicine o su terreni pericolosi, oppure colpendoli con pesanti macigni se l'avversario è troppo pesante da scagliare. Gli psurlon medi risparmiano la capacità *porta dimensionale* per fuggire dalle battaglie che rischiano di perdere.

Gli psurlon medi hanno la capacità di usare *armatura magica* a volontà, quindi le statistiche di cui sopra comprendono *armatura magica* nella Classe Armatura della creatura.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *armatura magica*, *individuazione dei pensieri* (CD 15), *suono dirompente* (CD 15); 3 volte al giorno - *blocca mostri* (CD 18), *fulmine* (CD 16), *invisibilità*, *telecinesi* (CD 18); 1 volta al giorno - *porta dimensionale*. 7° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

PSURLON ANZIANO

Aberrazione Media

Dadi Vita: 12d8+12 (66 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +9/+10

Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d4+1)

Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d4+1) e morso +10 in mischia (1d6)

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

Attacchi speciali: Poteri psionici

Qualità speciali: Immunità, resistenza agli incantesimi 19, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, telepatia 75 m, vista cieca 18 m

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +11

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 12, Int 21, Sag 17, Car 21

Abilità: Artista della Fuga +17, Ascoltare +13, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +16 (+20 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +15, Conoscenze (dungeon) +15, Diplomazia +9, Guarire +13, Intimidire +7, Percepire Intenzioni +18, Raggirare +20, Sapienza Magica +17, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)

Talenti: Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (1 più 3-6 psurlon medi) o gruppo (1 più 8-14 psurlon medi), o squadra d'assalto (1 più 3-6 psurlon medi e 1 psurlon gigante)

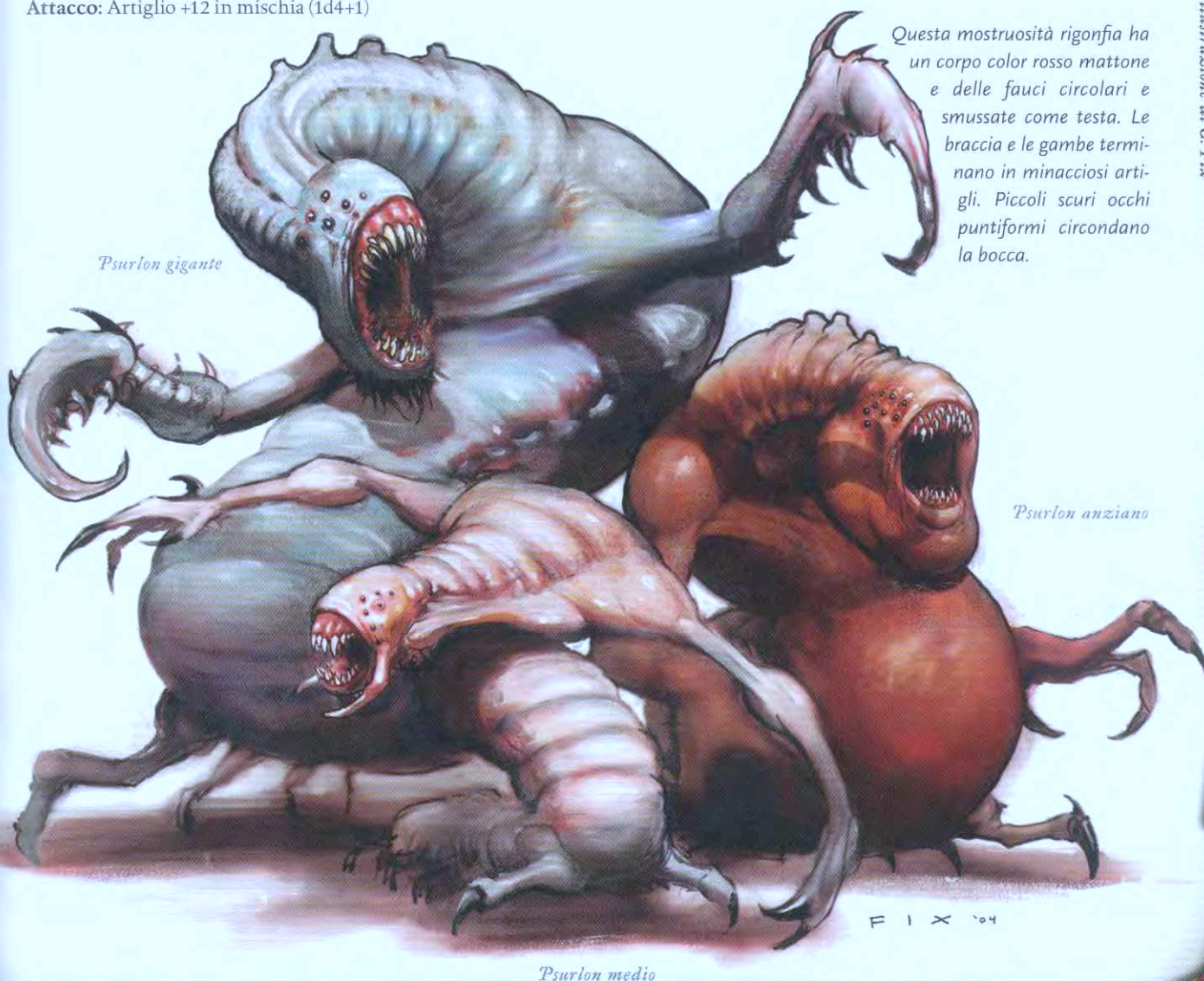
Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe

Modificatore di livello: +6



Questa mostruosità rigonfia ha un corpo color rosso mattone e delle fauci circolari e smussate come testa. Le braccia e le gambe terminano in minacciosi artigli. Piccoli scuri occhi puntiformi circondano la bocca.

Illustrazione di C. Fix

Gli psurlon medi che vivono abbastanza a lungo diventano alla fine psurlon anziani. Gli psurlon anziani sono i capi del gruppo, i geni malvagi della loro specie. Esperti, pieni di risorse e dotati di superiori capacità mentali, gli psurlon anziani hanno il rispetto dei loro seguaci inferiori, almeno finché uno psurlon più giovane non si avvicina alla trasformazione in anziano.

Uno psurlon anziano è alto circa 1,80 metri e pesa sui 100 kg. È di colore palesemente più scuro dello psurlon medio; la pelle è di un cupo color rosso mattone.

Combattimento

Gli psurlon anziani utilizzano quasi le stesse tattiche degli psurlon medi, ma è più probabile che dirigano le battaglie dalle retrovie, mentre i loro sottoposti entrano in mischia. Hanno una limitata capacità di comandare e controllare le menti dei nemici, e cercano di farlo in ogni incontro.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *armatura magica*, *individuazione dei pensieri* (CD 17), *suggestione* (CD 18), *suono dirompente* (CD 17); 3 volte al giorno - *blocca mostri* (CD 20), *invisibilità*, *porta dimensionale*, *telecinesi* (CD 20); 1 volta al giorno - *catena di fulmini* (CD 21), *dominare persone* (CD 20), *suggestione di massa* (CD 21). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

PSURLON GIGANTE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 18d8+54 (135 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale, +4 *armatura magica*), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +13/+23

Attacco: Artiglio +18 in mischia (1d8+6)

Attacco completo: 2 artigli +18 in mischia (1d8+6) e morso +16 in mischia (2d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Poteri psionici

Qualità speciali: Immunità, resistenza agli incantesimi 19, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, telepatia 75 m, vista cieca 18 m

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +7, Vol +12

Caratteristiche: For 23, Des 12, Cos 16, Int 18, Sag 13, Car 19

Abilità: Artista della Fuga +15, Ascoltare +22, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +23 (+27 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +14, Conoscenze (dungeon) +14, Diplomazia +7, Guarire +11, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +18, Sapienza Magica +21, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)

Talenti: Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Capacità Magica Rapida (*telecinesi*), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Tempra Possente

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario o squadra d'assalto (1 più 1 psurlon anziano e 3-6 psurlon medi)

Grado di Sfida: 11

PSURLON PSIONICI

Se si fa uso nelle partite del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, alterare le varietà di psurlon come segue.

Psurlon medio

Aberrazione Media (Psionica)

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Abilità: Artista della Fuga +11, Ascoltare +11, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +11 (+15 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +9, Conoscenze (arti psioniche) +9, Diplomazia +7, Guarire +6, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +6, Raggiare +13, Sapienza Psionica +11, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)

Talenti: Iniziativa Migliorata, Manifestare in Combattimento, Multiattacco

Capacità psioniche: A volontà - *armatura di inerzia*, *leggere pensieri* (CD 15), *urto esplosivo* (3d6); 3 volte al giorno - *annebbiare mente* (CD 15), *chiavistello cerebrale* (tutti i tipi, CD 15), *lampo di energia* (7d6, CD 17); 1 volta al giorno - *affondo telecinetico* (150 kg, CD 16), *manovra telecinetica* (+11 modificatore alla prova), *porta dimensionale psionica*. 7° livello di manifestazione. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Psurlon anziano

Aberrazione Media (Psionica)

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Abilità: Artista della Fuga +17, Ascoltare +13, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +16 (+20 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +15, Conoscenze (arti psioniche) +15, Diplomazia +9, Guarire +13, Intimidire +7, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +20, Sapienza Psionica +17, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Manifestare in

Combattimento, Multiattacco, Schivare

Capacità psioniche: A volontà - *armatura di inerzia*, *leggere pensieri* (CD 17), *suggestione psionica* (LM 3°, un bersaglio, CD 17), *urto esplosivo* (4d6, due bersagli); 3 volte al giorno - *annebbiare mente* (CD 17), *chiavistello cerebrale* (tutti i tipi, CD 17), *porta dimensionale psionica*; 1 volta al giorno - *affondo telecinetico* (212,5 kg, CD 18), *dominare psionico* (cinque bersagli, CD 17), *lampo di energia* (12d6, CD 21), *manovra telecinetica* (+19 modificatore alla prova). 12° livello di manifestazione a meno che non sia diversamente indicato. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Psurlon gigante

Aberrazione Grande (Psionica)

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Abilità: Artista della Fuga +15, Ascoltare +22, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +23 (+27 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +14, Conoscenze (arti psioniche) +14, Diplomazia +7, Guarire +11, Intimidire +5, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +18, Sapienza Psionica +21, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)

Talenti: Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Capacità Magica Rapida (*affondo telecinetico*), Iniziativa Migliorata, Manifestare in Combattimento, Multiattacco, Tempra Possente

Capacità psioniche: A volontà - *armatura di inerzia*, *leggere pensieri* (CD 16), *urto esplosivo* (5d6, quattro bersagli); 3 volte al giorno - *annebbiare mente* (CD 16), *chiavistello cerebrale* (tutti i tipi, CD 16), *lampo di energia* (LI 12°, 2d6, CD 20); 1 volta al giorno - *affondo telecinetico* (287,5 kg, CD 17), *manovra telecinetica* (+22 modificatore alla prova), *porta dimensionale psionica*. 18° livello di manifestazione a meno che non sia diversamente indicato. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

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

Modificatore di livello: -

Qui si nasconde un grande mostro vermiforme della stazza di un ogre. Il suo corpo tubolare è di colore blu chiaro, con sottili bande e segmenti come il corpo di un lombrico. Ha lunghe braccia e gambe artigliate e fauci smussate e circolari come testa. Piccoli scuri occhi puntiformi circondano la bocca.

Di tanto in tanto, gli psurlon medi che si sottopongono alla trasformazione in anziani non manifestano nuovi poteri psionici, ma sviluppano una sorprendente crescita fisica. Gli psurlon giganti sono assolutamente intelligenti e ingannevoli come i loro compagni medi, ma obbediscono alla volontà dello psurlon anziano regnante del gruppo.

Uno psurlon gigante è alto 3,6 metri e pesa circa 450 kg.

Combattimento

Uno psurlon gigante attacca da lontano, percuotendo i nemici con attacchi telecinetici e fulmini prima di avvicinarsi per finirli in mischia. Fa buon uso del talento Capacità Magica Rapida per lanciare una raffica frastornante di attacchi psionici e fisici contro i nemici.

Poteri psionici (Mag): A volontà - armatura magica, individuazione dei pensieri (CD 16), suono dirompente (CD 16); 3 volte al giorno - blocca mostri (CD 19), fulmine (CD 17), invisibilità, telecinesi (CD 19); 1 volta al giorno - porta dimensionale. 18° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

PERSONAGGI PSURLON

La maggioranza degli psurlon medi avanza per Dado Vita, non per classe del personaggio, ma esistono delle occasionali eccezioni. Gli psurlon venerano Mak Thuum Ngatha, un'entità del Reame Remoto. Gli psurlon chierici possono scegliere tra i domini della Conoscenza, Distruzione, Follia o Viaggio. La classe preferita dello psurlon è il mago.

SEGUGIO DEL BUIO

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+84 (156 pf)

Iniziativa: +2

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

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +2 Des, +13 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Morso +14 in mischia (2d6+6) o artigliata di tentacolo +14 in mischia (1d6+6 più veleno)

Attacco completo: Morso +14 in mischia (2d6+6) e 2 artigli +12 in mischia (1d6+3) e 2 artigliate di tentacolo +12 in mischia (1d6+3 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con tentacoli)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, veleno

Qualità speciali: Olfatto acuto, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +6, Vol +11

Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos 24, Int 10, Sag 17, Car 10

Abilità: Ascoltare +12, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +12, Saltare +18, Scalare +18

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 13-14 DV (Grande); 15-36 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo potente quadrupede assomiglia vagamente a un enorme orso o cane. Il suo massiccio corpo glabro riflette una straordinaria muscolatura. La pelle è liscia e di color bianco-latte, mentre piastre ossee coprono la testa e proteggono gli occhi. Lunghi tentacoli avvolgono la testa come il manto di un leone. Due di essi, più lunghi degli altri, terminano in strane mani umanoidi.

I segugi del buio restano un mistero. Nessun ricordo di apparizioni di queste creature risale a più di dieci anni fa. Da allora, gli avvistamenti sono divenuti sempre più numerosi ogni anno. Fortunatamente, queste bestie sono ancora rare in molte regioni.



Segugio del buio

I saggi pensano che le creature possano essere lontane parenti delle belve distortenti che hanno vissuto nelle profondità del sottosuolo, e solo nell'ultimo decennio si sono avvicinate abbastanza alla superficie da incontrare razze civilizzate o addirittura i nani che vivono sottoterra. Che sia un desiderio di più freschi terreni di caccia o semplicemente un'occasione di soddisfare la loro naturale curiosità le abbia spinte a muoversi verso il mondo di superficie, adesso sembrano voler rimanere.

I segugi sono aggressivi e feroci, ma non sono animali stupidi. Quando in caccia, il segugio sfrutta il terreno per ottenere ogni vantaggio possibile. Normalmente sono solitari, ma si sono incontrate anche delle coppie. Esse collaborano per uccidere o cacciare qualsiasi minaccia per i loro cuccioli. Nonostante il pericolo presentato da questi spaventosi genitori, alcune delle più malvagie razze sotterranee hanno dato inizio alla pratica di catturare i segugi cuccioli per crescerli e addestrarli. In particolare, neogi, drow, gress e mind flayer hanno tutti trovato un utilizzo per queste potenti belve. Se un cucciolo viene preso abbastanza piccolo, accetta facilmente il suo nuovo mondo, in particolare se ben nutrito e ha l'opportunità di combattere. Alcune razze sotterranee hanno anche addestrato i segugi come bestie gladiatorie per combattere e morire nelle arene.

Un segugio del buio medio pesa circa 500 kg. I segugi capiscono il Sottocomune ma non parlano alcun linguaggio umanoide (sebbene possano conversare tra di loro nel proprio linguaggio).

COMBATTIMENTO

I segugi tendono imboscate alle vittime, balzando direttamente in mischia. Usano la loro capacità naturale di scalare per raggiungere un punto sopra il bersaglio, e poi balzano giù in un violento assalto dall'alto. Le creature attaccano con morsi, artigli e i due tentacoli più grossi che circondano la testa, che sono molto più lunghi degli altri. Questi due tentacoli hanno una portata di 3 metri e terminano in mani con cinque dita che sembrano quasi identiche a mani umane, eccetto che al posto di unghie hanno forti e affilati artigli.

Una volta impegnato, un segugio usa morso e artiglio contro un singolo avversario. Un bersaglio che sopporta diversi colpi o che infligge al segugio un significativo ammontare di danno, diventa bersaglio delle mani avvelenate del segugio.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il segugio deve colpire con il suo attacco con il tentacolo. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità.

Assaltare (Str): Se un segugio del buio carica un nemico, può compiere un attacco completo, inclusi i due attacchi con il tentacolo.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 23, danno iniziale e secondario 1d8 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I segugi del buio hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Cercare. Hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di corsa o minacciati.

SHABOATH

Costrutto Grande (Freddo)

Dadi Vita: 11d10+30 (60 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+19

Attacco: Schianto +14 in mischia (2d10+7)

Attacco completo: 4 schianti +14 in mischia (2d10+7)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, avvolgere, muro di ghiaccio

Qualità speciali: Immunità all'acido, immunità al freddo, occultamento acqueo, riduzione del danno 10/5, scurovisione 18 m, tratti dei costrutti, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco

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

Caratteristiche: For 25, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 12-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una pozza di fluido si innalza su se stessa, formando un massa ondulante di quattro grandi tentacoli uniti a un blocco centrale di liquido denso e spesso.

Gli shaboath sono costrutti creati da potenti aboleth per proteggere le loro città e svolgere diversi compiti. Hanno i corpi fatti di fluido spesso e trasparente, acqua corrotta dal muco generato da un aboleth sapiente. Uno shaboath è una creatura informe che assomiglia, quando a riposo, a una sfera o pozza d'acqua. Quando attacca genera quattro grandi pseudopodi.

Uno shaboath è largo circa 3 metri, con tentacoli lunghi 3 metri.

Pesa intorno ai 6.000 kg.



Shaboath

Uno shaboath non è in grado di parlare né emettere alcun suono vocale. La creatura produce un distintivo odore di umidità, come quello della muffa o dell'acqua di palude. A terra, si muove raccolto in una spirale ondulante, che lascia dietro di sé una scia di umidità.

COMBATTIMENTO

Gli shaboath sono combattenti spietati. Sono difficili da danneggiare con le armi e sono immuni a molti incantesimi e tipi di energia; solo il fuoco è garantito avere successo contro di loro. Attaccano formando quattro grandi tentacoli, che usano per schiantare qualsiasi bersaglio a portata (salvo gli aboleth).

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno shaboath deve colpire con il suo attacco di schianto. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, può tentare di avvolgere l'avversario nel round seguente.

Avvolgere (Str): Uno shaboath può cercare di avvolgere una creatura afferrata che sia di taglia pari o inferiore alla propria con una prova di lotta riuscita. Una volta all'interno, l'avversario subisce 2d10+10 danni da schiacciamento per round. Se l'avversario non può respirare acqua, deve trattenere il fiato o inizia ad affogare. Una creatura avvolta può fuggire effettuando una prova riuscita di lotta o Artista della Fuga. L'ammontare di tempo per cui una creatura può trattenere il fiato se effettua un'azione standard viene ridotto di 1 minuto. Uno shaboath può avvolgere 1 creatura Grande, 2 creature Medie, 4 creature Piccole, 8 creature Minuscole, 16 creature Minute o 32 creature piccolissime alla volta.

Muro di ghiaccio (Sop): Uno shaboath può generare un muro di ghiaccio (come l'incantesimo, 20° livello dell'incantatore) una volta al minuto come azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Occultamento acqueo (Str): Uno shaboath totalmente immerso nell'acqua è difficile da vedere. La sua forma cambia costantemente e si confonde con l'acqua circostante, conferendo occultamento alla creatura.

Tratti dei costrutti: Uno shaboath ha immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti di necromanzia, incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i danni extra dei colpi critici, i danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, fatica, esaurimento o risucchi di energia. Non può guarire i danni, ma può essere riparato. Ha scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

SILTHILAR

Aberrazione Piccolissima (Mutaforma, Sciami)

Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (perfetta)

Classe Armatura: 23 (+8 taglia, +5 Des), contatto 23, colto alla sprovista 18; o 23 (+5 Des, +8 naturale) in forma unita

Attacco base/Lotta: +6/-10 in forma unita

Attacco: Sciami (2d6 più infestazione); in forma unita, kukri +11 in mischia (1d4/18-20) o spina +11 in mischia (1d4 più infestazione)

Attacco completo: Sciami (2d6 più infestazione); in forma unita, 4 kukri +11 in mischia (1d4/18-20) o 4 spine +11 in mischia (1d4 più infestazione)

Spazio/Portata: 3 m/- m; o 1,5 m/1,5 m in forma unita

Attacchi speciali: Deformare carne, distrazione, infestazione

Qualità speciali: Forma unita, immortalità, immunità al danno delle armi, immunità alle malattie, tratti degli sciami, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +9

Caratteristiche: For 1 (10 in forma unita), Des 20, Cos 16, Int 20, Sag 12, Car 17

Abilità: Ascoltare +13, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (una qualsiasi) +17, Diplomazia +5, Guarire +13, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13

Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (deformare carne), Iniziativa Migliorata, Innestare Carne[†], Volontà di Ferro[†] Nuovo talento descritto a pagina 216.

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, banda (2-4 sciami), o colonia (5-12 sciami)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +8

Questa nube di pallida foschia verde sfida le leggi della natura, raccogliendosi e muovendosi quasi come se avesse una mente propria. Lunghie spine verde scuro, quasi delle dimensioni di lame di stocco, fino a quattro alla volta, si formano e dissolvono continuamente all'interno della nube. All'improvviso, essa implode e assume la rozza forma di una creatura volante con otto arti. I quattro arti superiori terminano in lunghie spine, e i quattro inferiori finiscono in minuscole mani con quattro dita. Il torso vagamente umanoide è coperto da scure piastre verdi, e la testa è una massa fremente di tentacoli.

Il silthilar è una insolita forma di intelligenza coloniale incontrata nelle foreste più intricate e remote del mondo. Sono tutto ciò che rimane di un'orgogliosa e antica razza di creature silvane, divenute maestre dell'arte di innestare e modellare la carne vivente per adattarla alle proprie necessità. Il loro mondo spari eoni fa, quando le loro ricerche scatenarono una terribile piaga magica. I maghi silthilar, in un atto disperato, tessero un potente incantesimo che separò le menti dai corpi morenti. L'incantesimo frantumò le menti in milioni di minuscoli granelli di carne e ossa, ognuno dei quali serviva da singolo recipiente di un singolo pezzo di sapienza silthilar. Da solo, un singolo pezzo di carne o d'osso non era nient'altro che un sapere immoto, ma insieme le particelle formavano una potente mente alveare capace di organizzare migliaia e migliaia di simili particelle in una singola entità.

Oggi, i silthilar sopravvivono in questi sciami dalla mente alveare. Nella loro nuova forma, i silthilar sono liberi di perseguire le loro ricerche e sperimentare senza timore di malattie o dell'età. Fortunatamente, la loro curiosità per la carne è temperata dal loro rispetto per la vita. Con l'eccezione di sciami rinnegati, i silthilar limitano le loro sperimentazioni a volontari che cercano i silthilar per potenziare i loro corpi.

Uno sciame silthilar a riposo o che svolge una ricerca appare come una nube di particelle verdi. Da vicino, una singola particella sembra una minuscola sfera di tentacoli di carne e schegge d'osso, non più di 1,5 centimetri di diametro e spesso molto più piccola.

A differenza di altri sciami, uno sciame silthilar può organizzarsi e trasformarsi in forma solida che ricorda approssimativamente il suo corpo originale, sebbene senza lineamenti di distinzione. In questa forma, un silthilar ha più o meno le dimensioni e la forma di un umano, con otto lunghi e secchi arti disposti a raggiera intorno al corpo, in due anelli da quattro. Le estremità inferiori terminano in minuscole mani, ognuna con quattro dita che si estendono a raggiera dal palmo, che impugnano kukri. (Quando un silthilar assume forma di sciame, deposita questi oggetti in una tasca extradimensionale). Le sue braccia superiori sono disposte in una maniera simile, e ognuna termina in una lunga e sottile spina che serve da arma naturale. La testa di un silthilar è una massa quasi sferica di centinaia di sottili tentacoli.

I silthilar parlano il proprio linguaggio, e l'alta intelligenza gli permette di parlarne anche molti altri. Tutti i linguaggi sono considerati linguaggi bonus per i silthilar. Le loro voci hanno un distinto tono ronzante ma altrimenti vivace.

COMBATTIMENTO

Gli attacchi di uno sciame silthilar dipendono dalla sua forma attuale. Come sciame, preferisce avvolgere i nemici e sfregare la carne esposta, infliggendo 2d6 danni a qualsiasi creatura di cui occupi lo spazio al termine del movimento. In forma unita, gli attacchi di un silthilar sono più convenzionali; può usare i suoi kukri o le spine con grande accuratezza, anche se può sfruttare solo quattro armi naturali per round (o quattro kukri o quattro spine, non un misto di entrambi).

Deformare carne (Sop): Con un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità, un silthilar in forma di sciame può concentrare la sua attenzione su di una singola creatura vivente che condivida il suo quadretto. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o venire trasformato in una creatura completamente diversa. L'effetto è identico a *metamorfosi di un oggetto* (9° livello dell'incantatore), eccetto che può solo modificare una creatura vivente in un'altra creatura vivente (vedi la descrizione dell'incantesimo a pagina 257 del *Manuale del Giocatore*). Un silthilar non infligge il normale danno da sciame o provoca distrazione nel round

in cui deforma la carne. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con un silthilar in forma di sciame resta nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega questo effetto. Anche se il tiro salvezza riesce, lanciare incantesimi o concentrarsi sugli incantesimi all'interno dell'area dello sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare le abilità che necessitano di pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma unita (Sop): Con un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, un silthilar può passare dalla forma di sciame alla forma solida. Recuperare le armi dalle loro tasche extradimensionali è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Un silthilar non recupera i punti ferita persi quando cambia forma. Può restare in entrambe le forme quanto a lungo desidera.

In forma unita, un silthilar è considerato un'aberrazione Media con spazio/portata di 1,5 metri/1,5 metri. Perde il suo

bonus di taglia +8 alla Classe Armatura e ai tiri per colpire, ma ottiene un bonus di armatura

naturale +8 dalle dense piastre di ossa indurite e chitina che ne coprono il corpo. Mantiene il sottotipo sciame e tutti i tratti associati ad esso con l'eccezione dell'attacco di sciame e la capacità distrazione. Come sciame di creature Piccolissime, ignora i danni extra dai colpi critici e mantiene la sua immunità ai danni delle armi. Se un silthilar viene colpito da un attacco fisico, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + il numero di danni inferti dall'attacco) o ritornare immediatamente alla forma di sciame e restare nauseato per 1d4 round.

Infestazione (Sop): Un silthilar può infestare qualsiasi creatura vivente colpisca con i suoi artigli o danno da sciame. Una creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o subire 1d4 danni a una caratteristica scelta casualmente tra Forza, Destrezza o Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Immortalità (Str): Un silthilar non invecchia, né può essere danneggiato dagli effetti dell'invecchiamento magico.

Tratti degli sciami: Uno sciame non ha un fronte o retro definiti né un'anatomia discernibile, quindi ignora i danni extra dai colpi critici o il fiancheggiamento. Uno sciame composto di creature Piccolissime è immune a tutti i danni delle armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non peggiorano la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Lo sciame non è mai barcollante



Silthilar

o ridotto a uno stato morente dal danno. Inoltre non può essere sbilanciato, afferrato, o spinto, e non può afferrare a sua volta.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto diretto a uno specifico numero di creature (come incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*) con l'eccezione di incantesimi e capacità di influenza mentale, qualora lo sciame abbia un punteggio di intelligenza e una mente alveare. Uno sciame subisce una volta e mezzo i danni (+50%) da incantesimi o effetti che agiscono sull'area, come armi a spruzzo e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciami composti di creature Minute o Piccolissime sono suscettibili a forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare l'effetto del vento su di uno sciame, trattare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali per livello dell'incantesimo allo sciame (o Dado Vita della creatura originante, nel caso di effetti come il turbine dell'elementale dell'aria).

Uno sciame che perde i sensi per via del danno non letale resta disorganizzato e disperso, e non si riforma finché i suoi punti ferita non eccederanno il danno non letale.

PERSONAGGI SILTHILAR

Molti silthilar ottengono livelli di classe (spesso come maghi). Un silthilar ottiene i benefici dell'incremento di Dadi Vita, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza, e punti abilità dai livelli di classe in entrambe le forme. Può usare i privilegi di classe e le capacità da incantatore solo in forma unita; queste capacità vengono soppresse mentre la creatura è in forma di sciame.

SPORA ESPLOSIVA

Vegetale Grande

Dadi Vita: 10d8-30 (15 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (scarsa)

Classe Armatura: 6 (-1 taglia, -3 Des), contatto 6, colto alla sprovvista 6

Attacco base/Lotta: +7/+14

Attacco: Schianto +9 in mischia (1d6+4 più spore)

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (1d6+4 più spore)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Infestazione, spasmo mortale

Qualità speciali: Camuffamento da beholder, visione a 360°, visione crepuscolare, volare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol +3

Caratteristiche: For 16, Des 4, Cos 4, Int -, Sag 10, Car 1

Abilità: Camuffare -5 (+15 imitando beholder), Cercare +4, Osservare +4

Talenti: -

Ambiente: Colline fredde

Organizzazione: Solitario, coppia, o nido (3-6)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Spore; vedi testo

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Un corpo bulboso fluttua verso di voi. Ha un occhio centrale spalancato, e una grande bocca piena di denti affilati come pugnali. Occhi più piccoli, attaccati a peduncoli frementi, spuntano dalla cima del corpo sferico.

La spora esplosiva è una forma altamente specializzata di vita vegetale creata originariamente da antichi beholder magi. Da allora, queste prolifiche creature si sono diffuse ovunque.

Sebbene una spora esplosiva assomigli d'aspetto a un beholder, è in realtà una forma di fungo. La creatura è cava, piena di un gran numero di spore sotto spaventosa pressione.

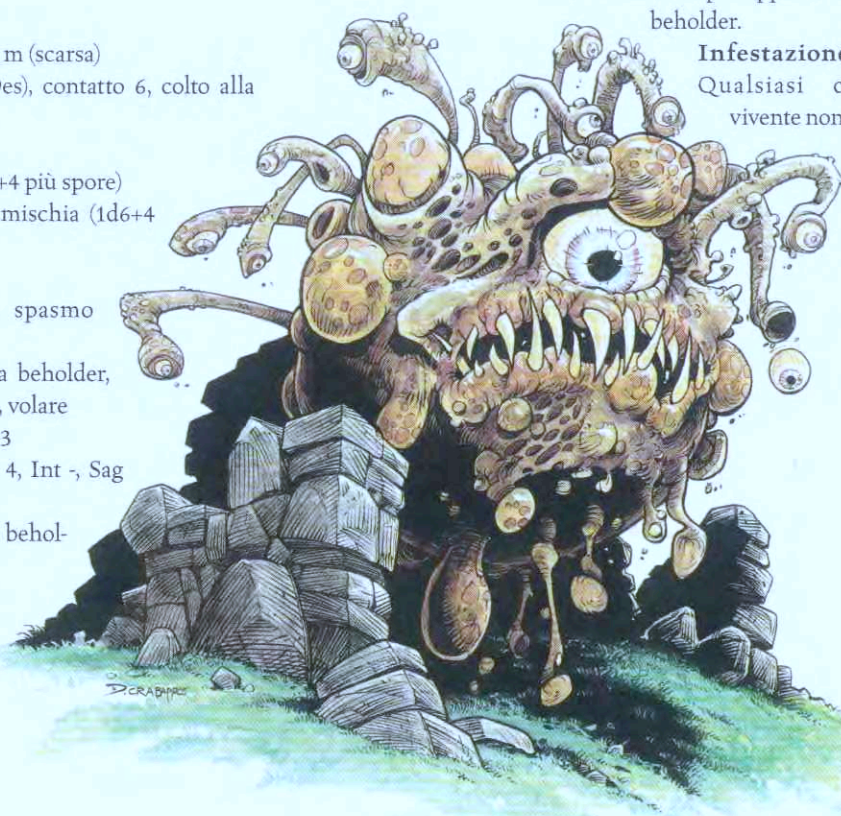
Una spora esplosiva è circa 2,4 metri di diametro ma pesa solo 25 kg.

COMBATTIMENTO

Le spore esplosive sono prive di mente, ma tutto fuorché innocue. Quando percepiscono una creatura nelle vicinanze, le si avvicinano e provano immediatamente a infettarla con le spore. Una spora esplosiva attacca schiantandosi con il corpo contro la creatura. Dopo essere entrata in contatto con il bersaglio, migliaia di minuscoli filamenti si attaccano alla carne della creatura e la infestano di spore. Come creature senza mente, le spore esplosive inseguono incessantemente il loro bersaglio finché non vengono uccise o il bersaglio esce dal loro campo visivo. Anche in quel caso, la spora esplosiva continuerà a fluttuare pigramente nell'ultima direzione in cui ha visto allontanarsi il bersaglio.

Camuffamento da beholder (Str): L'aspetto di una spora esplosiva è tale che ottiene un bonus razziale di +20 alle prove di Camuffare per apparire come un beholder.

Infestazione (Str): Qualsiasi creatura vivente non vegetale



Spora esplosiva

che venga danneggiata dall'attacco di schianto o dallo spasmo mortale della spora esplosiva deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o venire infestata da spore. Una creatura infestata subisce 1d4 danni alla Costituzione quando resta infetta e altri 1d4 danni alla Costituzione ogni ora successiva, in quanto le spore crescono rapidamente e consumano la carne. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Queste spore funzionano in maniera simile ai veleni, e qualsiasi cosa ritardi, neutralizzi o prevenga l'avvelenamento ha un simile effetto su di esse. Le creature immuni ai danni extra dai colpi critici o immuni al veleno sono immuni anche all'infestazione della spora esplosiva.

Quando la Costituzione della vittima si riduce a 0, questa muore. Il corpo si dissolve immediatamente in una poltiglia informe che si trasforma in 1d4 spore esplosive Piccole nel corso di 1 minuto. Ogni spora esplosiva Piccola ha 1 Dado Vita. Queste spore esplosive crescono rapidamente, ottenendo 1 Dado Vita al minuto finché non raggiungono la loro taglia massima (10 Dadi Vita).

Beholder, affini dei beholder e creature con innesti beholder sono immuni all'infestazione della spora esplosiva, e le spore esplosive sanno intrinsecamente che devono ignorare tali creature.

Spasmo mortale (Str): Una spora esplosiva, ridotta a 0 o meno punti ferita, scoppia immediatamente in una potente esplosione di spore e gas maleodoranti. L'esplosione colpisce tutte le creature in un raggio di 3 metri, infliggendo 6d6 danni sonori ed esponendole alle spore (vedi "Infestazione", sopra). Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 10 dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le spore vengono disperse in questa esplosione e non possono essere di seguito raccolte.

Visione a 360° (Str): Una spora esplosiva può vedere in tutte le direzioni contemporaneamente. Per questo motivo ottiene un bonus di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere fiancheggiata.

Volare (Str): Il corpo di una spora esplosiva ha una galleggiabilità naturale, che le permette di volare a velocità 6 metri. Questa galleggiabilità le conferisce anche un effetto permanente di *caduta morbida* (come l'incantesimo) con raggio di azione personale.

RACCOGLIERE SPORE ESPLOSIVE

Una tipica spora esplosiva fornisce 1d4 dosi di polvere di spora esplosiva riutilizzabile con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20; il fallimento con 5 o più fa esplodere la spora esplosiva e distrugge la sua riserva di spore (oltre a rischiare di infestare il raccoglitore). La polvere di spora esplosiva è un pericoloso veleno che costa 500 mo per dose. Chiunque muoia a causa di questo

veleno si deteriora rapidamente in 1d4 spore esplosive Piccole come dettagliato sopra nell'attacco di infestazione della creatura.

Veleno (Str): Contatto, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d4 Cos.

UROPHION

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+36 (90 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +1 Des, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +9/+17

Attacco: Sferza +9 contatto a distanza (trascinare) o morso +12 in mischia (2d6+6)

Attacco completo: 6 sferze +9 contatto a distanza (trascinare) e morso +12 in mischia (2d6+6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (15 m con sferza)

Attacchi speciali: Debolezza, estrazione, *flagello mentale*, poteri psionici, sferze, trascinare

Qualità speciali: Immunità all'elettricità, resistenza al freddo 10, resistenza agli incantesimi 30, scurovisione 18 m, telepatia 30 m, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +13

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 16, Int 17, Sag 16, Car 15

Abilità: Ascoltare +20, Concentrazione +18 (+22 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +8, Nascondersi +12 (+20 in zone rocciose o ghiacciate), Osservare +20, Scalare +14
Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia, o gruppo (3-6)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni (solo pietra); nessun oggetto

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -



Questa creatura assomiglia a una stalagmite naturale lunga quasi 3 metri. Un singolo occhio rosso splende sopra un'enorme bocca piena di denti affilati, e minuscole sferze flessibili o tentacoli schioccano intorno al corpo roccioso.

