DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEI MOSTRI

MANUALE BASE III
v.3.5

Dungeons & Dragons

Manuale dei Mostri

Manuale Base III v.3.5

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons
create da E. Gary Gygax e Dave Arneson.

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,
consultate www.wizards.com/d20.

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 Hosfveld 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 nostro sito web: www.25edition.it

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà, negli USA e/o altri stati, della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

CREDITI

SVILUPPO DEL MANUALE DEI MOSTRI
Skip Williams

TEAM DI SVILUPPO DEL MANUALE DEI MOSTRI
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

SVILUPPATORI AGGIUNTI
Peter Adkison, Richard Baker, Jason Carl, William W. Connors, Sean K Reynolds

REVISORI
Jennifer Clarke Wilkes, Jon Pickens

ASSISTENTI REVISORI
Julia Martin, Jeff Quick, Rob Heinsoo, David Noonan, Penny Williams

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

DIRETTORE CREATIVO PER LA GRAFICA
Jon Schindehette

DIRETTORE ARTISTICO
Dawn Murin

DISEGNATORI PER D&D
Todd Lockwood, Sam Wood

SVILUPPO LOGO D&D
Matt Adelsperger, Sherry Floyd

COPERTINA
Henry Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Larry Elmore, Scott Fischer, Rebecca Guay, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Matthew Mitchell, Monte Moore, rk post, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters

GRAFICI
Sean Glenn, Sherry Floyd

IMPAGINATORI
Erin Dorries, Angelika Lokotz, Nancy Walker

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

RESPONSABILE DELL'IMMAGINE DI MARCA
Ryan Dancey

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Keith Strohm

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Larry Weiner, Josh Fischer

EFFETTI SPECIALI
Joe Fernandez

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch

REVISIONE DEL MANUALE DEI MOSTRI
Rich Baker, Skip Williams

TEAM DI REVISIONE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

SVILUPPATORI AGGIUNTI
David Eckelberry, Jennifer Clarke Wilkes, Gwendolyn F.M. Kestrel, Bill Slavicsek

REVISORI
Penny Williams

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

DIRETTORE ARTISTICO
Dawn Murin

COPERTINA
Henry Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Glen Angus, Carlo Arellano, Daren Bader, Tom Baxa, Carl Critchlow, Brian Despain, Tony Diterlizzi, Scott Fischer, Rebecca Guay-Mitchell, Jeremy Jarvis, Paul Jaquays, Michael Kaluta, Dana Knutson, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Monte Moore, Adam Rex, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Mark Tedin, Anthony Waters, Sam Wood

GRAFICO
Dawn Murin

EFFETTI SPECIALI
Erin Dorries, Angelika Lokotz

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
Mary Kirchoff

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Anthony Valterra

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Martin Durham

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

ALTRI COLLABORATORI
WIZARDS OF THE COAST R&D
Paul Barclay, Michele Carter, Bruce Cordell, Mike Donais, Skaff Elias, Andrew Finch, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Christopher Perkins, Charles Ryan, Michael Selinker, Jonathan Tweet, James Wyatt

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Mary Elizabeth Allen, Jefferson Dunlap, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Andy Smith, Mat Smith, Alex Weitz

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Emanuele Rastelli

SUPERVISIONE
Massimo Bianchini

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Giorgia Calandroni

TRADUZIONE E REVISIONE
Damiano Alfieri, Chiara Battistini, Massimo Bianchini, Fiorenzo delle Rupi, Michele Bonelli di Salci, Mario Pasqualotto, Mercedes Panzeca, Marco Picone, Maurizio Vaggi

INDICE

Introduzione 5
Capitolo 1: Mostri dalla A alla Z 8
Capitolo 2: Animali 268
Capitolo 3: Parassiti 284
Capitolo 4: Migliorare i mostri 290
Capitolo 5: Creare mostri 295
Capitolo 6: Abilità e talenti dei mostri .. 303
Capitolo 7: Glossario 305

ORDINE ALFABETICO DEI MOSTRI

Aasimar (stirpeplanare) 233
Aboleth 8
Aboleth magi 8
Abominio (yuan-ti) 264
Achaierai 9
Ala notturna (ombra notturna) 196
Allip 10
Ameba paglierina (melma) . 171
Androsfinge (sfinge) 224
Angelo 10
Animale crudele 13
Ankheg 17
Annis (strega) 235
Aquila 268
Aquila gigante 18
Ape gigante 284
Aranea 18
Arconte 19
Arconte lanterna 19
Arconte segugio 20
Arconte tromba 22
Arpia 22
Arpia arciere 22
Asino 268
Assimilatore 23
Athach 24
Avoral (guardinal) 135
Azer 25
Babau (demone) 43
Babbuino 268
Balena 268
Balor (demone) 43
Barghest 25
Barghest superiore 26
Basilisco 27
Basilisco superiore abissale .. 27
Bebilith (demone) 45
Behir 28
Beholder 28
Belker 30
Belva distorcente 31
Belva distorcente capo branco 32
Bestia del caos 32
Bisonte 269
Bodak 33
Boleto stridente (fungo) 107
Bralani (eladrin) 87
Bugbear 33
Bulette 34
Cacciatore invisibile 35
Cammello 269
Cane 270
Cane da galoppo 270
Cane intermittente 35
Capodoglio (balena) 269
Cauchemar (incubo) 143
Cavallo 270
Cavallo da guerra leggero .. 271
Cavallo da guerra pesante .. 271
Cavallo leggero 270
Cavallo pesante 271
Centauro 36
Cervo volante gigante 284
Chimera 37
Chuul 38
Cinghiale 271
Cinghiale crudele 13
Cinghiale mannaro (licantropo) 152
Coboldo 38
Coccodrillo 271
Coccodrillo gigante 272
Cockatrice 39
Corsiere celestiale (unicorno) 250
Corvo 272
Couatl 40
Creatura celestiale 41
Creatura immonda 41
Crioidra (idra) 142
Criosfinge (sfinge) 225
Cubo gelatinoso (melma) .. 172
Cumulo strisciante 42
Deinonico (dinosauro) 61
Demone 43
Derro 52
Destrachan 52
Deva astrale (angelo) 11
Diavolo 53
Diavolo barbuto (barbazu) ... 54
Diavolo delle catene (kyton) . 55
Diavolo cornuto (cornugon) 55
Diavolo della fossa 56
Diavolo del ghiaccio (gelugon) 57
Diavolo d'ossa (osyluth) 58
Diavolo uncinato (hamatula) 59
Dinosauro 61
Divora-ragni 63
Divoratore 64
Djinni (genio) 111
Donnola 272
Donnola crudele 13
Doppelganger 65
Drago, puro 66
Drago d'argento 76
Drago bianco 68
Drago blu 69
Drago di bronzo 78
Drago nero 71
Drago d'oro 80
Drago d'ottone 82
Drago di rame 83
Drago rosso 73
Drago verde 74
Dragonne 85
Dretch (demone) 45
Driade 86
Drider 86
Drow (elfo) 97
Duergar (nano) 191
Efreeti (genio) 111
Eladrin 87
Elasmosauro (dinosauro) 62
Elefante 273
Elementale 89
Elementale dell'acqua 89
Elementale dell'aria 91
Elementale del fuoco 92
Elementale della terra 92
Elfo 95
Elfo acquatico 96
Elfo grigio 97
Elfo selvaggio 97
Erinni (diavolo) 59
Ettercap 98
Ettin 99
Falco 273
Falcofreccia 99
Fanone (balena) 269
Fantasma 101
Fauce gorgogliante 102
Focena 273
Formian 103
Formica gigante 284
Fungo 106
Fungo viola (fungo) 107
Fungo fantasma 107
Fuoco fatuo 108
Fustigatore 108
Gargoyle 109
Gauth (beholder) 29
Gatto 273
Gatto infernale (bezekira) ... 60
Gatto del mare 110
Genio 111
Ghaele (eladrin) 88
Ghast (ghoul) 114
Ghepardo 274
Ghiottone 274
Ghiottone crudele 13
Ghoul 113
Gigante 114
Gigante delle colline 115
Gigante del fuoco 116
Gigante del gelo 117
Gigante notturno (ombra notturna) 198
Gigante delle nuvole 118
Gigante delle pietre 119
Gigante delle tempeste 120
Ginosfinge (sfinge) 225
Girallon 121
Githyanki 121
Githzerai 123
Glabrezu (demone) 46
Gnoll 124
Gnomo 125
Gnomo delle foreste 127
Goblin 127
Golem 128
Golem di argilla 128
Golem di carne 129
Golem di ferro 130
Golem di pietra 130
Gorgone 131
Gorilla 274
Gorilla crudele 14
Grick 132
Grifone 133
Grig (spiritello) 230
Grimlock 133
Guardiano protettore 134
Guardinal 135
Gufo 274
Gufo gigante 137
Halfling 137
Halfling spilungone 138
Halfling delle profondità ... 138
Hezrou (demone) 47
Hobgoblin 139
Idra 140
Iena 275
Imp (diavolo) 60
Ieracosfinge (sfinge) 225
Incubo 142
Inevitabile 143
Ippogrifo 146
Janni (genio) 112
Kolyarut (inevitabile) 144
Kraken 146
Krenshar 147
Kuo-toa 148
Lacedon (ghoul) 113
Lamia 149
Lammasu 150
Lemure (diavolo) 61
Leonal (guardinal) 136
Leone 275
Leone crudele 14
Leopardo 275
Liana assassina 151
Licantropo 152
Lich 160
Lillend 162
Locathah 163
Lucertola 275
Lucertola, varano 276
Lucertola folgorante 164
Lucertoloide 165
Lupo 276
Lupo crudele 14
Lupo invernale 166
Lupo mannaro (licantropo) 153
Magmin 166
Manta 276
Manticora 167
Mantide religiosa gigante .. 185
Manto assassino 168
Mantoscuro 168
Marilith (demone) 47
Marinide 169
Marut (inevitabile) 145
Mastino ombra 170
Medusa 171
Megaraptor (dinosauro) 62
Melma 171