Un urophion è il risultato di un girino illithid impiantato nel cervello di un fustigatore. Queste miserabili creature sono quasi intelligenti quanto i loro fratelli mind flayer, ma questi ultimi non li trattano meglio di strumenti di cui disporre a proprio piacimento. Vivono esistenze solitarie e colme di rancore ai margini della società mind flayer, servendo da guardiani e sentinelle, con poche ricompense per la loro lealtà salvo la promessa di unirsi al cervello antico, nel momento della morte.

COMBATTIMENTO

Come un fustigatore, un urophion caccia restando completamente immobile finché la preda non si avvicina. Utilizza poi *individuazione dei pensieri* per scegliere il miglior bersaglio per un attacco immediato, che fa scattare di sorpresa.

Debolezza (Str): Le sferze di un urophion sono in grado di risucchiare la forza dei suoi nemici. Chiunque venga afferrato da una sferza deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o subire 2d8 danni alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Estrazione (Str): Un urophion che inizi il suo turno con almeno una sferza attaccata a una vittima di taglia Enorme o inferiore, può cercare di svolgere un'estrazione del cervello della vittima con un'azione di round completo. Deve effettuare con successo un attacco con il morso, infliggendo danni normali. Effettua poi immediatamente un tentativo di lotta come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se la prova riesce, l'urophion scoperchia il cranio della vittima e ne divora il cervello, uccidendola all'istante.

Costrutti, elementali, melme, non morti e vegetali sono immuni all'estrazione. Non provoca la morte istantanea degli avversari dotati di più teste.

Flagello mentale (Mag): Un urophion può scatenare un devastante attacco psionico nella forma di un cono di 18 metri di lunghezza. Chiunque si trovi in questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o rimanere stordito per 3d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità equivale a un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *individuazione dei pensieri* (CD 14), *suggestione* (CD 15). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Sferze (Str): La maggior parte degli incontri con un urophion comincia quando questo fa scattare le sue sferze, appiccicose e resistenti. La creatura può avere fino a sei sferze alla volta, che possono colpire fino a una distanza di 15 metri (senza alcun incremento di gittata). Se una sferza viene tagliata, l'urophion può farne spuntare una nuova nel suo turno successivo come azione gratuita.

Trascinare (Str): Se un urophion colpisce con un attacco con la sferza, questa aderisce al corpo della vittima. Ciò non provoca danni, ma in ogni round successivo potrà trascinarla 3 metri più vicino (senza provocare un attacco di opportunità),

a meno che la creatura non si liberi; per farlo, è necessaria una prova di Artista della Fuga con CD 24 o una prova di Forza con CD 20 effettuata con successo. Le CD delle prove sono basate sulla Forza e la CD per la prova di Artista della Fuga include un bonus razziale di +4. Un urophion è in grado di trascinare una creatura entro 3 metri da sé e morderla con un bonus di attacco +4 nello stesso round.

Una sferza ha 10 punti ferita e può essere attaccata effettuando con successo un tentativo di spezzare. Attaccare la sferza di un urophion non provoca un attacco di opportunità. Se la sferza è attualmente attaccata a un bersaglio, l'urophion subisce una penalità di -4 al suo tiro per colpire per resistere al tentativo di spezzare. Tagliare una sferza non infligge danni a un urophion.

Abilità: Gli urophion hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi in zone rocciose o ghiacciate.

ZEUGALAK

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 16d8+128 (200 pf)

Iniziativa: +3

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

Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +3 Des, +14 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +12/+29

Attacco: Tentacolo +19 in mischia (1d8+9 più 1d6 elettricità/19-20/x3)

Attacco completo: 3 tentacoli +19 in mischia (1d8+9 più 1d6 elettricità/19-20/x3) e 2 artigli (1d8+4 più 1d6 elettricità) e pungiglione +17 in mischia (1d8+4 più 1d6 elettricità più veleno)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (9 m con pungiglione)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, arma a soffio, aura elettrica, critico aumentato, immobilizzare, veleno

Qualità speciali: Affinità elettrica, caduta morbida, immunità al veleno, resistenza agli incantesimi 21, scurovisione 18 m, teletrasporto elettrico, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +10, Vol +16

Caratteristiche: For 28, Des 16, Cos 26, Int 4, Sag 18, Car 10

Abilità: Ascoltare +13, Osservare +14, Scalare +17

Talenti: Correre, Critico Migliorato (tentacolo), Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 17-20 DV (Enorme); 21-40 DV (Mastodontico); 41-48 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa creatura scatta e si muove con sorprendente agilità nonostante la sua mole. Ha quattro zampe da sauro che terminano in un singolo massiccio spuntone. Un pungiglione sferzante e incredibilmente lungo si agita sopra la bestia, e quella che sembra essere la testa consiste di tre tentacoli che si ritirano per mostrare superfici interne coperte da centinaia di denti affilati come quelli

di uno squalo e un'enorme bocca cavernosa. Archi di elettricità danzano intorno alla pelle azzurra e bianca della creatura, e tre enormi occhi gialli scrutano da sopra la bocca.

Il temuto zeugalak è un pericoloso predatore incontrato sulle pendici inferiori di accidentate montagne di regioni tropicali, anche se è stato incontrato anche in grandi regioni sotterranee. Lo zeugalak non è particolarmente intelligente, ma è comunque un mostro paziente e attento che difende ferocemente il terreno scelto.

Lo zeugalak è una creatura notturna, sebbene la luce solare non dia fastidio ai suoi occhi sensibili. Gli zeugalak sono particolarmente attivi durante le tempeste, e in quei casi si trovano in cima alle vette montane. Il loro terribile barrito di piacere di quando viene colpito da un fulmine può propagarsi per chilometri. Quando colpito, utilizza la sua capacità di teletrasporto elettrico per raggiungere le nubi in alto in modo da godersi la lunga caduta morbida verso il basso attraverso la tempesta circostante.

Uno zeugalak è lungo 7,8 metri e pesa circa 11.000 kg.

COMBATTIMENTO

Lo zeugalak ama iniziare il combattimento con un attacco in carica, sebbene utilizzi anche *caduta morbida* per gettarsi da alte sporgenze sui bersagli. Una volta in mischia, la creatura divide i suoi attacchi tra tutti i bersagli a portata, utilizzando Riflessi in Combattimento e l'incredibile portata del suo pungiglione per interrompere gli incantatori e qualsiasi tentativo di essere fiancheggiato. Usa l'arma a soffio contro chi cerca di tenersi fuori della sua portata di mischia.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno zeugalak deve colpire una creatura di almeno due categorie di taglia inferiore alla propria con il suo attacco con l'artiglio. Può poi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può tentare di immobilizzare l'avversario nel round seguente.

Affinità elettrica (Sop): Uno zeugalak non subisce danni dall'elettricità. Invece qualsiasi attacco elettrico utilizzato contro uno zeugalak (eccetto per l'attacco elettrico originante da un altro zeugalak) gli conferisce temporaneamente 1d4 punti di Destrezza. Lo zeugalak perde questi punti al ritmo di 1 all'ora.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 metri, una volta ogni 1d4 round, 12d6 elettricità, Riflessi CD 26 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura elettrica (Sop): Il corpo di uno zeugalak è costantemente circondato da un'aura di energia elettrica. Qualsiasi creatura che riesca a colpire lo zeugalak con un'arma da mischia o arma naturale subisce 1d6 danni da elettricità. Ciascun attacco in mischia dello zeugalak infligge

1d6 danni extra da elettricità per colpo. Il danno aggiuntivo non è moltiplicato da un colpo critico.

Caduta morbida (Sop): A volontà, uno zeugalak può usare l'effetto caduta morbida (come l'incantesimo, 16° livello dell'incantatore) con raggio di azione personale.

Critico aumentato (Str): I tentacoli dello zeugalak infliggono danno x3 con un colpo critico riuscito.

Immobilizzare (Str): Uno zeugalak che immobilizza un avversario con un artiglio infligge danni da artiglio (1d8+4) e due volte il suo normale danno elettrico (2d6) in ciascun round in cui lo mantiene immobilizzato. Mentre mantiene l'immobilizzazione con l'artiglio, può continuare ad attaccare altri bersagli con gli altri attacchi (e addirittura immobilizzare un altro bersaglio con l'altro suo artiglio).

Teletrasporto elettrico (Sop): Se uno zeugalak ottiene punti di Destrezza da un attacco elettrico, può istantaneamente teletrasportarsi (come per l'incantesimo *teletrasporto superiore*) verso la fonte dell'attacco elettrico. Questa capacità è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità e può essere usata una volta al minuto. Uno zeugalak può usare questa capacità anche durante il turno di un'altra creatura.

Veleno (Str): Ferimento (pungiglione), Tempra CD 26, danno iniziale e secondario 1d10 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Zeugalak



Illustrazione di C. Lukacs

Dati i loro vantaggi di sapienza magica, capacità fisica e puro intelletto, può forse sorprendere che le aberrazioni non abbiano assoggettato il mondo umano. Fortunatamente per l'umanità (e per tutte le altre razze umanoidi), avventurieri audaci e determinati votano le loro carriere al controllo dei piani di queste mostruosità per sterminarle dalla faccia del mondo.

In aggiunta ai crociati e agli eroi umani (e umanoidi), anche altre razze si pongono contro i diabolici piani dei mind flayer e gli assalti dei beholder. Potenti mostri alleati con il bene come i draghi metallici, i folletti e gli esterni riconoscono la minaccia posta dalle aberrazioni malvagie e la combattono. Anche le creature allineate con la neutralità e il male sono spesso disposte a combattere contro le aberrazioni. Una tribù di selvaggi e crudeli giganti del gelo non ha particolare interesse nel diventare schiava degli aboleth o dei mind flayer, o di permettere a queste abominazioni di infiltrarsi e corrompere il mondo.

Sebbene l'aspirante cacciatore di aberrazioni possa trovare alleati, l'ultima difesa della vita, benessere e sanità è in mani umane. I campioni umani (o nani, elfi, gnomi o halfling) che scoprono l'esistenza di una minaccia da parte di aberrazioni contro la loro patria si trovano di fronte una cupa e pericolosa campagna per ricacciare i loro nemici. È una guerra combattuta nelle profondità della terra, in tane buie di irripetibile orrore e follia: una guerra che segnerà profondamente i campioni che saranno abbastanza abili o fortunati da emergerne vittoriosi.

GRANDI NEMICI

Seppure qualsiasi aberrazione sia pericolosa, tre razze in particolare (aboleth, beholder e mind flayer) possiedono la combinazione di intelligenza, potenza magica, ambizione e numeri per porre una grave minaccia all'umanità e ai suoi alleati. Affrontare un'infestazione di manti assassini o un nido di grell è lavoro per pochi avventurieri. D'altra parte, bloccare i piani degli aboleth o mind flayer potrebbe richiedere anni, una lunga e solitaria missione che implichi particolari conoscenze del nemico e specifici incantesimi e oggetti magici.

I personaggi che intraprendono la crociata contro queste antiche e mostruose malvagità devono prepararsi ad affrontare pericoli che la maggior parte degli avventurieri preferirebbe non considerare. Destini molto peggiori della morte attendono nelle città acquatiche degli aboleth, nei recinti dei servi dei mind flayer o negli alloggi degli schiavi dei neogi.

ABOLETH

Gli avventurieri che si preparano ad affrontare gli aboleth si trovano di fronte tre grandi sfide: l'intelligenza dei mostri, i loro poteri mentali e il loro ambiente.

Gli aboleth sono geni spietati. Non trascurano alcuna debolezza nelle loro difese e riescono facilmente a prevedere le azioni dei nemici. Rispondono con efficienza e astuzia

alle minacce, inviando spie controllate mentalmente a imparare le tattiche e le vulnerabilità degli eroi, utilizzando la magia di divinazione per controllarne le attività, e preparando tranelli e trappole per confonderli e bloccarli.

Non esiste una buona risposta contro l'intelligenza degli aboleth, ma al minimo un cacciatore di aboleth dovrebbe far uso di magia sviluppata per oscurare la divinazione come *anti-individuazione*, *individuazione dello scrutamento* e *vuoto mentale*. Esaminare i servitori umanoidi dell'aboleth con incantesimi come *individuazione del magico* e *individuazione dei pensieri* è un'altra buona tattica. Anche le persone ben note agli eroi dovrebbero essere controllate regolarmente per assicurarsi che non siano cadute sotto il controllo di un aboleth. Infine, gli eroi astuti potrebbero decidersi di mostrare agli aboleth quello che si aspettano di vedere. Invece di uccidere o liberare una spia assoggettata agli aboleth, gli eroi potrebbero permetterle di continuare a fare rapporto, permettendole attentamente di osservare alcune attività e non altre. Gli aboleth sono sufficientemente furbi da scoprire questa tattica se non viene gestita con abilità e sotterfugio.

Prepararsi ad affrontare i poteri mentali degli aboleth è una parte fondamentale di qualsiasi spedizione contro questi mostri. Nulla può distruggere una banda di eroi più rapidamente di trovarsi un potente guerriero che passa da alleato a nemico per colpa di un incantesimo di dominio mentale. Qualsiasi cosa possa migliorare il tiro salvezza sulla Volontà del personaggio è praticamente obbligatorio per il cacciatore di aboleth. I personaggi che si aspettano di incontrare aboleth farebbero bene a prendere il talento Volontà di Ferro alla prima opportunità, e di acquisire oggetti difensivi come *mantelli della resistenza*, se possibile. L'uso dell'incantesimo *protezione dal male* è una tattica particolarmente buona da utilizzare contro gli aboleth; un personaggio protetto in questo modo non può essere spinto ad attaccare i suoi compagni.

La terza difficoltà nello sconfiggere gli aboleth consiste nel loro ambiente preferito, le fredde e buie acque del sottosuolo. Qualsiasi aboleth seriamente minacciato da attaccanti terrestri, potrebbe semplicemente ritirarsi nelle buie profondità della sua tana. Incantesimi come *respirare sott'acqua* e *libertà di movimento* sono assolutamente essenziali per chiudere in un angolo gli aboleth che hanno scelto di ritirarsi dal combattimento. *Metamorfosi* è un'altra tattica valida, così come l'utilizzo di *evoca mostri* per convocare un mostro acquatico che possa recarsi dove gli eroi non possono. Senza la capacità di inseguire gli aboleth nelle loro tane sommerse, i cacciatori di aberrazioni troveranno che questi mostri sono particolarmente difficili da finire.

BEHOLDER

Nonostante siano, presi singolarmente, più potenti degli aboleth, i beholder sono in qualche modo gli avversari più facili da affrontare. Mancano del genio, dell'organizzazione e dei servitori di cui dispongono gli aboleth; affrontare un beholder è semplicemente una questione di raccogliere le risorse giusto nel posto giusto. I beholder possiedono tre vantaggi di cui tenere conto: letali raggi oculari, il cono anti-magia e la capacità di volare.

Affrontare i raggi oculari è difficile, ma non impossibile. Il modo più semplice è utilizzare *campo anti-magia* per rendersi invulnerabili all'effetto diretto dei raggi oculari, e poi uccidere i mostri con armi a distanza se continuano a fluttuare fuori portata. Se nessun incantatore della compagnia può far uso dell'incantesimo, acquisire una pergamena di *campo anti-magia* prima di affrontare i beholder sarebbe una saggia idea. Questa tattica ha però i suoi aspetti negativi: non tutti possono produrre un *campo anti-magia* a richiesta, le magie del personaggio non possono funzionare finché la compagnia è al riparo del campo, e i beholder astuti possono comunque provocare grossi danni disintegrando il cielo sopra la testa dei nemici o utilizzando la telecinesi per scagliare oggetti pesanti nel *campo anti-magia*.

Senza un *campo anti-magia* attaccare un beholder diventa un intento molto più pericoloso. La tattica migliore è di limitare il numero di occhi che possono essere usati contro la compagnia. Invece di circondare i mostri, i cacciatori di beholder esperti rimangono raggruppati in modo che i mostri possano utilizzare solo un numero limitato di raggi alla volta. Qualsiasi cosa oscuri o limiti la visione torna utile, in questo caso. Un comune bastone del fumo fornisce occultamento che il cono anti-magia del beholder non può disperdere, mentre gli elementali dell'aria evocati possono essere diretti a creare turbini che producano nubi occultanti di polvere e detriti.

A differenza dei raggi oculari,



Protetti da un campo anti-magia, Mialee e Tordek combattono un temibile beholder

non si può fare molto per il cono anti-magia. Per certi aspetti, volgere il combattimento in modo che il modo migliore per un beholder sia quello di tenere i personaggi in un cono anti-magia è una vittoria per gli eroi, dato che nega la pericolosità dei suoi raggi oculari. Gli eroi che sperano di usare la magia per colpire i beholder dovrebbero procurarsi un rispettabile attacco a distanza non magico: un pesante e accurato fuoco di arcieri può uccidere i beholder con maggior facilità di personaggi volanti armati di spade magiche.

La capacità di volare dei beholder non è particolarmente unica. Tuttavia, poche creature possono volare e negare contemporaneamente la stessa capacità agli avversari: è una tattica che i beholder utilizzano tramite l'uso del loro cono



permettono di infiltrarsi nelle roccaforti o insediamenti umanoidi e sfuggire rapidamente dalle situazioni pericolose. I mind flayer sono anche molto abili nel dirigere i loro schiavi a spiare e danneggiare gli eroi in luoghi si suppone sicuri.

Come per gli aboleth, non esiste una buona controffensiva contro un genio pragmatico e calcolatore combinato a una malvagità disumana. Il cacciatore di illithid dovrebbe preoccuparsi di bloccare le divinazioni e scoprire gli schiavi dei mind flayer che potrebbero spiarlo, e fare tutto il possibile per incoraggiare gli osservatori illithid a vedere ciò che si aspettano di vedere.

È assolutamente imperativo cercare di effettuare tutti i passi possibili per resistere ai poteri mentali dei mind flayer prima di incontrarli in battaglia. Il talento Volontà di Ferro è utile, in quanto provvede un vantaggio cruciale nel resistere al *flagello mentale* e altri incantesimi e capacità di influenza mentale. Sfortunatamente *protezione dal male* non nega un *flagello mentale* allo stesso modo in cui arresta il controllo mentale; per difendersi da un *flagello mentale* è necessario resistenza agli incantesimi, protezione dagli incantesimi, o la miglior difesa, immunità agli incantesimi, che fornisce al personaggio immunità da qualsiasi incantesimo o capacità magica di 4° livello (come *flagello mentale*). Un'altra tattica utile è quella di utilizzare *evoca mostri* per convocare una creatura che non possa restare stordita, come un elementale, e mandarla contro i mind flayer, oppure comandarle di restare vicina e difendere la compagnia in caso i personaggi restino storditi.

MIND FLAYER

Proprio come gli aboleth, gli illithid sono spaventosamente intelligenti, analiticamente freddi, e armati di potenti poteri mentali. Non amano i vantaggi che fornisce un ambiente acquatico, ma sono ancora più pericolosi degli aboleth per la loro orribile capacità di uccidere i nemici storditi estraendone i cervelli.

Brillanti, efficienti e completamente privi di scrupoli, i mind flayer sono perfettamente consapevoli dei loro vantaggi e svantaggi in battaglia, e sono in grado di anticipare le azioni degli eroi con inusitata precisione. Sono più predisposti ad analizzare e controllare le compagnie di eroi di quanto non siano gli aboleth, solamente perché i loro poteri mentali gli

anti-magia. I beholder costruiscono le loro tane per sfruttare questa tattica, incorporando condotti verticali con pieghe e svolte, lunghe abbastanza per il raggio di azione del raggio oculare, ma non tanto da esporli al

fuoco di proiettili a distanza a cui non possono rispondere. Anche qui, le armi a distanza possono colpire quei beholder che si rifiutano di entrare a portata di mischia.

SERVITORI E CULTISTI

Le aberrazioni sono alleate ad altre creature, da orribili mostri malvagi quasi quanto i loro padroni ad alienisti o cultisti umani. Le aberrazioni padrone vengono raramente incontrate da sole, dato che i membri di ciascuna delle grandi razze possono facil-



Simboli di (1) La Grande Madre, (2) Ilsensine, (3) Ghaunadaur, (4) Tharizdun, (5) Il Paziente e (6) Mak Thuum Ngatha

mente assoggettare alla propria volontà altre creature. Servitori e alleati offrono ad aberrazioni astute l'opportunità di sopraffare le loro innate vulnerabilità o debolezze catturando creature la cui forza complementi la loro. Ad esempio, gli schiavi terribili degli aboleth permettono ai signori degli abissi di colpire nemici lontani dai mari sotterranei in cui gli aboleth vivono, mentre i neogi assoggettano gli umber hulk per compensare alla loro piccola statura e scarse capacità di combattenti.

La maggioranza dei servitori delle aberrazioni sono schiavi, umanoidi che agiscono da forza lavoro, guardie e occasionalmente pasti per i loro padroni. In qualsiasi ambientazione normale, gli schiavi di aboleth o mind flayer si ribellerebbero o fuggirebbero piuttosto che vivere in perpetua servitù, ma le aberrazioni padrone hanno millenni di esperienza nel gestire le popolazioni prigioniere. Hanno appreso molto tempo fa che gli schiavi possono essere divisi, creando classi di supervisori che si reggono sopra il resto. Non è neppure necessario mantenere tutti gli schiavi o i supervisori sotto controllo mentale possono fare molto nel tenere sotto la sfera i ranghi, mentre gli schiavi davvero intrattabili vengono consumati alla prima opportunità.

Ogni volta sia possibile, le aberrazioni con la capacità innata di porre sotto *charme* o *dominazione* altre creature, assoggettano mostri potenti assieme a umanoidi. Queste creature sono raramente lasciate senza controllo, dato che possiedono la forza di scappare o rivoltarsi ai loro padroni se liberate delle proprie manette mentali.

A differenza degli schiavi, che è raro scelgano il loro destino, i cultisti trattano volontariamente con mostri che considerano gli umanoidi prede o parassiti. Anche gli umani più avari e crudeli danno qualche valore alla propria umanità, ma i cultisti e i fanatici aberranti abbracciano il nichilismo, la follia e l'autodistruzione. Anche per gli standard di persone davvero malvagie, i cultisti sono aberranti.

Orribili divinità come Ghaunadaur o Tharizdun offrono potere agli umani o umanoidi disposti a ignorare i rischi del trattare con simili divinità. I culti più depravati comprendono tra i seguaci sia aberrazioni che umanoidi. Gli umanoidi servono da spie, guardie e assassini, mentre le aberrazioni forniscono spaventosa potenza magica e fisica per sostenere i loro compagni umanoidi. Una congrega di cultisti beholder che adora un beholder vivente estende la portata del mostro nel cuore di qualsiasi comunità umana vicina, rendendo difficile per gli avventurieri che si oppongono al mostro sorprenderlo nella sua tana.

È un'amara verità il fatto che i cacciatori di aberrazioni debbano cominciare la loro missione combattendo e uccidendo creature altrimenti incolpevoli spinte a servire i loro malvagi padroni. Sfortunatamente, è spesso impossibile capire se un particolare servitore o guardiano sia al servizio perché ricompensato dai suoi padroni con il potere sugli altri schiavi, perché ritiene la situazione talmente disperata che cerca solo di sopravvivere, o perché è forzato magicamente a svolgere i suoi doveri.

DEI INUMANI

Le aberrazioni hanno una nozione totalmente diversa di divinità rispetto a quella degli umanoidi. Le culture umane percepiscono una discontinuità tra mortale e divino, una linea separatoria vasta e invalicabile quanto un grande oceano. Le aberrazioni padrone, d'altra parte, considerano i loro patroni divini come esempi della loro specie: fratelli più grandi che hanno raggiunto il potere divino per età, conoscenza e temerarietà. Ogni aboleth crede di possedere il potenziale per raggiungere la divinità, o qualcosa di simile, con sufficiente studio.

Coloro che affrontano le aberrazioni padrone devono affrontare culti oscuri, sacerdoti folli e antichi orrori famelici in forma di dei.

Ghaunadaur

Noto anche come Colui Che Rimane Celato o l'Occhio Antico, Ghaunadaur è una divinità primordiale di Faerûn, il mondo dell'ambientazione FORGOTTEN REALMS. È il signore delle melme, delle fanghiglie e di mostruosità sotterranee senza nome che strisciano e si moltiplicano nei luoghi senza luce del mondo. Gli aboleth e drow rinnegati cercano la sua potenza divina, ma Ghaunadaur è nel migliore dei casi un patrono imprevedibile. Potrebbe ricompensare degli adoratori occasionali con grandi benedizioni, oppure divorare o mutilare il proprio sommo sacerdote senza preavviso.

Ghaunadaur fa nominalmente parte del pantheon drow, ma in verità l'Occhio Antico è semplicemente un potere oscuro delle profondità del sottosuolo. Tutti coloro che vi si avventurano farebbero bene a rispettare la sua fame.

Il simbolo di Ghaunadaur è un occhio porpora in un cerchio nero.

La Grande Madre

Progenitore dei beholder, dei globi gorgoglianti (*Manuale dei Livelli Epici* pagina 194), e aberrazioni meno note, la Grande Madre vive per colmare della sua progenie il multiverso. Sostituendo tutte le altre creature con mostri generati a sua immagine, la Grande Madre intende rimodellare il multiverso. I beholder credono che la mente della Grande Madre contenga tutto il sapere del cosmo, e infatti la Grande Madre è a conoscenza di segreti e sapere che nessun'altra creatura possiede. L'entità comprende così tanto che è virtualmente impossibile comunicarci per creature che sono prive di questa quasi infinità conoscenza. Gli studiosi degli dei mostruosi credono che la Grande Madre sia irrevocabilmente pazza (ma in realtà mancano semplicemente dell'intelligenza di comprendere la ragione dietro le azioni del dio beholder.)

Alcuni cultisti umani riveriscono i beholder come divinità; la Grande Madre risponde alle loro suppliche per conto della sua progenie, perpetrando così il credo della divinità della razza dei beholder.

Il simbolo della Grande Madre è un occhio in un uovo.

Ilsensine

Divinità dei mind flayer, Ilsensine è una creatura fredda e calcolatrice che incarna gli ideali illithid di potenza mentale, conoscenza infinita, e bramato dominio su tutte le forme di vita. Ilsensine si manifesta come un cervello scorporato di colore smeraldo che si dipana in innumerevoli tentacoli ganglionici per piani infiniti. Raccoglie informazioni simultaneamente da tutti i mondi e i piani, apprendendo ogni segreto e percependo ogni pensiero.

Il simbolo di Ilsensine è il volto stilizzato di un illithid con quattro tentacoli, scolpito in giada verde.

Mak Thuum Ngatha

Il Verme dalle Nove Lingue è un'entità del Reame Remoto. A differenza delle terribili e potenti creature che vivono nel caos informe del Reame Remoto, Mak Thuum Ngatha è interessato al Piano Materiale. Psurlon, tsochari e nilshai (*Irraggiungibile Est* pagina 62) rendono omaggio al Verme dalle Nove Lingue, ma tra le altre razze non ha molti sostenitori; solo una manciata di alienisti, cultisti e mostruosità mezze-progenie remote sanno della sua esistenza. Nessuna creatura al di fuori del Reame Remoto è in grado di dire quali siano i desideri o gli obiettivi del Verme dalle Nove Lingue, ma sono certamente avversi a qualsiasi creatura vivente del Piano Materiale.

Nel Reame Remoto esistono diverse altre entità di simile potere e disposizione, alcune con i loro cultisti e seguaci.

Il simbolo di Mak Thuum Ngatha è un glifo a forma di ventaglio con nove righe a voluta.

Il Paziente

La terribile entità divina nota come il Paziente è patrona di numerose razze di aberrazioni come aboleth, manti assassini, chuul, avolakia (*Manuale dei Mostri II* pagina 35) e altri mostri. Attende e osserva dall'oscurità, sussurrando segreti sibilanti alle ombre, finché non arriva il momento di nutrirsi dei sacrifici umanoidi offerti da suoi adoratori. Il Paziente è una divinità antica e aliena, un potere antico simile a Ghaunadaur o Tharizdun. È possibile che questi terribili poteri oscuri siano in qualche modo legati, ma nessun umano ha approfondito i loro segreti ed è sopravvissuto per raccontarli.

TABELLA 9-1: DIVINITÀ DELLE ABERRAZIONI

Divinità	Allineamento	Domini	Arma preferita	Adoratori
Ghaunadaur*	Caotico malvagio	Caos, Corruzione†, Male, Odio†	Martello da guerra	Drow, aboleth
La Grande Madre	Legale malvagio	Forza, Legge, Male, Odio†	Ascia bipenne	Beholder, cultisti
Ilsensine**	Legale malvagio	Conoscenza, Legge, Magia, Male, Mente†	Colpo senz'armi	Mind flayer
Il Paziente	Neutrale malvagio	Corruzione†, Fosche Tenebre†, Male	Mazzafrusto leggero	Aberrazioni
Mak Thuum Ngatha	Caotico malvagio	Conoscenza, Distruzione, Follia†, Viaggio	Morning star	Psurlon, cultisti
Tharizdun	Neutrale malvagio	Caos, Distruzione, Follia†, Forza†, Male	Pugnale	Cultisti

*Se si possiede la *Guida del Giocatore a Faerûn* aggiungere a Ghaunadaur i domini Caverna, Drow e Fanghiglia.

**Se si possiede la *Guida del Giocatore a Faerûn* aggiungere a Ilsensine i domini Fanghiglia e Tirannia.

†Nuovo dominio descritto più avanti in questo capitolo.

Il simbolo del Paziente è una bocca circondata da occhi, sempre di colori scuri.

Tharizdun

Un dio antico e malvagio di origini incerte, Tharizdun venne imprigionato molto tempo fa dagli sforzi riuniti di tutti gli dei umani. È un potere delle tenebre, dell'inganno, dell'entropia e della rovina che non cerca altro di distruggere l'intero universo. I suoi seguaci credono che Tharizdun gli conferirà grandi favori quando riplasmerà il mondo. Aberrazioni colme d'odio che sognano la distruzione del mondo umano a volte offrono adorazione a questa oscura divinità, e alcuni dicono che Tharizdun provenga dal Reame Remoto o dai confusi ricordi di un universo precedente: origini che suggeriscono un legame con creature extraplanari o extratemporali come aboleth, manti assassini, grell, psurlon o simili mostri.

Il simbolo di Tharizdun è una spirale scura.

TALENTI PER IL CACCIATORE DI ABERRAZIONI

Le razze di aberrazioni hanno minacciato le società umanoidi nel corso di tutta la storia. In risposta a questa minaccia, coloro che resistono a queste mostruosità e portano la guerra nelle loro tane segrete hanno imparato trucchi e doti speciali perché siano di aiuto nei loro sforzi.

TALENTI ABERRANTI

Questo libro aggiunge un nuovo tipo di talento: il talento aberrante. A differenza dei tipici talenti, i talenti aberranti si manifestano come cambiamenti fisici dei lineamenti del personaggio (o come aggiunte all'aspetto). Questi talenti modificano e ridefiniscono la forma del personaggio, mentre assume un aspetto alieno.

Un personaggio che abbia selezionato almeno un talento aberrante sviluppa una presenza disumana, inquietante. Subisce una penalità di -1 alle prove di Addestrare Animali, Camuffare, Diplomazia, Raccogliere Informazioni ed empatia selvatica per ogni talento aberrante posseduto (-2 con due talenti, -3 con tre talenti e così via).

Alcuni talenti aberranti hanno un effetto cumulativo aggiuntivo basato sul numero totale di talenti aberranti. Questo effetto aumenta con l'ottenimento di nuovi talenti aberranti. Ad esempio, un personaggio con Stirpe di Aberrazione che sceglie Forma Duratura ottiene 4 punti ferita (due per ogni talento aberrante che possiede). Se in seguito sceglie Pelle Bestiale, ottiene altri 2 punti ferita (in aggiunta al normale beneficio di Pelle Bestiale).

DOTE NATURALE

La mente del personaggio si risveglia sviluppando una dote psionica precedentemente ignota.

Beneficio: I latenti poteri psionici del personaggio vengono alla luce, facendolo così diventare un personaggio psionico. Come personaggio psionico, guadagna una riserva di 2 punti potere e può prendere talenti psionici, talenti di metapsionica e talenti di creazione oggetto psionico (vedi *Manuale Completo delle Arti Psioniche*). Egli non ottiene la

capacità di manifestare poteri solo in virtù del possedere questo talento.

FORMA DURATURA [ABERRANTE]

Il personaggio è molto più resistente dei fragili umanoidi che non ne condividono l'ascendenza aberrante.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene 2 punti ferita per ogni talento aberrante posseduto.

FORMA SELVATICA DI ABERRAZIONE [ABERRANTE]

La maggior parte dei druidi detesta le aberrazioni e le considera fuori natura, ma alcuni le ritengono invece solo un esempio della natura da un mondo alieno ed estremo. Grazie all'ascendenza del personaggio, costui fa parte di questi ultimi, e ha imparato a incanalare la sua stirpe inumana nei suoi poteri mutaforma.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione, capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può usare la sua capacità di forma selvatica per assumere la forma di un'aberrazione. Funziona in tutto il resto come la normale capacità di forma selvatica del personaggio. La taglia dell'aberrazione è limitata dalla taglia dell'animale la cui forma si può normalmente assumere con forma selvatica.

INCANTARE IN ACQUA

Il personaggio sa come lanciare incantesimi che funzionano bene sia in acqua che fuori.

Beneficio: L'acqua non danneggia gli incantesimi del personaggio. Le creature parzialmente o completamente sommerse non ottengono copertura o copertura totale dagli incantesimi lanciati dal personaggio fuori dell'acqua. La superficie non blocca la linea di effetto di nessun incantesimo, compresi quelli con il descrittore fuoco. Il personaggio non deve effettuare una prova di Sapienza Magica per lanciare un incantesimo di fuoco sottacqua.

Normale: Le creature parzialmente o completamente sommerse ottengono copertura migliorata o totale contro gli attacchi da terra. La superficie dell'acqua blocca la linea di effetto degli incantesimi di fuoco. Gli incantesimi di fuoco non funzionano sottacqua a meno che l'incantatore non superi una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo).

INCANTESIMI OCULARI [METAMAGIA]

Lo studio dei terribili poteri dei beholder ha fornito al personaggio una conoscenza di nuovi metodi di preparazione e lancio degli incantesimi.

Prerequisiti: Conoscenze (dungeon) 4 gradi, due o più occhi.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round completo o meno come incantesimo oculare. Un incantesimo oculare non ha immediatamente effetto, ma viene invece contenuto nell'occhio per un massimo di 8 ore. Il personaggio può contenere solo due incantesimi oculari in questo modo, anche se ha più di due

occhi. Solo gli incantesimi a raggio e gli incantesimi con un bersaglio diverso da personale possono essere lanciati come incantesimi oculari.

Quando il personaggio lo desidera, entrambi gli incantesimi possono essere lanciati come azioni di round completo; gli incantesimi diventano brillanti esplosioni che partono dai suoi occhi. Il personaggio può scegliere bersagli diversi per i due incantesimi oculari.

Quando libera un incantesimo oculare, il suo effetto muta in raggio, con un raggio di azione massimo di 18 metri. Se l'incantesimo avrebbe precedentemente colpito più creature, ora agisce solo su quelle colpite dal raggio. Il personaggio deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio di un incantesimo oculare, e il bersaglio ha comunque diritto a qualsiasi tiro salvezza conceda l'incantesimo.

Esempio: Ferno, un mago di 11° livello con il talento Incantesimi Oculari, potrebbe preparare due incantesimi *raggio rovente* come incantesimi oculari, lanciandoli all'inizio del giorno. In combattimento, può effettuare un'azione di round completo per sparare entrambi gli incantesimi *raggio rovente*. Può sparare ogni incantesimo a un bersaglio diverso, e riceve tutti e tre i raggi per ciascun incantesimo.

Un incantesimo oculare occupa uno slot incantesimo di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

MAGIA ANATEMA DELLE ABERRAZIONI

Il personaggio può lanciare incantesimi che arrecano danni addizionali alle aberrazioni.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo che infligge danni contro un'aberrazione, infligge 2d6 danni extra.

Un singolo incantesimo non può mai ottenere questo danno extra più di una volta per lancio. Ad esempio, una *palla di fuoco* infligge danni extra a tutte le aberrazioni nell'area su cui agisce. Se un mago di 3° livello lancia *dardo incantato* e produce due dardi, solo uno di loro (a scelta del mago) ottiene il danno extra, che entrambi siano diretti o meno contro la stessa aberrazione o due aberrazioni diverse. Se un incantesimo infligge danni per più di 1 round, infligge questo danno extra ogni round.

Le pergamene scritte dal personaggio non ottengono alcun beneficio da Magia Anatema delle Aberrazioni. Le pergamene attivate dal personaggio non ottengono alcun beneficio da questo talento. Lo stesso si applica per la maggior parte degli altri oggetti magici, come bacchette e pozioni. I bastoni attivati dal personaggio, invece, non solo usano il suo livello dell'incantatore ma ottengono anche il beneficio di questo talento, se applicabile.

Se l'incantesimo consente un tiro salvezza, la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Il danno aggiuntivo inflitto da questo incantesimo viene dimezzato o completamente negato da un tiro salvezza riuscito, a seconda di come il normale danno inflitto dall'incantesimo è influenzato da un tiro salvezza riuscito.

MENTE DISTORTA [ABERRANTE]

La forma corrotta del personaggio ha alterato la natura fisica del suo cervello, rendendolo resistente agli effetti

mentali e più abile nello scatenare il potere della sua mente sugli altri.