Melma grigia (melma) 172
Mephit 173
Mephit dell'acqua 174
Mephit dell'aria 174
Mephit del fuoco 174
Mephit del ghiaccio 175
Mephit del magma 175
Mephit della melma 176
Mephit della polvere 176
Mephit del sale 177
Mephit della terra 177
Mephit del vapore 177
Merrow (ogre) 195
Mezzelfo (elfo) 96
mezzorco (orco) 201
Mezzo-celestiale 178
Mezzo-drago 179
Mezzo-immondo 180
Mezzosangue (yuan-ti) 263
Millepiedi mostruoso 286
Mimic 182
Mind flayer 183
Minotauro 185
Mohrg 185
Mulo 277
Mummia 186
Nalfeshnee (demone) 48
Naga 187
Naga acquatica 188
Naga guardiana 188
Naga oscura 188
Naga spirituale 189
Nano 189
Nano delle profondità 191
Nano delle montagne 191
Ninfa 192
Nixie (spiritello) 231
Oggetto animato 192
Ogre 194
Ogre magi 195
Ombra 196
Ombra maggiore 196
Ombra notturna 197
Omuncolo 199
Orca (balena) 269
Orco 200
Orso bruno 277
Orso crudele 15
Orso mannaro (licantropo) 153
Orso nero 277
Orso polare 277
Orsogufo 201
Otyugh 202
Petaso 203
Phasm 203
Piovra 278
Piovra gigante 278
Pipistrello 278
Pipistrello crudele 15
Piroidra (idra) 142
Pixie (spiritello) 231
Planetar (angelo) 11
Pony 279
Pony da guerra 279
Predatore etereo 204
Progenie vampirica 205
Protettore dorato (lammasu) 151
Protoplasma nero (melma) 173
Protoplasma nero superiore (melma) 173
Pseudodrago 206
Quasit (demone) 49
Ragno-fase 206
Ragno mostruoso 286
Rakshasa 207
Rast 208
Ravid 209
Recuperatore (demone) 49
Remorhaz 209
Rinoceronte 279
Roc 210
Rospo 279
Rugginofago 211
Saccheggiatore etereo 212
Sahuagin 212
Salamandra 214
Sanguepuro (yuan-ti) 263
Satiro 215
Scarabeo bombardiere gigante 288
Scarabeo di fuoco gigante 288
Scavatore 216
Scheletro 217
Sciame 219
Sciame di locuste 220
Sciame di millepiedi 220
Sciame di pipistrelli 220
Sciame di ragni 221
Sciame di topi 221
Sciame di vespe infernali 222
Scimmia 280
Scorpione mostruoso 288
Scrag (troll) 246
Segugio infernale 222
Segugio da guerra di Nessus 223
Segugio yeth 223
Seppia 280
Seppia gigante 280
Serpente 281
Serpente strangolatore 281
Serpente strangolatore gigante 281
Sfinge 224
Signore dei lupi mannari (licantropo) 155
Signore delle mummie 186
Skum 226
Slaad 226
Slaad blu 227
Slaad grigio 229
Slaad rosso 226
Slaad verde 228
Slaad della morte 229
Solar (angelo) 12
Spettro 230
Spiritello 230
Squalo 282
Squalo crudele 15
Squartatore grigio 232
Stirpeplanare 233
Strangolatore 234
Strega 235
Strega verde (strega) 236
Strega marina (strega) 236
Strega notturna 237
Succube (demone) 50
Svirfneblin (gnomo) 126
Tarrasque 238
Tasso 282
Tasso crudele 16
Tendriculos 239
Testuggine dragona 240
Thoqqua 240
Tiefling (stirpeplanare) 234
Tigre 283
Tigre crudele 16
Tigre mannara (licantropo) 154
Tirannosauro (dinosauro) 62
Titano 241
Tojanida 242
Topo 283
Topo crudele 17
Topo mannaro (licantropo) 155
Treant 243
Triceratopo (dinosauro) 63
Tritone 244
Troglodita 245
Troll 245
Troll cacciatore 247
Uccello stigeo 247
Ululatore 248
Umber hulk 249
Umber hulk orripilante 249
Unicorno 249
Vampiro 250
Vampiro d'elite 251
Vargouille 253
Verme del gelo 254
Verme notturno (ombra notturna) 199
Verme purpureo 255
Vermeiena 256
Vespa gigante 289
Vipera (serpente) 282
Viverna 256
Vrock (demone) 51
Wight 257
Worg 257
Wraith 258
Wraith del terrore 259
Xill 260
Xorn 260
Yrthak 261
Yuan-ti 262
Zelekhut (inevitabile) 145
Zombi 265

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: aboleth, athach, beholder, chuul, destrachan, drider, ettercap, fauce gorgogliante, fuoco fatuo, gauth, grick, manto assassino, mimic, mind flayer, naga, otyugh, phasm, rugginofago, saccheggiatore etereo, scavatore, skum, strangolatore, umber hulk, vermeiena.