Prerequisito: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus razziale ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità di influenza mentale pari a metà dei talenti aberranti che possiede.

Il personaggio ottiene 1 punto di potere psionico per talento aberrante posseduto.

MUSICA DELLE SFERE ESTERNE

Il personaggio può usare la propria musica bardica per creare suoni discordanti e folli. Questa musica è particolarmente efficace contro le aberrazioni e può farle ammalare, rinvigorirle o colmarle di sonnolenza.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 11 gradi, bardo di 9° livello.

Beneficio: Il personaggio può adesso utilizzare le seguenti capacità di musica bardica aggiuntive.

Indebolire aberrazione (Mag): Qualsiasi aberrazione in una propagazione di 9 metri centrata intorno al personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempa (CD 10 + 1/2 dei livelli da bardo + modificatore di Car del bardo) o restare inferma finché il personaggio continua a fare uso di questa capacità. Se l'aberrazione supera il tiro salvezza, non deve farne un altro per evitare di divenire inferma a meno che il personaggio non attivi di nuovo questa capacità.

Placare aberrazione (Mag): Il personaggio deve scegliere come bersaglio di questa capacità una singola aberrazione entro 9 metri. Può aggiungere un'ulteriore aberrazione per ogni tre livelli da bardo sopra il 9° posseduti. L'aberrazione bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello da bardo + modificatore di Car del bardo) o restare letargica e parzialmente ipnotizzata dai suoni discordanti dell'esibizione del personaggio. Le aberrazioni colpite sono *rallentate*, come per l'incantesimo omonimo.

Rinvigorire aberrazione (Mag): Tutte le aberrazioni in una propagazione di 9 metri incentrata sul personaggio ottengono un bonus morale di +2 alle CD degli attacchi speciali e delle capacità magiche e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

PELLE BESTIALE [ABERRANTE]

La pelle del personaggio è più robusta, scagliosa o pelosa del normale.

Prerequisito: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il bonus di armatura naturale alla CA migliora di 1 per ogni due talenti aberranti posseduti dal personaggio.

PORTATA INUMANA [ABERRANTE]

Le braccia del personaggio si allungano, permettendogli di toccare il pavimento con le mani. Inoltre, il personaggio può piegarle in modi strani e insoliti. Le braccia possono variare di aspetto, apparendo forse scagliose o simili a serpenti, oppure viscide come tentacoli; al contrario, possono sembrare delle braccia più lunghe ma normali con una seconda giuntura di gomito. A meno che il personaggio non indossi un grande mantello per nascondere queste deformità, viene guardato con disgusto.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il personaggio aumenta la portata di 1,5 metri. Per la maggior parte delle creature Piccole e Medie, questo beneficio incrementa la portata naturale a 3 metri. Se il personaggio già possiede una portata a più di 1,5 metri per qualche motivo, questo talento prolunga la porta di altri 1,5 metri. Come descritto a pagina 112 del *Manuale del Giocatore*, un'arma con portata raddoppia la normale portata del personaggio; ad esempio, se si possiede questo talento e si impugna una lancia lunga, si possono attaccare bersagli fino a 4,5 o 6 metri di distanza. Le braccia allungate conferiscono anche un bonus di +2 alle prove di Scalare.

Speciale: A causa della natura sfigurante dei nuovi arti, il personaggio subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire in mischia.

PROGENIE DEGLI ABISSI [ABERRANTE]

Le anomalie dell'ascendenza corrotta dalle aberrazioni del personaggio diventano più pronunciate. Il suo corpo è sottoposto a una sconvolgente degenerazione in qualcosa di sorprendentemente inumano.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante.

Beneficio: Due corti ma robusti tentacoli spuntano dai fianchi del personaggio. Ottiene due attacchi naturali con il tentacolo che infliggono ciascuno 1d4 danni (per una creatura Media) più il suo modificatore di Forza. Gli attacchi con il tentacolo sono considerati armi primarie.

Il personaggio può attaccare con le armi ed effettuare anche attacchi di tentacolo, ma in questo caso sono considerati armi secondarie: Gli attacchi vengono effettuati con una penalità di -5 ai tiri per colpire, e sommano solo metà del bonus di Forza al tiro per i danni.

Il personaggio ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di lotta.

PROGENIE DELL'ACQUA [ABERRANTE]

Il corpo anormale e l'ascendenza del personaggio sono divenute più evidenti. Il personaggio presenta pinne sporgenti ed è incredibilmente ben adatto alle profondità ghiacciate.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante.

Beneficio: Il personaggio ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno. Ciò gli conferisce anche un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare, la capacità di prendere 10 a qualsiasi prova di Nuotare, e la capacità di utilizzare l'azione di correre mentre nuota.

Il personaggio ottiene resistenza al freddo 5. Può respirare con uguale facilità sia aria che acqua.

PROGENIE DELLE STELLE [ABERRANTE]

Il corpo anormale e l'ascendenza del personaggio sono divenuti più evidenti. Gli spuntano ali membranose ed è a sua agio alle altitudini elevate.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante.

Beneficio: Il personaggio ottiene una velocità di volare (con manovrabilità media) pari a metà della sua velocità base sul

terreno (arrotondare per difetto al successivo incremento di 1,5 metri). Il personaggio può volare per un numero consecutivo di round pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 1 round); tra un volo e l'altro deve restare fermo per 1 round.

Il personaggio ottiene resistenza al freddo 5. È immune alla fatica o ai disturbi generati dall'altitudine.

RECUPERO RAPIDO

È difficile tenere a lungo fuori gioco il personaggio. Il personaggio ha una dote nel rimettersi dagli effetti che lascerebbero gli altri incapaci di agire.

Beneficio: Ogni volta in cui il personaggio comincia il turno stordito o frastornato, può effettuare un nuovo tiro salvezza contro la CD originale dell'effetto che lo ha stordito o frastornato nel tentativo di riprendersi. Riprendersi dallo stordimento o frastornamento in questo modo è un'azione di movimento. Se l'effetto che ha fatto diventare il personaggio stordito o frastornato non concedeva tiro salvezza, il personaggio può recuperare effettuando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 DV o livello dell'incantatore dell'origine dell'effetto + modificatore della caratteristica rilevante, o modificatore di Car se non c'è una caratteristica ovviamente legata all'effetto).

Normale: Il personaggio resta stordito o frastornato per il tempo richiesto dall'effetto, e non ha l'opportunità di riprendersi prima.

SCHIAVIZZATO

Il personaggio è nato nelle fosse di riproduzione dei mind flayer o dei beholder. È stato cresciuto perché avesse una forza, durezza e lealtà insolita per i suoi disumani padroni, e adesso può scegliere di donare questa lealtà ad altri degni padroni.

Prerequisiti: Umanoide, Cos 13.

Beneficio: Quando il personaggio si trova entro 9 metri dall'individuo che ha scelto di proteggere, ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. Se l'individuo protetto non si trova entro 9 metri, è morto o incapacitato, il personaggio subisce una penalità morale di -2 ai tiri per i danni e ai tiri salvezza.

Si può scegliere un individuo da proteggere solo una volta al mese. Se questo muore o abbandona il personaggio, quest'ultimo subirà la penalità morale finché non avrà l'opportunità di scegliere un nuovo protetto o deciderà di non averne affatto).

Il protetto deve avere più Dadi Vita del personaggio.

SCUDO DA PARATA

Il personaggio ha studiato delle tecniche avanzate per combattere gli avversari i cui attacchi normalmente ignorano l'armatura. Il personaggio usa lo scudo per bloccare o deviare raggi e altri attacchi di contatto.

Prerequisito: Competenza nello scudo.

Beneficio: Il personaggio usa il bonus di scudo (e il bonus di potenziamento dello scudo, se presente) per determinare la sua CA di contatto.

Speciale: Un guerriero può selezionare Scudo da Parata come uno dei suoi talenti bonus del guerriero (vedi *Manuale del Giocatore* pagina 38).

SEGUGIO DELLE TENEBRE

Il personaggio ha imparato a pedinare e sorprendere le creature i cui sensi sono molto diversi da quelli degli umanoidi.

Beneficio: Quando il personaggio si nasconde, le creature con olfatto acuto, percezione cieca, percezione tellurica o vista cieca devono effettuare una prova di Ascoltare o Osservare (quale delle due abbia la CD più alta) per notare il personaggio, proprio come nel caso di una creatura dotata di vista.

Il personaggio non può nascondersi in piena vista a meno che non possieda quella capacità come privilegio di classe.

Inoltre, il personaggio può attaccare ai fianchi le creature che hanno la qualità speciale visione a 360°.

Normale: Le creature dotate di questi sensi non devono effettuare prove di Ascoltare o Osservare per notare altre creature nel raggio di azione. Le creature con visione a 360° non possono essere attaccate ai fianchi.

STIRPE DI ABERRAZIONE [ABERRANTE]

Uno degli antenati del personaggio era un'aberrazione e ha tramandato la corruzione della sua fisiologia aberrante nel corso delle generazioni fino al personaggio. Questa corruzione si manifesta in modo evidente nell'aspetto fisico del personaggio.

Prerequisito: Umanoide.

Beneficio: Il personaggio ottiene una peculiarità fisica che gli conferisce un bonus razziale a un tipo di prova; una volta scelta la prova a cui applicare il bonus (e la corrispondente peculiarità fisica) non può più essere cambiata. Il bonus deve essere scelto dalla lista seguente:

Peculiarità aberrante	Beneficio
Arti flessibili	Bonus di +2 alle prove di lotta
Coda	Bonus di +4 alle prove di Equilibrio
Dita appiccicose	Bonus di +3 alle prove di Scalare
Mani palmate	Bonus di +4 alle prove di Nuotare
Occhi segmentati	Bonus di +3 alle prove di Cercare
Occhi sporgenti	Bonus di +2 alle prove di Osservare
Pelle viscida	Bonus di +4 alle prove di Artista della Fuga

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, sceglie una diversa peculiarità aberrante e ottiene il bonus associato ad essa.

STOMACO PATTUMIERA [ABERRANTE]

La corruzione dell'aberrazione nella stirpe del personaggio lo ha dotato della capacità di ottenere nutrimento da cose che altre persone non considererebbero mai cibo.

Prerequisito: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il personaggio trae nutrimento dal mangiare qualsiasi

Un ladro con il
talento Segugio delle Tenebre
coglie di sorpresa un destrachan

TABELLA 9-2: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Dote Naturale	-	Ottiene la capacità psionica e 2 punti potere
Incantare in Acqua	-	Gli incantesimi funzionano normalmente sottacqua
Magia Anatema delle Aberrazioni	-	Gli incantesimi infliggono danni extra contro le aberrazioni
Musica delle Sfere Esterne	Intrattenere (qualsiasi) 11 gradi, bardo di 9° livello	La musica bardica può rendere inferme, rivitalizzare o ipnotizzare le aberrazioni
Recupero Rapido	-	Permette un nuovo tiro salvezza contro stordimento e frastornamento
Schiavizzato	Umanoide, Car 13	Bonus al danno e ai tiri salvezza quando difende uno specifico individuo
Scudo da Parata ¹	Competenza nello scudo	Somma il bonus di scudo alla CA di contatto
Segugio delle Tenebre	-	Permette di nascondersi dalle creature con sensi straordinari
Talenti di metamagia	Prerequisiti	Beneficio
Incantesimi Oculari	Conoscenze (dungeon) 4 gradi, due o più occhi	Lanciare incantesimi come raggi dagli occhi
Talenti aberranti	Prerequisiti	Beneficio
Stirpe di Aberrazione ²	Umanoide talenti aberranti	Conferisce un bonus su di un'abilità, permette di acquisire altri
Forma Duratura	Stirpe di Aberrazione	Ottiene 2 pf per ogni talento aberrante
Forma Selvatica di Aberrazione	Stirpe di Aberrazione, capacità di forma selvatica	Assumere forma di aberrazione con forma selvatica
Mente Distorta	Stirpe di Aberrazione	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà per ogni due talenti aberranti
Pelle Bestiale	Stirpe di Aberrazione	Ottiene bonus di armatura naturale +1 per ogni due talenti aberranti
Portata Inumana	Stirpe di Aberrazione	Incrementa la portata naturale di 1,5 metri, impone una penalità di -1 ai tiri per colpire in mischia
Progenie degli Abissi	Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante	Tentacoli che permettono attacchi addizionali
Progenie dell'Acqua	Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante	Pinne che forniscono bonus a Nuotare, resistenza al freddo 5
Progenie delle Stelle	Stirpe di Aberrazione, un altro talento aberrante	Ali che permettono di volare, resistenza al freddo 5
Stomaco Pattumiera	Stirpe di Aberrazione	Bonus di +4 contro veleni, mangia qualsiasi cosa
Visione Inumana	Stirpe di Aberrazione	Ottiene scurovisione e un bonus alle prove di Osservare

1 Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

2 Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a una nuova caratteristica aberrante.

materiale organico, a prescindere da quanto sia fresco o da dove provenga.

Il personaggio ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti dei veleni ingeriti, così come ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere alle malattie provocate da sostanze ingerite (come il cibo andato a male).

VISIONE INUMANA [ABERRANTE]

Il personaggio possiede gli occhi inumani di qualche strana creatura. Possono apparire segmentati o più grossi o senza pupille. Il personaggio potrebbe addirittura avere dei peduncoli oculari.

Prerequisiti: Stirpe di Aberrazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus razziale alle prove di Osservare pari al numero di talenti aberranti posseduti.

Il raggio di azione della sua scurovisione migliora di 1,5 metri per ogni talento aberrante posseduto.

Se il personaggio non possiede già la scurovisione, ottiene scurovisione di 1,5 metri per ogni talento aberrante posseduto.

SCEGLIERE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

Pochi sono gli eroi che dedicano tutta la carriera alla caccia di aberrazioni... almeno, non a lungo. Imbarcarsi in una crociata per sradicare la minaccia degli aboleth o dei mind flayer troppo spesso si dimostra l'ultima azione di un eroe. Coloro che sopravvivono sono i personaggi più robusti, più astuti e più risoluti. Difficilmente riusciranno a raggiungere il loro obiettivo finale, ma con simili eroi a combattere battaglie disperate nell'oscurità, chi può dire quali orrori possano fuoriuscire dal mondo sotterraneo?

Incentrate sul combattimento: Queste classi di prestigio sono particolarmente abili nel combattere con le armi, naturali o manufatte.

Incantatori forti: Le classi di prestigio su questa lista sono un'ottima scelta per gli incantatori che vogliono progredire ininterrottamente verso più alti livelli di magia (o quasi).

Incantatori moderati: Queste classi di prestigio non ottengono rapidamente incantesimi di massimo livello, ma possiedono altre capacità che compensano la riduzione della progressione.

Psionici: Queste classi di prestigio si affidano alle regole presentate nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

Legate ai segreti delle aberrazioni: Queste classi di prestigio trattano spesso con le aberrazioni per ottenere più potere e influenza.

Furtive: Queste classi di prestigio si affidano ad abilità, furtività e astuzia per riuscire. Sebbene non siano orientate al combattimento o di natura magiche, sono ricche di capacità speciali.

TABELLA 9-3: RAGGRUPPAMENTI DELLE CLASSI DI PRESTIGIO

Gruppo	Classi di prestigio
Incentrate sul combattimento	Guardiano di topazio, mente santificata
Incantatori forti	Abolitore, custode del Segno Ceruleo, mente santificata, modellacarne
Incantatori moderati	Guardiano di topazio
Psionici	Mente santificata
Legate ai segreti delle aberrazioni	Modellacarne
Furtive	Scorridore delle tenebre

ABOLITORE

Sono passati molti mesi da quando mi sono messa sulle tracce del perverso culto illithid, muovendomi tra i morti senza cervello che si lasciavano dietro e i vuoti insediamenti da cui reclutavano i loro schiavi. E ogni volta, si lasciavano alle spalle indizi riguardo le loro debolezze e indicazioni sui loro obiettivi, così che presto sarò in grado di porre termine alle loro esistenze nell'unico modo che meritano. Quando avrò finito, non resterà nulla, neppure il ricordo della loro corruzione. Non infesteranno neppure le favole dei bambini. Sarà come se non fossero mai esistiti.

— Aurah Lirilian, Circolo del Puro

L'abolitore è più di un devoto servitore del mondo naturale. È un crociato contro ciò che corrompe, usurpa e rimpiazza l'ordine naturale delle cose con desideri alieni e necessità mostruose. Si oppone alle aberrazioni con tutta la sua volontà e potenza in una continua battaglia per conservare ciò che c'è di puro in natura da ciò che si nasconde ai limiti della sanità.

DIVENTARE UN ABOLITORE

Sebbene la classe del ranger fornisca il percorso più facile per divenire un abolitore, molti abolitori preferiscono la classe del druido dato che potenzia le capacità di incantatore e per via del privilegio di classe forma selvatica. Più rari sono quei personaggi che possiedono solo un livello da druido o ranger, e si concentrano su altre classi. Non esistono abolitori barbari, dal momento che tutti gli abolitori si oppongono al terribile caos che incarna la corruzione del Reame Remoto, e non possono lasciare neppure il più piccolo sentore di questo caos nei loro cuori. La Saggezza (per il lancio di incantesimi divini e le abilità di osservazione, oltre che per resistere ai terribili attacchi mentali delle aberrazioni), il Carisma (per le molteplici capacità degli abolitori) e la Forza (per combattere meglio contro i nemici) sono le caratteristiche chiave.

REQUISITI DI ACCESSO

Tipo: Non può essere un'aberrazione.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Abilità: Conoscenza (dungeon) 4 gradi, Conoscenza (natura) 9 gradi.

Talento: Seguire Tracce.

Speciale: Privilegio di classe di empatia selvatica.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'abolitore.

Incantesimi: Ad ogni livello tranne il 1° e il 6°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incrementa il suo livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di divenire abolitore, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Compagno animale: Se il personaggio possiede un compagno animale, i suoi livelli da abolitore sono cumulativi ai suoi precedenti livelli di classe (di solito da druido o da ranger) per determinare le capacità del compagno animale. Se il personaggio non possiede già un compagno animale, non ne ottiene uno da questa capacità.

Forma selvatica (Sop): Il personaggio ottiene la capacità del druido di utilizzare forma selvatica una volta al giorno. La forma selvatica dell'abolitore è più limitata di quella del druido, in quanto permette di assumere solo la forma di animali Medi. La capacità è altrimenti identica a quella dettagliata a pagina 37 del *Manuale del Giocatore*.

Con l'aumentare di livello, il personaggio ottiene ulteriori utilizzi giornalieri della capacità. Al 4° livello, può usare forma selvatica due volte al giorno, e all'8° livello può utilizzarla tre volte al giorno. Se già possiede forma selvatica da un'altra classe, come dal druido, gli usi di forma selvatica sono cumulativi.

Se il personaggio ha livelli da druido, ogni volta che ottiene un livello da abolitore, aggiunge 1 al suo livello effettivo da druido per determinare i Dadi Vita massimi delle creature di cui si può assumere forma selvatica e la durata della capacità. Il tipo e la taglia dell'animale di cui si può assumere forma selvatica non migliorano grazie ai livelli da abolitore.

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, l'odio per le aberrazioni conferisce al personaggio un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando le utilizza contro le aberrazioni. Ottiene inoltre un bonus di +2 ai danni delle armi contro queste creature.

Al 4° livello, e di nuovo all'8° livello, questo bonus incrementa di 2. Se si possiede il privilegio nemico prescelto (aberrazioni) da un'altra fonte, i bonus sono cumulativi.

Venti della grazia della natura (Str): Dal 2° livello in poi, il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza effettuati contro gli attacchi delle aberrazioni. Il bonus aumenta fino a corrispondere al bonus di Carisma (se c'è, minimo +2) quando il personaggio utilizza forma selvatica o qualche altra magia per assumere la forma di un animale, elementale o vegetale.

Perforare difesa aberrante (Str): Molte aberrazioni possiedono un minimo di resistenza agli incantesimi, e gli abolitori si allenano per superarla. A partire dal 3° livello, il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di un'aberrazione. Il bonus sale a +2 al 6° livello, per diventare +3 al 9° livello. Questi bonus

TABELLA 9-4: ABOLITORE DADO VITA: D8

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Compagno animale, forma selvatica +1 volta al giorno, nemico prescelto (aberrazioni +2)	-
2°	+1	+0	+0	+3	Venti della grazia della natura	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Perforare difesa aberrante +1	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Forma selvatica +2 volte al giorno, nemico prescelto (aberrazioni +4)	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Cristalli della furia della natura	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Perforare difesa aberrante +2	-
7°	+5	+2	+2	+5	Onde della purezza della natura	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+2	+6	forma selvatica +3 volte al giorno, nemico prescelto (aberrazioni +6)	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Perforare difesa aberrante +3	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Fuochi dell'ira della natura	+1 livello di classe di incantatore divino esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Artista della Fuga, Ascoltare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (natura), Conoscenze (piani), Guarire, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Sopravvivenza.

sono cumulativi con quelli conferiti dai talenti Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Cristalli della furia della natura (Sop): Dal 5° livello in poi, gli attacchi naturali della forma selvatica del personaggio vengono potenziati da cristalli appuntiti. Questi cristalli sono innocui per la maggior parte delle creature, ma procurano alle aberrazioni terribili cicatrici e bruciature. Un'aberrazione colpita da uno degli attacchi naturali del personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'abolitore + modificatore di Car) o restare inferma per 1 minuto. Un'aberrazione che superi il tiro salvezza è immune a questo effetto per la durata di quell'uso di forma selvatica.

Onde della purezza della natura (Sop): A partire dal 7° livello, il personaggio può generare un'aura increspata di vapore bianco che si propaga in un raggio di 6 metri. Il vapore non oscura la visuale, ed è fresco e rinfrescante contro la pelle di chi non è un'aberrazione. Contro le aberrazioni, le onde della purezza della natura sono nauseanti e sconvolgenti. Un'aberrazione colpita deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'abolitore + modificatore di Car) ogni round o restare nauseata per quel round. Il personaggio può usare questa capacità una volta al giorno, e il potere dura per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1 round). Attivare questa capacità è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Fuochi dell'ira della natura (Sop): Al 10° livello, il personaggio può infondere la sua forma selvatica di tremolanti fuochi spettrali tre volte al giorno. I fuochi dell'ira della natura bruciano qualsiasi aberrazione con cui entrino in contatto. Gli attacchi naturali del personaggio infliggono 3d6 danni extra da fuoco alle aberrazioni, e le aberrazioni che lo colpiscono, anche con un'arma, subiscono 3d6 danni da fuoco. Il personaggio può attivare i fuochi dell'ira della natura con un'azione gratuita, finché si trova in forma selvatica. Farlo non provoca attacchi di opportunità, e ogni attivazione dura 1 round.

INTERPRETARE UN ABOLITORE

Un abolitore è cupo, determinato e spesso pessimista. Rimane sempre devoto alla sua causa, ma il fatto che i suoi nemici siano tanto antichi e potenti pesa sulla sua anima. Questa compren-

sione, combinata al fatto che insieme ai suoi compagni abolitori veda le aberrazioni al loro peggio, tende a renderne la maggior parte freddi, distanti e difficili da rendersi amici.

Combattimento

Gli abolitori vivono per combattere le aberrazioni. Quando affronta un'aberrazione in combattimento, il personaggio dovrebbe fare qualsiasi cosa in suo potere per sconfiggere la creatura. Dato che ha meno punti ferita e un bonus di attacco base inferiore al guerriero, vorrà fare attenzione nell'ingaggiare in mischia le aberrazioni, in particolare perché molte di esse possiedono pericolosi attacchi speciali.

Un abolitore è più potente in combattimento facendo uso della forma selvatica, e dovrebbe trarre vantaggio di questo fatto trascorrendo la maggior parte del tempo in forma animale (o vegetale, se può) scelta per le capacità contro la specie di aberrazione che si aspetta di affrontare. Ad esempio, se si è alle calcagna di aboleth, la forma di uno squalo o una seppia potrebbe essere la migliore. D'altra parte, se si affrontano mind flayer, una creatura rapida con numerosi attacchi, come un deinonico o una tigre, è una buona scelta; in questo modo si può avvicinare e colpire un mind flayer più rapidamente. Contro i beholder, è probabilmente meglio assumere la forma di animali Piccoli (o Minuscoli), dato che i bonus di taglia e Destrezza alla Classe Armatura aiutano a evitare gli attacchi dei raggi oculari.

Se il personaggio è di allineamento buono, le poche aberrazioni di allineamento buono (come il silthilar; vedi pagina 167) gli pongono una grande difficoltà. Alcuni abolitori di allineamento buono si accontentano di obbligare le aberrazioni di allineamento buono a trasferirsi, ma altri hanno pietà di queste creature e fanno tutto il possibile per rimuovere da loro il tocco dell'aberrazione. Alcuni abolitori di allineamento buono si limitano a controllare le aberrazioni buone per assicurarsi che non provochino guai, mentre altri arrivano al punto di convincere le aberrazioni buone a sottoporsi volontariamente all'incantesimo *reincarnazione*. In definitiva, la reazione nei confronti delle aberrazioni buone è a discrezione del singolo abolitore.

Avanzamento

Sebbene non sia necessario acquisire livelli da druido per qualificarsi per la classe di prestigio dell'abolitore, il fatto che così tanti poteri dell'abolitore siano legati alla capacità di forma selvatica significa che bisognerebbe considerare di prendere almeno qualche livello da druido per potenziare questo privilegio. Ottenere il 5° livello da druido prima di acquisire questa classe di prestigio è la scelta migliore, dal momento che i livelli da abolitore conferiranno al personaggio un bonus effettivo di +3 al suo livello da druido per determinare quante volte al giorno possa usare la sua capacità di forma selvatica.

Se già non lo si possiede, bisognerebbe prendere il talento Incantesimi Naturali non appena possibile così da poter trascorrere la maggior parte del tempo in forma selvatica e riuscire comunque a lanciare incantesimi. Dato che molte aberrazioni possiedono la resistenza agli incantesimi, Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore sono ottime scelte di talento. I talenti di combattimento utilizzabili in forma selvatica possono anch'essi risultare utili, in particolare talenti come Lottare Migliorato e Arma Accurata se si preferisce assumere forma selvatica di creature agili.

Spendere i propri guadagni in oggetti ugualmente utili in forma selvatica che in forma naturale. L'armatura con la capacità speciale selvatica (vedi pagina 219 della Guida del DUNGEON MASTER) e pietre magiche sono scelte palesi, così come gli scudi di legno animati. Una veste del druido torna anch'essa utile, dato che potenzia direttamente la capacità di forma selvatica del personaggio.

Risorse

Il Circolo del Puro è la migliore risorsa di un abolitore. Non c'è bisogno di allearsi a questo gruppo prima di acquisire il primo livello da abolitore, ma un suo rappresentante dovrebbe contattare il personaggio prima che raggiunga il 3° livello, se non è stato il personaggio a cercarne uno. Come membro del Circolo, il personaggio può ricevere maggiori informazioni sulle attività delle aberrazioni della zona, oltre a sostegno emotivo e logistico da parte di un gruppo di persone dalla simile mentalità.

ABOLITORI NEL MONDO

Gli abolitori sono individui in prevalenza solitari, che si riuniscono solo occasionalmente per raduni del Circolo del Puro. I PG hanno maggiori probabilità di incontrare gli abolitori quanto più a lungo combattano contro le aberrazioni, e se si guadagnano una reputazione di uccisori di

aberrazioni, potrebbero addirittura essere contattati dal Circolo e vedersi offerta una posizione tra i suoi ranghi. Un modo meno probabile in cui i PG possano incontrare un abolitore è qualora uno dei loro alleati o gregari sia un'aberrazione; in questo caso, un abolitore diverrà un nemico potente e pericoloso.

Organizzazione

Con l'eccezione del Circolo del Puro, gli abolitori operano da soli nel mondo, concentrando la loro attenzione sulle terre selvagge dove le aberrazioni di solito si nascondono. Vedi pagina 218 per dettagli sul Circolo del Puro.

Reazioni dei PNG

La maggior parte della gente non riconosce a vista un abolitore per quello che è, e presume si tratti semplicemente di un druido particolarmente lunatico e serio. Gli altri abolitori, oltre ai custodi del Segno Ceruleo (vedi pagina 186), lo riconoscono immediatamente per quello che è, e hanno un atteggiamento iniziale amichevole nei suoi confronti.

Il linguaggio corporeo e il tono di voce dell'abolitore gli rendono difficile andare d'accordo con le aberrazioni, che di conseguenza hanno un atteggiamento iniziale ostile nei confronti di un abolitore. Anche quelle che normalmente non hanno intenzioni di arrecargli danno hanno raramente un atteggiamento iniziale migliore di maldisposto.

CONOSCENZE SUGLI ABOLITORI

I personaggi con Conoscenze (natura) possono fare ricerche sugli abolitori per apprendere maggiori informazioni su di loro.

Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni per le CD inferiori.

CD 10: "Gli abolitori sono druidi che hanno dedicato la propria esistenza a combattere e uccidere le aberrazioni."

CD 15: "Gli abolitori sono abili mutaforma. Hanno una vasta conoscenza delle aberrazioni, e sono preziosi alleati da avere al fianco quando si progetta di combattere le aberrazioni."

CD 20: "La maggior parte degli abolitori appartiene a un gruppo chiamato il Circolo del Puro. Questo gruppo aiuta anche coloro che non sono abolitori, purché si oppongano alle creature aberranti."



Aurah Lirilian, un'abolitrice

CD 30: I personaggi che ottengono questo livello di successo possono apprendere importanti dettagli riguardo potenti abolitori e il Circolo del Puro all'interno della campagna, compresi i nomi di potenti membri e la posizione di basi operative nascoste.

ABOLITORI NEL GIOCO

Questa classe di prestigio è naturalmente legata alla quantità di attività di aberrazioni nella campagna. Se le aberrazioni sono rare o assenti dal mondo, gli abolitori non hanno ragione di esistere. Se, d'altra parte, si sta dirigendo una campagna piena di aberrazioni, gli abolitori potrebbero essere una delle più potenti organizzazioni del mondo, forse addirittura il vero potere dietro il trono.

Nel mondo standard di D&D, le aberrazioni sono abbastanza prevalenti ma operano dietro le quinte o in luoghi distanti. In questo caso, un abolitore dovrebbe essere egualmente subdolo e celato. Non è difficile immaginare una città tenuta in scacco da una guerra mortale tra abolitori e un culto segreto di schiavisti neogi che si nascondono nelle fogne, con pochi abitanti della città a sospettare che una simile guerra si stia svolgendo intorno a loro.

Adattamento

Se le aberrazioni non sono presenti nel gioco, è una cosa abbastanza semplice adattare l'abolitore perché diventi il devoto nemico di un'altra specie di creatura. Bisogna sostituire con cura il nemico prescelto: non morti, esterni malvagi e giganti sono tutti buoni esempi, dato che questi tipi di creature operano in grandi gruppi e sono di solito malvagie. Animali, bestie magiche, costrutti, elementali, melme, parassiti e vegetali non sono buone scelte, dato che queste creature tendono ad essere prive di intelligenza e disorganizzate. Draghi, folletti, umanoidi e umanoidi mostruosi possono essere una scelta interessante, anche se dato che questi tipi di creature hanno un'ampia diffusione di allineamenti, bisognerebbe concentrare l'abolitore su di una specie particolare di creatura come i coboldi, i minotauri o i draghi rossi. Facendo così, bisogna assicurarsi che la creatura venga incontrata sufficientemente spesso nella campagna da dare qualcosa contro cui l'abolitore possa combattere.

Un esempio di abolitore compare nella descrizione del Circolo del Puro a pagina 218.

CUSTODE DEL SEGNO CERULEO

Il nemico è antico, eterno, inestinguibile. Ma non è privo di debolezze, perché è già stato abbattuto prima e lo sarà di nuovo. Il potere del Segno Ceruleo non è svanito nel corso degli eoni; è cresciuto. Con il suo potere nella mia anima, non potrò altro che prevalere contro le Malvagità Primordiali, ed esse non potranno che cadere innanzi alla mia potenza.

— Selsharra Derissor, una custode del Segno Ceruleo

Il Segno Ceruleo è un'antica runa del potere, creata innumerevoli eoni fa da una razza o divinità da tempo scomparsa. Questa antica razza o divinità era chiaramente opposta alla venuta delle razze aberranti, ma i suoi sforzi terminarono in un fallimento. Le razze di aberrazione prosperano, mentre il loro antico avversario è stato dimenticato. Tutto ciò che ne rimane è il Segno Ceruleo e il suo potere contro le creature che provengono da oltre il reame della sanità.

Il potere del Segno Ceruleo attira un piccolo gruppo di leali custodi. Queste persone operano per tenere viva la conoscenza del Segno Ceruleo, perché senza di essa le antiche aberrazioni non possono essere combattute. Ma un custode non si limita a proteggere il Segno Ceruleo. Combatte attivamente le aberrazioni, e in particolare coloro che hanno sedotto. Si mette alla ricerca di culti di aberrazioni e li distrugge, assicurandosi che lo sporco marchio dell'aldilà non possa mai rimpiazzare ciò che c'è di puro al mondo.

DIVENTARE UN CUSTODE DEL SEGNO CERULEO

Dal momento che la classe di prestigio del Segno Ceruleo richiede sia la capacità di lanciare incantesimi che un gran numero di punti abilità, il modo più facile per entrarvi a far parte è la classe del bardo. La maggior parte delle altre classi di incantatore devono aspettare di raggiungere almeno il 16° livello in modo da poter acquisire 8 gradi in un'abilità di classe incrociata, o diventare multiclasse. Un personaggio di una classe che non può lanciare incantesimi deve diventare multiclasse in una classe di incantatore, ma dato che tutte le classi di incantatore possono lanciare l'incantesimo necessario a creare un *segno ceruleo*, la scelta di classe di incantatore è abbastanza ampia.

Il Carisma è la caratteristica più importante per un custode del Segno Ceruleo, dato che influenza la maggior parte delle sue abilità e privilegi di classe. I custodi bardi si affidano al Carisma anche per i loro incantesimi e poteri di musica bardica. Dopo il Carisma, sono forse l'Intelligenza e la Saggezza i punteggi di caratteristica più importanti. I custodi del Segno Ceruleo si affidano alla magia e alle abilità per evitare i conflitti, e quindi danno poca importanza ai punteggi delle caratteristiche fisiche.

REQUISITI DI ACCESSO

Tipo: Non può essere un'aberrazione.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (dungeon) 8 gradi, Percepire Intenzioni 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi.

Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi, Magia Anatemata delle Aberrazioni†.

Speciale: Deve creare un *segno ceruleo* senza aiuto.

†Nuovo talento descritto a pagina 179.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del custode del Segno Ceruleo.

Incantesimi: Ad ogni livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incrementa il suo livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di incantatore prima di divenire custode del Segno Ceruleo, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Focus ceruleo: Prima di divenire un custode del Segno Ceruleo, il personaggio deve creare la propria versione personale del segno. Una volta creato, l'oggetto funziona come un *segno ceruleo* (vedi riquadro). Inoltre, serve da focus per la maggior parte dei

sui privilegi di classe. Senza questo focus, quelle capacità non funzionano.

Individuazione della corruzione aberrante (Mag): Finché il personaggio indossa il suo focus ceruleo, può individuare la corruzione delle aberrazioni. Questa capacità funziona come l'incantesimo *individuazione delle aberrazioni* (vedi pagina 210), eccetto che permette anche di individuare la presenza o assenza di qualsiasi incantesimo o capacità di influenza mentale in azione su qualsiasi creatura, purché l'effetto sia stato posto da un'aberrazione. Inoltre, rivela qualsiasi creatura che appartiene a un culto che venera volontariamente le aberrazioni. Un cultista che crede di adorare Pelor quando in realtà la sua fede è guidata da un mind flayer camuffato non risulterebbe corrotto per quanto riguarda questa capacità, mentre un culto che segue volontariamente la guida di un mind flayer verrebbe rivelato. È possibile utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al livello di classe del personaggio.

Magia anatema superiore (Sop): Al 2° livello, il personaggio guadagna il privilegio magia anatema superiore. Questa capacità funziona come il talento Magia Anatema delle Aberrazioni (vedi pagina 179) eccetto che una volta al giorno può triplicare il beneficio ottenuto. Il danno incrementa di 6d6 invece che 2d6 e la CD del tiro salvezza sale di 6 invece di 2. Il personaggio ottiene un uso extra di questa capacità ad ogni livello di classe pari (due volte al giorno al 4°, tre volte al giorno al 6° livello, e così via).

Parola di rivelazione (Sop): A partire dal 3° livello, il personaggio può proferire una parola di rivelazione con un'azione standard una volta al giorno. Questa capacità soprannaturale duplica l'effetto di un *dissolvi magie* ad area che colpisce tutti gli incantesimi o gli effetti della scuola di illusione originariamente lanciati da un'aberrazione o cultista delle aberrazioni in un'esplosione di 9 metri intorno al personaggio. Inoltre, qualsiasi aberrazione o cultista delle aberrazioni nell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello del custode + modificatore di Car) o subire 1d4 danni al Carisma.

Interdizione dei portali (Sop): A partire dal 5° livello, il personaggio può porre un potente effetto di interdizione su qualsiasi

passaggio o portale magico una volta al giorno. Un'aberrazione può attraversare il passaggio o il portale magico interdetto solo se supera un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del custode + modificatore di Car); altrimenti non può utilizzare il passaggio o il portale e subisce 3d6 danni. Un tentativo di distruggere la porta o il portale magico è considerato come un tentativo di attraversarlo. Il personaggio apprende se un'aberrazione cerca di attraversare la porta o il portale, e sa anche se riesce o meno, purché si trovi sullo stesso piano dell'interdizione.