(Acqua): drago di bronzo, drago nero, mephit dell'acqua, mephit della melma.

(Acquatico): aboleth, chuul, elfo acquatico, gatto del mare, kraken, kuo-toa, locathah, marinide, merrow, naga acquatica, piovra, piovra gigante, sahuagin, seppie, skum, squali, squalo crudele, strega marina, testuggine dragona.

Animale: animali, animali crudeli, dinosauri, roc, sciame di pipistrelli, sciame di topi.

(Aria): drago verde, falcofreccia, fuoco fatuo, gigante delle nuvole, mephit dell'aria, mephit del ghiaccio, mephit della polvere.

Bestia magica: ankheg, aquila gigante, aranea, assimilatore, basilisco, behir, belva distorcente, bulette, cane intermittente, chimera, cockatrice, dragonne, divora-ragni, fustigatore, gatto del mare, giallon, gorgone, grifone, gufo gigante, idre, ippogrifo, kraken, krenshar, lamia, lammasu, lucertola folgorante, lupo invernale, manticora, mantoscuro, orsogufo, pegaso, predatore etereo, ragno-fase, remorhaz, sciame di vespe infernali, sfingi, squartatore grigio, tarrasque, topo crudele immondo, uccello stigeo, unicorno, verme del gelo, verme purpureo, worg, yrthak.

Costrutto: golem, guardiano protettore, inevitabili, oggetti animati, omuncolo, recuperatore.

Drago: draghi, pseudodrago, testuggine dragona, viverna.

Elementale: belker, cacciatore invisibile,elementali, magmin, thoqqua.

Elementale (Aria): belker, cacciatore invisibile, elementali dell'aria.

Elementale (Acqua): elementali dell'acqua.

Elementale (Fuoco): elementali del fuoco, magmin, thoqqua.

Elementale (Terra): elementali della terra, thoqqua.

Esterno: ravid.

Esterno (Acqua): mephit dell'acqua, mephit della melma, tojanida, tritone.

Esterno (Aria): djinni, falcofreccia, mephit dell'aria, mephit del ghiaccio, mephit della polvere.

Esterno (Buono): angeli, arconti, eladrin, guardinal, lillend, titano.

Esterno (Caotico): bestia del caos, demoni, eladrin, lillend, slaadi, titano, ululatore.

INTRODUZIONE

Questo è il gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS©, il gioco che definisce il genere e da più di 30 anni rappresenta lo standard per il gioco di ruolo fantasy.

In particolare, questo è il *Manuale dei Mostri*. Il libro contiene le schede di centinaia di creature, sia ostili che benigne, da utilizzare nelle partite di DUNGEONS & DRAGONS. Questo libro, insieme al *Manuale del Giocatore* e alla *Guida del* DUNGEON MASTER, compone le regole base di D&D®.

Questa introduzione spiega come leggere la scheda di ciascuna creatura e fa spesso riferimento al Glossario, situato nel Capitolo 7 in fondo al libro (a partire da pagina 305), per offrire maggiori dettagli sulle forme di attacco e le qualità speciali a disposizione dei mostri.

Una lista di mostri organizzata per Grado di Sfida compare a pagina 318 e 319, in modo da facilitare il Dungeon Master nel compito di preparare incontri adatti al livello del gruppo dei personaggi giocanti.

LEGGERE LE SCHEDE

La descrizione di ogni mostro è organizzata nello stesso formato generale descritto di seguito. Per informazioni complete sulle caratteristiche dei mostri, consultare il Capitolo 7: "Glossario" (a partire da pagina 305), il *Manuale del Giocatore* e la *Guida del* DUNGEON MASTER.

TABELLA DELLE STATISTICHE

Questa porzione della descrizione del mostro contiene tutte le informazioni base per utilizzare in gioco la creatura.

Nome

È il nome con cui la creatura è più comunemente conosciuta. Il testo descrittivo potrebbe fornire altri nomi.

Taglia e tipo

Questa voce comincia con la taglia della creatura (Enorme, per esempio). Le categorie di taglia sono definite nel glossario. Un modificatore di taglia si applica alla Classe Armatura (CA) della creatura e al bonus di attacco, così come ai modificatori di alcune prove di abilità. La taglia di una creatura determina anche quale sia la portata di un suo attacco in mischia e quanto spazio occupi in combattimento (vedi Spazio/Portata, sotto).

La voce della taglia e tipo prosegue con il tipo della creatura (gigante, per esempio). Il tipo determina il modo in cui la magia agisce sulla creatura; per esempio, l'incantesimo *blocca animali* agisce solo sulle creature del tipo animale. Il tipo determina certe peculiarità come la dimensione dei Dadi Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza base e i punti abilità. Per una guida rapida, il Glossario fornisce una descrizione completa delle peculiarità e tratti di ogni tipo e sottotipo.

Dadi Vita

Questa voce fornisce il numero e tipo di Dadi Vita della creatura, e qualsiasi punto ferita bonus. Un'indicazione tra parentesi riporta i punti ferita medi della creatura per il numero di Dadi Vita posseduto.

I Dadi Vita totali della creatura corrispondono anche al suo livello al fine di determinare come gli incantesimi influenzino la creatura, la sua velocità di guarigione naturale e il suo grado massimo nelle abilità.

Iniziativa

Questa voce indica il modificatore della creatura alle prove di iniziativa.

Velocità

Questa voce mostra la velocità tattica sul terreno di una creatura (la distanza che può coprire con un'azione di movimento). Se la creatura indossa un'armatura che ne riduce la velocità, viene riportata anche la velocità base sul terreno della creatura.

Se la creatura dispone di altri metodi di spostamento, questi sono riportati dopo (o al posto de) la velocità sul terreno. A meno che non sia indicato altrimenti, questi altri metodi di spostamento sono naturali (non magici). Vedi il Glossario per informazioni sulle modalità di movimento.

Classe Armatura

La voce Classe Armatura indica la CA della creatura per il normale combattimento e include tra parentesi i modificatori che la determinano (di solito taglia, Destrezza e armatura naturale). La CA di contatto e alla sprovvista della creatura seguono la normale CA da combattimento.

Le competenze nelle armature di una creatura (se possedute) dipendono dal suo tipo, ma in generale ogni creatura è automaticamente competente in qualsiasi tipo di armatura che viene indicata indossare (leggera, media o pesante), così come con tutti i tipi di armatura più leggeri.

Attacco base/Lotta

Il valore in questa voce è il bonus di attacco base della creatura (prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore). Solitamente il DM non ha la necessità di conoscere questo valore, ma a volte potrebbe risultare utile, in particolare se la creatura possiede i talenti Attacco Poderoso e Maestria in Combattimento.

Il numero dopo la barra indica il bonus di lotta della creatura, che può essere utilizzato quando la creatura compie un attacco di lotta oppure quando qualcuno cerca di lottare con la creatura. Il bonus di lotta comprende tutti i modificatori che si applicano alla prova di lottare della creatura (bonus di attacco base, modificatore di Forza, modificatori speciali di taglia, e qualsiasi altro modificatore applicabile, come i bonus razziali alle prove di lottare).

Esterno (Fuoco): azer, efreeti, mephit del fuoco, mephit del magma, mephit del vapore, rast, salamandre, segugio infernale.

Esterno (Legale): achaierai, arconti, barghest, diavoli, formian, raksasha, segugio infernale, xill.

Esterno (Malvagio): achaierai, barghest, demoni, diavoli, incubo, mastino ombra, rakshasa, segugio infernale, segugio yeth, strega notturna, ululatore, vargouille, xill.

Esterno (Nativo): aasimar, couatl, janni, raksasha, tiefling, tritone.

Esterno (Terra): mephit del sale, mephit della terra, xorn.

Folletto: driade, grig, nixie, pixie, satiro.

(Freddo): crioidra, drago d'argento, drago bianco, gigante del gelo, lupo invernale, mephit del ghiaccio, verme del gelo.

(Fuoco): azer, drago di bronzo, drago d'oro, drago rosso, gigante del fuoco, mephit del fuoco, mephit del magma, mephit del vapore, piroidra.

Gigante: ettin, giganti, ogre, ogre magi, troll.

(Goblinoide): bugbear, goblin, hobgoblin.

(Incorporeo): allip, fantasma, ombra, spettro, wraith.

(Legale): inevitabili.

Melma: ameba paglierina, cubo gelatinoso, melma grigia, protoplasma nero.

(Mutaforma): aranea, barghest, doppleganger, licantropi, mimic, phasm.

Non morti: allip, bodak, divoratore, fantasma, ghast, ghoul, lich, mohrg, mummia, ombra notturna, ombra, scheletri, progenie vampirica, spettro, vampiro, wight, wraith, zombi.

Parassiti: insetti giganti, millepiedi mostruosi, sciame di locuste, sciame di millepiedi, sciame di ragni, scorpione mostruosi.

(Rettile): coboldo, lucertoloide, troglodita.

(Terra): drago blu, drago di rame, gargoyle, gigante delle pietre, mephit della terra, mephit del sale.

Umanoide: bugbear, coboldo, elfo, nano, githyanki, githzerai, gnoll, gnomo, goblin, halfling, hobgoblin, lucertoloide, locathah, marinide, orco, troglodita.

Umanoide mostruoso: arpia, centauro, derro, doppleganger, gargoyle, grimlock, kuo-toa, medusa, minotauro, sahuagin, streghe, yuan-ti.

Vegetale: boleto stridente, cumulo strisciante, fungo fantasma, fungo viola, liana assassina, tendriculos, treant.

Attacco

Questa voce presenta il singolo attacco che la creatura utilizza in un'azione di attacco. Nella maggior parte dei casi, è anche l'attacco che la creatura utilizzerà per compiere gli attacchi di opportunità. La voce indica l'arma utilizzata (naturale o manufatta), il bonus di attacco e la forma dell'attacco (mischia o distanza). Il bonus di attacco comprende i modificatori per la taglia e la Forza (per gli attacchi in mischia) o la Destrezza (per gli attacchi a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza negli attacchi in mischia.

Se la creatura utilizza armi naturali, l'arma naturale riportata in questa voce è l'arma naturale primaria della creatura (vedi Glossario).

Se la creatura ha diverse armi a sua disposizione, sono presentate anche le alternative, con ogni attacco diverso separato dalla parola "o".

Una creatura può utilizzare una delle sue armi naturali secondarie (vedi Glossario) con l'azione di attacco, se così preferisce, ma se lo fa, subisce una penalità all'attacco, come indicato nella sezione "Attacco completo" (vedi sotto).

Il danno che ogni attacco infligge è indicato tra parentesi. Il danno da un attacco è sempre di almeno 1 punto, anche se le sottrazioni al tiro di dado dovessero ridurlo a 0 o meno.

Attacco completo

Questa voce fornisce tutti gli attacchi fisici che la creatura può compiere quando usa un'azione di round completo per compiere un attacco completo. Fornisce il numero di attacchi insieme all'arma, il bonus di attacco e la forma dell'attacco (mischia o distanza). La prima indicazione è per l'arma primaria della creatura, con un bonus di attacco che comprende le modifiche per la taglia e Forza (per gli attacchi in mischia) o Destrezza (per quelli a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza negli attacchi in mischia.

Le altre armi sono secondarie e ricevono una penalità di -5 al loro tiro per colpire, non importa quante siano. Le creature con il talento Multiattacco (vedi Capitolo 6) ricevono solo una penalità di -2 agli attacchi con le armi secondarie.

Il danno che ogni attacco infligge è indicato tra parentesi. Il danno da un attacco è sempre di almeno 1 punto, anche se le sottrazioni al tiro di dado dovessero ridurlo a 0 o meno.

Il danno dell'attacco primario di una creatura comprende il suo pieno modificatore di Forza (1 volta e mezzo il suo bonus di Forza se l'attacco è l'unica arma naturale della creatura) e viene fornito per primo. Gli attacchi secondari sommano solo metà del bonus di Forza della creatura e vengono forniti per secondi tra parentesi.

Se qualsiasi attacco ha anche un effetto speciale oltre al danno (veleno, malattia, risucchio di energia e così via), l'informazione viene riportata qui.

A meno che non sia indicato altrimenti, le creature che utilizzano le armi naturali infliggono danni raddoppiati con un colpo critico.

Armi manufatte: Le creature che utilizzano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi. Il bonus per gli attacchi con le armi a due mani è una volta e mezzo il modificatore di Forza del personaggio (se è un bonus), e viene fornito per primo. Le armi secondarie sommano solo metà del bonus di Forza e vengono indicate per seconde tra parentesi.

Spazio/Portata

Questa voce indica di quanto spazio la creatura abbia bisogno per combattere efficacemente e quanto vicina debba trovarsi vicino all'avversario per minacciarlo. Il numero prima della barra è lo spazio della creatura, o quanti metri occupa un fianco della creatura (riferirsi alla *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori dettagli). Ad esempio una creatura con uno spazio di 4,5 metri occupa uno spazio di 3 quadretti per 3 quadretti sulla griglia di battaglia. Il numero dopo la barra è la portata naturale della creatura. Se la creatura ha una portata eccezionale grazie ad un'arma, tentacolo o simile, la portata aumentata e la sua fonte sono indicate tra parentesi.

Attacchi speciali e qualità speciali

Molte creature possiedono capacità insolite, che possono comprendere varie forme di attacco, resistenze o vulnerabilità a certi tipi di danno, e sensi potenziati, tra le altre cose. La scheda di un mostro divide queste capacità in attacchi speciali e qualità speciali. La seconda categoria comprende difese, vulnerabilità e altre capacità speciali che non siano metodi di attacco. Una capacità speciale è straordinaria (Str), magica (Mag) o soprannaturale (Sop). Vedi il Glossario per la descrizione delle capacità speciali. Ulteriori informazioni (quando necessarie) vengono fornite nel testo descrittivo delle creature.