Il personaggio può mantenere questo effetto all'infinito, ma può sostenere solo un portale interdetto alla volta.

Contraccollo mentale (Sop): A partire dal 7° livello, una volta al giorno il personaggio può contrattaccare riflessivamente qualsiasi aberrazione o cultista delle aberrazioni che lo abbia preso di mira con un incantesimo o capacità di influenza mentale ma non sia riuscito ad avere effetto su di lui. Il personaggio può farlo solo se supera un tiro salvezza contro un incantesimo o capacità di influenza mentale diretta contro di lui da un'aberrazione o cultista delle aberrazioni. Quando il potere viene attivato, l'aberrazione o il cultista deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello del custode + modificatore di Car) o subire 1d6 danni per livello del custode e restare nauseato per 1d4 round. Un tiro salvezza riuscito dimezza il danno e nega la nausea.

Purificare aberrazione (Mag): Al 10° livello, con un'azione standard una volta al giorno il personaggio può tentare di distruggere completamente una singola aberrazione entro 9 metri. L'aberrazione deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20 + modificatore di Car) o restare uccisa. Se l'aberrazione resta uccisa, il personaggio guarisce di un numero di punti ferita pari al numero di punti ferita posseduto dall'aberrazione nel momento della morte.

INTERPRETARE UN CUSTODE DEL SEGNO CERULEO

Il personaggio tende a essere enigmatico, ma a intrigare gli altri con le parole. Il suo credo è basato su ideali e concetti che sono anteriori agli attuali governi, religioni e società del mondo, ma

TABELLA 9-5: CUSTODE DEL SEGNO CERULEO

DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi
1°	+0	+0	+0	+2	Focus ceruleo, individuazione della corruzione aberrante	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Magia anatema superiore 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Parola di rivelazione	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Magia anatema superiore 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Interdizione dei portali	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Magia anatema superiore 3 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Contraccollo mentale	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Magia anatema superiore 4 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Magia anatema superiore 5 volte al giorno, purificare aberrazione	+1 livello di classe di incantatore esistente

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello): Ascoltare, Camuffare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (locali), Conoscenze (piani), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Decifrare Scritture, Falsificare, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni, Raggiungere, Sapienza Magica, Utilizzare Oggetti Magici.

che rimangono degni di attenzione quanto qualsiasi cosa abbiano da offrire queste società. Il Segno Ceruleo è sopravvissuto agli eoni non solo per il potere che incarna ma anche per le idee primordiali che rappresenta.

Il personaggio potrebbe essere misterioso riguardo le sue motivazioni e bisogni. Sa che i tentacoli della corruzione aberrante scivolano invisibili nelle menti degli ignari, quindi tiene per sé quello che conosce, temendo di esporre i suoi piani e i suoi segreti al nemico. I suoi nemici non sono solo i cultisti dei beholder, gli schiavisti che trattano con i neogi, e gli schiavi degli illithid, ma anche le aberrazioni stesse, e i loro eterni e ignoti padroni primordiali che si nascondono oltre il velo della realtà.

A differenza degli abolitori del Circolo del Puro, il personaggio e i suoi compagni non sono gente pessimista e tetra. Al contrario, hanno una forte personalità e sono appassionati di quello in cui credono. Devono esserlo, se vogliono combattere gli insidiosi culti delle aberrazioni che prosperano negli angoli più suggestionabili del mondo.

Combattimento

Come custode del Segno Ceruleo, il personaggio agisce al meglio utilizzando la sua magia e abilità nel combattere i nemici. Nella maggior parte dei combattimenti si attiene a un ruolo di supporto, utilizzando gli incantesimi per potenziare i guerrieri migliori del gruppo o per curare i feriti.

Contro le aberrazioni e chi ha dimenticato i suoi fratelli per schierarsi con esse, il personaggio può essere un nemico davvero terribile. Molti custodi acquisiscono uno o due livelli in una classe da combattente per aumentare le loro abilità di combattimento per gli inevitabili conflitti con aberrazioni e i loro cultisti, ma anche senza queste misure, la loro capacità di punire i cultisti può volgere rapidamente la battaglia contro i loro avversari. Se il personaggio possiede livelli da bardo, il talento Musica delle Sfere Esterne (vedi pagina 179) è un'ottima scelta per aiutarlo nella sua lotta contro le aberrazioni.

Avanzamento

Con il progredire di livello in questa classe di prestigio, il personaggio dovrebbe tenere il massimo dei gradi in Raggirare per ingannare i cultisti e fargli credere di essere uno di loro, in Decifrare Scritture per capire gli strani tomi e messaggi scoperti durante le indagini su di un culto, in Conoscenze (dungeon) per espandere il suo sapere sulle aberrazioni, e in Percepire Intenzioni per individuare le persone manipolate magicamente. I talenti

Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore sono ottime scelte, dato che molte aberrazioni possiedono la resistenza agli incantesimi. Dal momento che molte aberrazioni possiedono potenti attacchi mentali, anche Volontà di Ferro è sempre un'ottima scelta. Siccome il personaggio dovrà spesso affrontare dei cultisti, è probabilmente una buona idea migliorare le sue abilità di combattimento con talenti come Arma Focalizzata e Schivare.

Allo stesso modo, non può certo far male investire in un'arma *anatema delle aberrazioni*. Una simile arma può abbattere rapidamente la maggior parte delle creature che il personaggio si troverà a combattere. Potrebbe anche considerare l'acquisto di oggetti che potenziano le sue abilità, come un *diadema della persuasione* o una *verga dello splendore*. Una *verga della sovranità* può ottenere grandi risultati nell'estirpare il controllo di un gran numero di cultisti ai loro capi inumani. Il personaggio non dovrebbe neppure esitare nel mettersi alla ricerca di oggetti magici che sconfiggono i comuni attacchi delle aberrazioni. Una *veste della fuga* può aiutare a liberarsi dagli attacchi di lotta, ad esempio, e uno *scarabeo della protezione* è indispensabile quando si affronta un'aberrazione con attacchi mortali istantanei (come un beholder).

Infine, non dimenticarsi di migliorare il *segno ceruleo* con il progredire di livello. Questo oggetto magico è molto utile, e potenziarne i bonus non fa che aumentarne l'utilità.

Risorse

Come custode del Segno Ceruleo, un personaggio non ha un'organizzazione o una gilda a sostenerlo. È guidato solamente dalla sua coscienza e dal bisogno di opporsi ai culti delle aberrazioni che minacciano costantemente la società. Il personaggio non è però da solo nel mondo.

Il Circolo del Puro sostiene i custodi nel modo migliore possibile, fornendogli un luogo sicuro dove riposare e recuperare, o inviando guerrieri o abolitori ad aiutarli a distruggere un culto quando questo viene scoperto. Vedi pagina 218 per maggiori informazioni sul Circolo del Puro.

CUSTODI DEL SEGNO CERULEO NEL MONDO

I PG normalmente non attraggono l'attenzione di un custode del Segno Ceruleo a meno che, naturalmente, uno di loro non sia un cultista delle aberrazioni (o un'aberrazione).

È più probabile che i PG si trovino a collaborare con un custode, anche se inizialmente potrebbero non rendersene conto.

SEGNO CERULEO

L'antico *segno ceruleo* è un potente simbolo contro le aberrazioni e i loro simili. Generalmente si tratta di un antico glifo in grado di catturare e incanalare il potere del mondo naturale, un gioiello che presenta un segno ceruleo ben costruito con lo scopo di diventare una potente interdizione contro le creature esistenti al di fuori dell'ordine naturale.

Un segno ceruleo è di solito costruito come un amuleto, ma a volte può essere rivenuto in forma di manto, medaglione, talismano o anello. Finché si porta addosso il *segno ceruleo* (in mano, o in tasca o in un contenitore che si sta indossando, esclusi quelli che creano spazi extradimensionali, come una *borsa conservante*), conferisce a chi lo porta un bonus di resi-

stenza +1 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà contro effetti che originano dalle aberrazioni.

Se indossato, un *segno ceruleo* conferisce anche un bonus di fortuna alla Classe Armatura e a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi delle aberrazioni, oltre che un bonus di fortuna alle prove di livello effettuate per penetrare la resistenza agli incantesimi di un'aberrazione. La potenza di questo bonus di fortuna varia da +1 a +5.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invocare il segno ceruleo*†; Prezzo 4.000 mo (+1), 16.000 mo (+2), 36.000 mo (+3), 60.000 mo (+4), 100.000 mo (+5).

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 211.

Potrebbero agire nel tentativo di infiltrarsi in una base del culto, incontrare un custode sotto copertura già inserito nel culto, e unire le forze per raggiungere un obiettivo comune.

Organizzazione

Sebbene i custodi del Segno Ceruleo operino da soli, riconoscono il valore dell'avere alleati e amici. Un custode spesso offre i propri servizi a un'organizzazione che abbia scopi simili ai suoi, come il Circolo del Puro o una religione buona. In questi casi, il custode riceve un posto ai margini dell'organizzazione. Nonostante non sia un vero membro, viene comunque trattato da pari. I suoi alloggi sono di solito lontano dal resto degli edifici, più per rispetto che per qualche altro motivo. I custodi non tendono ad essere interessati nel raggiungere o mantenere posizioni di comando in un'organizzazione alleata. Ugualmente, non avvertono la necessità di seguire gli ordini dei comandanti di un'organizzazione alleata, anche se normalmente lo fanno per mantenere i buoni rapporti.

Reazioni dei PNG

Un custode del Segno Ceruleo che mostri il simbolo, indossi apertamente il suo *segno ceruleo* personale o vesta abiti o armature riportanti la runa, può aspettarsi una reazione appropriata da chi lo riconosca. Le aberrazioni e i loro alleati hanno quasi sempre un atteggiamento iniziale ostile nei confronti del custode. Druidi, chierici buoni, membri del Circolo del Puro, e individui di simile mentalità hanno un atteggiamento iniziale premuroso.

Stranamente, i capi di governo, i paladini, e altre persone con un incarico in una società legale diffidano di chi indossa il segno, probabilmente perché i loro sforzi nello sradicare e distruggere i culti delle aberrazioni possono completamente stravolgere l'ordine sociale, in particolare quando i membri del culto sono funzionari di alto rango. I custodi del Segno Ceruleo hanno una reputazione di non essere di aiuto a sistemare la confusione che ciò genera, dato che preferirebbero volgere i loro sforzi a cacciare i restanti membri del culto che potrebbero essere sfuggiti al loro giudizio. Come risultato, sebbene i funzionari di governo, i paladini e i chierici di divinità legali possano avere un'ampia gamma di atteggiamenti iniziali verso un custode (di solito indifferente), il custode subisce una penalità di -4 a tutte le prove di abilità per modificare la reazione iniziale dell'individuo.

CONOSCENZE SUI CUSTODI DEL SEGNO CERULEO

I personaggi con Conoscenze (storia) possono fare ricerche sui custodi del Segno Ceruleo per apprendere maggiori informazioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni per le CD inferiori.

CD 10: "I custodi combattono contro la formazione di culti fondati da aberrazioni."

CD 15: "I custodi non sono un gruppo organizzato; ognuno di loro agisce da solo. Condividono però una devozione comune a una strana runa."

CD 20: "Il Segno Ceruleo che i custodi riveriscono è un'antica runa che si dice sia antecedente agli dei stessi." Questo risultato dovrebbe permettere ai personaggi di scoprire anche la descrizione del Segno Ceruleo.

CD 30: I personaggi che ottengono questo livello di successo possono apprendere importanti dettagli riguardo potenti custodi, compresi i loro nomi, coloro con cui si alleano, e dettagli dei culti che hanno distrutto.

CUSTODI DEL SEGNO CERULEO NEL GIOCO

Un custode del Segno Ceruleo potrebbe apparire ogni volta che un culto delle aberrazioni compare in una storia. Il custode potrebbe non essere protagonista della vicenda, ma la sua presenza dovrebbe comunque essere avvertita a un certo punto dai PG. Forse avranno la necessità di convincere il custode delle loro onorevoli intenzioni per progredire nella loro missione. Allo stesso modo, un custode potrebbe essere giunto a un vicolo cieco delle sue indagini e mettersi in contatto con i PG per reclutarne l'aiuto.

Adattamento

Se la campagna non presenta cultisti che adorano aberrazioni o sono facilmente dominati da esse, si può comunque utilizzare la classe di prestigio modificandone il soggetto dell'attenzione. Forse i custodi si oppongono a una specifica religione malvagia della campagna oppure a un governo corrotto. Un altro modo possibile di adattare questa classe di prestigio è di invertirne il ruolo. Forse i custodi servono un'antica filosofia che vede le aberrazioni dominare il mondo. Essi si infiltrano in chiese e organizzazioni e utilizzano le loro abilità per volgere e corrompere subdolamente i membri all'adorazione e sostegno delle aberrazioni, divenendo effettivamente ciò contro cui il custode qui descritto si oppone tanto duramente.

Incontri

Un custode del Segno Ceruleo probabilmente apparirà come un necessario alleato per una compagnia di avventurieri impegnati contro la minaccia delle aberrazioni. Il custode potrebbe fornire magia o informazioni ai PG, unendosi addirittura alla compagnia per un periodo nel combattere le aberrazioni. Un custode potrebbe comparire come nemico della compagnia se questa comprende eroi aberranti come modellacarne o personaggi che hanno accettato volontariamente di farsi alterare da innesti.

LI 13: Tre anni fa, Selsharra Derissor e la sua compagnia di avventurieri affrontò un potente e diffuso culto del beholder che aveva corrotto una baronia solitaria ai confini del Furyondy. Insieme ai suoi amici combatté coraggiosamente contro i loro abominevoli avversari e scoprì che non erano soli nella lotta. Un misterioso mago di nome Ildrazar si unì alla compagnia e li guidò in battaglia contro i sovrani beholder che governavano il culto. Utilizzando il potere di un potente segno mistico, Ildrazar fornì un aiuto che si dimostrò decisivo nella loro crociata. Prima di andarsene, Ildrazar prese da parte Selsharra e le insegnò i segreti del Segno Ceruleo, istruendola nel sapere dei custodi. Adesso, Selsharra prosegue la sua crociata solitaria, cercando avventurieri abili e risoluti a cui possa tramandare il Segno.

Selsharra è un'elfa alta con un atteggiamento distaccato e pensieroso. È raro che suoni melodie allegre o felici; preferendo invece tristi e meste antiche composizioni elfiche di bellezza ultraterrena.

Selsharra Derissor: Elfa barda 10/custode del Segno Ceruleo 3; GS 13; umanoide Medio; DV 13d6+13; pf 62; Iniz +3; Vel 9 m; CA

21, contatto 15, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +9; Art +12 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco folgorante*+1) o +12 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); Art comp +12/+7 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco folgorante*+1) o +12/+7 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); AS incantesimi, musica bardica 10 volte al giorno (affascinare, controcanto, ispirare competenza, ispirare coraggio+2, ispirare grandezza, suggestione); QS conoscenza bardica +9, focus ceruleo, *individuazione della corruzione aberrante*, magia anatema superiore 1 volta al giorno, parola di rivelazione, tratti degli elfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +7, Rifl +11, Vol +10 (+12 contro ammalamenti); For 12, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 10, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +4, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (dungeon) +7, Decifrare Scritture +3, Intrattenere (strumenti a fiato) +18, Osservare +6, Parlare Linguaggi (Sottocomune), Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +8, Utilizzare Oggetti Magici +14; Arma Accurata, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Inarrestabili, Magia Anatema delle Aberrazioni†, Tempra Possente.

†Nuovo talento descritto a pagina 179.

Linguaggi: Comune, Elfico, Sottocomune.

Focus ceruleo: Il segno ceruleo di Selsharra agisce da focus per le capacità di classe da custode.

Individuazione della corruzione aberrante (Mag): Selsharra può individuare la corruzione delle aberrazioni. Questa capacità funziona come l'incantesimo *individuazione delle aberrazioni* (vedi pagina 210), eccetto che permette anche di individuare la presenza o assenza di qualsiasi incantesimo o capacità di influenza mentale in azione su qualsiasi creatura, purché l'effetto sia stato posto da un'aberrazione. Inoltre, rivela qualsiasi creatura disposta ad appartenere a un culto che venera volontariamente le aberrazioni.

Magia anatema superiore (Sop): Una volta al giorno Selsharra può triplicare il beneficio ottenuto da Magia Anatema Superiore, incrementando il danno a 6d6 e la CD del tiro salvezza di 6.

Musica bardica: Utilizza la musica bardica dieci volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Affascinare (Mag): Utilizza la musica o la poesia per affascinare una o più creature.

Controcanto (Sop): Utilizza la musica o la poesia per controstare gli effetti che dipendono dal suono.

Ispirare competenza (Sop): Utilizza la musica o la poesia per aiutare un alleato nel riuscire in un'azione.

Ispirare coraggio (Sop): Utilizza la musica o la poesia per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le capacità di combattimento.

Ispirare grandezza (Sop): Utilizza la musica o la poesia per ispirare grandezza a se stesso o un alleato, conferendogli ulteriori capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Utilizza la musica o la poesia per effettuare una suggestione (come l'incantesimo) su di una creatura che ha già affascinato.

Parola di rivelazione (Sop): Selsharra può proferire una parola di rivelazione una volta al giorno. Duplica l'effetto di un *dissolvi magie* ad area in un'esplosione di 9 metri intorno al personaggio. Colpisce tutti gli incantesimi o gli effetti di illusione originariamente lanciati da un'aberrazione o cultista delle aberrazioni. Inoltre, qualsiasi aberrazione o cultista delle aberrazioni nell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire 1d4 danni al Carisma.

Tratti degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti degli incantesimi di sonno. Un elfo che passi a 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse attivamente cercando.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/2; 13° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *mano magica*, *messaggio*; 1° - *camuffare se stesso*, *charme su persone* (CD 14), *cura ferite leggere*, *immagine silenziosa*; 2° - *blocca persone* (CD 15), *dissimulare*, *invisibilità*, *suono dirompente* (CD 15); 3° *charme sui mostri* (CD 16), *cura ferite gravi*, *invocare il segno ceruleo* (CD 16), *velocità*; 4° - *blocca mostri* (CD 17), *evoca mostri IV*, *invisibilità superiore*, *porta dimensionale*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchinata+3, *stocco folgorante*+1, manto del segno ceruleo+2, anello di protezione+1, bacchetta del dardo incantato (3° livello dell'incantatore), arco lungo composito perfetto (bonus For +1), flauto perfetto.



Custode del Segno Ceruleo

GUARDIANO DI TOPAZIO

Nessun male che strisci sopra o sotto la faccia della terra è pari alla nostra giusta e pura ira. Sii risoluto, determinato e incessante nel punire le creature che assoggettano o divorano gli esseri umani. Questa è una guerra di sterminio, e il fallimento è inaccettabile.

—Jasminder Aree, Grande Guardiano del Sole

Il Sacro Ordine dei Celesti Difensori di Topazio (o l'Ordine di Topazio, in breve) è un'organizzazione di pii cavalieri, chierici e campioni uniti nella difesa dell'umanità e dei suoi alleati dalla minaccia delle mostruosità inumane. Sebbene si opponga a tutte le razze intelligenti che aggrediscono l'umanità, l'ordine riserva un odio particolare per le creature che utilizzano la magia di influenza mentale per dominare e assoggettare gli umani e altri umanoidi buoni.

Seguaci di Heironeous, i membri dell'ordine compongono una banda di combattenti d'élite. Risoluti crociati, i guardiani di topazio sono gli iniziati d'élite dell'ordine. Essi affrontano con audacia predatori inumani come mind flayer, beholder, aboleth e neogi, le loro spie e i loro agenti, e qualsiasi essere alleato a questi mostri, cercando di sterminare queste creature a ogni occasione. Anche altre aberrazioni con simili progetti mostruosi e malvagi ricevono l'inimicizia dell'Ordine di Topazio. Se non ci sono mind flayer o aboleth nei paraggi, i guardiani di topazio sono ben pronti a cercare e distruggere gli avamposti di aboleth, beholder, tsochari e simili creature.

L'Ordine di Topazio ha questo nome perché il suo emblema è un brillante topazio ovale giallo su un campo blu cobalto. Il topazio rappresenta protezione, determinazione e il sole, e viene sempre utilizzato nella creazione dei *diademi di topazio* per cui l'ordine è noto.

DIVENTARE UN GUARDIANO DI TOPAZIO

Sebbene l'Ordine di Topazio comprenda diversi guerrieri, chierici, monaci e paladini buoni, solo alcuni di questi coraggiosi seguono la via del guardiano di topazio. La maggior parte dei guardiani di topazio sono paladini, monaci o guerrieri/chierici. Un paladino umano con un decente punteggio di Intelligenza è agevolato nel qualificarsi per questa classe.

Un applicante deve essere un abile combattente, forte di volontà, con un'acuta percezione, esperienza nelle esplorazioni e negli spostamenti sottoterra, e la capacità di scrollarsi effetti che lascerebbero gli altri personaggi storditi o incapaci di agire. Come qualsiasi personaggio votato al combattimento, trova che Forza, Costituzione e Destrezza sono di aiuto in questa classe di prestigio. Inoltre, desidererà avere almeno una caratteristica

mentale eccezionale: l'Intelligenza per i punti abilità, la Saggezza per la percezione e la resistenza mentale, o il Carisma per ottenere i migliori benefici della grazia divina (se è un paladino).

REQUISITI DI ACCESSO

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +5.

Bonus ai tiri salvezza sulla Volontà base: +3 oppure privilegio di classe grazia divina.

Abilità: Conoscenze (dungeon) 4 gradi, Osservare 2 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi.

Talento: Recupero Rapido†.

Speciale: Deve essere appoggiato da un membro dell'ordine e approvato dal Sommo Guardiano del Sole.

†Nuovo talento descritto a pagina 180.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guardiano di topazio.

Incantesimi: Al 2°, 4° e 5° livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incrementa il suo livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di incantatore prima di divenire guardiano di topazio, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Diadema di topazio: Tutti i guardiani di topazio ricevono un diadema di topazio come simbolo della loro devozione e a protezione dai nemici. Il diadema è un rigido cerchietto di cuoio lavorato, con un grande topazio giallo posto al centro. Vedi il riquadro a pagina 192 per la descrizione degli effetti del diadema di topazio.

Al 3° livello, i bonus sacri conferiti dal diadema salgono a +2. Al 5° livello, i bonus salgono a +3.

I diademi di topazio funzionano solo per i membri della classe di prestigio del guardiano di topazio. Se il diadema viene distrutto o va perduto, il personaggio può ottenerne un altro dall'ordine al costo di 6.000 mo e dopo un'attesa di dodici giorni.

Punire aberrazioni (Sop): A partire dal 2° livello, il personaggio può tentare di punire un'aberrazione con un normale attacco in mischia. Il personaggio somma il suo bonus di Carisma (se c'è) al tiro per colpire e infligge 2 danni extra per livello da guardiano di topazio. Se punisce accidentalmente una creatura che non è un'aberrazione, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

TABELLA 9-6: GUARDIANO DI TOPAZIO DADO VITA: D8

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi/Poteri
1°	+1	+2	+0	+2	Diadema di topazio +1	-
2°	+2	+3	+0	+3	Punire aberrazioni 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Diadema di topazio +2, difficile da trattenere	-
4°	+4	+4	+1	+4	Punire aberrazione 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Diadema di topazio +3	+1 livello di classe di incantatore esistente

Abilità di classe (2 + modificatore di Int per livello): Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (dungeon), Conoscenze (religioni), Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione e Scalare.

Al 4° livello, il personaggio può tentare di punire le aberrazioni due volte al giorno.

Difficile da trattenere (Str): A partire dal 3° livello, il personaggio apprende come liberarsi dai mortali tentacoli tanto diffusi tra le aberrazioni e altre creature psioniche. Il personaggio ottiene un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di lotta per resistere o liberarsi da una lotta.

INTERPRETARE UN GUARDIANO DI TOPAZIO

Il personaggio è un coraggioso e onorevole difensore del popolo. Compassione, pietà e amore per la sua gente lo hanno ispirato a dedicarsi all'incessante battaglia contro i nemici più oscuri e terribili. Mentre altri combattenti che affrontano questi nemici diventano cupi e cinici, la fede nella giustizia della sua causa protegge il personaggio da queste disillusioni. Il personaggio sta combattendo una giusta battaglia, e la sua certezza lo aiuta a mantenersi stabile contro l'immonde tenebra e gli orrori sconvolgenti che deve affrontare.

Sebbene egli incarni le virtù della compassione e dell'amore per i suoi simili, comprende che i suoi nemici (aboleth, mind flayer e altre mostruosità inumane) sono creature di irrimediabile malvagità, che non meritano altro che la più rapida e completa distruzione possibile. Il personaggio è un nemico implacabile, e quando affronta i suoi nemici giurati, brilla di una lucente e giusta ira che pochi riescono a sostenere. Tramite il coraggio e la dedizione spera di forgiare un esempio indimenticabile, in modo che il suo zelo possa servire ad accendere negli altri la volontà di combattere il male.



*Halvar Marth, un cavaliere
dell'Ordine di Topazio*

Combattimento

Il personaggio vive per l'opportunità di portare aberrazioni e altri simili abomini a portata dei suoi pugni e della sua spada. Grazie al suo addestramento e al diadema, può resistere agli insidiosi attacchi mentali di questi mostri. Le sue superiori abilità di combattimento gli forniscono una prodigiosa capacità di opporsi alle orde di servitori utilizzate dalle aberrazioni padrone.

Sebbene il personaggio non manchi di coraggio fisico e zelo per la sua causa, non è un brutto picchiatore. È vero che sia portato a sorprendere le aberrazioni nemiche abbattendo con rapidità e determinazione le loro difese, ma non getterà via incautamente la sua vita se possibile. La migliore arma contro un avamposto delle aberrazioni è una squadra ben coordinata di eroi la cui sola alternativa è conquistare o morire. Di conseguenza, il personaggio cerca di sfruttare ogni opportunità per eliminare i vantaggi dei nemici tramite un sapiente impiego della magia e abilità dei suoi compagni, in modo da poterli affrontare come aveva in mente: acciaio sacro contro tentacoli frementi, giusto zelo contro male inumano.

Avanzamento

Qualificarsi per la classe di prestigio del guardiano di topazio richiede di lasciare almeno un talento di cui probabilmente si avrà mancanza. Con il progredire di livello, il personaggio vorrà recuperare i buoni talenti di combattimento che

ha perso prima. Arma Focalizzata e Critico Migliorato sono metodi rapidi per migliorare

le proprie abilità di combattimento. Attacco Poderoso e Incalzare sono anch'essi buone scelte. Non bisogna ignorare Spezzare Migliorato; alcune creature che attaccano con i tentacoli possono venir letteralmente disarmate da un attacco determinato contro le loro armi naturali.

DIADEMA DI TOPAZIO

Tutti i guardiani di topazio indossano una fascia magica nota come *diadema di topazio*. Un diadema conferisce un bonus sacro di +1 alla CA e un bonus sacro di +1 ai tiri salvezza contro attacchi o effetti generati da creature malvagie. Blocca anche qualsiasi tentativo di possedere chi lo indossa o di esercitare il controllo mentale dell'indossatore tramite effetti di ammalimento (charme) o ammalimento (compulsione), come descritto nell'incantesimo *protezione dal male*. (Alcuni incantesimi di ammalimento, come *blocca persone*, non richiedono che l'incantatore eserciti un controllo mentale attivo, e quindi funzio-

nano lo stesso contro il diadema). A differenza dell'incantesimo, un diadema non offre protezione dalle creature evocate.

I diademi sono creati per i membri dell'Ordine di Topazio, e funzionano solo per personaggi della classe di prestigio del guardiano di topazio. Con il progredire di livello nella classe di prestigio del guardiano di topazio, il *diadema di topazio* diventa più potente; vedi la descrizione della classe di prestigio guardiano di topazio.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *benedizione*, *cerchio magico contro il male*, il creatore deve essere un membro dell'Ordine di Topazio; Prezzo 12.000 mo.

Se si desidera diventare multiclasse mentre si progredisce come guardiano di topazio, si consideri l'acquisto di qualche livello da guerriero. Si vorrà ottenere rapidamente molti talenti, e la classe del guerriero è la migliore a questo fine. Un livello o due da chierico non fa male, dato che migliora ancora di più il tiro salvezza sulla Volontà e fornisce la capacità di lanciare incantesimi.

Risorse

L'Ordine di Topazio è naturalmente più forte e ben radicato nelle terre che affrontano una seria minaccia da parte delle aberrazioni. La chiesa di Heironeous fa tutto il possibile per sostenere l'ordine in questi luoghi. In generale, un guardiano di topazio può ottenere cure (o altri servizi magici) da un chierico di Heironeous al 25% del costo normale, e i suoi compagni possono ottenere cure al 75% del costo normale.

La chiesa si preoccupa anche di fornire ai guardiani di topazio la potenza di fuoco magica necessaria per combattere i loro nemici giurati. Un guardiano di topazio noto per i suoi successi può ottenere specifici oggetti necessari alla sua spedizione. Se l'oggetto viene consumato, il guardiano dovrebbe ricompensare adeguatamente la chiesa. Gli oggetti specifici a disposizione sono lasciati alla discrezione del DM, ma in generale, un oggetto o più oggetti per un totale non superiore al 10% delle indicazioni per la ricchezza fornite sulla Tabella 5-1 della *Guida del DUNGEON MASTER* non è irragionevole. Ad esempio, un paladino di 6° livello/guardiano di topazio di 4° livello è un personaggio di 10° livello, quindi potrebbe prendere in prestito oggetti del valore massimo di 4.900 mo (10% di 49.000). Per ottenere un oggetto, un guardiano di topazio deve stabilire un buon rapporto personale con il chierico locale di Heironeous, e deve possedere una reputazione di avventuriero di successo e integrità morale. Naturalmente, potrebbe volerli del tempo per ottenere oggetti insoliti o specifici.

GUARDIANI DI TOPAZIO NEL MONDO

L'Ordine di Topazio resta sempre allerta per incursioni di aberrazioni: in particolare assalti di aboleth, cacce di grell, schiavisti neogi, e attacchi di mind flayer. I singoli membri dell'ordine cercano compagnie di avventurieri dirette in zone controllate dalle aberrazioni e gli chiedono di riportare notizie di avvistamenti di mind flayer o simili minacce. I membri dell'ordine organizzano anche bande o compagnie di elite (compresi avventurieri) per assaltare avamposti delle aberrazioni e ricacciarle nelle profondità del sottosuolo.

Organizzazione

Il Sacro Ordine dei Celesti Difensori di Topazio è diviso in diversi capitoli relativamente piccoli. Ogni capitolo comprende da cinque a venti chierici, paladini, guerrieri, monaci e guardiani di topazio, che condividono una casa capitolare o base di operazione in un tempio di Heironeous. I membri di un capitolo cercano di riunirsi una volta al mese per condividere notizie, introdurre nuovi membri e celebrare successi importanti. Non è raro che la casa capitolare sia deserta la maggior parte del tempo. I membri dell'ordine hanno altri doveri e responsabilità per la regione, e anche coloro che non hanno altri doveri sono frequentemente impegnati negli sforzi di scoprire le roccaforti segrete dei loro nemici giurati.

L'ordine riconosce quattro gradi: Fratello (o Sorella), Guardiano, Guardiano del Sole e Sommo Guardiano del Sole. I Fratelli e le Sorelle compongono circa due/terzi dei membri; sono i guerrieri, chierici, paladini e altri individui che hanno giurato alleanza all'Ordine di Topazio, ma che non hanno acquisito livelli nella classe di prestigio del guardiano di topazio. I Fratelli e le Sorelle sono la fanteria della società, richiamati a unirsi alle compagnie che assaltano le roccaforti delle aberrazioni, ma generalmente lasciati liberi di agire.

I Guardiani hanno acquisito livelli nella classe di prestigio. Sono campioni, comandanti e agenti che non hanno altri doveri nella chiesa di Heironeous. Il guardiano più esperto di un capitolo viene nominato Guardiano del Sole del capitolo, ovvero suo capo. Un Guardiano del Sole è considerato pari di rango al sommo sacerdote di un tempio di Heironeous, ma risponde al chierico titolare del tempio che ospita la casa capitolare. I Guardiani del Sole che guidano capitoli con più di dodici membri, o che hanno ricevuto riconoscimenti speciali dal capo dell'ordine, sono chiamati Sommi Guardiani del Sole. Il capo dell'Ordine di Topazio è il Grande Guardiano del Sole Jasminster Aree (paladina 7/guardiana di topazio 10 umana LB), che governa la Sala del Topazio Celeste, un'abbazia fortificata situata a Verbobon.

Reazioni dei PNG

I cavalieri che servono nell'Ordine di Topazio sono solo uno degli ordini cavallereschi, società marziali, e compagnie dedicate che si possono incontrare in un tipico regno umano. Poche persone comuni conoscono la causa specifica o la composizione dell'Ordine di Topazio, e quindi i popolani percepiscono i guardiani di topazio allo stesso modo in cui vedrebbero qualsiasi cavaliere templare o paladino al servizio di Heironeous. La gente buona vede i guardiani di topazio come valorosi difensori del bene comune: un po' troppo zelanti o aristocratici per essere simpatici ma, ciononostante, ammirevoli. Le creature malvagie detestano le zelo da crociato dell'ordine, e considerano i guardiani di topazio come autonominatisi inquisitori che insistono a voler far aderire gli altri ai loro ridicoli codici di condotta e moralità.

I guardiani di topazio vanno d'accordo con gli abolitori del Circolo del Puro; i membri del Circolo mantengono un atteggiamento premuroso nei confronti dei guardiani di topazio, anche se a volte pensano che i guardiani siano troppo concentrati sulle aberrazioni padrone invece che sull'intera classe di mostri delle aberrazioni. I custodi del Segno Ceruleo sono anch'essi amichevoli verso i membri dell'Ordine di Topazio. Sebbene ritengano i guardiani in possesso di una nozione troppo semplicistica del modo di opporsi alle macchinazioni delle aberrazioni, i custodi certamente ammirano e rispettano la determinazione e lo zelo dei guardiani di topazio.

Naturalmente, qualsiasi aberrazione padrona consapevole dell'esistenza dell'ordine considererà nel peggior modo possibile i suoi partecipanti. Aboleth, mind flayer e altre simili aberrazioni sono senza dubbio ostili ai guardiani di topazio e tutti coloro che li accompagnano.

L'Ordine di Topazio non è particolarmente riservato, ma non è neppure grande. Tutti, tranne i più isolati chierici di Heironeous conoscono l'ordine, ma solo quei chierici che prestino servizio in paesi vicini alle case capitolari dell'ordine sanno dove trovarne

i membri. I chierici dei templi di Heironeous situati in grandi città (o grandi paesi, se la regione è soggetta alle attività delle aberrazioni) ospitano i capitoli. I chierici dei templi nei grandi paesi (o comunità più grandi) possono dirigere gli inquirenti verso la probabile posizione delle case capitolari dell'Ordine di Topazio, mentre i chierici dei templi dei paesi più piccoli devono chiedere ai loro fratelli dei santuari più grandi o più centrali dove dirigere le richieste.

CONOSCENZE SUI GUARDIANI DI TOPAZIO

L'Ordine di Topazio è molto legato alla chiesa di Heironeous. I personaggi con Conoscenze (religioni) possono apprendere le seguenti informazioni, comprese quelle per le CD inferiori.

CD 10: "La chiesa di Heironeous sostiene un ordine cavalleresco noto come Ordine di Topazio."

CD 15: "I Cavalieri dell'Ordine di Topazio sono dediti alla lotta contro mostri malvagi come mind flayer o aboleth. I membri dell'Ordine di Topazio agiscono per organizzare le difese dell'umanità contro questi mostri, e lanciano spedizioni sottoterra per distruggere qualsiasi avamposto scoprono."

CD 20: "I campioni d'élite dell'Ordine di Topazio sono noti come guardiani di topazio. Ognuno possiede uno speciale diadema di topazio, una gemma magica che lo protegge dalla magia malvagia. Sono esperti nel combattere mind flayer e altre aberrazioni."

CD 30: I personaggi che ottengono questo livello di successo possono apprendere importanti dettagli riguardo specifici guardiani, le loro imprese e i loro nemici.

GUARDIANI DI TOPAZIO NEL GIOCO

L'Ordine di Topazio serve da ottimo patrono o sostenitore per compagnie di avventurieri che combattono la minaccia delle aberrazioni. Anche se nessun PG appartiene all'ordine, i membri previdenti sono sempre alla ricerca di eroi buoni e capaci che possono essere utilizzati contro le incursioni delle aberrazioni.

La classe di prestigio del guardiano di topazio attrae giocatori che vogliono interpretare eroi virtuosi e determinati, come paladini o chierici o monaci legali buoni. Assicurarsi di dare al giocatore l'opportunità di essere pio, devoto e coraggioso in faccia ai più terribili orrori. Il giocatore di un guardiano di topazio non vuole ritrovarsi in un pantano di ambiguità morali e scelte difficili; vuole l'opportunità per il personaggio di affrontare il male e ridurlo in poltiglia con la sua spada bastarda. Gli avventurieri non devono essere tonti o privi di spessore psicologico: bisogna solo assicurarsi di non creare troppe avventure che obblighino i PG a scegliere tra mali minori o gli rendano impossibile agire con coraggio e confidenza.