Quando una capacità speciale concede un tiro salvezza, il tipo di tiro salvezza e la sua CD vengono indicati nel testo descrittivo. La maggior parte dei tiri salvezza contro capacità speciali hanno le CD calcolate come segue: 10 + 1/2 dei DV razziali dell'attaccante + il modificatore della caratteristica rilevante. La CD del tiro salvezza viene indicata nel testo descrittivo insieme alla caratteristica utilizzata per calcolarla.

Tiri salvezza

Questa voce riporta i modificatori ai tiri salvezza sulla Tempra, Riflessi e Volontà della creatura.

Caratteristiche

Questa voce fornisce i sei punteggi di caratteristica della creatura nell'ordine For, Des, Cos, Int, Sag, Car. Eccetto dove indicato altrimenti, si assume che ogni creatura possieda la serie standard di caratteristiche prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore razziale (tutti 11 e 10). Per determinare i modificatori di caratteristica razziali di una creatura, sottrarre 10 da qualsiasi punteggio di caratteristica pari e 11 da qualsiasi punteggio di caratteristica dispari. (Le eccezioni sono indicate nella sezione "Combattimento" del testo descrittivo della creatura). I combattenti umanoidi sono di solito costruiti con la serie non di elite: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Le creature avanzate (come l'arconte seguigo eroe) sono costruite con la serie di elite: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

La maggior parte delle caratteristiche funziona come descritto nel Capitolo 1 del *Manuale del Giocatore*, con le eccezioni riportate di seguito.

Forza: Come indicato a pagina 162 del *Manuale del Giocatore*, i quadrupedi possono trasportare carichi più pesanti dei bipedi. Qualsiasi creatura che utilizza quattro o più arti per spostarsi può trasportare un carico come un quadrupede, anche se non utilizza necessariamente tutti e quattro gli arti contemporaneamente. Ad esempio, i draghi trasportano i carichi come quadrupedi.

Intelligenza: Una creatura può parlare tutti i linguaggi menzionati nella sua descrizione, più un linguaggio aggiuntivo per punto di bonus di Intelligenza. Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza 3 o più comprende almeno un linguaggio. (Il Comune a meno che non sia indicato altrimenti).

Assenza di caratteristiche: Alcune creature sono prive di certi punteggi di caratteristica. Queste creature non possiedono un punteggio di caratteristica di 0, ma mancano del tutto della caratteristica. Il modificatore per l'assenza di caratteristica è +0. Altri effetti dell'assenza di caratteristica sono dettagliati nel Glossario.

Abilità

Questa voce fornisce alfabeticamente tutte le abilità di una creatura insieme al modificatore di ogni abilità (che comprende i modificatori per i punteggi di caratteristica, penalità di armatura alla prova e qualsiasi bonus derivato da talenti o tratti razziali). Tutte le abilità indicate sono abilità di classe, a meno che la creatura non abbia una classe del personaggio (indicato nella scheda). Il tipo della creatura e il suo punteggio di Intelligenza determinano il numero di punti abilità di cui dispone.

La sezione "Abilità" del testo descrittivo della creatura riassume i bonus razziali e qualsiasi altro modificatore alle prove di abilità, al fine di fare chiarezza; questi modificatori sono già stati calcolati nel blocco delle statistiche. Un asterisco (*) a seguire un modificatore di abilità nella tabella delle statistiche e nella sezione "Abilità" del testo descrittivo indica un modificatore condizionale, che viene applicato solo in certe condizioni (ad esempio, un gargoyle riceve un ulteriore bonus di +8 alle prove di Nascondersi quando si cela su di uno sfondo di pietra lavorata).

Tendenze naturali: Alcune creature sono semplicemente inadatte a certi tipi di attività fisiche. Gli elefanti, nonostante la loro grande Forza, sono scarsi nel salto. I coccodrilli giganti, nonostan-

te il loro grande punteggio di Forza, non riescono ad arrampicarsi bene. I cavalli non possono camminare sulle corde tese. Se sembra palese che una creatura sia inadatta ad un certo tipo di attività fisica, si può imporre una penalità di -8 alle prove di abilità che si contrappongono alle tendenze naturali della creatura. In circostanze estreme (una piovra che compie una prova di Scalare, ad esempio) si può decidere che la creatura fallisca automaticamente la prova.

Talenti

Questa voce indica i talenti della creatura. Un mostro ottiene talenti allo stesso modo di un personaggio: uno per il primo Dado Vita e un secondo talento se ha almeno 3 DV, e un ulteriore talento per ogni 3 DV aggiuntivi. (Ad esempio, una creatura con 9 DV ha diritto a quattro talenti).

A volte, una creatura possiede uno o più talenti bonus, indicati da una B in apice ([B]). Non è necessario che una creatura soddisfi i prerequisiti del talento bonus per possederlo o utilizzarlo. Se si desidera personalizzare una creatura con nuovi talenti, si possono sostituire i normali talenti, ma non i suoi talenti bonus. La creatura non può avere un talento che non sia un talento bonus, se non ne soddisfa i prerequisiti.

Ambiente

Questa voce fornisce il tipo di clima e terreno in cui si trova di solito la creatura. Si limita a descrivere una tendenza, ma non è una cosa esclusiva. Un drago d'oro grande dragone, ad esempio, alla sua voce ambiente riporta pianure calde, ma potrebbe anche essere incontrato sottoterra, su colline fredde o addirittura un altro piano di esistenza. Vedi Capitolo 3 della *Guida del* DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sui tipi di terreno e climi.

Organizzazione

Questa voce descrive il tipo di gruppi che la creatura di solito forma. Una variante di numeri tra parentesi indica quanti adulti pronti a combattere si trovino all'interno di ciascun gruppo. Molti gruppi presentano anche un certo numero di non combattenti, espressi come percentuale della popolazione combattente. I non combattenti comprendono giovani, infermi, schiavi o altri individui che non sono portati al combattimento. La sezione "Società" di una creatura può fornire maggiori dettagli sui non combattenti.

Se la voce organizzazione contiene il termine "addomesticato", la creatura di solito si trova solo in compagnia di altre creature, di cui è al servizio.

Grado di Sfida

Rappresenta il livello medio di una compagnia di avventurieri per cui una creatura di quel tipo rappresenterebbe una sfida di media difficoltà. La compagnia si presume composta da quattro personaggi al pieno delle forze (massimo dei punti ferita, tutti gli incantesimi preparati ed equipaggiamento appropriato al livello). Con ragionevoli possibilità, la compagnia dovrebbe essere in grado di vincere l'incontro con qualche danno ma senza perdite. Per maggiori informazioni sui Gradi di Sfida, consultare le pagine 36 e 48 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Tesoro

Questa voce indica le ricchezze possedute dalla creatura e si riferisce alla Tabella 3-5: "Tesori" a pagina 52 della *Guida del Dungeon Master*. Nella maggior parte dei casi, una creatura tiene i suoi preziosi nella sua tana o dimora e non li porta con sé quando è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono tesori utili e trasportabili (come gli oggetti magici) tendono a trasportarli e utilizzarli, lasciando gli oggetti ingombranti a casa. Vedi il Glossario per maggiori dettagli sull'uso della voce "Tesoro" nella scheda di ciascun mostro.

Allineamento

Questa voce indica l'allineamento che normalmente quel tipo di creatura possiede. Ogni voce comprende un avverbio che indica quanto l'allineamento sia applicabile all'intera specie. Vedi il Glossario per i dettagli.

Avanzamento

Questo manuale descrive solo le più comuni versioni di ogni creatura (anche se si possono trovare delle schede per creature avanzate). La voce avanzamento mostra quanto forte possa diventare una creatura, in termini di Dadi Vita Extra. (Non si tratta di un limite assoluto, ma le eccezioni sono estremamente rare). Spesso, le creature intelligenti avanzano guadagnando livelli in una classe del personaggio invece di guadagnare solo nuovi Dadi Vita.

Modificatore di livello

Le creature adatte ad essere utilizzate come personaggi giocanti o gregari (di solito creature con un punteggio di Intelligenza di almeno 3 e con pollice opponibile) includono questa voce come ultima voce della tabella delle statistiche. Sommare questo numero al totale dei Dadi Vita della creatura (compresi i livelli di classe) per ottenere il Livello Effettivo del Personaggio (LEP). Il LEP del personaggio influenza l'esperienza da lui guadagnata, l'ammontare di esperienza necessario prima di guadagnare un nuovo livello e l'equipaggiamento iniziale del personaggio. Vedere pagine 172, 199 e 209 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori dettagli.

TESTO DESCRITTIVO

La parte più corposa di ogni scheda si apre con una o due frasi che descrivono ciò che i personaggi giocanti potrebbero vedere la prima volta che incontrano il mostro, seguite da una breve descrizione della creatura: ciò che fa, come appare e le sue peculiarità più distinte. Sezioni speciali descrivono il modo in cui la creatura combatte e forniscono dettagli su attacchi speciali, qualità speciali, abilità e talenti.

PERCHÉ UNA REVISIONE?

Il nuovo DUNGEONS & DRAGONS ha debuttato nel 2000. Nei tre anni da quando il d20 System ha ridato vigore all'industria del GdR, abbiamo raccolto tonnellate di dati sul modo in cui il gioco viene utilizzato. Consideriamo D&D un gioco vivo, in continua evoluzione con il passare del tempo. Così, utilizzando le informazioni raccolte, abbiamo risistemato il gioco e incorporato tutti i suggerimenti per migliorare il gioco e questo prodotto.

Se è la tua prima esperienza con D&D, ti diamo il benvenuto ad un meraviglioso mondo di avventure e immaginazione. Se hai giocato con la versione precedente di questo manuale, vogliamo assicurarti che questa revisione è un testamento alla nostra dedizione ad un continuo miglioramento e rinnovamento. Abbiamo aggiornato gli errata, chiarificato le regole, raffinato la presentazione e reso il gioco migliore di quanto fosse prima. Si tratta di un aggiornamento del d20 System, non di una nuova edizione del gioco. Questa revisione è compatibile con tutti i prodotti esistenti, e questi prodotti possono essere utilizzati con la revisione con solo alcuni piccoli accorgimenti.

Cosa c'è di nuovo nel *Manuale dei Mostri* revisionato? L'intero manuale è stato riletto e ridefinito, in risposta alle vostre richieste e per riflettere il modo in cui il gioco viene utilizzato. Abbiamo riorganizzato le schede dei gruppi di mostri in modo da presentarle in un formato più facile da utilizzare e a singola scheda. Per espandere il libro sono stati aggiunti nuovi mostri e versioni avanzate di alcune creature per sfidare i personaggi di livello più alto. Sono stati aggiunti nuovi talenti per i mostri, e tutte le capacità dei mostri sono descritte nel glossario per maggiore facilità di utilizzo. I mostri che possono essere utilizzati come personaggi giocanti hanno dei modificatori di livello e altre informazioni per facilitarne l'utilizzo in gioco, e abbiamo rielaborato tutti i mostri in modo che guadagnino talenti e abilità allo stesso modo dei personaggi giocanti. Abbiamo aggiunto ulteriori informazioni su come avanzare, personalizzare e progettare mostri. E ci sono altri miglioramenti generali, come una descrizione a prima vista del mostro, una tipica lista di incantesimi per i mostri incantatori, ulteriori statistiche per velocizzare il gioco (compreso il bonus di lotta e la serie di attacchi completi), e schede pronte all'uso per mostri di tutti i tipi.

Dateci un'occhiata, giocatelo. Pensiamo che le modifiche vi piaceranno.

CAPITOLO 1: MOSTRI DALLA A ALLA Z

Questo manuale contiene centinaia di creature da usare in qualsiasi partita di DUNGEONS & DRAGONS. Si faccia riferimento al Glossario, a partire da pagina 305, per le definizioni delle peculiarità e delle capacità comuni ai singoli mostri. Nella maggior parte dei casi, la descrizione di un mostro illustra un tipico individuo della specie in questione, ossia la versione più comune incontrata dai personaggi nel corso delle loro avventure. Il DM può modificare queste descrizioni, creare versioni avanzate o indebolite, oppure modificare qualunque statistica per giocare un mostro al di fuori della norma e sorprendere così i giocatori.
E ora, andiamo a conoscere i mostri...

ABOLETH

Le acque rinfrescanti improvvisamente esplodono in un groviglio di tentacoli che afferrano e si divincolano. I tentacoli sono l'estensione di un pesce primordiale, lungo 6 metri dalla testa bulbosa fino alla coda, a forma di mezzaluna. Tre occhi sottili, protetti da protuberanze ossee, si allineano uno dietro l'altro sulla sommità della sua testa, che rimane poco sotto il pelo dell'acqua durante l'attacco.

L'aboleth è un anfibio ripugnante simile a un pesce che si trova in prevalenza nei laghi e nei fiumi sotterranei. Disprezza tutte le creature non acquatiche e cerca di distruggerle a vista.

Un aboleth ha il ventre rosa. Quattro orifizi bluastri disposti lungo la parte terminale del suo corpo secernono una sostanza viscida grigiastra che odora di grasso rancido. Questa creatura usa la sua coda per muoversi nell'acqua e si trascina sulla terraferma con i suoi tentacoli. Un aboleth pesa circa 3.250 kg.

Gli aboleth sono molto crudeli e intelligenti, e questo li rende pericolosi predatori. Conoscono molti segreti antichi e terribili, poiché alla loro nascita ereditano la conoscenza dei loro genitori e assimilano i ricordi di tutto ciò che divorano.

Gli aboleth sono abbastanza scaltri da non attaccare subito gli abitanti di superficie che si avvicinano a riva. Invece aspettano, sperando che la loro preda entri nell'acqua che, grazie ai loro poteri d'illusione, spesso appare calma, pulita e rinfrescante. Gli aboleth, inoltre, usano i loro poteri psionici per assoggettare individui che spingono contro i loro stessi compagni.