Adattamento

Mentre l'Ordine di Topazio qui presentato è un braccio del tempio di Heironeous, non c'è motivo per non renderli seguaci di qualsiasi divinità legale buona. Nell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*, le divinità Tyr, Helm o Torm sono buoni patroni del Sacro Ordine dei Celesti Difensori di Topazio. Nell'ambientazione di *EBERRON*, la Chiesa della Fiamma Argentea presenta il più grande numero di difensori di topazio, a cui si uniscono in battaglia i seguaci di Boldrei e Dol Arrah della Schiera Sovrana.

Incontri

I guardiani di topazio sono incontrati di solito come potenziali alleati degli eroi, in particolare quando questi ultimi sono impegnati contro mind flayer o altre aberrazioni padrone. In certe occasioni, i guardiani di topazio potrebbero tentare di scoraggiare gli avventurieri dal provocare aberrazioni troppo difficili da affrontare. Ad esempio, un guardiano di topazio potrebbe provare a impedire a una compagnia di aprire un portale che conduce a una potente roccaforte mind flayer se non pensa di essere in grado di sconfiggere il contrattacco degli illithid.

Un esempio di guardiano di topazio appare nella descrizione dell'Ordine di Topazio a pagina 220.

MENTE SANTIFICATA

I nemici dell'uomo sono molti e variegati. Alcuni cercano semplicemente la conquista, altri desiderano i frutti della nostra civiltà, e altri ancora non vogliono altro che cancellarci dalla faccia del mondo. Ma esistono nemici peggiori, spaventosamente peggiori, di questi. Questi nemici controllano le menti degli innocenti e le piegano alla loro volontà, cercando di privarci della nostra volontà. Alcuni di questi esseri malvagi aggrediscono la civiltà in cerca di cervelli viventi e intelligenti di cui nutrirsi. Altri cercano il potere controllando i nostri capi politici e religiosi. Questo è l'orrore a cui ci opponiamo. Saremo sempre vigili per difendere le nostre case da questi abomini; questo è il nostro dovere e il nostro onore.

— Sir Jeremy Costineux,
fondatore della Società della Mente Santificata

La Società della Mente Santificata è un gruppo d'élite di chierici, guerrieri, monaci, paladini, psion, combattenti psichici, spadaccini spirituali e altri che considerano la minaccia posta dalla presenza e gli obiettivi di creature psioniche malvagie come la più grave minaccia affrontata oggi dalle razze civilizzate.

I membri di questa organizzazione considerano la propria causa una crociata per liberare il mondo dalla terribile e invisibile influenza di chi vorrebbe corrompere e pervertire i diritti dell'individuo di pensare da solo. Una mente santificata crede che tutte le creature psioniche malvagie (coloro che hanno capacità psioniche o che fanno uso di punti potere psionico) debbano essere annientate. Tutti i membri condividono questa dedizione, e i più ferventi dei combattenti d'élite dell'ordine fanno proprio il nome della società. In questo modo, dicono, non dimenticheranno mai l'importanza vitale della missione prescelta.

L'emblema del gruppo è l'ombra di una testa umana (o umanoide, a seconda della razza del membro con il simbolo) con una mazza e una spada incrociate sopra. Questo emblema raffigura l'impegno della società a combattere in protezione delle vite e delle menti civilizzate.

DIVENTARE UNA MENTE SANTIFICATA

Sebbene l'ordine includa diverse classi, la tradizione marziale della società rende più facile l'ingresso tra le fila di questa classe di prestigio a classi con un simile tema. Monaci, guerrieri, paladini, chierici, combattenti psichici e psion formano il grosso dei membri dell'organizzazione. Tutti gli applicanti devono possedere un minimo di capacità psionica, così anche i personaggi che si

sono concentrati esclusivamente sulle abilità marziali devono prendere uno o due livelli in una classe psionica, o necessitano del talento Dote Naturale, per essere accettati.

Un applicante non deve superare alcuna specifica prova per cominciare l'addestramento da mente santificata, ma una forte devozione all'eliminazione di creature psioniche malvagie deve trasparire dalle parole e dalle azioni della potenziale recluta. Gli applicanti (a loro conoscenza e approvazione) si sottopongono a rigorosi esami magici e psionici per assicurarsi che stiano agendo di propria volontà e non siano obbligati dai poteri di psion malvagi o creature psioniche malvagie, o da quelli dei servitori di una simile creatura. Una volta che la potenziale recluta avrà superato gli esami, si unirà a una delle case distrettuali della società per cominciare l'addestramento.

REQUISITI DI ACCESSO

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (dungeon) 2 gradi, Conoscenze (arti psioniche) 2 gradi, Percepire Intenzioni 2 gradi.

Talento: Volontà di Ferro.

Competenza: Competenza nelle armi da guerra.

Arti psioniche: Deve avere una riserva di punti potere di almeno 1 punto potere.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della mente santificata.

Incantesimi/Poteri: Ad ogni livello tranne il 1°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incrementa il suo livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di divenire mente santificata, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

In alternativa, ad ogni livello tranne il 1°, il personaggio ottiene nuovi poteri al giorno e incrementa il suo livello di manifestazione come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di psionico

prima di divenire mente santificata, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di determinare i poteri al giorno, il livello di manifestazione e i poteri conosciuti.

Se il personaggio ha sia livelli da incantatore divino che livelli da psionico al conseguimento di un livello come mente santificata, deve scegliere quale classe ottiene il beneficio di questa capacità. Il personaggio non può incrementare sia i suoi livelli da incantatore che da psionico. Ad ogni livello in cui ottiene questa capacità, può però scegliere di migliorare o il suo livello da incantatore divino o quello da psionico. Scegliere una via non obbliga ad effettuare la stessa scelta al prossimo passaggio di livello.

Mente ripartita (Sop): Il personaggio può creare un bastione di determinazione e risolutezza che lo aiuta a ridurre gli effetti degli incantesimi e capacità di influenza mentale. Come azione immediata, il personaggio può scegliere di ripartire la sua mente anche se frastornato o stordito. Mentre la mente è ripartita, può scegliere di essere *rallentato* invece di subire il normale effetto dell'incantesimo o capacità di influenza mentale. Gli attacchi con una durata (ad esempio, un incantesimo *blocca persone*, un incantesimo *sonno profondo*, o l'effetto di stordimento del *flagello mentale* del mind flayer) vengono solo tenuti in sospeso. Se la durata della mente ripartita termina mentre l'effetto è ancora attivo, si subiscono le normali conseguenze per il resto della durata dell'effetto. Il personaggio può tenere la mente ripartita per un numero di round al giorno pari al suo livello di classe più il bonus di Carisma (minimo 1 round al giorno).

Ad esempio, una mente santificata di 2° livello con un punteggio di Carisma 13 subisce un *flagello mentale* ed è stordita per 6 round. Se usa la capacità mente ripartita, può trascorrere 3 round *rallentata* anziché stordita. La capacità mente ripartita ha poi termine, e la mente santificata rimane stordita per i successivi 3 round.

Colpo purificatore (Sop): A partire dal 2° livello, il personaggio può spendere il suo focus psionico per punire una creatura psionica con un attacco in mischia (anche un attacco di contatto in mischia). Il personaggio somma il suo bonus di Saggezza (se c'è) al tiro per colpire e infligge 1d6 danni extra per livello da mente santificata. Se punisce accidentalmente una creatura che non è psionica, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Colpo distruggente (Sop): A partire dal 3° livello, il personaggio può tentare un colpo distruggente contro una creatura psionica impegnata in combattimento di mischia una volta al giorno. Il personaggio ha imparato i punti deboli e le zone vulnerabili della fonte dei poteri mentali di una creatura psionica, e

TABELLA 9-7: MENTE SANTIFICATA DADO VITA: D8

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi/Poteri
1°	+1	+2	+0	+2	Mente ripartita	-
2°	+2	+3	+0	+3	Colpo purificatore	+1 livello di classe di incantatore divino esistente o +1 livello di classe di psionico esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Colpo distruggente 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore divino esistente o +1 livello di classe di psionico esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Difficile da trattenere	+1 livello di classe di incantatore divino esistente o +1 livello di classe di psionico esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Colpo distruggente 2 volte al giorno	+1 livello di classe di incantatore divino esistente o +1 livello di classe di psionico esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Resistenza ai poteri	+1 livello di classe di incantatore divino esistente o +1 livello di classe di psionico esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Ascoltare, Camuffare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (arti psioniche), Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Sapienza Psionica.

questa capacità gli permette di sfruttare questo sapere. Il tentativo di colpo distruggente deve essere dichiarato prima del tiro per colpire. Con un colpo riuscito, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello da mente santificata + modificatore di Sag) o perdere l'accesso a tutti i poteri psionici o capacità psioniche per 1d4 round a causa della distruzione psichica provocata dal colpo. Se l'attacco fallisce, il tentativo di colpo distruggente per quel giorno è sprecato.

Dal 5° livello in poi, è possibile utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Difficile da trattenere (Str): A partire dal 4° livello, il personaggio apprende come liberarsi dai mortali tentacoli tanto diffusi tra le aberrazioni e le altre creature psioniche. Il personaggio ottiene un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di lotta per resistere o liberarsi da una lotta.

Resistenza ai poteri: Dal 6° livello, il personaggio ottiene resistenza ai poteri pari a 5 + il suo livello del personaggio.

INTERPRETARE UNA MENTE SANTIFICATA

Il personaggio aderisce a una delle due scuole di pensiero all'interno della Società della Mente Santificata. La prima è quella dei tradizionali membri umani, presumibilmente nelle vesti di chierico o di paladino di St. Cuthbert. Il personaggio crede che sebbene non tutti gli psionici siano malvagi, esiste sempre la recondita possibilità che ve ne siano e probabilmente non si fiderà in generale delle creature psioniche (anche di quelle all'interno della sua organizzazione). Il personaggio si è probabilmente qualificato per la classe di prestigio prendendo il talento Dote Naturale, e probabilmente aumenta la sua classe da incantatore di divino piuttosto che una classe da psionico. Prendere un livello in una classe psionica allontanerebbe il personaggio dalla devozione alla sua divinità, e lo avvicinerebbe in qualche modo al nemico che ha giurato di combattere. Il suo coinvolgimento nella chiesa, il proselitismo della società riguardo la terribile minaccia posta dalle creature psioniche malvagie, e l'urgente bisogno di validi combattenti ha spinto il personaggio a unirsi alle fila della società. Non tutti i membri della gerarchia ecclesiastica condividono la visione dell'ordine, ma i sostenitori della società si fanno sentire anche se in minoranza. Questa fazione dice che unirsi alla società è il più grande onore che un adoratore della divinità possa sperare di ottenere; solo questo fatto non fa che ridurre l'ammontare di sostegno che l'ordine riceve dal grosso della chiesa.

Il nuovo comandante, un nano guerriero chiamato Albaric, ha un'idea diversa. Non essendo umano e neppure affiliato in alcun modo formale con la chiesa di St. Cuthbert, Albaric ha aperto le fila della società a tutte le razze e le classi. Albaric è particolarmente entusiasta di reclutare membri di classi psioniche nell'ordine, ritenendo che il modo migliore per affrontare i poteri mentali delle creature psioniche malvagie sia utilizzare combattenti con capacità simili.

Se aderisce a questa seconda scuola, il personaggio è meno legato alle vecchie tradizioni dell'ordine e alla sua rigida storia militare e religiosa. Ci sono meno probabilità che sia di allineamento legale rispetto ai membri della vecchia scuola, ma Albaric apprezza i nuovi punti di vista, anche se il personaggio riceverà l'occasionale sguardo torvo o insulto sociale da parte di un vecchio membro dell'ordine. Probabilmente il personaggio si sarà qualificato per la classe di prestigio prendendo un livello (o più) in una classe

psionica. Condivide la fede di Albaric che il modo migliore di combattere la minaccia delle creature psioniche malvagie sia di rivoltargli contro le loro armi più potenti.

Combattimento

Quali che siano le circostanze che hanno spinto il personaggio a unirsi all'ordine, egli capisce che la società si considera in guerra con tutte le creature che usano i poteri psionici per assoggettare o controllare, con le creature loro servitrici, e con i loro schiavi controllati mentalmente. Sa, grazie ai suoi studi approfonditi o da tristi esperienze personali, che tipo di nemico terribile sia una creatura psionica malvagia, e cerca di frapporre se stesso e il suo addestramento speciale tra queste vili entità e le loro prossime vittime. Il personaggio fa di tutto per distruggere ogni creatura del genere che incontri.

Non bisogna però confondere la devozione alla causa per incauto coraggio. La società non è una grande organizzazione, e il numero di menti santificate, sebbene in crescita, è ancora piccolo. Nessuno nell'ordine viene apprezzato per aver rischiato inutilmente la propria vita o quella dei suoi compagni alla ricerca di una vana gloria. Solamente la vittoria finale contro l'uso delle arti psioniche per fini malvagi è il degno coronamento della società e dei suoi membri santificati.

Molte delle capacità speciali di questa classe di prestigio sono utilizzabili solo in mischia. Restare vivo e in possesso delle proprie facoltà mentali abbastanza da poter affrontare i propri nemici può essere un'attività pericolosa. Le capacità psioniche e i privilegi di classe del personaggio gli forniscono la capacità di arrestare gli attacchi di creature psioniche malvagie finché non sarà abbastanza vicino da mettere in gioco le sue capacità di colpo purificatore e colpo distruggente.

Avanzamento

A seconda della classe o delle classi in cui il personaggio ha livelli prima di prendere livelli da mente santificata, avanzare in questa classe di prestigio ha il suo costo. Un guerriero o altro personaggio marziale perde l'opportunità di selezionare talenti bonus e altre capacità speciali di combattimento. Mentre una mente santificata è un potente avversario in mischia per le creature psioniche, il suo repertorio è in realtà limitato contro la maggior parte delle altre creature.

Per coloro che non hanno l'inclinazione a perseguire livelli in questa classe di prestigio, esiste l'opzione multiclasse. Se si vogliono ottenere rapidamente numerosi talenti, alcuni livelli da guerriero o combattente psichico completano bene le capacità di mischia della mente santificata. Per coloro disposti a disporre di poca o nessuna armatura normale, livelli da stregone o addirittura da monaco fanno buon complemento ai livelli da mente santificata. Se si preferisce mantenere l'armatura, i livelli da chierico migliorano il tiro salvezza sulla Volontà e impartiscono la capacità di lanciare incantesimi. I livelli da psion permettono anch'essi di indossare l'armatura, purché se ne abbia la competenza, e permettono di migliorare la capacità di manifestare.

Risorse

Sebbene le menti santificate siano ancora ufficialmente approvate dalla chiesa di St. Cuthbert, la gerarchia ecclesiastica ha ritirato gran parte del suo sostegno da quando Albaric è divenuto il

comandante. Fortunatamente per l'ordine, i governi riconoscono il valore dell'avere vicina una casa distrettuale dell'ordine. Molte città e nazioni eliminano le tasse per l'ordine e addirittura lo aiutano a pagare alcuni dei costi di mantenimento (affitti o tasse sulla proprietà, cibo, equipaggiamento, armi, oggetti magici minori e così via).

La società richiede che i membri donino parte dei guadagni dalle loro avventure alla società, ma sotto Albaric, le donazioni sono divenute strettamente volontarie. La maggior parte dei membri contribuisce comunque dal dieci al venti per cento delle loro entrate, per abitudine, per gratitudine e riconoscimento dell'addestramento ricevuto, o anche entrambe le ragioni.

MENTI SANTIFICATE NEL MONDO

La società fa del suo meglio per mantenere canali aperti di comunicazione con i governi locali e regionali, e ha la propria rete di esploratori e spie. Di particolare preoccupazione per il gruppo sono notizie di qualsiasi incursione dal sottosuolo. Le creature psioniche malvagie sembrano preferire i luoghi bui sotto la terra, e qualsiasi indice di attività illithid o aboleth spinge un membro o alleato della società ad approfondire le indagini. Se le circostanze lo permettono e una casa distrettuale è vicina, l'ordine invia un gruppo contenente almeno una mente santificata a determinare la portata dell'incursione ed eliminare la minaccia stessa, se possibile. In caso in cui le risorse della

società non possano essere attivate, gli agenti invitano o addirittura ingaggiano gruppi di avventurieri indipendenti per risolvere la situazione.

Organizzazione

Le attività della società si risolvono intorno alle sue case distrettuali. Questi luoghi contengono i santuari, le caserme, i campi di addestramento e gli uffici di reclutamento dell'ordine. Sebbene la maggior parte delle case distrettuali si trovi in zone riccamente popolate, ne esistono alcune sulla frontiera o nelle terre selvagge, vicino a ingressi del sottosuolo o sistemi di grotte montane dove è probabile si rintanino creature psioniche.

Tutti i membri della Società della Mente Santificata sono i ben accetti a vivere nella casa distrettuale, che spesso viene convertita in caserma militare, tempio fortificato o altro luogo difendibile. Alcune case distrettuali si trovano all'interno di complessi religiosi dedicati a St. Cuthbert, sebbene sia Albaric

che alcuni membri della gerarchia ecclesiastica preferirebbero veder cambiare la situazione. Tutti i membri della società svolgono i compiti di manutenzione della casa distrettuale, come turni in cucina, guardia e pattuglia, oppure pulizia e riparazione, in base alle abilità e background del singolo.

Come l'ordine è diretto da un comandante, così lo è ogni casa distrettuale. Un piccolo numero di aiutanti assiste il coman-

dante. Sotto di loro ci sono le menti santificate; tutti i membri di questa classe tecnicamente sono di grado superiore a coloro che non ne fanno parte, ma Albaric considera ingiusta questa disposizione e ha cominciato ad adoperarsi per eliminarla. Il comandante della casa distrettuale è spesso, ma non sempre, la mente santificata di più alto livello (in particolare da quando Albaric è divenuto il comandante generale dell'ordine) o in certe occasioni il chierico di St. Cuthbert di più alto livello assegnato alla casa distrettuale. Agli altri membri della società viene accordato rispetto e grado in base al loro livello di esperienza.

Reazioni dei PNG

In passato, la società era vista in modo simile alla chiesa che la sosteneva. Se si era ammiratori o si rispettava St. Cuthbert e i suoi insegnamenti, si andava d'accordo con la società. Anche questo di recente è cambiato.

Il distacco dell'ordine dalla chiesa da parte di Albaric ha contribuito ad ampliare i suoi sostenitori. Percepita come meno confinata dalla tradizione militare e un rigido codice di leggi, la società adesso gode del sostegno di razze e governi neu-

trali buoni e caotici buoni. Sempre più gruppi hanno cominciato a vedere l'ordine in una luce positiva da quando i membri di più razze e classi ricevettero il permesso di unirsi alla Società della Mente Santificata. Alcuni credono che la società sia ancora troppo rigidamente concentrata; le sue operazioni e il personale servirebbero meglio la civiltà se i suoi membri non fossero ossessionati da un gruppo raro di creature, per quanto disprezzabile, come gli psionici malvagi.

Data questa devozione, il gruppo occasionalmente, e con qualche esitazione, ha collaborato con altri nemici dei mind flayer: i githzerai. La società ammira lo zelo con cui i githzerai cercano e distruggono gli illithid. La natura malvagia dei githyanki impedisce all'ordine di stringere lo stesso tipo di alleanza con quella razza, che le menti santificate cercano di distruggere come qualsiasi altra razza di psionici malvagi. Informazioni sulla Società della Mente Santificata hanno raggiunto addirittura il Limbo, e alcuni githzerai non malvagi sono rimasti molto interessati in un gruppo



Korra, una mente santificata

Dan Scott

che odia i loro più detestati nemici quasi quanto loro stessi. Di recente è giunta voce ad Albaric che una manciata di githzerai ha chiesto di entrare a far parte della società, e che almeno uno spera di cominciare presto l'addestramento da mente santificata.

La Società della Mente Santificata non è grande, ma non è una società segreta. Come indicato sopra, i cambiamenti di Albaric hanno aumentato il profilo pubblico dell'ordine. Il comandante spera che ciò procuri un maggior sostegno, più membri, e un più alto grado di consapevolezza tra il pubblico riguardo la minaccia posta da creature psioniche malvagie.

Non esistono casi noti di psionici malvagi che abbiano attaccato direttamente i membri dell'ordine per assassinarli, né di attacchi diretti alle case distrettuali della società. I membri della società restano però consapevoli della possibilità di tali eventi. Restano allerta di qualsiasi tentativo da parte di creature psioniche malvagie di infiltrarsi come spie o altri tipi di informatori in una casa distrettuale.

CONOSCENZE SULLE MENTI SANTIFICATE

I personaggi con Conoscenze (dungeon) possono fare ricerche sulle menti santificate per apprendere maggiori informazioni su di loro, comprese le informazioni per le CD inferiori.

CD 10: "La chiesa di St. Cuthbert sostiene un ordine noto come la Società della Mente Santificata che combatte psion e creature psioniche malvagie."

CD 15: "I capi della società sono da poco cambiati, e il nuovo comandante accetta tutti gli eroi dal cuore coraggioso e la mente forte che vogliano unirsi alla battaglia contro le creature psioniche malvagie."

CD 20: "La società fornisce un addestramento speciale ai suoi membri di elite. Questi membri acquisiscono il nome del gruppo quando cominciano l'addestramento."

CD 25: Le menti santificate si specializzano nel combattimento in mischia con le creature psioniche, utilizzando capacità uniche e potenti per proteggersi e uccidere le creature da vicino."

CD 30: Questo livello di successo ricompensa il personaggio con dettagli e informazioni specifiche per la campagna, determinate dal DM.

MENTI SANTIFICATE NEL GIOCO

Nelle campagne in cui le arti psioniche o le creature psioniche giocano un ruolo importante o addirittura fondamentale, ha senso introdurre la Società della Mente Santificata. Anche se i PG non diventano menti santificate o si uniscono alla società, l'ordine accetterà sempre eroi affidabili e audaci come alleati. La società è piccola e ha risorse limitate; ingaggiare una banda di degni avventurieri per esplorare una serie di caverne o indagare sulle voci di rapimenti di massa permette ai membri del gruppo di restare concentrati sulla loro crociata. La società può anche fornire equipaggiamento, oggetti magici minori, cure e altre magie ristoratrici a una compagnia che ne abbia bisogno.

Adattamento

Nella campagna, l'attuale livello di affiliazione alla chiesa di St. Cuthbert della società rimane aperto. In una campagna Albaric potrebbe recidere completamente tutti i legami (alienandosi in questa maniera alcuni membri della società), oppure potrebbe

convertirsi dopo anni al fianco di Sir Jeremy. Si raccomanda, ad ogni modo, che la riforma di Albaric che permette un'affiliazione più diversificata all'ordine e tra le fila delle menti santificate, rimanga. In questo modo, il gruppo e la classe sono più appetibili ai giocatori e ai loro PG.

Se non si usa il pantheon delle regole base, sostituire St. Cuthbert con qualsiasi divinità legale buona o neutrale di tendenze buone che non abbia timore di spaccare qualche cranio. Se si usa l'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*, divinità come Helm, Ilmater, il Cavaliere Rosso, Torm o Tyr sono perfetti sostituti, a seconda dei gusti dei giocatori. Nell'ambientazione di *EBERRON*, la Chiesa della Fiamma Argentea, le divinità della Schiera Sovrana e addirittura la Corte Imperitura sono sponsor adeguati della società. Gli psion buoni aderenti al Sentiero della Luce sono particolarmente adatti come menti santificate.

Incontri

La maggior parte degli incontri con i membri della società avvengono sotto due tipi di circostanze. Nella prima, gli eroi PG arrivano in un paese o città che contiene una casa distrettuale della società, e ne sentono parlare o incontrano qualcuno dei suoi membri. L'incontro potrebbe essere una coincidenza, o una delle due parti potrebbe essere alla ricerca dell'altra per qualche motivo. I personaggi potrebbero essere alla ricerca di informazioni su illithid o aboleth, mentre la società potrebbe volerli ingaggiare per una missione alla ricerca di un malvagio assassino psion o spadaccino spirituale.

Il secondo tipo di circostanza riguarda l'incontro tra i PG e i membri della società nel corso di un'avventura. Forse la società sta indagando sulle stesse voci o attività che hanno portato i PG nella zona. Non c'è bisogno di coinvolgere creature psioniche malvagie; l'indizio potrebbe rivelarsi falso dal punto di vista della società. Il membro della società aiuterà i PG anche se simili creature non sono coinvolte? Cosa accadrà se sono davvero loro dietro quello che sta accadendo? Il membro della società si offrirà di incaricare la compagnia di agire in nome della società? Forse i PG stanno combattendo per proprio conto delle creature psioniche e incontrano membri della società catturati dai loro nemici (e almeno all'inizio, non distinguendoli dagli altri prigionieri). Se venissero salvati dai PG, quanto gli rivelerebbero i membri della società, e gli avventurieri gli crederanno?

Un esempio di mente santificata appare nella descrizione della Società della Mente Santificata a pagina 222.

MODELLACARNE

La carne è la chiave. Contiene i segreti, le parole nascoste. È l'unica costante tra uomo, bestia e mostro. È facile, una volta comprese e abbracciate le vie della carne, usarla a proprio piacimento. Non dovrebbe essere disprezzata solo per la sua differenza, perché l'occhio può essere riallenato per trovare la bellezza in tutte le cose. Perché cosa c'è di più bello della carne primordiale? È semplicemente la forma più pura di espressione che si può ottenere.

— Erkin Tiorki, modellacarne

Il modellacarne è destinato a percorrere un sentiero solitario, perché in pochi hanno lo stomaco di accettare ciò che lui considera piacevole. Per un modellacarne, non esiste tela migliore della carne

stessa. Rimodellare, formare e ricostruire la carne in una nuova forma è ciò che c'è di più vicino alla divinità. Per un modellacarne, non esistono tabù, ma solo possibilità.

DIVENTARE UN MODELLACARNE

La maggior parte dei modellacarne sono principalmente maghi o stregoni con un livello da chierico (o, più raramente, da druido); questo livello da chierico o da druido porta il grado massimo in Guarire al livello del personaggio +3 anche se è stato obbligato ad acquistare numerosi gradi come abilità di classe incrociata. La classe di PNG dell'adepto dalla *Guida del DUNGEON MASTER* accede sia a Guarire che Conoscenze (arcane), oltre che al privilegio di classe evoca famiglia, e quindi può qualificarsi per questa classe al 6° livello senza diventare multiclassare.

Una simile dedizione ripaga alla lunga. Il modellacarne apprende innumerevoli segreti arcani e inquietanti che la maggior parte delle persone non potrebbe mai immaginare. L'Intelligenza è probabilmente la più importante delle caratteristiche per la classe, dato che molte abilità di classe sono legate ad essa. Anche la caratteristica legata alla capacità di lanciare incantesimi del modellacarne è importante, così come la Costituzione, dato che ha meno punti ferita degli altri personaggi.

REQUISITI DI ACCESSO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Guarire 4 gradi.

Talento: Innestare Carne†.

Speciale: Privilegio di classe evoca famiglia.

† Nuovo talento descritto a pagina 216.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del modellacarne.

Incantesimi: Ad ogni livello tranne il 1°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno e incrementa il suo livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse guadagnato un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello nella classe di prestigio. Non ottiene però alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Se aveva più di una classe di incantatore prima di divenire modellacarne, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello al fine di

determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Famiglio aberrante (Sop): Il famiglio del personaggio (se ne ha uno) viene corrotto dalla sua magia. Il tipo del famiglio cambia in aberrazione, ottiene scurovisione fino a 18 metri e la sua forma viene mutata. Il famiglio aberrante ottiene una delle capacità descritte di seguito, scelta dal giocatore. Ogni tre livelli dopo 1°, il famiglio aberrante ottiene un'altra capacità tra quelle descritte di seguito. Non si può scegliere due volte la stessa capacità. Se il famiglio viene ucciso e se ne ottiene uno nuovo, si possono scegliere nuove capacità aberranti per il nuovo famiglio in base all'attuale livello da modellacarne.

Il famiglio aberrante conferisce al personaggio un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi e capacità di influenza mentale finché è portata di braccio.

I livelli di classe da modellacarne sono cumulativi con tutti gli altri livelli di classe utilizzati per determinare gli altri attributi del famiglio (vedi pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Le capacità che il famiglio aberrante può avere sono le seguenti:

Ali: Il famiglio può volare a velocità 12 metri con manovrabilità buona. (Se il famiglio ha già una velocità di volare, utilizza la velocità e la manovrabilità migliori). Il famiglio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Forma amorfa: Un famiglio con questa capacità è immune al danno extra dai colpi critici e gli attacchi furtivi.

Incremento di taglia: La taglia del famiglio diventa più grande di una categoria. Consultare il *Manuale dei Mostri* per gli effetti dell'incremento di taglia sui punteggi di caratteristica e le altre statistiche del famiglio.

Scaglie: Il bonus di armatura naturale del famiglio migliora di 4. Il famiglio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Tentacolo: Il famiglio ottiene un attacco con il tentacolo con portata 1,5 metri. L'attacco infligge 1 danno (se di taglia Minuscola). Non può combinare questo attacco con i suoi altri attacchi naturali.

Riserva di innesti (Str): Il personaggio riceve una riserva di punti che può spendere al posto dei punti esperienza per creare un nuovo innesto con il suo talento Innestare Carne. Ogni volta che ottiene un livello di classe, riceve una nuova riserva di innesti; i punti avanzati dai precedenti livelli vanno perduti. Si può anche

TABELLA 9-8: MODELLACARNE DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco Base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Riserva di innesti	Incantesimi/Poteri
1°	+0	+2	+0	+0	Famiglio aberrante	500	-
2°	+1	+3	+0	+0	Segreto antico	700	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+3	+1	+1	Padronanza degli innesti	900	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+4	+1	+1	Famiglio aberrante	1.200	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+4	+1	+1	Padronanza degli innesti, segreto antico	1.500	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+3	+5	+2	+2	Innesto rapido	2.000	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+3	+5	+2	+2	Famiglio aberrante, Padronanza degli innesti	2.500	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+4	+6	+2	+2	Segreto antico	3.000	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+4	+6	+3	+3	Padronanza degli innesti	4.000	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+5	+7	+3	+3	Apoteosi aberrante, famiglio aberrante	5.000	+1 livello di classe di incantatore esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Artigianato, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (tutte le abilità prese singolarmente), Decifrare Scritture, Guarire, Parlare Linguaggi, Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici.

utilizzare la riserva di innesti per supplire il costo in PE di un innesto che si sta creando, prendendo una porzione del costo dalla riserva di innesti e una porzione dai propri PE.

Segreto antico (Sop): I continui esperimenti condotti su di sé nell'innesto risultano in occasionali miglioramenti della forma del personaggio. Al 2° livello e ogni tre livelli successivi, il personaggio effettua una notevole scoperta nel corso delle sue ricerche e impara come migliorare il suo corpo in modo discreto e minore. Scegliere un segreto antico da quelli descritti di seguito quando si raggiunge il 2°, 5° e 8° livello.

Segreto dell'aboleth: Il personaggio ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno. Ottiene anche un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare, e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Nuotare anche se di fretta o minacciato.

Segreto del beholder: Gli occhi del personaggio fuoriescono grottescamente dalla testa e si muovono in maniera indipendente tra di loro. Il personaggio ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Segreto del destrachan: Il personaggio ottiene immunità ai danni dall'energia sonora.

Segreto dell'ettercap: Il personaggio ottiene una velocità di scalare pari alla velocità base sul terreno e una bonus razziale di +8 alle prove di Scalare, e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciato.

Segreto della fauce gorgogliante: La forma del personaggio diventa parzialmente amorfa. Ha una probabilità del 25% di ignorare i danni extra inflitti da un colpo critico o un attacco furtivo.

Segreto del mind flayer: Il personaggio ottiene un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità di influenza mentale.

Segreto dell'otyugh: Il personaggio ottiene immunità alle malattie.

Segreto dello strangolatore: Il personaggio diventa innaturalmente rapido e attento. Ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di iniziativa e un bonus razziale di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Segreto dell'umber hulk: Il personaggio ottiene un bonus razziale di +2 alla sua armatura naturale.

Padronanza degli innesti (Str): Il personaggio apprende come creare e applicare innesti normalmente non disponibili alla sua razza, studiando tomi proibiti e consultando antiche fonti senza nome. Quando ottiene per la prima volta il talento Innestare Carne, sceglie un tipo specifico di innesto da associare al talento (probabilmente gli innesti silthilar, o gli innesti beholder o non morti da *Abissi e Inferi* o *Liber Mortis*). Al 3° livello, si può selezionare un nuovo tipo di innesto da aggiungere alla lista. Se si sceglie un tipo di innesto che normalmente richiede che il creatore sia un membro di quella razza (come gli innesti aboleth o illithid, oppure quelli immondi o yuan-ti da *Abissi e Inferi*), il personaggio ignora completamente la restrizione. Si può selezionare un nuovo tipo di innesto ogni volta che si ottiene un livello dispari da modellacarne superiore al 3°.

Innesto rapido (Str): A partire dal 6° livello, il personaggio può creare innesti con sconvolgente rapidità. Creare un innesto con Innestare Carne adesso richiede solo 1 ora ogni 1.000 mo.

Apoteosi aberrante (Sop): Al 10° livello, il personaggio si trasforma in un'aberrazione. Il tipo cambia in aberrazione e ottiene scurovisione fino a 18 metri. Ottiene anche un bonus razziale di +2 al punteggio di Costituzione.

INTERPRETARE UN MODELLACARNE

Sebbene diventare un modellacarne non sia affatto un atto malvagio, il personaggio deve rapidamente accettare che la maggior parte della gente resterà disgustata e spaventata da quello che lui definisce bello. Sarà orgoglioso del suo lavoro, e difenderà i suoi miglioramenti corporei e quelli che donerà agli altri fino al suo ultimo respiro. Non ha però bisogno di farlo con crudeltà o violenza; non è sicuramente il modo migliore per diffondere la voce dei suoi esperimenti al mondo intero.

Nel migliore dei casi, gli altri lo riterranno una specie di scienziato pazzo. Il personaggio è convinto che i suoi esperimenti siano per il miglioramento della sua specie, e che solo migliorando e rifinando quello che le divinità hanno donato al mondo gli umanoidi possano sperare di sopravvivere. Il personaggio tende a non farsi distrarre da moralità, etica o compassione, ma non deve essere malvagio. È attratto da ciò che repelle gli altri, e così facendo scopre metodi per migliorarsi che altri non potrebbero mai apprezzare.

Combattimento

Sebbene sia lungi dall'essere indifeso in combattimento, il tempo speso in laboratorio a ricercare nuovi metodi per migliorare la propria carne non migliora le sue abilità di combattimento. Di conseguenza, dovrebbe evitare gli scontri diretti.

Invece di gettarsi nella mischia, utilizza i suoi innesti e incantesimi per attaccare da distanza o per compensare le sue debolezze intrinseche prima di entrare in combattimento. Se si sceglie la seconda via, può diventare una minaccia in combattimento se si protegge con incantesimi come *resistenza dell'orso*, *forza del toro*, *pelle di pietra*, *armatura magica* e simili. Una volta entrato in mischia, diversi innesti possono offrirgli un significativo vantaggio in combattimento.

Avanzamento

Col progredire di livello, il personaggio non dovrebbe temere di creare nuovi innesti per sé o i suoi alleati. La combinazione degli innesti e dei vari segreti antichi che può apprendere lo rendono più versatile dei suoi compagni. Deve premurarsi di non generalizzare troppo; dovrebbe fin dall'inizio decidere quali sono gli obiettivi prefissi dai suoi innesti. Vuole diventare un guerriero più bravo? Uno scout migliore? Un più capace incantatore? Concentrare i suoi segreti antichi e innesti su queste linee, e il personaggio scoprirà di trovarsi in una posizione di maggior forza che se i suoi innesti non fossero complementari.

Riguardo l'interazione con gli altri, tenere a mente quando si seleziona un innesto, quanto estremo possa apparire. Se si scelgono innesti che comportano grandi cambiamenti nell'aspetto, il personaggio potrebbe ritrovarsi a spendere tempo e risorse a impedire agli altri di attaccarlo a vista.

Un metodo per eliminare questo problema, naturalmente, è di investire in oggetti come un *cappello del camuffamento* o una *tunica del mimetismo* che può utilizzare per camuffare i suoi innesti. Se le può usare, anche le *bacchette di metamorfosi* o *alterare se stesso* possono tornare utili. Se il personaggio non è interessato alla reazione che avranno gli altri al suo vero aspetto, farebbe meglio a concentrare i suoi acquisti su oggetti che potenziano il particolare tipo di innesto che si è scelto.

Risorse

Sebbene molte persone siano ripugnanze dall'opera del modellacarne, costui di solito è un incantatore arcano capace. Di conseguenza, un modellacarne è spesso tollerato in una gilda di maghi o altra associazione arcana, o addirittura il benvenuto in una gilda di incantatori malvagi che non sono troppo schizzinosi riguardo i particolari interessi del modellacarne. Come membro di una gilda o simile organizzazione, un modellacarne può spesso contribuirvi insegnando nuovi incantesimi, acquisendo rare componenti materiali, o catturando creature interessanti per lo studio e la vivisezione. L'esatta natura dei benefici disponibili in cambio di questi sforzi spesso dipende dalla gilda in questione.

MODELLACARNE NEL MONDO

I modellacarne non si fanno facilmente nuovi amici; la loro bizzarra ossessione con gli innesti alieni li rende creature difficili da avvicinare. Come risultato, i modellacarne vivono in posti remoti, lontano nelle terre selvagge o nelle profondità del sottosuolo. I pochi che vivono in grandi aree urbane tendono ad essere reclusi e affidarsi ad alleati o servitori che svolgono le loro commissioni. Naturalmente, esistono le eccezioni; alcuni rari modellacarne amano mostrare i loro corpi e le proprie scoperte al mondo.

Spesso, la vita solitaria di un modellacarne lo conduce alla crudeltà o alla pazzia. I modellacarne malvagi sono sadici che amano i tormenti che infliggono agli altri quasi quanto il brivido della creazione di un nuovo innesto. I PG potrebbero trovarsi ad affrontare un piccolo esercito di servitori potenziati da innesti, con un modellacarne al comando. Anche le aberrazioni sono attratte da questa classe di prestigio; un mind flayer o grell modellacarne sarebbero antagonisti memorabili.

Organizzazione

Lo studio dell'arte del modellacarne è un sentiero solitario. Non esiste nessuna organizzazione composta solamente da modellacarne. A volte, però, i modellacarne malvagi stringono patti con potenti aberrazioni come aboleth o mind flayer, scambiando i loro servizi e fedeltà per la conoscenza di nuovi innesti.

Reazioni dei PNG

I modellacarne hanno difficoltà a interagire con gli altri, in particolare con i custodi del Segno Ceruleo o gli abolitori del Circolo del Puro. Sono predisposti a comportarsi da aberrazioni, anche prima di raggiungere l'apoteosi. Questi individui hanno reazioni iniziali ostili verso un model-



Erkin Tiorki, un modellacarne

lacarne; la maggior parte delle altre persone avrà una reazione iniziale maldisposta. Ciò comprende anche gli altri modellacarne; essi custodiscono i loro segreti con gelosia e temono l'interesse di altri modellacarne più di qualsiasi altra cosa.

CONOSCENZE SUI MODELLACARNE

I personaggi con Conoscenze (arcane) possono fare ricerche sui modellacarne per apprendere maggiori informazioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni per le CD inferiori.

CD 10: "I modellacarne sono incantatori che si specializzano nella costruzione di innesti."

CD 15: "I modellacarne hanno diversi servitori che utilizzano come guardiani e soggetti per la sperimentazione dei loro progetti."

CD 20: "Non tutti i modellacarne sono malvagi; alcuni cercano semplicemente metodi per potenziare i propri corpi. La maggioranza di loro sono però sadici e crudeli, e la società dovrebbe temere questi individui."

CD 30: I personaggi che ottengono questo livello di successo possono apprendere importanti dettagli riguardo specifici modellacarne, compresa la natura delle loro ricerche e possibilmente anche che tipo di innesti possano avere loro e i loro servitori.

MODELLACARNE NEL GIOCO

I modellacarne sono eccellenti geni criminali. I loro servitori dispongono di numerosi innesti bizzarri e letali che li rendono più pericolosi,

e il modellacarne stesso può essere un antagonista memorabile e unico. Possono anche divenire interessanti alleati; un modellacarne amichevole può fornire ai PG potenti innesti e assistenza, come ricompensa per avere svolto una missione, o come pagamento.

Adattamento

I modellacarne sono abbastanza isolati dai fattori esterni di un mondo di campagna; finché il mondo permette la creazione di innesti, il modellacarne può restare più o meno identico a come viene presentato qui.

Se si fa uso dell'*Ambientazione di EBERRON*, si potrebbe considerare di concedere il privilegio di classe creare omuncolo dell'artefice al posto del requisito evoca famiglia, permettendo agli artefici con una tendenza più biologica di perseguire questa classe.

Incontri

I modellacarne malvagi sono fantastici antagonisti "scienziati pazzi". Le loro torri solitarie o dungeon sepolti sono luoghi di orrore e follia, dove mostruosità mutanti gorgogliano e urlano in perenne agonia. I modellacarne buoni e neutrali potrebbero servire da alleati di dubbia virtù, fonte di informazione che i cacciatori di aberrazioni consultano solo in casi disperati. Alcuni personaggi potrebbero addirittura mettersi alla ricerca di un modellacarne, sottoponendosi volontariamente ad alterazioni e chirurgia nella ricerca di forza e potere.

LI 12: Erkin Tiorki è uno gnomo ricercatore che studia le creature aberranti del Sottosuolo. Da tempo affascinato dalla forza e resilienza tremende dimostrare da queste creature, cominciò a esplorare metodi con cui rafforzare la propria piccola e fragile forma. Vive per l'opportunità di passare i "benefici" dei suoi studi ad altri, e quindi accetta spesso di effettuare innesti su personaggi consenzienti. Sfortunatamente, non tutte le sue prime opere erano efficaci o stabili quanto quelle di cui è in grado adesso, e alcuni ex avventurieri trasformati in mostri dai suoi primi goffi tentativi bramano vendetta. I PG potrebbero essere alla ricerca di Erkin per venire modificati da innesti in preparazione di una terribile sfida, oppure essere pagati per catturare (o uccidere) il modellacarne da uno dei suoi precedenti esperimenti.

Erkin Tiorki: Gnomo chierico 4 (Boccob)/mago 5/modellacarne 3; GS 12; umanoide Piccolo; DV 4d8+12 più 5d4+15 più 3d6+9; pf 74; Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 6 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +2; Att o att comp +7 in mischia (1d4/x3, artiglio squarciante) o +8 a distanza (1d6+1/19-20, balestra leggera+1); AS capacità magiche, scacciare non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+3, 4°); QS benefici del famiglia, evoca famiglia, famiglia aberrante, padronanza degli innesti (innesti silthilar e illithid), riserva di innesti (900), segreto antico (segreto degli aboleth), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +11*, Rifl +5*, Vol +11*; For 10, Des 10, Cos 16, Int 17, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (dungeon) +9, Conoscenze (piani) +8, Guarire +13, Nuotare +11, Sapienza Magica +22, Utilizzare Oggetti Magici +11; Allerta^B (fin quando Discalabus è a portata di mano), Creare Armi e Armature Magiche^B, Creare Costrutti, Creare Oggetti Meravigliosi, Innestare Carne[†], Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene^B, Stirpe di Aberrazione (+4 alle prove di Nuotare).

[†]Nuovo talento descritto a pagina 216.

Linguaggi: Gnomesco, Comune, Nanico, Goblin, Sottocomune.

Benefici del famiglia: Erkin ottiene dei benefici speciali dall'avere un famiglia.

Allerta (Str): *Discalabus conferisce Allerta al suo padrone finché si trova entro 1,5 metri.

Condividere incantesimi (Sop): Erkin può far sì che qualsiasi incantesimo lanci su di sé abbia effetto anche sul famiglia se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Può anche lanciare incantesimi con bersaglio "Incantatore" sul famiglia.

Legame empatico (Sop): Erkin può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha lo stesso legame ad un oggetto o luogo del suo famiglia.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - parlare con gli animali (solo mammiferi da tana, durata 1 minuto).

Famiglia aberrante: Erkin ha un famiglia di nome Discalabus, una scimmia che è in realtà un'aberrazione anziché un animale. Le capacità e caratteristiche della creatura sono fornite di seguito.

Riserva di innesti (Str): Erkin ha 900 punti che può spendere al posto dei PE quando crea degli innesti.

Tratti degli gnomi: Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro giganti.

*Gli gnomi ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da chierico preparati (4° livello dell'incantatore): 0 - guida (2), individuazione del magico, riparare (2); 1° - comando (CD 13), comprensione dei linguaggi, individuazione delle porte segrete^{DC}, protezione dal caos, scudo della fede; 2° - arma spirituale, individuazione dei pensieri^{DC} (CD 14), resistenza dell'orso, resistere all'energia.

D: Incantesimo di dominio. **Domini:** Conoscenza (lancia gli incantesimi di divinazione [C] a livello dell'incantatore +1, tutte le abilità di Conoscenze sono abilità di classe), Magia (utilizza gli oggetti magici come un mago di 10° livello).

Incantesimi da mago preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - lampo (CD 13), mano magica, prestidigitazione, spruzzo acido (+8 contatto a distanza); 1° - armatura magica*, dardo incantato, ritirata rapida, raggio di indebolimento (+8 contatto a distanza), scudo; 2° - freccia acida di Melf (+8 contatto a distanza), grazia del gatto, ragnatela (CD 15), sfocatura; 3° - arma magica superiore, interiora ondulant[†] (CD 16), volare; 4° - allucinazione mortale (CD 17).

[†]Nuovo incantesimo descritto a pagina 211.

*Già lanciato.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - distruggere non morti, frastornare, luce, resistenza; 1° - charme su persone, individuazione delle porte segrete, movimenti del ragno, spruzzo colorato; 2° - evoca mostri II, frastornare mostri, immagine minore, invisibilità; 3° - blocca persone, evoca mostri III, intermittenza, velocità; 4° - confusione, ridurre persone di massa, tempesta di ghiaccio.

Proprietà: Piastre di chitina+2, artiglio squarante*, balestra leggera+1 con 20 quadrelli, anello di protezione+1, zainetto pratico di Heward, perla del potere (incantesimo di 2° livello), bacchetta di vita falsata (31 cariche), 2 pozioni di cura ferite gravi, pozione di velocità.

*Un artiglio squarciante è un innesto illithid dettagliato a pagina 209 di *Abissi e Inferi*. Conferisce a Erkin un attacco naturale che infligge 1d4 danni con un colpo andato a segno e infligge danni x3 con un colpo critico. Egli subisce una penalità di -4 alle prove di abilità che richiedono precisione e manipolazione accurata con questo artiglio.

Discalabus, scimmia aberrante famiglio: GS -; aberrazione Minuscola; DV 12 (effettivi); pf 37; Iniz +2; Vel 9 m, scalare 9 m, volare 12 m (buona); CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta -6; Att o att comp +10 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, immunità al danno extra dei colpi critici e attacchi furtivi, parlare con il padrone, parlare con i primati, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +10; For 3, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (dungeon) +3, Conoscenze (piani) +2, Equilibrio +10, Guarire +12, Nascondersi +10, Osservare +3, Sapienza Magica +14, Scalare +10, Utilizzare Oggetti Magici +9; Arma Accurata.

SCORRIDORE DELLE TENEBRE

Lo vedi? Quel punto circolare di terreno tutto fangoso e liscio, dove tutta la pietra intorno è ruvida e solida? Una di quelle fauci gorgoglianti è saltata addosso a qualcuno lì, e di recente. Dammi quella pala. A volte lasciano le loro vittime sepolte nel fango che producono, e non si portano l'equipaggiamento del poveraccio una volta che hanno finito.

— Jasper Ringlerock della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre

Gli scorridenti delle tenebre dedicano la propria esistenza a viaggiare per i pericolosi abissi del sottosuolo. Alcuni offrono i loro servizi come guide per chi vuole percorrere le vie buie, mentre altri sono lupi solitari che vogliono solo esplorare i più profondi recessi di questo meraviglioso e pericoloso reame. Comprendono la disposizione del mondo sotterraneo come nessun altro, e utilizzano il suo terreno e caratteristiche per trarne vantaggio in combattimento.

DIVENTARE UNO SCORRIDORE DELLE TENEBRE

La classe del ranger è il percorso più facile per divenire uno scorridente delle tenebre. Nonostante debbano prendere gradi di classe incrociata in Conoscenze (dungeon), barbari e druidi possono soddisfarne abbastanza rapidamente i requisiti (a meno che non siano multiclasse in una classe che la possieda come abilità di classe). Probabilmente l'Intelligenza è la caratteristica più importante per uno scorridente delle tenebre, dato che conferisce punti abilità bonus e potenza diversi dei privilegi della classe. Dopo l'Intelligenza, il Carisma e la Destrezza sono probabilmente le migliori caratteristiche per il personaggio, dal momento che entrambe contribuiscono a molte sue abilità di classe.

Per via del requisito della scurovisione, la maggior parte degli scorridenti delle tenebre proviene da razze già adatte alla vita nel sottosuolo (nani, mezzorchi, drow e simili). Le creature con i talenti Stirpe di Aberrazione e Vista Inumana potrebbero venir ben accettati nella Gilda degli Scorridenti delle Tenebre.

REQUISITI DI ACCESSO

Abilità: Cercare 5 gradi, Conoscenze (dungeon) 5 gradi, Sopravvivenza 7 gradi.

Talenti: Allerta, Seguire Tracce.

Speciale: Scurovisione come tratto razziale o privilegio di classe.

Speciale: Il personaggio deve trovare un distaccamento della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre e fare richiesta di entrarvi a far parte. Una volta divenuto membro, otterrà il primo livello da scorridente delle tenebre. Se in seguito perderà l'affiliazione alla gilda, diventerà uno scorridente delle tenebre esiliato. Può continuare a guadagnare livelli in questa classe di prestigio, ma non potrà più contare sul sostegno della gilda.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello scorridente delle tenebre.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il personaggio ottiene competenza nelle armature leggere e nelle armi da guerra.

Emblema dello scorridente delle tenebre: Diventato uno scorridente delle tenebre, il personaggio riceve un *emblema dello scorridente delle tenebre* dalla Gilda degli Scorridenti delle Tenebre. Questo oggetto magico minore è descritto nel riquadro a pagina 205. Se l'emblema viene perso o distrutto, il personaggio può acquistarne un rimpiazzo in qualsiasi sala capitolare della gilda allo sconto del 50%.

Senso dell'orientamento (Str): Il personaggio possiede un incredibile senso dell'orientamento. Se studia uno specifico luogo sotterraneo per almeno 8 ore, quel luogo diviene il suo focus direzionale finché non sceglierà un nuovo luogo e lo studierà per 8 ore. Il personaggio deve trovarsi all'interno del suo focus direzionale per poterlo studiare. Il personaggio può usare *scopri il percorso* (come l'incantesimo omonimo) per determinare la rotta fisica più breve e diretta verso il suo focus direzionale, finché si trova entro 7,5 km da esso. La capacità funziona finché il personaggio resta sottoterra.

Speleologia (Str): Il personaggio è addestrato nel muoversi per caverne naturali. Ottiene un bonus di competenza pari al suo livello di classe alle prove di Artista della Fuga, Nuotare, Saltare, Scalare e Sopravvivenza finché rimane sottoterra.

Inoltre, il personaggio è considerato come se fosse di una categoria di taglia inferiore alla sua attuale taglia ai fini di stringersi in tunnel stretti o spazi confinati.

Conoscenza delle aberrazioni (Str): Il personaggio ha raccolto diverse informazioni sulle aberrazioni. A partire dal 2° livello, ottiene un bonus di competenza +2 a qualsiasi prova di abilità, tiro per colpire o tiro salvezza effettuato contro un'aberrazione.

Scurovisione (Str): A partire dal 2° livello, la portata della scurovisione del personaggio aumenta di 3 metri. Aumenta di altri 3 metri per ogni livello pari.

Combattere nelle grotte (Str): A partire dal 3° livello, il personaggio è così familiare con le caratteristiche del terreno del mondo sotterraneo che può sfruttarle per potenziare le sue capacità di combattimento. Mentre è sottoterra, ottiene un bonus alle prove di iniziativa pari al suo bonus di intelligenza, e può muoversi su terreno impervio (vedi pagina 148 del *Manuale del Giocatore*) a velocità normale. Inoltre, finché si trova in un quadretto di terreno impervio, come macerie o folto sottobosco, ottiene un bonus di circostanza +2 alla sua Classe Armatura.

Tunneltrasporto (Mag): Dal 3° livello in poi, il personaggio può utilizzare un effetto di *porta dimensionale* ingrandito come capacità magica una volta al giorno. Il personaggio non può

attraversare le barriere solide come potrebbe normalmente fare con l'incantesimo *porta dimensionale*. Inoltre, la rotta da utilizzare quando fa uso di *tunneltrasporto* deve seguire un'apertura che non sia più ampia di 3 metri. Il livello dell'incantatore è pari al doppio del livello da scorridore delle tenebre.

Percezione tellurica (Str): A partire dal 4° livello, il personaggio dispone di percezione tellurica fino a 9 metri. È sensibile alle vibrazioni del terreno e può automaticamente individuare la posizione di qualsiasi cosa si trovi in contatto con il terreno.

Sapienza delle pietre (Mag): Al 5° livello, il personaggio sviluppa un'affinità con la pietra grezza. Considera la pietra grezza come terreno morbido quando effettua prove di Sopravvivenza per seguire le tracce di una preda, e può usare *parlare con le pietre* come capacità magica (livello dell'incantatore pari al suo livello di classe) una volta al giorno.

Specialista delle aberrazioni (Str): Al 6° livello, aumenta la conoscenza di una particolare specie di aberrazione sotterranea da parte del personaggio. Il personaggio deve selezionare una specifica specie di aberrazione che ha una voce ambiente di sotterraneo, come le fauci gorgoglianti, i mind flayer o gli *umber hulk*. Contro questa specie di aberrazione, il suo bonus alla capacità conoscenza delle aberrazioni sale a +4.

Canzone degli abissi (Sop): Tutto ciò che avviene sotto terra è visto dalla pietra. Nel corso delle ere, innumerevoli

quantità di eventi sono accaduti, e hanno lasciato il loro segno sulla pietra. A partire dal 7° livello, il personaggio può far entrare in sintonia la sua mente con la canzone degli abissi. La canzone degli abissi può essere vista, avvertita, udita e gustata, e anche resa manifesta in modi mistici. Mentre è

sottoterra, la canzone degli abissi colma il personaggio di una sensazione di appartenenza e benessere. Questo effetto conferisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Inoltre, la capacità *parlare con le pietre* del personaggio diventa molto più potente del normale. Quando usa questa capacità, le pietre riportano una descrizione completa degli eventi richiesti. Con ogni uso, il personaggio ottiene la conoscenza di un massimo di tre fatti fra i seguenti argomenti: la disposizione di caverne e gallerie; la presenza di vegetali e funghi, minerali, corpi d'acqua o persone; popolazione animale locale; la presenza di creature elementali, potenti aberrazioni o non morti.

Combattere nelle grotte migliorato (Str): All'8° livello, le tecniche

di combattimento nelle grotte del personaggio migliorano ulteriormente. Il personaggio può prendere 10 in qualsiasi momento con le seguenti abilità mentre è sottoterra, anche



Jasper Ringlerock,
uno scorridore delle tenebre

TABELLA 9-9: SCORRIDORE DELLE TENEBRE

DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	<i>Emblema dello scorridore delle tenebre</i> , senso dell'orientamento, speleologia
2°	+1	+3	+0	+3	Conoscenza delle aberrazioni, scurovisione +3 m
3°	+2	+3	+1	+3	Combattere nelle grotte, <i>tunneltrasporto</i>
4°	+3	+4	+1	+4	Percezione tellurica, scurovisione +6 m
5°	+3	+4	+1	+4	<i>Sapienza delle pietre</i>
6°	+4	+5	+2	+5	Scurovisione +9 m, specialista delle aberrazioni
7°	+5	+5	+2	+5	Canzone degli abissi
8°	+6	+6	+2	+6	Combattere nelle grotte migliorato, scurovisione +12 m
9°	+6	+6	+3	+6	<i>Tunneltrasporto superiore</i>
10°	+7	+7	+3	+7	Camminare nella pietra, scurovisione +15 m

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello): Acrobazia, Artigianato, Artista della Fuga, Ascoltare, Cercare, Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura), Diplomazia, Equilibrio, Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Parlare Linguaggi, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni, Raggiare, Saltare, Scalare e Sopravvivenza.

quando minacciato o distratto; Artista della Fuga, Equilibrio, Nuotare, Saltare e Scalare.

Inoltre, il personaggio apprende uno stile di combattimento che incorpora il terreno nei suoi attacchi. Può far scivolare un avversario con un attacco riuscito e storcere una caviglia su roccia friabile o farla conficcare in una stalattite appuntita. Il personaggio potrebbe anche appoggiarsi alla parete di una grotta per fare un po' più di leva sul suo arco. Ad ogni modo, questo stile di combattimento funziona solo se il personaggio si trova in un quadretto di terreno impervio. Finché è così, somma un bonus di circostanza pari al suo bonus di Intelligenza (minimo +1) ai tiri per i danni con le armi da mischia e qualsiasi arma a distanza in un raggio di azione di 9 metri o meno.

Tunneltrasporto superiore (Mag): A partire dal 9° livello, la capacità *tunneltrasporto* del personaggio funziona come *teletrasporto superiore*, sebbene il personaggio sia sempre limitato dall'ampiezza dei passaggi attraverso cui si può teletrasportare. Il livello dell'incantatore è il doppio del suo livello di classe da scorridore delle tenebre.

Camminare nella pietra (Sop): Al 10° livello, il personaggio non deve più limitare le sue esplorazioni sotterranee alle caverne e i passaggi. Per un numero limitato di round al giorno, il personaggio può planare attraverso la pietra, terreno o qualsiasi altro tipo di terra eccetto i metalli con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Mentre cammina nella pietra, il personaggio ha una velocità di scavare pari alla sua velocità base sul terreno; questo scavare non lascia gallerie o fori, non crea increspature o altri segni di presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su di un'area in cui il personaggio sta camminando nella pietra lo spinge indietro di 9 metri e lo stordisce per 1 round se fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Il personaggio può camminare nella pietra per un numero di round al giorno pari a $10 +$ il modificatore di Intelligenza. Questi round possono essere non continuativi; il personaggio può attivare questa capacità per 4 round per attraversare una galleria che crolla e lasciare il resto dei round da utilizzare in seguito lo stesso giorno. Attivare e disattivare camminare nella pietra è un'azione gratuita. Se il personaggio sta ancora scavando quando il tempo scade, viene immediatamente espulso verso la superficie aperta più vicina, abbastanza grande da contenerlo. La distanza non è un fattore, ma l'espulsione è abbastanza dolorosa e obbliga il personaggio ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ($CD 10 + 1$ per ogni 1,5 metri percorsi prima di raggiungere un'area aperta) o restare stordito 1d4 round.

INTERPRETARE UNO SCORRIDORE DELLE TENEBRE

Il personaggio è innanzitutto un esploratore. Esprime una quasi costante curiosità riguardo a ciò che si possa trovare dietro la prossima piega di un tunnel. Allo stesso tempo, agisce da diplomatico, dato che i suoi vagabondaggi lo mettono in contatto con strane e reclusive società. Dovrebbe probabilmente cercare di essere amichevole e gentile, qualcuno di cui fidarsi come guida o addirittura come amico. Ma sotto la superficie, il personaggio è intraprendente e realista. Le profondità della terra non sono luogo per gli sprovveduti, e chi le attraversa dovrebbe sempre aspettarsi un pericolo, anche quando si sente completamente al sicuro.

Combattimento

Il personaggio dovrebbe concentrare le sue abilità di combattimento su colpi rapidi e veloci. La sua forza è nella mobilità in spazi confinati. Le armi a distanza gli non sono utili per due ragioni: l'ambiente senza luce rende il combattimento a lunga gittata raro nel migliore dei casi, e le gallerie tortuose e numerose coperture fanno sì che sia impossibile trovare un buon bersaglio a più di qualche dozzina di metri di distanza.

Col progredire dei livelli, il personaggio dovrebbe concentrarsi su talenti che ne migliorano la mobilità sul campo di battaglia. Schivare, Mobilità e Attacco Rapido sono tutte scelte eccellenti, dato che il personaggio può attraversare con facilità i terreni impervi per raggiungere una creatura, effettuare il suo attacco, e poi ritirarsi prima che questa possa rispondere. Siccome le altre creature non possono spostarsi altrettanto rapidamente in questi spazi ridotti, il personaggio può facilmente mantenere il vantaggio per tutto il combattimento. I talenti che potenziano le cariche possono risultare anch'essi utili, dato che la capacità di combattere nelle grotte gli permette di caricare facilmente anche sui terreni impervi.

Sebbene il personaggio si trovi a casa sottoterra, molte delle sue capacità funzionano altrettanto bene in dungeon più vicini alla superficie o addirittura in strutture in superficie. Dovrebbe sempre essere alla ricerca di terreno impervio da cui stabilire il suo predominio in combattimento.

Avanzamento

Con il progredire di livello da scorridore delle tenebre, il personaggio non dovrebbe dimenticarsi di acquistare gradi nelle varie abilità basate sul Carisma come Diplomazia, Intimidire e Raggiare. I suoi vagabondaggi sottoterra lo mettono in contatto con insediamenti sospettosi o apertamente ostili, e a meno che

EMBLEMA DELLO SCORRIDORE DELLE TENEBRE

Questo piccolo fermaglio è indossato dai membri della Gilda degli Scorridori delle Tenebre e identifica chi lo indossa come alleato o membro dell'organizzazione.

L'emblema conferisce un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Sopravvivenza effettuate in luoghi sotterranei, finché viene indossato in piena vista. Se chi lo indossa possiede dei livelli nella classe di prestigio dello scorridore delle tenebre, l'emblema può essere utilizzato per produrre *luce* (come l'incantesimo) a volontà, e l'emblema brilla debolmente di un pallido fuoco magico blu (come l'incantesimo *fiamma perenne*). Un personaggio esiliato dalla gilda ma che ha ancora livelli da

scorridore delle tenebre non può usare l'emblema per produrre *luce*, e l'emblema brilla di una pallida luce rossa anziché blu. La maggior parte degli scorridori delle tenebre indossa apertamente l'emblema in città, ma lo copre con del tessuto quando è nelle terre selvagge. In questo modo, la luce non attira attenzioni indesiderate, ma può essere rapidamente rivelato per facilitare un incontro inaspettato con una creatura sotterranea intelligente.

Invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un membro della classe di prestigio dello scorridore delle tenebre, *luce*, *fiamma perenne*; Prezzo 1.200 mo.

non intenda combattere tutto ciò che incontra (pessima scelta per chiunque si trovi sottoterra), sarà necessario che si presenti insieme ai suoi compagni come amichevoli visitatori. Qualsiasi talento che possa aiutare queste abilità è di conseguenza una buona scelta quando si guadagnano livelli.

Ricordarsi che Parlare Linguaggi è un'abilità di classe del personaggio. Scegliere uno o due linguaggi sconosciuti per livello è una buona idea, al fine di essere in grado di comunicare con alcune delle creature che si possono incontrare.

Dal momento che vagherà per zone inesplorate, è una buona idea che il personaggio porti con sé molte cose, provviste recuperate dall'ultima visita in paese o oggetti magici e altri oggetti che possa avere rinvenuto durante i suoi viaggi. Qualche sorta di contenitore extradimensionale, come una *borsa conservante* o un *bucio portatile*, sono saggi investimenti. Il personaggio dovrebbe anche raccogliere oggetti magici che potenzino i suoi vari metodi di movimento. Un *elmo del movimento subacqueo*, un *anello del nuotare*, *pantofole del ragno* e *ali del volo* sono tutti oggetti abbastanza utili quando si percorrono gallerie inesplorate.

Risorse

Vedi la presentazione della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre, pagina 219.

SCORRIDORI DELLE TENEBRE NEL MONDO

Sebbene gli scorridenti delle tenebre si accontentino di esplorare il sottosuolo, quelli che appartengono alla gilda (ovvero circa il novanta per cento degli scorridenti delle tenebre) offrono i loro servizi come guide a mercanti, pellegrini o avventurieri che devono attraversare le buie regioni del sottosuolo del mondo. Vengono anche richiamati come mercenari negli eserciti che si muovono nelle profondità della terra. I PG potrebbero voler ingaggiare uno scorridente delle tenebre per una qualsiasi delle precedenti ragioni, oppure potrebbero incontrarne uno nel corso di un'avventura.

Organizzazione

Vedi la presentazione della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre, pagina 219.

Reazioni dei PNG

La Gilda degli Scorridenti delle Tenebre impone un potente e ben noto statuto a tutti coloro che vi appartengono. Uno scorridente delle tenebre è tenuto a servire e proteggere i suoi clienti dai pericoli delle terre selvagge, a rischio di espulsione ed esilio dalla gilda. Come risultato, la maggior parte delle razze non di aberrazione del sottosuolo reagiscono favorevolmente a uno scorridente delle tenebre, e hanno un atteggiamento iniziale non peggiore di indifferente a discapito di qualsiasi tensione razziale possa esistere tra gli individui.

Le aberrazioni che riconoscono un personaggio come scorridente delle tenebre potrebbero avere al meglio un atteggiamento iniziale maldisposto, dato che a volte gli scorridenti delle tenebre agiscono da spie contro queste razze.

CONOSCENZE SUGLI SCORRIDORI DELLE TENEBRE

I personaggi con Conoscenze (locali) possono fare ricerche sugli scorridenti delle tenebre per apprendere maggiori informazioni

su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, il DM deve leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni per le CD inferiori.

CD 10: "Lo scorridente delle tenebre è un esploratore, guida e spia che incentra le sue abilità sul reame sotterraneo."

CD 15: "La maggior parte degli scorridenti delle tenebre appartiene a una potente gilda. Questa gilda ha delle case capitolari disposte nel sottosuolo, comprese alcune città altrimenti ostili; queste case sono ottimi posti dove riposare o nascondersi in caso si sia loro alleati."

CD 20: "Ci si aspetta che tutti gli scorridenti delle tenebre indossino uno stemma magico che proclama la loro alleanza alla gilda. Alcuni scorridenti delle tenebre hanno spezzato i loro legami con la gilda. Costoro sono pericolosi, ma li si può distinguere dal bagliore rosso emesso dai loro emblemi. Qualcuno che si rifiuti di mostrare il proprio emblema, anche se sostiene di essere uno scorridente delle tenebre, probabilmente vi sta nascondendo qualcosa."

CD 30: I personaggi che ottengono questo livello di successo possono apprendere importanti dettagli riguardo potenti scorridenti delle tenebre e la loro gilda all'interno della campagna. Sanno anche certe parole d'ordine che possono facilitare i contatti iniziali con uno scorridente delle tenebre e conferire un bonus di circostanza +6 alle prove di Diplomazia per modificare l'atteggiamento iniziale dello scorridente.

SCORRIDORI DELLE TENEBRE NEL GIOCO

Uno scorridente delle tenebre trascorre gran parte del suo tempo nelle grandi distese di grotte e gallerie sotto la superficie del mondo. Se i PG desiderano esplorare il sottosuolo, farebbero bene ad assicurarsi l'aiuto di uno scorridente delle tenebre come guida.

Gli scorridenti delle tenebre sono di solito molto ricercati come guide verso gli avamposti di diverse aberrazioni. Un PNG scorridente delle tenebre potrebbe facilmente allearsi o farsi ingaggiare dagli avventurieri per condurli a una città aboleth o roccaforte mind flayer.

Adattamento

Se il mondo di campagna non comprende una regione sotterranea, si può continuare ad utilizzare lo scorridente delle tenebre con qualche modifica. Si selezioni semplicemente un terreno inospitale, come una palude o l'alta montagna, e stabilire la gilda in quella regione. Si possono anche utilizzare gli scorridenti delle tenebre come gilda altamente specializzata all'interno dei confini di una città particolarmente grande. In questo caso, la gilda funzionerebbe in maniera simile a una gilda dei ladri, sebbene più interessata ad aiutare i visitatori ad adattarsi alla città che ad approfittarsi di loro in maniera illegale. Diverse capacità degli scorridenti delle tenebre possono adattarsi a funzionare nei vicoli o in mezzo alla folla, sebbene il privilegio di conoscenza delle aberrazioni dovrebbe essere cambiato in qualcosa di più appropriato alla città in questione.

Un esempio di scorridente delle tenebre compare nella descrizione della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre a pagina 219.

MAGIA DOMINIO DELLA CORRUZIONE

Sebbene le aberrazioni padrone possiedano incantesimi unici e letali e oggetti magici propri, gli umanoidi associati alle aberrazioni (alienisti, cultisti, servitori, spie o cacciatori) possiedono delle magie specializzate al servizio o avverse alle aberrazioni padrone. Le divinità delle aberrazioni generano nuovi orribili domini clericali di cui alcuni cultisti fanno uso; aberrazioni incantatrici e cacciatori di aberrazioni creano nuovi incantesimi di ogni sorta; e, infine, le aberrazioni conoscono i segreti di molti oggetti magici, compresi vari innesti e "miglioramenti" che a volte vengono inflitti sugli umanoidi.

Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) si trovano in questo capitolo.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi da bardo di 3^o livello

Invocare il segno ceruleo*: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

Incantesimi da bardo di 5^o livello

Moralità annientata*: Il soggetto diventa malvagio.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi da chierico di 2^o livello

Individuazione delle aberrazioni*: Individua la presenza delle aberrazioni.

Fulmine oscuro*: Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.

Incantesimi da chierico di 3^o livello

Invocare il segno ceruleo*: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

Incantesimi da chierico di 4^o livello

Oscurità dannata*: L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.

Incantesimi da chierico di 5^o livello

Moralità annientata*: Il soggetto diventa malvagio.

Incantesimi da chierico di 8^o livello

Contaminare*: Una vasta massa d'acqua diventa velenosa.

Ragno mentale*: Origlia ai pensieri di un massimo di otto creature.

Incantesimi da chierico di 9^o livello

Desolazione*: Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 30 metri per livello.

Divinità: Chaunadaur, il Paziente.

Potere concesso: Una volta al giorno, con un'azione standard, il personaggio può utilizzare un tocco corruttore effettuando un attacco di contatto in mischia. Il tocco corruttore infligge 1d6 danni per ogni due livelli e lascia il bersaglio infermo per 1 round. Il tocco corruttore funziona solo sulle creature viventi.

Incantesimi del dominio della Corruzione

- 1 **Devastazione**: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
- 2 **Cecità/Sordità**: Rende il soggetto cieco o sordo
- 3 **Contagio**: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
- 4 **Moralità annientata***: Il soggetto diventa malvagio.
- 5 **Regressione mentale**: Int e Car del soggetto scendono a 1.
- 6 **Pustole***: Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 punti di Cos.
- 7 **Demenza**: Il soggetto è in preda a una confusione continua.
- 8 **Contaminare***: Una vasta massa d'acqua diventa velenosa.
- 9 **Desolazione***: Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 30 metri per livello.

DOMINIO DELLA FOLLIA

Divinità: Erythnul, Mak Thuum Ngatha, Tharizdun, Vecna.

Potere concesso: Il personaggio impazzisce lentamente. Sottrarre 1 da tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza (come le prove di Ascoltare) e i tiri salvezza sulla Volontà. Una volta al giorno, il personaggio può agire con la lucidità dell'assoluta follia. Sommare metà del suo livello a una singola prova di Saggezza o tiro salvezza sulla Volontà. Scegliere di usare questo potere prima di effettuare il tiro.

Incantesimi del dominio della Follia

- 1 **Confusione inferiore**: Una creatura è confusa per 1 round.
- 2 **Tocco di follia***: Frastorna una creatura per 1 round per livello.
- 3 **Ira**: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.
- 4 **Confusione**: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
- 5 **Fulmini diabolici***: Un raggio per round, frastorna 1d3 round.



Un chierico di Tharizdun invoca il potere del dominio della Follia

- 6 **Allucinazione mortale**: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.
- 7 **Demenza**: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
- 8 **Urlo di follia***: Il soggetto ha -4 alla CA, niente scudo, tiro salvezza sui Riflessi riuscito solo con 20.
- 9 **Fatale**: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

DOMINIO DELLA FORZA

Divinità: Tharizdun.

Potere concesso: Manipolando le forze cosmiche dell'inerzia e della forza, il personaggio può effettuare nuovamente una volta al giorno qualsiasi tiro per il danno (di un'arma, incantesimo o capacità) e tenere il migliore dei due tiri. Questo potere concesso è considerato una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della Forza

- 1 **Armatura magica^F**: Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4.
- 2 **Dardo incantato**: 1d4+1 danni; +1 dardo per ogni due livelli oltre il 1° (max 5).
- 3 **Scoppio di forza***: Raggio che infligge 1d6 danni per ogni 2 livelli dell'incantatore (max 5d6).
- 4 **Sfera elastica di Otiluke^M**: Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto.
- 5 **Muro di forza^M**: Un muro immune ai danni.
- 6 **Repulsione**: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
- 7 **Gabbia di forza^M**: Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno.
- 8 **Sfera telecinetica di Otiluke^M**: Come *sfera elastica di Otiluke*, ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente.
- 9 **Mano stritolante di Bigby^M**: Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore.

DOMINIO DELLE FOSCHE TENEBRE

Divinità: Il Paziente.

Potere concesso: Il personaggio riceve il talento *Combattere alla Cieca*.

Nota: La descrizione di questo dominio è una revisione del dominio delle Tenebre presentato nel *Libro delle Fosche Tenebre*.

Incantesimi del dominio delle Fosche Tenebre

- 1 **Scururovisione**: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
- 2 **Fulmine oscuro***: Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.
- 3 **Oscurità profonda**: L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
- 4 **Oscurità dannata***: L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.
- 5 **Tentacoli neri di Evard**: Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m.
- 6 **Muro di forza**: Un muro immune ai danni.
- 7 **Camminare nelle ombre**: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.

- 8 **Buio completo***: Oscurità nel raggio di 30 metri per livello entro la quale le creature malvagie sono in grado di vedere.
- 9 **Schermo**: Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.