Gli aboleth hanno organi riproduttivi sia maschili che femminili. Si riproducono in solitudine, deponendo 1d3 uova ogni cinque anni. Queste uova si sviluppano per altri cinque anni prima di schiudersi e diventare aboleth sviluppati. Sebbene i giovani siano fisicamente maturi, rimangono con il loro genitore per altri dieci anni circa, obbedendo ciecamente alla creatura più anziana.

Gli aboleth parlano una loro lingua, come pure il Sottocomune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

Un aboleth attacca flagellando con i suoi lunghi e viscidi tentacoli, anche se preferisce combattere da una certa distanza usando i suoi poteri illusori.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un aboleth può tentare di assoggettare una qualunque creatura vivente che si trovi entro 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o subire l'effetto di un incantesimo *dominare persone* (al 16° livello dell'incantatore). Una creatura assoggettata obbedisce ai comandi telepatici dell'aboleth fino a quando non viene liberata con *rimuovi maledizione*, e ogni 24 ore può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà per liberarsi dalla costrizione. Il controllo viene altresì spezzato se l'aboleth muore o se si allontana oltre 1,5 km dal suo schiavo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *immagine persistente* (CD 18), *immagine programmata* (CD 19), *immagine proiettata* (CD 20), *miraggio arcano* (CD 18), *muro illusorio* (CD 17), *trama ipnotica* (CD 15), *velo* (CD 19). 16° livello dell'incantatore effettivo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Bava (Str): Il colpo del tentacolo di un aboleth può provocare un dolore lancinante. Una creatura colpita da un tentacolo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o trasformarsi nei successivi 1d4+1 minuti, con la pelle che si trasforma una membrana chiara e viscida. Una creatura trasformata si deve inumidire con acqua dolce e fresca oppure subire 1d12 danni ogni 10 minuti. La bava riduce di 1 (ma mai al di sotto di 0) il bonus di armatura naturale della creatura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Un incantesimo *rimuovi malattia* lanciato prima che la trasformazione sia completa riporterà la creatura colpita alla normalità. Viceversa, soltanto un incantesimo *guarigione* o *guarigione di massa* può invertire il cambiamento.

Nube di muco (Str): Un aboleth sott'acqua si circonda di una nube viscosa di muco spessa circa 30 centimetri. Qualsiasi creatura venga a contatto o inali questa sostanza deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o perdere la capacità di respirare aria per le 3 ore successive. Una creatura influenzata, se viene tirata fuori dall'acqua, soffoca in 2d6 minuti. Un contatto ripetuto con la nube di muco e il fallimento di un altro tiro salvezza sulla Tempra prolungano l'effetto di altre 3 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

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

ABOLETH MAGI

Nel cuore delle tombe e dei dungeon subacquei da essi popolati, i sovrani degli aboleth concentrano i loro sforzi per ottenere il potere con lo studio della magia. Il loro immenso potere li ascrive a pieno titolo tra i signori delle creature sotterranee. Tuttavia, queste creature, consacrate allo studio delle conoscenze arcane, trascorrono un'esistenza per lo più solitaria.

Aboleth

Combattimento

Le CD dei tiri salvezza dell'attacco di trasformazione con il tentacolo (CD 21) e della nube di muco (CD 21) di un aboleth magi sono modificate dal suo punteggio di Costituzione superiore. La CD del tiro salvezza della sua capacità di assoggettare (CD 16) viene modificata dal suo punteggio di Carisma inferiore, come pure le CD dei tiri salvezza dei suoi poteri psionici: *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 effettivo.

L'aboleth magi utilizza alcuni incantesimi, come *distorsione*, *invisibilità superiore* e *muro di forza* per difendersi mentre prende il controllo dei nemici con i suoi incantesimi e capacità innate.

Tipici incantesimi da mago preparati (4/6/5/4/4/3; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0-*frastornare*, *individuazione del*

	Aboleth Aberrazione Enorme (Acquatico)	Aboleth Magi, Mago di 10° livello Aberrazione Enorme (Acquatico)
Dadi Vita:	8d8+40 (76 pf)	8d8+56 più 10d4+70 (177 pf)
Iniziativa:	+1	+7
Velocità:	3 m (2 quadretti), nuotare 18 m	3 m (2 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura:	16 (-2 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15	18 (-2 taglia, +3 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+6/+22	+11/+28
Attacco:	Tentacolo +12 in mischia (1d6+8 più bava)	Tentacolo +18 in mischia (1d6+9 più bava)
Attacco completo:	4 tentacoli +12 in mischia (1d6+8 più bava)	4 tentacoli +18 in mischia (1d6+9 più bava)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Assoggettare, poteri psionici, bava	Assoggettare, poteri psionici, bava
Qualità speciali:	Sottotipo acquatico, scurovisione 18 m, nube di muco	Sottotipo acquatico, scurovisione 18 m, nube di muco, evoca famiglio
Tiri salvezza:	Temp +7, Rifl +3, Vol +11	Temp +15, Rifl +10, Vol +15
Caratteristiche:	For 26, Des 12, Cos 20, Int 15, Sag 17, Car 17	For 28, Des 16, Cos 24, Int 20, Sag 16, Car 14
Abilità:	Ascoltare +16, Concentrazione +16, Conoscenze (una qualsiasi) +13, Nuotare +8, Osservare +16	Ascoltare +15, Camuffare +2 (+4 recitazione), Cercare +10, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (dungeon) +25, Conoscenze (piani) +15, Conoscenze (storia) +15, Decifrare Scritture +15, Diplomazia +6, Intimidire +4, Nuotare +8, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Raggirare +13, Sapienza Magica +20, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce su altri piani e nei sottoterranei)
Talenti:	Allerta, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro	Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene, Tempra Possente
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario, branco (2-4), o gruppo di schiavisti (1d3+1 più 7-12 skum)	Solitario
Grado di Sfida:	7	17
Tesoro:	Doppio dello standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	9-16 DV (Enorme); 17-24 DV (Mastodontico)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	-	-

magico (2), *resistenza*; 1°-*allarme*, *armatura magica*, *charme su persone*, *dardo incantato* (2), *spruzzo colorato*; 2°-*astuzia della volpe*, *forza del toro*, *oscurità*, *sfocatura*, *vedere invisibilità*; 3°-*dissolvi magie*, *distorsione*, *fulmine*, *volare*; 4°-*allucinazione mortale*, *invisibilità superiore*, *pelle di pietra*, *scrutare*; 5°-*blocca mostri*, *fulmine* potenziato, *muro di forza*.

ACHAIERAI

Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (2d6+4) e morso +4 in mischia (4d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Nube nera
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 19
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 14, Car 16
Abilità: Ascoltare +11, Diplomazia +5, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +6, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Saltare +21, Scalare +13
Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Schivare
Ambiente: Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
Organizzazione: Solitario o stormo (5-8)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Achaierai

Una grande creatura si sostiene su quattro zampe simili a trampoli. Ha un corpo analogo a quello di un uccello, tondeggiante e corpulento, delle dimensioni circa di un piccolo pony, in equilibrio sulle lunghe zampe. Le piume che coprono il suo corpo sono di molteplici colori che variano dal marrone al rosso, e i suoi artigli e il becco risplendono come metallo temprato.