DOMINIO DELLA MENTE

Divinità: Boccob, Ilsensine, Olidammara, Wee Jas.

Potere concesso: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggiare.

Incantesimi del dominio della Mente

- 1 **Comprensione dei linguaggi**: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
- 2 **Individuazione dei pensieri**: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
- 3 **Legame telepatico inferiore**: Si collega ad un soggetto entro 9 m per 10 min. per livello.
- 4 **Rivela bugie**: Rivela le menzogne deliberate.
- 5 **Legame telepatico di Rary**: Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
- 6 **Sonda pensieri***: Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round.
- 7 **Ragno mentale***: Origlia ai pensieri di un massimo di otto creature.
- 8 **Vuoto mentale**: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
- 9 **Fatale**: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

DOMINIO DELL'ODIO

Divinità: Ghaunadaur, la Grande Madre.

Potere concesso: Scegliere un avversario. Contro quell'avversario il personaggio ottiene un bonus profano di +2 agli attacchi, tiri salvezza e Classe Armatura per 1 minuto. Questa capacità soprannaturale è utilizzabile una volta al giorno come azione gratuita.

Incantesimi del dominio dell'Odio

- 1 **Devastazione**: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
- 2 **Spaventare**: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
- 3 **Scagliare maledizione**: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
- 4 **Canto di discordia**: Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
- 5 **Giusto potere**: La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
- 6 **Proibizione^M**: Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.
- 7 **Blasfemia**: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
- 8 **Antipatia**: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.
- 9 **Lamento della banshee**: Uccide una creatura per livello.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi da druido di 2° livello

Individuazione delle aberrazioni*: Individua la presenza delle aberrazioni.

Invocare il segno ceruleo*: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

Incantesimi da druido di 3° livello

Purezza della natura*: Raggio che infligge 2d6 danni da forza ai non morti e 5d6 alle aberrazioni.

Incantesimi da druido di 6° livello

Pustole*: Una creatura per livello subisce un risucchio di 1d4 punti di Cos.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi da mago e da stregone di 2° livello

Divinazione **Individuazione delle aberrazioni***: Individua la presenza delle aberrazioni.

Invocazione **Fulmine oscuro***: Infligge 1d8 danni per ogni 2 livelli e stordisce per 1 round.

Incantesimi da mago e da stregone di 3° livello

Invocazione **Invocare il segno ceruleo***: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

Trasmutazione **Braccia abbondanti***: Fa crescere due braccia addizionali.

Interiora ondulanti*: Ottiene immunità al danno extra dai colpi critici e dagli attacchi furtivi.

Incantesimi da mago e da stregone di 4° livello

Invocazione **Oscurità dannata***: L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni ad ogni round.

Incantesimi da mago e da stregone di 6° livello

Divinazione **Sonda pensieri***: Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round.

Incantesimi da mago e da stregone di 9° livello

Evocazione **Buio completo***: Oscurità nel raggio di 30 metri per livello entro la quale le creature malvagie sono in grado di vedere.

Invocazione **Invocare magia***: Nega momentaneamente gli effetti dell'anti-magia.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi da paladino di 3° livello

Invocare il segno ceruleo*: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi da ranger di 2° livello

Invocare il segno ceruleo*: Le aberrazioni restano inferme, nauseate, frastornate o stordite.

INCANTESIMI

Sebbene molte aberrazioni padrone sviluppino i propri incantesimi arcani, molti di questi sono incantesimi divini associati ai vari domini delle divinità delle aberrazioni. Alcuni si trovano solo nelle mani di spregevoli cultisti umanoidi, mentre altri sono potenti armi contro le aberrazioni.

BRACCIA ABBONDANTI

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Due braccia artigliate crescono sul corpo del soggetto. Le braccia sono vagamente umanoidi, ma coperte di scaglie o pelo e terminano in artigli affilati. L'incantesimo trasforma qualsiasi abito o armatura indossata dalla creatura in modo da accomodare le braccia aggiuntive; al termine della durata l'abito e l'armatura della creatura tornano normali.

Le braccia concedono al soggetto due attacchi primari con l'artiglio. Un colpo da uno degli artigli infligge danni taglienti pari a 1d6 (1d4 se Piccolo) più il modificatore di Forza della creatura. Gli artigli non possono essere utilizzati per impugnare armi o manipolare oggetti. Dato che gli artigli sono attacchi primari, il personaggio può usarli per attaccare in aggiunta agli attacchi con le armi senza penalità. Gli artigli sono considerati armi magiche al fine di superare la riduzione del danno. Se entrambi gli attacchi con l'artiglio colpiscono lo stesso bersaglio, le braccia possono lacerare il bersaglio per infliggere danni extra pari a 2d6 più 1,5 volte il modificatore di Forza del soggetto.

Lanci ripetuti di *braccia abbondanti* su di una creatura non sono cumulativi; si limitano a far ricominciare la durata.

Componente materiale: Un artiglio di xill.

BUIO COMPLETO

Evocazione (Creazione) [Male]

Livello: Fosche Tenebre 8, mago/stregone 9

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione del raggio di 30 m per livello

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Buio completo si estende dall'incantatore, generando un'area di oscurità magica fredda e nauseante. L'oscurità è simile a quella generata dall'incantesimo *oscurità profonda*, ma non può essere dissolta dalla luce magica (sebbene un incantesimo *luce* o simile effetto di livello pari o superiore può temporaneamente sopprimere *buio completo* mentre le aree si sovrappongono, ripristinando la normale illuminazione).

nell'area colpita per tutta la durata dell'incantesimo o effetto di luce). Inoltre, le creature malvagie possono vedere in questa oscurità come se fosse semplicemente un'area scarsamente illuminata.

Componente materiale arcana: Un'asticella nera, lunga 15 centimetri, cosparsa di sangue umanoide.

CONTAMINARE

Trasmutazione [Male]

Livello: Chierico 8, Corruzione 8

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Area: L'acqua in un volume di 3 m per livello per 30 m per livello per 3 m per livello (F)

Durata: Permanente; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore inquina e rende lievemente velenosa l'acqua (o altro liquido). Tutte le creature con 1 Dado Vita o meno che si trovano nell'acqua al momento del lancio, muoiono immediatamente. Chiunque beva quest'acqua deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1d4 danni alla Costituzione. Qualunque creatura con 2 o più Dadi Vita immersa nell'acqua deve effettuare un tiro salvezza come se l'avesse bevuta.

Se l'incantatore agisce solo su di una parte di un grosso corpo d'acqua, l'acqua contaminata si mescola con l'acqua pura. Se l'intero corpo d'acqua non è superiore a quattro volte l'area influenzata, tutta l'acqua resta in contaminata nel giro di 24 ore dopo, ma il danno per berla o nuotarci è solo 1d2 alla Costituzione. Se il corpo d'acqua è più di quattro volte l'area influenzata ma meno di venti, dopo 24 ore l'acqua ha un cattivo sapore ma nessun effetto dannoso. Se tutto il corpo d'acqua è più di venti volte l'area influenzata, l'acqua contaminata si mescola a quella pura e perde tutti i suoi effetti dopo 24 ore.

Componente materiale: Un pesce morto e una goccia di veleno.

DESOLAZIONE

Trasmutazione [Male]

Livello: Chierico 9, Corruzione 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Area: Raggio di 30 m per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (vegetali) o Tempra nega (altre creature viventi)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa avvizzire e corrompe una grande area di terra. I vegetali con 1 o meno Dadi Vita si seccano e muoiono, e il terreno non è più in grado di sostenere la vita vegetale. I vegetali con più di 1 Dado Vita devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o morire. Anche quelli che superano i loro tiri salvezza subiscono 5d6 danni. Tutte le creature

viventi nell'area, salvo i vegetali (e l'incantatore), devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o subiscono 1d4 danni alla Forza.

Gli oggetti incustoditi, comprese strutture come pareti e porte, diventano fragili e perdono 1 punto di durezza (fino a un minimo di 0), e poi subiscono 1d6 danni (questo danno supera qualsiasi durezza restante).

Solo gli effetti di ripetuti incantesimi *desiderio* o *miracolo* possono disfare l'effetto permanente dell'incantesimo.

Componente materiale: Il cadavere di una creatura vivente da poco morta o conservata.

FULMINE OSCURO

Invocazione [Male, Oscurità]

Livello: Chierico 2, Fosche Tenebre 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore effettua un attacco di contatto a distanza contro un avversario, lanciando un dardo di fredde tenebre dalla sua mano sinistra. Il dardo infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Metà del danno è da freddo, mentre l'altra metà non ha un tipo specifico. Quando viene colpito, l'avversario deve superare anche un tiro salvezza sulla Tempra o restare stordito per 1 round, sopraffatto dalla carica malvagia del *fulmine oscuro*.

FULMINI DIABOLICI

Ammaliamento [Influenza Mentale]

Livello: Follia 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo conferisce al personaggio la capacità di effettuare un attacco di raggio per round. Il raggio frastorna una creatura vivente, annebbiandone la mente così che non sia in grado di effettuare azioni per 1d3 round. La creatura non è stordita (quindi gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, utilizzare capacità mentali e così via.

INDIVIDUAZIONE DELLE ABERRAZIONI

Divinazione

Livello: Chierico 2, druido 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Quarto di cerchio emanato dal personaggio fino all'estremità del raggio di azione

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Il personaggio può individuare la presenza di tutte le aberrazioni nell'area. L'ammontare di informazioni rivelato dipende da quanto a lungo studi una particolare area o soggetto:

1° round: Presenza o assenza di vita aberrante.

2° round: Numero di diverse aure aberranti e la forza dell'aura più potente. Se il personaggio individua tramite questo incantesimo una schiacciante forza aberrante, e i Dadi Vita o il livello della fonte dell'aura è perlomeno il doppio del suo livello del personaggio, il personaggio resta stordito per 1 round e l'incantesimo ha termine.

3° round: La forza e la posizione di ciascuna aura.

Potere dell'aura: Il potere dell'aura aberrante dipende dal tipo di creatura individuata e dai suoi Dadi Vita; vedi la tabella seguente. Se un'aura ricade in più di una categoria di potere, l'incantesimo indica la più potente delle due. Un umanoide con il talento Stirpe di Aberrazione viene individuato come Debole anche se ha più di 3 Dadi Vita.

Dadi Vita	Forza
1-3 o meno	Debole
4-7	Moderata
8-13	Forte
14 o più	Schiacciante

Protrarsi dell'aura: Quanto a lungo l'aura permane dipende dalla sua forza originaria:

Forza dell'aura	Durata
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6 x 10 minuti
Forte	1d6 ore
Schiacciante	1d6 giorni

Ad ogni round l'incantatore può voltarsi per individuare la presenza di aure aberranti in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INTERIORA ONDULANTI

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 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 livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo provoca una profonda trasformazione nella creatura bersaglio. All'esterno, il bersaglio sembra

identico a prima. All'interno, gli organi interni della creatura prendono a muoversi costantemente, ed evitano attivamente di venire colpiti dalle armi. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è immune ai danni extra dei colpi critici e gli attacchi furtivi. Inoltre, il bersaglio subisce il minimo danno possibile dalle cadute e ottiene un bonus di potenziamento +4 a tutti i tiri salvezza contro veleno, malattia e paralisi.

INVOCARE MAGIA

Invocazione

Livello: Mago/stregone 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione rapida

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round

Il personaggio genera una scintilla di magia in un posto dove la magia non può normalmente funzionare, come all'interno di un *campo anti-magia*, un'area di magia morta o un piano di magia nulla. Farlo concede al personaggio la capacità di lanciare un singolo incantesimo di 4° livello o inferiore, che pone termine all'effetto dell'incantesimo.

Lanciare *invocare magia* è un'azione rapida, come lanciare un incantesimo rapido. Si può svolgere una sola azione rapida per round. Normalmente, il personaggio lancia *invocare magia* e poi lo fa seguire immediatamente dal lancio di un altro incantesimo come azione standard.

Componente materiale: Un diamante del valore di 1.000 mo.

INVOCARE IL SEGNO CERULEO

Invocazione

Livello: Bardo 3, chierico 3, druido 2, mago/stregone 3, paladino 3, ranger 2

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Più aberrazioni i cui Dadi Vita totali sommati non eccedano il doppio del livello dell'incantatore all'interno di una propagazione che si emana dal personaggio fino all'estremità del raggio di azione

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: No

Il *segno ceruleo* è un antico simbolo che si dice incarni la purezza del mondo naturale, e come tale sia anatema per le aberrazioni. Sebbene druidi e ranger siano le classi più note a far uso di questo antico incantesimo, la sua magia è davvero universale e può essere appresa da qualsiasi classe di incantatore.

Quando lancia questo incantesimo, il personaggio traccia il *segno ceruleo* nell'aria con una mano, lasciando una luminosa runa blu sospesa per un breve periodo prima si illumina e riempia l'area di effetto con un impulso di luce cerulea. Qualsiasi aberrazione nell'area deve effettuare un tiro salvezza

sulla Tempra o subirne gli effetti dannosi. Le aberrazioni più pericolose vengono colpite per prime.

Dadi Vita delle aberrazioni	Effetto
Fino a livello dell'incantatore +10	Nessuno
Fino a livello dell'incantatore +5	Infermo
Fino a livello dell'incantatore	Nauseato
Fino a livello dell'incantatore -5	Frastornato
Fino a livello dell'incantatore -10	Stordito

Ogni effetto dura 1 round.

Nessuno: L'aberrazione non subisce alcun effetto negativo, anche se fallisce il suo tiro salvezza.

Infermo: L'aberrazione subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica per 1 round.

Nauseato: L'aberrazione non può attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi, o fare qualsiasi cosa salvo una singola azione di movimento per 1 round.

Frastornato: L'aberrazione non può svolgere azioni, ma non ha penalità alla Classe Armatura, per 1 round.

Stordito: L'aberrazione fa cadere qualsiasi cosa abbia in mano, non può svolgere azioni, subisce una penalità di -2 alla CA, e perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se c'è) per 1 round.

Una volta che una creatura si riprende da un effetto, sale di un livello sulla tabella. Quindi, una creatura stordita da questo incantesimo, è frastornata

nel round successivo, nauseata in quello dopo ancora, e inferma nel 4° round, e poi recupera normalmente nel round successivo.

MORALITÀ ANNIENTATA

Ammaliamento [Influenza mentale, Male]

Livello: Bardo 5, chierico 5, Corruzione 4

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura non malvagia

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa diventare malvagia una creatura. La componente caotica/neutrale/legale dell'allineamento del soggetto rimane immutata. Il soggetto mantiene qualsiasi atteggiamento, alleanza e legame avesse in precedenza, purché non siano in conflitto con il suo nuovo allineamento. Altrimenti, d'ora in avanti agirà con il suo nuovo atteggiamento egoista, sanguinario e crudele.

Ad esempio, un mago potrebbe non rivoltarsi immediatamente contro il suo compagno guerriero senza motivo, in particolare nel mezzo di un combattimento in cui stanno lottando dalla stessa parte. Ma potrebbe lasciar ferire o uccidere l'amico se questi sta trasportando

*Un chierico invoca
il segno ceruleo in
combattimento
contro un chuul*



qualcosa di prezioso che potrebbe essere recuperato in seguito, oppure usare i suoi incantesimi per controllare o ingannare l'amico per ottenere ciò che desidera. Potrebbe addirittura decidere di tradire o attaccare l'amico se potrebbe trarne giovamento.

Componente materiale arcana: Un simbolo sacro in polvere.

OSCURITÀ DANNATA

Invocazione [Male, Oscurità]

Livello: Chierico 4, mago/stregone 4, Fosche Tenebre 4

Componenti: V, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Vedi sotto

Questo incantesimo è simile a *oscurità*, eccetto che chi si trova nell'area di oscurità subisce anche danno sacrilego. Le creature di allineamento buono subiscono 2d6 danni per round nell'oscurità, e le creature che non sono né buone né malvagie subiscono 1d6 danni. Come l'incantesimo *oscurità*, l'area di oscurità ha un raggio di 6 metri, e l'oggetto che serve da bersaglio dell'incantesimo può essere coperto per bloccare l'oscurità (e quindi l'effetto dannoso).

Oscurità dannata oppone o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

La resistenza agli incantesimi si applica al danno inflitto dall'incantesimo ma non all'area di oscurità.

Componente materiale arcana: Un grumo di pece con un minuscolo ago all'interno.

PUREZZA DELLA NATURA

Invocazione

Livello: Druido 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Uno o più raggi

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un raggio scintillante di luce verde parte dalla mano distesa dell'incantatore. Il personaggio può dirigere questo raggio contro qualsiasi bersaglio nel raggio di azione. Se colpisce il bersaglio, il raggio infligge 1d6 danni da forza.

Contro non morti e costrutti, il raggio infligge 2d8 danni da forza.

Contro le aberrazioni, il raggio infligge 5d6 danni da forza e minaccia un colpo critico con un tiro di 19-20. Un'aberrazione uccisa da questo danno viene trasformata immediatamente in inerte materia vegetale dall'odore pungente.

Il personaggio può generare un raggio addizionale ogni quattro livelli oltre il 5° (fino a un massimo di quattro

raggi al 17° livello). I raggi possono essere sparati contro lo stesso o a diversi bersagli, ma tutti i raggi devono essere mirati a bersagli entro 9 metri l'uno dall'altro e sparati in contemporanea.

PUSTOLE

Necromanzia [Male]

Livello: Corruzione 6, druido 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Fino a una creatura vivente per livello, nessuna delle quali può trovarsi a più di 3 m di distanza da un'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura colpita subisce un risucchio di 1d4 punti di Costituzione. La pelle si spezza per le lesioni e acquisisce un pallido colorito giallognolo.

RAGNO MENTALE

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chierico 8, Mente 7

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersagli: Fino a otto creature viventi nel raggio di azione

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette al personaggio di origliare i pensieri di un massimo di otto creature alla volta, con un'azione standard, udendo a scelta:

- Il caos incessante raffigurato dalle immagini dei pensieri di superficie.
- Singoli treni di pensiero in qualsiasi ordine desideri.
- Informazioni tratte da tutte le menti riguardo un particolare argomento, cosa o essere, un'informazione per livello dell'incantatore.
- Uno studio in dettaglio dei pensieri e ricordi di una delle creature del gruppo.

Una volta per round, se non si svolge un dettagliato studio della mente di una creatura, il personaggio può tentare (con un'azione standard) di impiantare una *suggestione* nella mente di una qualsiasi creatura colpita. La creatura può effettuare un altro tiro salvezza sulla Volontà per resistere alla *suggestione*, utilizzando la CD del tiro salvezza di *ragno mentale*. (Le creature con una speciale resistenza agli incantesimi di ammalimento possono utilizzarla per evitare di restare influenzate dalla *suggestione*). Il successo su questo tiro salvezza non nega gli altri effetti del *ragno mentale* su quella creatura.

Il personaggio può influenzare tutte le creature intelligenti di sua scelta nel raggio di azione (fino ad un limite di otto),

a partire dalle creature note o nominate. Il linguaggio non è una barriera, e non c'è bisogno di conoscere personalmente le creature: il personaggio può scegliere, ad esempio, "le otto guardie più vicine che si trovano in quella camera". L'incantesimo non può colpire coloro che superano un tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale: Un ragno di qualsiasi taglia o specie. Può essere morto, ma deve avere ancora tutte e otto le zampe.

SCOPPIO DI FORZA

Invocazione [Forza]

Livello: Forza 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il personaggio dirige un colpo di forza invisibile verso il bersaglio prescelto. Il colpo è un attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d6). Inoltre, un colpo andato a segno forza il bersaglio ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o venire buttato a terra (applicare modificatori di taglia e stabilità al tiro salvezza come se l'incantesimo fosse un'azione di spingere).

SONDA PENSIERI

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Mago/stregone 6, Mente 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto sono accessibili al personaggio, a partire dai ricordi sepolti nei recessi della mente a quelli più spesso richiamati. Il personaggio può apprendere la risposta a una domanda per round, al meglio delle conoscenze del soggetto. Il personaggio può anche sondare un soggetto addormentato, sebbene questi debba effettuare un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD dell'incantesimo *sonda pensieri* per svegliarsi dopo ogni domanda. Il soggetto che non desidera essere sondato può cercare di portarsi al di fuori del raggio di azione del potere, a meno che non ne venga in qualche modo impedito. Il personaggio pone le domande telepaticamente, e risponde a quelle domande vengono impartite direttamente alla sua mente. Il personaggio e il bersaglio non devono parlare lo stesso linguaggio, sebbene le creature meno intelligenti possano fornire solo appropriate immagini visive in risposta alle domande.

TOCCO DI FOLLIA

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il personaggio può frastornare una creatura vivente effettuando con successo un attacco di contatto. Se il bersaglio non supera un tiro salvezza sulla Volontà, la mente è annebbiata e non può svolgere azioni per 1 round per livello dell'incantatore. Una creatura frastornata non è stordita (quindi gli attaccanti non hanno alcun vantaggio speciale contro di essa), ma non può muoversi, lanciare incantesimi, utilizzare capacità mentali e così via.

URLO DI FOLLIA

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Follia 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1d4+1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può far altro che urlare, gorgogliare e saltare in giro come se fosse completamente pazzo. L'incantesimo rende impossibile alla vittima fare altro che non sia correre gemendo. L'incantesimo infligge al soggetto una penalità di -4 alla Classe Armatura, rende impossibili i tiri salvezza sui Riflessi tranne con un tiro di 20, e rende impossibile l'uso dello scudo.

OGGETTI MAGICI

Naturalmente, le aberrazioni custodiscono attentamente i segreti della creazione di innesti e altri oggetti magici unici.

Amuleto della forma inviolata: Questo amuleto mistico è decorato da sette granati rossi. Ogniqualvolta chi lo indossa è vittima di un incantesimo o effetto che modificherebbe significativamente la sua forma o composizione corporea, può spendere una carica per negare la trasformazione. Deve decidere se usare la carica prima di effettuare un tiro salvezza. Gli effetti da cui l'amuleto protegge comprendono metamorfosi, pietrificazione, forma gassosa e attacchi che trasformano come il tocco del tentacolo di un aboleth o una bestia del caos. L'amuleto ha 7 cariche, una per ciascun granato; i granati diventano neri quando le cariche sono consumate.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, spezzare incantamento; Prezzo 11.000 mo.

Anello dei lampi fulminanti: Fatto di fasce interfacciate di rame ed electrum, un anello dei lampi fulminanti offre una difesa

unica contro i mostri che lottano, avvolgono, inghiottiscono o comunque si avvicinano troppo al portatore. Con un'azione standard puramente mentale, chi indossa l'anello può emettere un potente fulmine che infligge 5d6 danni da elettricità (Riflessi CD 13 dimezza) contro tutte le creature entro 1,5 metri. Qualsiasi creatura che si trovi attualmente in contatto fisico con chi indossa l'anello (in lotta, avvolta e così via) non riceve tiro salvezza contro il fulmine. L'indossatore dell'anello può invocare il lampo fulminante anche quando è in lotta, inghiottito, avvolto o paralizzato. Un *anello dei lampi fulminanti* è utilizzabile tre volte al giorno.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fulmine*; Prezzo 11.250 mo.

Codex Anathema: Questo libro maledetto fu scritto dal mago Iphegor dello Specchio d'Ebano. Da allora è stato ricopiato in alcune rare occasioni. Contiene terribili conoscenze riguardo tempi lontani, mondi alieni e diverse aberrazioni. Chiunque legga questo libro (un minimo di 48 ore nel corso di almeno sei giorni), ottiene un bonus intrinseco di +2 al suo punteggio di Intelligenza, ma perde 2 punti dal punteggio di Saggezza. Inoltre, ottiene 5 gradi in Conoscenze (dungeon), 2 gradi in Conoscenze (arcano) e 2 gradi in Conoscenze (piani). Una volta letto, la magia del libro svanisce dalle sue pagine e diventa un libro normale: pieno ancora di immagini inquietanti e spaventose, ma non più capace di fornire al lettore alcun bonus o penalità.

Divinazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *previsione, visione*, il creatore deve avere letto un altro *Codex Anathema* (magico o scarico); Prezzo 37.500 mo; Peso 2,5 kg.

Maschera del volto del chuul: Questa maschera di chitina si fonde con la carne di chi la indossa, ma può facilmente essere rimossa con un'azione di round completo. Finché si indossa la maschera, la parte inferiore del viso viene trasformata in una massa di lunghi tentacoli rossi con una mandibola chitinoso. La parte superiore del viso è un guscio liscio con minuscoli occhi. Si può comunque parlare (seppure con una voce impastata e gorgogliante), ma qualsiasi incantesimo con una componente verbale ha il 10% di probabilità di fallire.

Finché la si indossa, si può respirare sott'acqua e si gode di scurovisione fino a 18 metri. Se chi la usa riesce a stabilire una presa su di una creatura, può effettuare un attacco di contatto con i tentacoli della maschera una volta per round come azione gratuita. Una creatura colpita da questi tentacoli deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o restare paralizzato per 6 round.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca mostri, respirare sott'acqua, scurovisione*; Prezzo 65.000 mo; Peso 0,5 kg.

Polvere della negazione: Questa sottile polvere porpora si trova in pacchetti di carta avvoltolati. Quando viene lanciata

in aria, la polvere genera una nube di scintille violette in una propagazione di 3 metri dal punto di origine. La nube funziona come un *campo anti-magia*, negando tutti gli effetti magici all'interno dell'area. La nube persiste per 2 minuti (o 2 round in condizioni ventose).

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *campo anti-magia*; Prezzo 3.300 mo.

Verga della libertà:

Un'arma potente contro mostri che affasciano o assoggettano altre creature, una *verga della libertà* è l'equivalente di una *mazza pesante d'argento+3*. Ha tre poteri speciali.

Primo, chi la usa può scegliere di infliggere danni non letali senza penalità ai tiri per colpire. (Deve deciderlo prima di effettuare il tiro per colpire).

Secondo, ogni volta che utilizza la verga per colpire una creatura sotto charme o compulsione, effettua una speciale prova di livello dell'incantatore (1d20+9) per dissolvere l'effetto (CD 11 + livello dell'incantatore dell'effetto). Una *verga della libertà* può essere usata cinque volte al giorno.

Terzo, finché ha la *verga della libertà* in mano, l'utilizzatore ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme e compulsione.

Invocazione moderata; LI 9°; Creare

Verghe, *spezzare incantamento*; Prezzo 53.000 mo; Peso 3 kg.



Jozan impugna una verga della libertà

INNESTI

Le aberrazioni, più di altre creature, sono naturalmente attratte dalla pratica di innestare nuove parti corporee nelle creature viventi. Alcune aberrazioni aumentano le proprie forze o limitano le debolezze, mentre altre si concentrano sugli schiavi raccolti dalle razze "inferiori" e usano gli innesti come metodi per "migliorare" i loro servitori. Aboleth, beholder e illithid sono noti praticanti di queste arti, e numero esempi di innesti sviluppati da queste razze si trovano su *Abissi e Inferi*. Questa sezione presenta diversi nuovi innesti sviluppati da queste razze, insieme a quelli utilizzati da altre aberrazioni come gli avolakia (*Manuale dei Mostri II* pagina 35), magri eterei (*Abissi e Inferi* pagina 96), silthilar e addirittura creature provenienti dal Reame Remoto come i kaorti.

Gli innesti sono privi di statistiche proprie. Un innesto potrebbe potenziare una capacità o caratteristica della creatura a cui viene attaccato, oppure conferire una nuova capacità.

Gli effetti degli innesti sono capacità straordinarie, ovvero non smettono di funzionare in un *campo anti-magia* o simile area. Devono però essere creati allo stesso modo degli oggetti magici. Il processo di creazione comprende l'atto di applicare l'innesto alla creatura per cui è stato pensato. Un personaggio con il

talento **Innestare Carne** (vedi il riquadro) può creare e applicare innesti. Il creatore deve trovarsi in un ambiente tranquillo e confortevole, normalmente un laboratorio alchemico, ma per certe occasioni può essere anche un tempio malvagio o simile locale. Ha bisogno di una scorta di materiali, che richiede prendere carne da un'altra creatura della specie appropriata. Il costo dei materiali è conteggiato nel costo di creazione dell'innesto. Creare un innesto costa la metà del suo prezzo di mercato.

Se come prerequisiti per la creazione dell'innesto sono compresi degli incantesimi, il creatore deve avere preparato l'incantesimo da lanciare, deve conoscerlo (nel caso di stregone o bardo), o deve avere accesso a una capacità magica che copia l'incantesimo. Il creatore non deve fornire alcuna componente materiale o focus richiesto dall'incantesimo, né alcun costo in PE inerente all'incantesimo prerequisito concorre alla creazione dell'innesto. L'atto di lavorare l'innesto cancella gli incantesimi da quelli attualmente preparati dall'incantatore, come se fossero stati lanciati.

Anche se nella sua creazione si è fatto uso di magia, un innesto, una volta completo, non irradia magia, non viene conteggiato nel limite di oggetti magici indossati da una creatura, non ha un livello dell'incantatore, ed è molto difficile, se non impossibile, da recuperare come tesoro. Viene conteggiato nel valore del tesoro della creatura con l'innesto, il che vuol dire che le creature con gli innesti sono comunque sfide appropriate per il loro normale GS, ma hanno meno tesoro.

Innesti aboleth

Gli aboleth di solito applicano gli innesti a creature che hanno già trasformato con la loro bava, o a creature che hanno generato loro, come gli skum. Un innesto aboleth applicato a qualsiasi altra creatura si secca e avvizzisce nel corso di 1d4+1 giorni, cadendo alla fine di questo periodo. A questo punto, un incantesimo *rigenerazione* diventa necessario per ripristinare la parte originale del corpo, oppure si deve applicare un nuovo innesto.

Pelle anfibia: Questo innesto invasivo può essere applicato solo a una creatura con il sottotipo acquatico. Sostituisce la pelle della creatura innestata con una spessa membrana. La creatura innestata ottiene la qualità speciale anfibio, permettendole di respirare sia aria che acqua.

INNESTARE CARNE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può applicare un certo tipo di innesto ad altre creature viventi o a se stesso.

Prerequisito: Guarire 10 gradi.

Beneficio: Scegliere un tipo di innesto: aboleth, illithid o silthilar. Il personaggio deve essere un aboleth per scegliere gli innesti aboleth. Deve essere un illithid per scegliere innesti illithid. Non esistono ulteriori requisiti per gli innesti silthilar.

Innestare Carne (aboleth), il creatore deve essere un aboleth; Prezzo 30.000 mo.

Proiettore di muco: Questo innesto consiste di una grande sacca carnosa con un'estensione tubolare. Viene di solito innestato sulla schiena della creatura così che il tubo si estenda sopra le spalle. Una creatura con un proiettore di muco può attivarlo una volta ogni 1d4 round con un'azione standard. Quando lo attiva, si contrae violentemente e spruzza un sottile fiotto di bava aboleth fuori del tubo. La creatura deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio, che deve trovarsi entro 9 metri. Se colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 DV della creatura innestata + modificatore di Cos della creatura innestata) o cominciare a trasformarsi come se fosse stato colpito dalla bava dell'aboleth (vedi pagina 8 del *Manuale dei Mostri*). Un proiettore di muco funziona sia sott'acqua che in superficie.

Innestare Carne (aboleth), il creatore deve essere un aboleth; Prezzo 36.000 mo.

Sacca di inchiostro: Una sacca di inchiostro viene di solito posta all'interno dell'addome di una creatura; un orificio si estende appena sotto la superficie della pelle della creatura all'altezza di ciascun fianco. Una volta al minuto, con un'azione gratuita, la creatura può emettere un inchiostro nero in una propagazione del raggio pari al doppio della portata naturale della creatura. Questa nube offre occultamento a tutte le creature nell'area. Anche le creature che normalmente possono vedere in simili condizioni (grazie a scurovisione o visione crepuscolare, ad esempio) sono

afflitte dall'occultamento, se si trovano in una nube di inchiostro. Solo un incantesimo *luce diurna* (o un incantesimo di luce di livello superiore) può permettere alle creature di vedere. La nube di inchiostro non si forma a meno che la creatura non si trovi in acqua; a terra si limita a sputare una grossa massa di inchiostro.

Innestare Carne (aboleth), il creatore deve essere un aboleth; Prezzo 9.000 mo.

Spruzzo d'acqua: Questo tubo lungo e sottile viene di solito innestato sulla schiena di una creatura. La creatura innestata



Un troll con un
innesto aboleth

Anche altre razze, oltre a queste, sono in grado di innestare carne; vedi *Abissi e Inferi* per innesti beholder, immondi, non morti e yuan-ti.

Il personaggio può innestare carne del tipo scelto e applicarla a se stesso o altre creature. Creare un innesto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per creare un innesto, il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo dell'innesto in PE e consumare materie prime del costo di metà di questo prezzo.

può utilizzare l'innesto una volta al minuto mentre nuota per raddoppiare la sua velocità di nuotare per 1 round.

Innestare Carne (aboleth), il creatore deve essere un aboleth; Prezzo 2.500 mo.

Innesti illithid

Gli illithid usano gli innesti sui loro schiavi per renderli più utili in combattimento contro i nemici dei mind flayer, o per renderli più efficienti in qualsiasi attività siano più portati. Gli innesti illithid indeboliscono la volontà degli individui a cui vengono applicati; una creatura con un innesto illithid subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità di influenza mentale e i poteri psionici.

Artigli da scavo: Questo innesto sostituisce entrambe le mani del soggetto con artigli coperti da creste di ferro. Il soggetto ottiene una penalità di -4 alle prove di Disattivare Congegni, Rapidità di Mano e Scassinare Serrature, ma ottiene una velocità di scavare di 6 metri. La creatura può addirittura scavare attraverso la pietra solida o qualsiasi altro materiale con durezza non superiore a 8. L'artiglio permette alla creatura di infliggere danni letali con i suoi attacchi senz'armi. Gli illithid donano questi innesti agli schiavi quando devono espandere le dimensioni di una grotta o scavare nuove gallerie nel terreno roccioso.

Innestare Carne (illithid), il creatore deve essere un illithid; Prezzo 30.000 mo.

Occhio da vista scura: Questi occhi pallidi e senza pupilla sono d'aspetto simile agli occhi di un illithid. Il soggetto dell'innesto ottiene scurovisione fino a 18 metri. Gli illithid innestano questi occhi agli schiavi preferiti in modo che possano svolgere più facilmente i loro lavori nel buio sottosuolo.

Innestare Carne (illithid), il creatore deve essere un illithid; Prezzo 24.000 mo.

Ripetitore di flagello mentale: Questo strano innesto viene inserito in profondità nel cervello della creatura. L'innesto fornisce alla creatura totale immunità al *flagello mentale*. Inoltre, qualsiasi mind flayer entro 18 metri da una creatura con l'innesto del ripetitore di flagello mentale può individuare automaticamente l'innesto quando fa uso della telepatia su di essa. Un mind flayer può quindi decidere di trasmettere il suo attacco *flagello mentale* sulla creatura attivando il proprio *flagello mentale*. Una volta trasmesso il *flagello mentale*, il mind flayer può scegliere di permettere al *flagello mentale* di manifestarsi (in quel caso lo fa in un'esplosione del raggio di 6 metri incentrata sulla creatura innestata) o trasmetterlo a una nuova creatura con ripetitore di flagello mentale entro 6 metri dall'attuale creatura. Un mind flayer può continuare a trasmettere ripetutamente il suo *flagello mentale* con un'azione gratuita finché non arriva al ripetitore di flagello mentale desiderato, quando gli permetterà di manifestarsi. Ogni volta che un *flagello mentale* viene trasmesso, la CD del tiro salvezza contro i suoi effetti viene ridotta di 2. Un mind flayer deve mantenere la linea di visuale su ciascuna creatura nella catena di ripetitori di flagello mentale, ma altrimenti l'unico limite pratico all'utilità di questo innesto è il numero di ripetitori disponibili e la CD del tiro salvezza originale del *flagello mentale* del mind flayer.

Innestare Carne (illithid), il creatore deve essere un illithid; Prezzo 50.000 mo.

Innesti silthilar

Sebbene un tempo usassero su di sé questi innesti con grande successo, l'attuale incarnazione dei silthilar come sciame con mente alveare rende impossibile il proseguo di questa pratica. I silthilar non accettano però di rinunciare alle loro abilità e tradizioni, e hanno preso l'abitudine di fornire questi innesti ai loro clienti paganti. Forniscono questi innesti anche ad alleati o amici che hanno svolto per loro qualche servizio.

Gli innesti silthilar funzionano solo quando vengono applicati a creature corporee viventi; applicati a qualsiasi altra creatura, marciscono nel corso di 2d4 giorni.

Colonna flessibile: Questo innesto invasivo sostituisce la colonna vertebrale della creatura, compreso il midollo spinale, con una serie di nervi e vertebre più flessibili e efficienti. L'innesto conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di iniziativa, Acrobazia, Artista della Fuga ed Equilibrio.

Innestare Carne (silthilar), *rigenerazione*; Prezzo 91.000 mo.

Cuore silthilar: Questo innesto complesso aggiunge diversi potenziamenti al cuore e al sistema cardiovascolare della creatura. Se la creatura innestata scende sotto 1 punto ferito, ma non sotto -10 punti ferita, l'innesto genera immediatamente un impulso di magia guaritrice che cura 4d8+20 danni. Un cuore silthilar può generare questa cura solo una volta ogni 24 ore.