Gli achaierai sono uccelli massicci, inadatti al volo e alti 4,5 metri che vivono sul piano dell'Acheronte e solo talvolta si trovano altrove. Sono malevoli, astuti e rapaci, con un peculiare gusto per la tortura.

Gli achaierai parlano l'Infernale. Pesano circa 375 kg.

COMBATTIMENTO

Nel combattimento corpo a corpo, l'achaierai sferra calci con due delle sue quattro zampe e colpisce con il suo potente becco. Fa spesso ricorso al suo talento Attacco Rapido per colpire in velocità e poi arretrare fuori portata prima che un nemico possa contrattaccare.

Le armi naturali di un achaierai, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio e di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Nube nera (Str): Un achaierai può rilasciare fino a tre volte al giorno una nube nera asfissiante e venefica. Coloro che si trovano entro 3 metri, escluso l'achaierai, subiscono istantaneamente 2d6 danni. Le vittime devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *demenza* (16° livello dell'incantatore) per le successive 3 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Allip

Illus. di B. Snoddy

ALLIP

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/-
Attacco: Tocco incorporeo +3 in mischia (risucchio 1d4 di Saggezza)
Attacco completo: Tocco incorporeo +3 in mischia (risucchio 1d4 di Saggezza)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Mormorio, pazzia, risucchio di Saggezza
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For - , Des 12, Cos - , Int 11, Sag 11, Car 18
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +4, Intimidire +7, Nascondersi +8, Osservare +7, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 5-12 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

La creatura che fluttua dinnanzi a voi è il prodotto di un incubo. Ha un aspetto vagamente umanoide, ma è una forma priva di lineamenti, distorta e deformata dalla follia. Dalla vita in giù, svanisce in un vapore impalpabile che lascia deboli tracce di nebbia dietro di sé ogni volta che si muove.

Un allip è formato dai resti spettrali di qualche individuo spinto al suicidio da una pazzia che lo affliggeva in vita. Brama soltanto di vendicarsi e persegue senza alcuna pietà chi, tormentandolo in vita, lo ha condotto alla follia.

Un allip non può parlare in maniera intelligibile.

COMBATTIMENTO

Un allip non è in grado di provocare danni fisici, nonostante non sembri rendersene conto. Continua a colpire i nemici, senza tuttavia infliggere alcun danno.

Mormorio (Sop): Un allip geme e parla da solo di continuo, creando così un effetto ipnotico. Tutte le creature sane di mente che si trovano entro 18 metri dall'allip, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *ipnosi* per 2d4 round. Si tratta di una compulsione sonora che influenza la mente. Le creature che hanno superato con successo il tiro salvezza non possono essere colpite dal mormorio dello stesso allip per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Pazzia (Sop): Chiunque contatti l'allip con una capacità telepatica, di controllo della mente o di individuazione dei pensieri, si mette in contatto diretto con la tormentata mente della creatura e subisce 1d4 danni alla Saggezza.

Risucchio di Saggezza (Sop): Un allip infligge 1d4 punti di risucchio di Saggezza ogni volta che colpisce con il suo attacco di contatto incorporeo. Per ogni colpo messo a segno, l'allip ottiene 5 punti ferita temporanei.

ANGELO

Gli angeli sono una razza di esseri celestiali, creature che vivono nei piani esterni di allineamento buono. I celestiali trasudano bontà da ogni poro: ogni fibra del loro corpo e della loro anima è soffusa di energia benevola. Essi sono acerrimi nemici dei demoni e dei diavoli (creature dei reami infernali).

Gli angeli possono essere di qualsiasi allineamento buono. Gli angeli legali buoni provengono dal piano di Celestia, gli angeli neutrali buoni sono originari del piano dell'Elysium o del piano delle Terre Bestiali, e gli angeli caotici buoni abitano il piano di Arborea. Quale che sia il loro allineamento, gli angeli non raccontano mai bugie, non imbrogliano e non rubano. Sono assolutamente onorabili in tutte le loro trattative e spesso si dimostrano tra i più affidabili e diplomatici di tutti i celestiali.

Tutti gli angeli hanno un aspetto molto attraente, anche se le loro fattezze variano da un individuo all'altro.

Gli angeli parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, anche se sono in grado di parlare con qualsiasi creatura in virtù della loro capacità di linguaggi.

COMBATTIMENTO

Gli angeli, pur essendo onorevoli e buoni, non esitano a sostenere i loro ragionamenti con le armi o gli altri poteri, quando necessario. Anche se non amano combattere, non esitano a dare battaglia al nemico. In combattimento, la maggior parte degli angeli utilizza al meglio la propria mobilità e la capacità di attaccare a distanza.

Tratti degli angeli: Un angelo possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.
- Immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione.
- Resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10.
- Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- *Aura protettiva (Sop):* Questa capacità, che ha effetto contro gli attacchi portati o gli effetti creati da creature malvagie, conferisce

un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro un raggio di 6 metri dall'angelo. In tutti gli altri casi, essa funge sia da *cerchio magico contro il male* sia da *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (livello dell'incantatore pari ai DV dell'angelo). Questa aura può essere dissolta, ma l'angelo può ricrearla il turno successivo con un'azione gratuita. (I benefici difensivi del cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'angelo).

– *Linguaggi* (*Sop*): Tutti gli angeli possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo *linguaggi* (livello dell'incantatore pari ai DV dell'angelo). Questa capacità è sempre attiva.

ANGELO, DEVA ASTRALE

Esterno Medio (Angelo, Buono, Extraplanare)
Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 30 m (buona)
Classe Armatura: 29 (+4 Des, +15 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +12/+18
Attacco: *mazza pesante della distruzione+3* +21 in mischia (1d8+12 più stordimento) o schianto +18 in mischia (1d8+9)
Attacco completo: *mazza pesante della distruzione+3* +21/+16/+11 in mischia (1d8+12 più stordimento) o schianto +18 in mischia (1d8+9)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, stordire
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione, aura protettiva, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 30, linguaggi, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +14 (+18 contro il veleno), Rifl +12, Vol +12
Caratteristiche: For 22, Des 18, Cos 18, Int 18, Sag 18, Car 20
Abilità: Artigianato o Conoscenze (tre qualsiasi) +19, Artista della Fuga +19, Ascoltare +23, Concentrazione +19, Diplomazia +22, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Osservare +23, Percepire Intenzioni +19, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono
Organizzazione: Solitario, coppia o plotone (3-5)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)
Avanzamento: 13-18 DV (Medio); 19-36 DV (Grande)
Modificatore di livello: +8

Una creatura bellissima, molto alta e slanciata, simile a un uomo con lunghe ali piumate, risplende di un potere interiore che ne rende difficile l'osservazione diretta.

I deva astrali tengono d'occhio gli esseri mortali di allineamento buono e li aiutano quando possono. In particolare, sono i protettori dei viaggiatori planari e delle creature potenti che abbracciano cause buone.

Un deva astrale è alto circa 2,25 metri e pesa approssimativamente 125 kg.

Combattimento

Un deva astrale non teme di gettarsi negli scontri in mischia. Prova una gioia feroce nel colpire nemici malvagi con la sua possente *mazza pesante della distruzione+3*.

Le armi naturali di un deva astrale, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche A volontà: *aiuto