Innestare Carne (silthilar), *contingenza, cura ferite gravi*; Prezzo 91.000 mo.

Gambe estese: Questo innesto estende le gambe della creatura, rendendola più alta e più veloce. L'altezza della creatura aumenta del 5%, ma ciò non aumenta la categoria di taglia della creatura. La velocità base sul terreno della creatura aumenta di 1,5 metri.

Innestare Carne (silthilar), *passo veloce*; Prezzo 91.000 mo.

Muscoli silthilar: Questo innesto trasforma e potenzia i muscoli della creatura. I muscoli innestati migliorano il punteggio di Forza della creatura di 2.

Innestare Carne (silthilar), *forza del toro*; Prezzo 110.000 mo.

Ossa silthilar: Questo innesto trasforma e potenzia la struttura scheletrica della creatura, rendendola più forte. Le ossa innestate migliorano il punteggio di Costituzione della creatura di 2 punti.

Innestare Carne (silthilar), *resistenza dell'orso*; Prezzo 110.000 mo.

Piastre di chitina: Questo innesto consiste di piastre di chitina interfacciate attaccate alla pelle della creatura. Queste piastre sono dure, ma flessibili, e conferiscono a chi le indossa un bonus di armatura naturale che va da +1 a +5. Questo bonus di armatura naturale non è cumulativo con nessun altro bonus di armatura che la creatura possa vantare in virtù della sua razza, ma è cumulativo con i bonus di potenziamento delle armature naturali conferito da magie come *pelle coriacea* o un *amuleto dell'armatura naturale*.

Innestare Carne (silthilar); Prezzo 4.000 mo (+1), 16.000 mo (+2), 36.000 mo (+3), 64.000 mo (+4), 100.000 (+5).

Punti visivi rudimentali: Questo innesto consiste di numerose toppe di pelle sensibile alla luce poste sul dorso del collo e sul palmo delle mani della creatura innestata. Queste toppe migliorano la vista naturale della creatura innestata, conferendole un bonus di +4 alle prove di Osservare. Inoltre, la creatura non può più essere attaccata ai fianchi.

Innestare Carne (silthilar), *rigenerazione*; Prezzo 60.000 mo.

Sangue guaritore: Questo particolare innesto consiste di una trasfusione totale di sangue. Il sangue originale della creatura viene completamente risucchiato e sostituito da un fluido simile che conferisce alla creatura innestata guarigione rapida 2.

Innestare Carne (silthilar), *rigenerazione*; Prezzo 182.000 mo.

Tendini silthilar: Questo innesto sostituisce i tendini della creatura, rendendola più agile e coordinata. I tendini innestati migliorano il punteggio di Destrezza della creatura di 2.

Innestare Carne (silthilar), *grazia del gatto*; Prezzo 110.000 mo.

DIFENSORI DELL'UMANITÀ

Armati di intelletto superiore, antico sapere, magie abominevoli, e terrificanti capacità fisiche, le aberrazioni padrone sembrano imbattibili. Fortunatamente per tutti gli umani (e altri individui di buon cuore), eroi coraggiosi e risoluti hanno scelto di fraporsi tra la civiltà umana e la serpeggiante minaccia dell'oscurità. Alcuni di questi eroi sono agenti indipendenti, liberi, e crociati che non servono nessun padrone salvo la propria coscienza. Altri agiscono da fanteria per ordini sacri o società segrete determinate a opporsi alla minaccia aberrante.

Sebbene qui siano descritte diverse organizzazioni, questi non sono gli unici ordini devoti alla lotta contro le aberrazioni. Qualsiasi organizzazione di creature buone è naturalmente portata a combattere qualsiasi piano delle aberrazioni che minacci il mondo intorno a sé. Ad esempio, la chiesa di Heironeous ospita l'Ordine di Topazio, ma chierici e combattenti votati al servizio di Pelor, Kord od Obad-Hai, sono pronti a levare le armi con piacere ad ogni occasione contro creature come beholder e mind flayer.

CIRCOLO DEL PURO

Il sentiero intrapreso dall'abolitore (vedi pagina 183) nasce da una profonda ira e tragedia personale. L'odio dell'abolitore per le aberrazioni alimenta i suoi poteri speciali, ma gli instilla una profonda solitudine e alienazione. In parte per combattere queste sensazioni e in parte per unire le loro risorse, gli abolitori hanno stabilito una comunità molto unita. Il Circolo del Puro è un'organizzazione composta di coloro che vorrebbero veder trionfare la natura sull'aberrante, e molti dei suoi membri sono abolitori.

A differenza delle organizzazioni che addestrano i loro membri in forme specifiche di combattimento o uso della magia, il Circolo del Puro preferisce che i suoi membri trovino il proprio modo per divenire abolitori. Solo dimostrando il proprio odio della vita aberrante dedicandosi a questa classe di prestigio un personaggio può ottenere un invito nel Circolo. I nuovi abolitori vengono contattati da un membro del Circolo prima di raggiungere il 2° o 3° livello da abolitore, e l'offerta è sempre la stessa: unirsi al Circolo e trovare compagni e sostegno. Non ci sono tasse di iscrizione o altri requisiti.

Un personaggio che desideri contattare il Circolo del Puro senza aver dimostrato a pieno la sua opposizione alle aberrazioni, scoprirà che farlo è difficile. Deve trovare un posto dove è noto vivano degli abolitori, e poi effettuare una prova di Raccogliere Informazioni con CD 25. Se il PG ha pubblicamente dimostrato la sua opposizione alla vita aberrante, ottiene un bonus di circostanza +4 alla prova. Se il PG o uno dei suoi alleati o gregari è un'aberrazione, dare un bonus di +10 alla prova, ma qualsiasi abolitore che lo contatterà avrà un atteggiamento iniziale ostile.

Membro di esempio

Aurah Lirilian divenne un'abolitrice dopo essere sopravvissuta ad un selvaggio assalto al suo piccolo paese nativo costiero da parte di una banda di skum guidata da un aboleth. Aurah cadde vittima della bava dell'aboleth prima che la creatura venisse cacciata dagli sforzi di una banda di avventurieri che casualmente erano giunti in paese. Sfortunatamente, la maggioranza degli abitanti era morta durante l'assalto, compresi i genitori ed entrambi i fratelli di Aurah. Spaventata dalla trasformazione che la bava dell'aboleth le aveva indotto e disperata per la perdita della famiglia, Aurah si nascose lungo la costa. Visse in una piccola grotta sul mare per molti anni, avvicinandosi sempre di più alla natura nonostante l'apparentemente incurabile condizione della sua pelle. Fu solo quando vide una coppia di chuul provocare il naufragio di una piccola nave mercantile su di una scogliera vicina alla sua grotta che la sua rabbia trovò finalmente un fuoco. Si mise al salvataggio della nave e sconfisse da sola con la sua magia i due chuul; il proprietario della nave le fu così grato che pagò un incantesimo *guarigione* per curarle la pelle. Voci dell'accaduto si diffusero rapidamente, e non passò molto tempo prima che venisse reclutata dal Circolo del Puro.

Aurah è una tipica cupa abolitrice che ha fondato un ramo costiero del Circolo del Puro nei pressi delle rovine del suo paese nativo. È particolarmente interessata alle aberrazioni che vivono sulla costa, sebbene possa reclutare qualsiasi PG abolitore che colga la sua attenzione.

Aurah Lirilian: Umana druida 9/abolitrice 6; GS 15; umanoide Medio; DV 15d8+15; pf 103; Iniz +0; Vel 9 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 21; Att base +10; Lotta +9; Att +10 in mischia (1d6-1/18-20, scimitarra di adamantio); Att comp +10/+5 in mischia (1d6-1/18-20, scimitarra di adamantio); AS cristalli della furia della natura, nemico prescelto (aberrazioni +4), perforare difesa aberrante; QS andatura nel bosco, benefici del compagno animale, compagno animale (falco), empatia selvatica +13 (+9 bestie magiche), forma selvatica 5 volte al giorno (da Minuscola a Grande), immunità al veleno, passo senza tracce, resistere al richiamo della natura, venti della grazia della natura; AL NB; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +16; For 8, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 20, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +14, Concentrazione +19, Conoscenze (dungeon) +7, Conoscenze (natura) +17, Intimidire +14, Nuotare +11 (+1 quando indossa l'armatura), Osservare +11, Sopravvivenza +14 (+16 sottoterra o in ambienti naturali in superficie); Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Incantesimi Naturali, Incantesimi Rapidi, Magia Anatema delle Aberrazioni†, Schivare, Seguire Tracce.

†Nuovo talento descritto a pagina 179.

Linguaggi: Comune, Druidico, Sortocomune.

Andatura nel bosco (Str): Aurah 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 su di lei.

Benefici del compagno animale (Str): Aurah ottiene dei benefici speciali dall'avere un compagno animale.

Condividere incantesimi (Sop): Aurah può far sì che qualsiasi incantesimo lanci su di sé abbia effetto anche sul compagno

animale se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Può anche lanciare incantesimi con bersaglio "Incantatore" sul compagno animale.

Legame (Str): Aurah può addestrare Testabianca con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali fatte con i falchi.

Compagno animale (Str): Aurah ha un falco di nome Testabianca come compagno animale. Le statistiche della creatura sono fornite di seguito.

Cristalli della furia della natura (Sop): Gli attacchi naturali della forma selvatica di Aurah vengono potenziati da cristalli appuntiti. Un'aberrazione colpita da uno degli attacchi naturali di Aurah deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o restare inferma per 1 minuto. Un'aberrazione che superi il tiro salvezza è immune a questo effetto per la durata di quell'uso di forma selvatica.

Forma selvatica (Sop): Aurah può mutare in un animale da Minuscolo a Grande e viceversa, come l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura per 15 ore o finché non ricambia forma.

Nemico prescelto (Str): Aurah ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando le utilizza contro le aberrazioni. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Perforare difesa aberrante (Str): Aurah ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di un'aberrazione.

Passo senza tracce (Str): Aurah non lascia tracce in ambienti naturali né le sue tracce possono essere seguite.

Resistere al richiamo della natura (Str): Aurah ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Venti della grazia della natura (Str): Aurah ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza effettuati contro gli attacchi delle aberrazioni. Il bonus aumenta a +2 quando Aurah utilizza forma selvatica per assumere la forma di un animale.

Incantesimi da druido preparati (13° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori (2), guida, individuazione del magico, purificare cibo e bevande, riparare; 1° - cura ferite leggere (2), foschia occultante, parlare con gli animali (2), produrre fiamma, saltare; 2° - forza del toro, folata di vento, individuazione delle aberrazioni†, pelle coriacea, ristorare inferiore (2); 3° - cura ferite moderate (2), purezza della natura†, respirare sott'acqua, zanna magica superiore; 4° - camminare nell'aria, controllare l'acqua, cura ferite gravi, lama infuocata (anatema delle aberrazioni), libertà di movimento; 5° - crescita animale, cura ferite leggere (rapido), purezza della natura† (anatema delle aberrazioni), trasmutare roccia in fango; 6° - colpo infuocato (anatema delle aberrazioni; CD 21), dissolvere superiore; 7° - bagliore solare.

†Nuovi incantesimi descritti in questo capitolo.

Proprietà: Armatura completa di pelle di drago selvatica+2, scimitarra di adamantio, pietra magica rosa polvere (+1 alla CA), pietra magica blu incandescente (+2 alla Saggezza), bacchetta della purezza della natura (9°, 33 cariche), pergamena di guarigione, pergamena di parola del ritiro

Testabianca: Falco animale compagno; GS -; bestia magica Minuscola; DV 11d8 più 3; pf 52; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 29, contatto 17, colto alla sprovvista 24; Att base +8; Lotta +0; Att o att comp +17 in mischia (1d4, speroni); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS devozione, eludere migliorato,

trucchi bonus, visione crepuscolare; TS Temp +9, Rifl +14, Vol +5; For 11, Des 24, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +26; Allerta, Arma Accurata, Multiattacco^B, Robustezza, Tempra Possente.

Trucchi bonus: Attacca, Difendi, Guardia, Segui, Trova, Vieni.

Devozione (Str): Testabianca ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Eludere migliorato (Str): Se Testabianca rimane esposto a qualsiasi che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito e li dimezza con un tiro salvezza fallito.

GILDA DEGLI SCORRIDORI DELLE TENEBRE

Per molti, le distese sotterranee possono sembrare un infinito labirinto di camere e corridoi impossibili da navigare. Un'organizzazione è riuscita però a procurarsi un profitto svolgendo questa attività. La Gilda degli Scorridenti delle Tenebre è composta da chi esplora, mappa e scopre i segreti nascosti del mondo sotterraneo.

La gilda è rappresentata in qualche modo in tutti gli insediamenti sotterranei di discrete dimensioni, e anche in alcune città di superficie. La maggior parte dei membri possiede almeno qualche livello nella classe di prestigio dello scorridente delle tenebre, anche se non è necessario per diventarne membri. Non è però vero il contrario: la maggior parte degli scorridenti delle tenebre che non appartengono alla gilda sono quasi sempre rinnegati che vivono da mercenari o nomadi. È meglio evitare i confronti con gli scorridenti delle tenebre senza gilda, dato che nel migliore dei casi sono pazzi e nel peggiore briganti senza rimorsi. Solo le razze sotterranee aberranti evitano le preziose abilità e conoscenze possedute dalla gilda, spesso a proprio svantaggio.

L'appartenenza alla gilda ha diversi vantaggi. Un membro della gilda ha virtualmente garantito un posto sicuro dove riposare in qualsiasi grande città sotterranea; la gilda possiede asili sicuri, anche in insediamenti normalmente ostili di drow e duergar, che accettano membri di tutte le razze. Allo stesso modo, le case della gilda di solito dispongono di diversi incantatori sul posto, che offrono i loro servizi a uno sconto del 75% ai membri. I membri della gilda possono anche vendere e acquistare oggetti magici a prezzi migliori; di solito al 10% in più o meno del prezzo di listino. Naturalmente, l'associazione non è gratuita. Un membro della Gilda degli Scorridenti delle Tenebre ci si aspetta che paghi l'iscrizione mensile, che opera a scalare. La quota di ingresso è di 500 mo per livello del personaggio, mentre le quote annuali scendono a 100 mo per livello del personaggio. I livelli nella classe di prestigio dello scorridente delle tenebre non sono conteggiati nel determinare quanto si deve. Naturalmente, la gilda non accetta chiunque tra le sue fila. Di solito, un candidato deve avere almeno 5 gradi in Conoscenze (dungeon) e almeno 7 gradi in Sopravvivenza prima di venir considerato.

I membri della gilda si fanno ingaggiare come spie, esploratori o guide sotterranee. I prezzi variano da regione a regione e a seconda della pericolosità del lavoro, ma un tipico membro può aspettarsi di essere pagato non meno di 5 mo per livello del personaggio (i livelli da scorridente delle tenebre contano il doppio) al giorno.

Membro di esempio

Jasper Ringlerock si è unito solo da poco alla Gilda degli Scorridenti delle Tenebre dopo aver dimostrato il suo valore infiltrandosi in un grosso nido di manti assassini per tracciare la mappa di un labirinto particolarmente intricato di caverne situato sotto un avamposto grell. Jasper desidera farsi una reputazione stabile nella gilda prima che le notizie del suo successo vengano ottenute da quelle di una nuova impresa di un altro scorridente delle tenebre. Come risultato, potrebbe essere un po' troppo esuberante e audace nelle tattiche. Una compagnia che lo ingaggia è certa che avrà indietro più di quanto si sia accordata quando Jasper cercherà di condurli lungo una scorciatoia per le fondamenta di un avamposto mind flayer o per la tana "da tempo abbandonata" di un drago degli abissi.

Jasper è un halfling allegro che deve ancora scontrarsi con un vero fallimento o sconfitta. Sa che la maggior parte dei suoi successi passati sono dovuti principalmente alla fortuna, ma pensa di essere in grado a gestire quello che non può la sua buona sorte.

Jasper Ringlerock: Halfling ranger 7/scorridente delle tenebre 1; GS 8; umanoide Piccolo; DV 7d8+14 più 1d6+2; pf 54; Iniz +4; Vel 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +4; Att +10 in mischia (1d6+2/19-20, spada lunga+1) o +13 a distanza (1d6/x3, arco lungo perfetto); Att comp +8/+3 in mischia (1d6+2/19-20, spada lunga+1) e +8/+3 in mischia (1d4/19-20, spada corta perfetta) o +13/+8 a distanza (1d6/x3, arco lungo perfetto); AS nemico prescelto (aberrazioni +4, bestie magiche +2); QS andatura nel bosco, benefici dell'animale compagno, compagno animale (vipera Media), empatia selvatica +7 (+3 bestie magiche), scurovisione 3 m, senso dell'orientamento, speleologia; AL CB; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +4 (+6 contro paura); For 12, Des 18, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cercare +4, Conoscenze (dungeon) +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +23, Nuotare +0, Osservare +15, Parlare Linguaggi (Sottocomune), Saltare -1, Scalare +10, Sopravvivenza +8 (+2 seguendo tracce o sottoterra); Allerta, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Stirpe di Aberrazione† (dita appiccicose), Visione Inumana†.

†Nuovi talenti descritti in questo capitolo.

Linguaggi: Comune, Halfling, Sottocomune.

Andatura nel bosco (Str): Jasper 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 su di lui.

Benefici del compagno animale (Str): Jasper ottiene dei benefici speciali dall'avere un compagno animale.

Condividere incantesimi (Sop): Jasper può far sì che qualsiasi incantesimo lanci su di sé abbia effetto anche sul compagno animale se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Può anche lanciare incantesimi con bersaglio "Incantatore" sul compagno animale.

Legame (Str): Jasper può addestrare Occhiodoro con un'azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4

alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali fatti con il suo serpente.

Compagno animale (Str): Jasper ha una vipera Media di nome Occhiodoro come compagno animale. Le statistiche della creatura sono fornite di seguito.

Nemico prescelto (Str): Jasper ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando le utilizza contro le aberrazioni. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Contro le bestie magiche, ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi.

Senso dell'orientamento (Str): Jasper può studiare un singolo luogo sotterraneo in cui si trova e sceglierlo come suo focus direzionale. Da quel punto in poi, può usare *scopri il percorso* (come l'incantesimo) per determinare la rotta fisica più breve e diretta verso il suo focus direzionale, finché si trova entro 7,5 km da esso.

Speleologia (Str): Jasper ottiene un bonus di competenza +1 nelle prove di Artista della Fuga, Nuotare, Saltare, Scalare e Sopravvivenza finché rimane sottoterra. È considerato come se fosse una creatura Minuscola ai fini di stringersi in tunnel stretti o spazi confinati.

Incantesimi da ranger preparati (3° livello dell'incantatore): 1° - passo veloce, resistere all'energia.

Proprietà: Giaco di maglia di mithral+1, spada lunga+1, mantello elfico, emblema dello scorridente delle tenebre, spada corta perfetta, arco lungo perfetto con 30 frecce, medaglione con fiamma perenne lanciato all'interno della fibbia, kit per mappe, 7 giorni di provviste di cibo e acqua.

Occhiodoro: Vipera Media; GS -; bestia magica Media; DV 4d8+3; pf 21; Iniz +4; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +2; Att o att comp +7 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); AS veleno; QS eludere, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +2; For 9, Des 18, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Nascondersi +13, Nuotare +7, Osservare +6, Scalare +12; Arma Accurata, Robustezza.

Eludere (Str): Se Occhiodoro rimane esposto a qualsiasi che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d6 Cos.

ORDINE DI TOPAZIO

Un ordine militare di chierici, guerrieri, paladini e monaci crociati al servizio di Heironeous, il Sacro Ordine dei Celesti Difensori di Topazio si erge a protezione dell'umanità dagli assalti delle razze di aberrazioni padrone e altre mostruosità. I guardiani di topazio sono combattenti che oppongono la loro virtù e determinazione agli orrori che avvelenano la mente dei mostri aberranti, affidandosi al sacro acciaio e la benedizione divina per sconfiggere magie aliene e la morte strisciante.

La vigilanza è la parola chiave dell'Ordine di Topazio. I membri dell'ordine sono liberi di perseguire i loro doveri e interessi individuali, ma dovunque vadano, tengono un

occhio attento contro prove di incursioni aberranti. Parlano con avventurieri che narrano di incontri con mostri come mind flayer, ricercano le posizioni di vociferati avamposti e tane, e indagano qualsiasi segno di assalti aberranti: rapimenti, misteriosi assassinii, strani comportamenti da parte di persone importanti, persone con ricordi mancanti o spaventosi incontri con stranieri maligni. In caso un guardiano di topazio dovesse incappare in un'incursione di aberrazioni, avvertirebbe il più vicino tempio di Heironeous di dare l'allarme a tutti i capitoli dell'Ordine di Topazio nelle vicinanze.

Sebbene i guardiani di topazio possano agire in maniera indipendente, condividono molti legami. L'ordine addestra i suoi campioni prescelti, e li equipaggia con un simbolo identificativo, il diadema di topazio. All'interno della casa capitolare (o nella maggior parte dei templi di Heironeous, per quel che importa), un guardiano di topazio può trovare alloggio, amici e sostegno per la sua crociata solitaria.

Membro di esempio

Halvar Marth crebbe ai margini della Foresta Nodosa. Come semplice boscaiolo e cacciatore, avrebbe potuto vivere nelle terre selvagge tutta la sua esistenza, ma una terribile notte un gruppo di neogi assaltò la sua casa. I neogi e i loro umber hulk schiavi portarono via molti suoi parenti, e Halvar venne quasi ucciso nel combattimento contro le creature. Un paio di giorni dopo l'assalto, un cavaliere di Heironeous di nome Ferrsta Breith giunse nell'insediamento in rovina e organizzò l'inseguimento dei neogi. Halvar vi si unì, e sotto la guida di Ferrsta, riuscirono a uccidere due dei mostri e salvare molti dei prigionieri dei neogi.

Ferrsta riconobbe il grande potenziale di Halvar, e quando lasciò l'insediamento, lo portò con sé. Lo condusse a un tempio di Heironeous, dove Halvar prese i voti di paladino in addestramento. Halvar dedicò così la sua vita alla guerra contro i neogi e altre aberrazioni, e infine ottenne un invito a seguire le orme di Ferrsta e unirsi all'Ordine di Topazio.

Una paladina si sottopone alla cerimonia per diventare membro dell'Ordine di Topazio

Halvar è un uomo buono e caloroso che prende con sorriso i suoi gravi doveri. Ritiene la disperazione una pericolosa vulnerabilità, e lavora duro per tenere accesa la speranza nel suo cuore anche nelle situazioni disperate, come Ferrsta Breith gli insegnò molto tempo fa. Halvar crede nella capacità della gente comune di superare grandi sfide, e ha già ispirato molti altri giovani combattenti a raccogliere il diadema del guardiano di topazio.

Halvar Marth: Umano ranger 1/paladino 4/guardiano di topazio 4; GS 9; umanoide Medio; DV 5d8+10 più 4d10+8; pf 64; Iniz +2; Vel 6 m; CA 24, contatto 11, colto alla sprovvista 23; Att base +9; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d8+5/19-20/x3, martello da guerra+1) o +12 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +15/+10 in mischia (1d8+5/19-20/x3, martello da guerra+1) o +12/+7 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); AS punire aberrazioni 2 volte al giorno, punire il male 1 volta al giorno, scacciare non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6, 1°); QS aura di bene, aura di coraggio, diadema di topazio +2, difficile da trattenere +4, empatia selvatica +2 (-2 bestie magiche), grazia divina, imposizione delle mani 4 volte al giorno, individuazione del male, nemico prescelto (aberrazioni +2), salute divina; AL LB; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +7; For 18, Des 14, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 12.



Abilità e talenti: Cavalcare +6, Cercare +3, Conoscenze (dungeon) +3, Equilibrio +0, Osservare +8, Percepire Intenzioni +4, Saltare +2, Scalare +2, Sopravvivenza +2; Arma Focalizzata (martello da guerra), Critico Migliorato (martello da guerra), Recupero Rapido†, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce^B, Volontà di Ferro.

†Nuovo talento descritto a pagina 180.

Linguaggio: Comune.

Aura di coraggio (Sop): Immunità alla paura, e ogni alleato entro un raggio di 3 metri da Halvar guadagna un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti della paura.



Diadema di topazio: Il diadema di topazio conferisce ad Halvar un bonus sacro di +2 alla CA e un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli attacchi o gli effetti generati da creature malvagie. Il diadema blocca i tentativi di possedere o esercitare il controllo mentale su Halvar.

Difficile da trattenere (Str): Halvar può sfuggire a situazioni letali come i tentacoli di un mind flayer o gli pseudopodi di un aboleth. Ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lotta per resistere o liberarsi da una lotta.

Individuazione del male (Mag): Individuazione del male a volontà come l'incantesimo.

Nemico prescelto (Str): Halvar ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando le utilizza contro le aberrazioni. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi.

Punire aberrazioni (Sop): Due volte al giorno Halvar può tentare di punire un'aberrazione con un normale attacco in mischia. Somma +1 al tiro per colpire e infligge 8 danni extra.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Halvar può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma +1 al tiro per colpire e aggiunge 4 danni extra.

Salute divina (Str): Immunità alle malattie.

Proprietà: Armatura completa+2, scudo di metallo pesante+1, martello da guerra+1, arco lungo composito perfetto (bonus For +4) con 25 frecce, guanti del potere orchesco, diadema di topazio.

SOCIETÀ DELLA MENTE SANTIFICATA

I membri di questo gruppo sono dediti a combattere le macchinazioni di creature psioniche malvagie dovunque si possano incontrare.

La società considera la sua missione una crociata per liberare il mondo degli psionici malvagi, o perlomeno, per minimizzarne l'influenza. L'ordine era guidato fino a qualche tempo fa dal suo fondatore, Sir Jeremy Costineux, un chierico di alto livello di St. Cuthbert. Sebbene il suo corpo anziano sia ormai troppo fragile per guidare in battaglia i suoi cavalieri, la mente di Sir Jeremy è acuta come sempre.

La società nacque trent'anni fa quando un gruppo di mind flayer che viveva nelle montagne sotto il piccolo villaggio natale di Sir Jeremy attaccò il paese in una "raccolta di cervelli". Ogni uomo, donna e bambino che non venne ucciso dagli illithid o i loro schiavi controllati mentalmente, fu catturato e trascinato nelle profondità del sottosuolo.

Jeremy (che sarebbe stato nominato cavaliere solo in seguito) era già un devoto chierico avventuriero al servizio di St. Cuthbert. I viaggi che insieme ai suoi compagni dovette intraprendere per cancellare il male e il caos lo portarono lontano da casa. L'attacco contro il suo villaggio nativo avvenne mentre Jeremy e i suoi alleati si trovavano a centinaia di chilometri di distanza, ad aiutare un druido di nome Melisé e la sua piccola banda di seguaci elfi a respingere una banda di bugbear, ogre e troll. Fu solo dopo mesi dal saccheggio che Jeremy fece ritorno alle rovine abbandonate di quella che era un tempo la sua casa.

Non ci volle molto a lui e ai suoi amici per determinare che dietro l'assalto c'erano gli illithid, e la compagnia si diresse nel sottosuolo per salvare qualsiasi paesano ancora vivo ed esigere una sanguinaria vendetta con le teste tentacolari dei mind flayer.

Gli illithid avevano appreso molto riguardo Jeremy e i suoi alleati leggendo (e digerendo) le menti della sua famiglia e dei suoi amici, e quindi erano preparati all'arrivo di Jeremy. Dopo avere fatto scattare la trappola, Jeremy fu l'unico membro della compagnia a sopravvivere e fuggire in superficie. Fu aiutato da Albaric, un nano guerriero/ladro che i mind flayer avevano da poco catturato mentre stava esplorando i confini della dimora sotterranea delle creature.

I due tornarono alla civiltà, fecero rapporto di ciò che era accaduto al governo, e poi tornarono nella regione, con il rinforzo di potenti alleati. Riuscirono così a distruggere il nido dei mind flayer, ma Jeremy era insoddisfatto. Per colpa degli illithid aveva perso quasi ogni persona cara, e giurò di fare tutto ciò che fosse in suo potere per risparmiare ad altri lo stesso fato. Ebbe anche la considerazione che i mind flayer non erano l'unica minaccia per la civiltà di superficie. Sapeva che tutti i gruppi di creature psioniche con una tendenza ad assoggettare le menti deboli avrebbero potuto sterminare con altrettanta facilità il suo paese, e ampliò il suo focus per comprendere tutte le creature che facevano uso delle arti psioniche per promuovere i loro oscuri e malvagi obiettivi. Gli alleati che Jeremy e Albaric portarono con sé decisero di unirsi alla sua crociata. Quando il gruppo fece ritorno alla capitale, le autorità approvarono ufficialmente la società, resero Jeremy un cavaliere al servizio della nazione, e lo nominarono comandante. Albaric prese posto come aiutante di Sir Jeremy.

Sir Jeremy condusse la società per una linea di condotta militare, prendendo ispirazione dagli ordini cavallereschi di St. Cuthbert del passato. Questa politica attrasse nei primi anni di vita della società un certo tipo di avventurieri: guerrieri, paladini, chierici e monaci legali componevano gran parte dei ranghi del gruppo. Questa rigida aderenza alla dottrina e alla tradizione fu di aiuto al gruppo, che subì inizialmente tante sconfitte quante vittorie.

Fu solo in seguito, sotto insistenza di Albaric, che Sir Jeremy decise di rendere la società meno formale, più aperta, e meno strettamente allineata con la gerarchia ecclesiastica. Da allora, bardi, druidi, ranger, stregoni e maghi, oltre a membri di classi psioniche, si sono uniti in numero sempre maggiore alla società. Questa diversità di talenti e punti di vista rafforza il gruppo nella sua continua crociata.

Avvertendo che la società aveva bisogno di un forte comandante sul campo di battaglia per trionfare, Sir Jeremy ha da poco rinunciato al suo posto e ha nominato Albaric come suo sostituto.

Albaric spera di espandere ulteriormente le fila della società offrendo l'addestramento speciale dell'ordine nel combattere le creature psioniche a tutti i membri del gruppo, non solo agli umani, come era pratica di Sir Jeremy. Ha anche promosso i membri più giovani della società, in particolare quelli che si stanno sottoponendo all'addestramento speciale, in nuove posizioni di responsabilità sul campo e nelle case distrettuali della società.

Membro di esempio

Korrath crebbe in uno degli orfanotrofi dei martiri di St. Cuthbert, senza mai avere conosciuto i suoi genitori o sapendo cosa ne provocò la morte. Con l'età, la sua pietà, forza e volontà

vennero notati dagli ufficiali della chiesa, e venne avvicinato dai membri della società. Al tempo, voleva solo servire la sua divinità in valorose battaglie, e non sprecare il tempo a studiare nemici rari, esoterici e possibilmente mitici. Korrath scelse la sua strada, divenendo un eroe della chiesa. Forse l'adulazione che ricevette lo portò ad essere eccessivamente fiducioso, ma un evento capitato qualche anno fa, riportò Korrath sulla strada della società.

Korrath e i suoi alleati stavano inseguendo una banda di quelli che ritenevano essere schiavisti drow. Invece, stavano all'insaputa, seguendo una compagnia di mind flyer, i loro schiavi, e i prigionieri che avevano recentemente catturato in una raccolta di cervelli. Korrath guidò la carica per liberare i prigionieri quando gli eroi riuscirono a raggiungere la compagnia, solo per scoprire, con orrore, che gli illithid adesso stavano cercando di ucciderlo. Korrath lottò come un vero guerriero di St. Cuthbert; la sua furia era tale che nessun illithid riuscì a porre un tentacolo su di lui, ma le sue doti marziali non lo potevano proteggere dai poteri psionici degli illithid. Non ricordando come, Korrath cadde sotto la dominazione mentale dei mind flyer e si rivoltò contro i suoi alleati, attaccandoli mentre proteggeva i mind flyer. In un breve momento di lucidità, esitò nell'attacco. La sua più vecchia amica, una paladina di nome Illyria, non notò il lampo di luce nei suoi occhi e lo colpì.

Quando riprese conoscenza, Korrath scoprì che Illyria lo aveva portato via dalla battaglia e ne aveva curato le ferite più gravi. Cos'altro avesse in mente, Korrath non lo seppe mai, perché ne ritrovò il corpo non molto lontano. Il teschio era aperto come un melone spaccato e il cervello non c'era più, divenuto cibo per uno degli mind flyer. Korrath non trovò prove che qualcun altro dei suoi compagni fosse sopravvissuto alla battaglia, ma non ne ritrovò i corpi come aveva invece fatto per quello di Illyria.

Con poche scelte e ancor meno speranze, Korrath fece ritorno al tempio che la sua compagnia usava come base e chiese di parlare con Albaric riguardo l'unirsi alla società e riceverne lo speciale addestramento. Da quando è stato accettato tra le sue fila, la sua precedente esperienza e rinnovata devozione nell'eliminare le creature psioniche malvagie (in particolare i mind flyer) lo hanno condotto al successo. Infatti, Albaric ha di recente promosso Korrath al grado di aiutante di una casa distrettuale della società di una delle principali città.

Korrath: Umano guerriero 4/psion (solitario) 1/mente santificata 4; GS 9; umanoide Medio; DV 4d10+8 più 1d4+2 più 4d8+8; pf 65; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +8; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+7/19-20, spada lunga di ferro freddo+1) o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+7/19-20, spada lunga di ferro freddo+1) o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS colpo distruggente 1 volta al giorno, colpo purificatore; QS difficile da trattenere, mente ripartita; AL LB;

TS Temp +10, Rifl +1, Vol +8; For 18, Des 8, Cos 14, Int 14, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Cavalcare +3, Concentrazione +14 (+18 manifestando sulla difensiva), Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (arti psioniche)* +4, Intimidire +2, Osservare +11, Percepire Intenzioni +5, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Psionica*^B, Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Allineato (buono)*, Attacco Poderoso^B, Incalzare^B, Manifestare in Combattimento*, Mantenere la Posizione*, Volontà di Ferro.

*Abilità o talento descritto nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

Linguaggi: Comune, Sottocomune, Goblin.

Colpo distruggente (Sop): Una volta al giorno, Korrath può tentare un colpo distruggente contro una creatura psionica. Con un colpo riuscito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o perdere l'accesso a tutti i poteri psionici o capacità psioniche per 1d4 round.

Colpo purificatore (Sop): Korrath può spendere il suo focus psionico per punire una creatura psionica con un attacco in mischia (anche un attacco di contatto in mischia). Somma +1 al tiro per colpire e infligge 4d6 danni extra. Se punisce accidentalmente una creatura che non è psionica, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Difficile da trattenere (Str): Korrath ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lotta per resistere o liberarsi da una lotta.

Mente ripartita (Sop): Come azione immediata, Korrath può scegliere di ripartire la sua mente in risposta a un incantesimo o capacità di influenza mentale. Mentre la mente è ripartita, può scegliere di essere rallentato invece di subire il normale effetto dell'attacco. Può tenere la mente ripartita per 4 round al giorno.

Poteri da psion conosciuti (21 punti potere, 4° livello di manifestazione): 1° - individuazione dei poteri psionici, ispessire pelle, mente vuota, precognizione difensiva, raggio di energia; 2° - affinità animale, levitazione psionica.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo di metallo pesante+1, spada lunga di ferro freddo+1, pugnale, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, guanti del potere orchesco, 3 pozioni di cura ferite leggere, pozione di grazia del gatto.

RIGUARDO GLI AUTORI

RICHARD BAKER è uno sviluppatore professionista della Wizards of the Coast. I suoi più recenti lavori nello sviluppo dei giochi di ruolo comprendono il *Perfetto Arcanista* e il *Manuale dei Mostri* v.3.5. Richard è anche l'autore del romanzo, best-seller del *New York Times*, *Condemnation*. Vive nello Stato di Washington con sua moglie e due figlie.

JAMES JACOBS è direttore di supervisione di *Dungeon Magazine*. Il suo più recente lavoro per la Wizards of the Coast è stato *Frostburn: Mastering the Perils of Ice and Snow*.

Veterano dell'industria dei giochi, **STEVE WINTER**, si occupa al momento di produrre materiale internet per la Wizards of the Coast. I suoi precedenti lavori comprendono il *Manuale dei Mostri II*.

CREATURE INNATURALI DI INDICIBILE MALVAGITÀ

Mani tremanti hanno trascritto racconti spaventosi di incontri con aboleth, beholder, mind flayer e altre aberrazioni. Le vittime di queste creature aliene diventano rapidamente preda di un terrore paralizzante. Il loro unico conforto è la speranza di una rapida morte.

Questo supplemento per D&D® fornisce una dettagliata descrizione di alcune delle più bizzarre creature che abbiano mai invaso l'universo dei giochi di ruolo fantasy. Insieme a informazioni sulla fisiologia, psicologia, società e piani di questi strani esseri, questo manuale contiene incantesimi, talenti, tattiche e strumenti comunemente utilizzati da coloro che danno loro la caccia. *Signori della Follia: Il Libro delle Aberrazioni*™ fornisce anche nuove regole, classi di prestigio, mostri, esempi di incontri e PNG pronti all'uso per incutere paura in qualsiasi eroe.

Per utilizzare questo supplemento un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*™, della *Guida del DUNGEON MASTER*™ e del *Manuale dei Mostri*™.

Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*™.

ISBN 88-8288-185-7



9 788882 881856

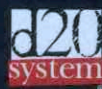
Prezzo: € 29,95



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd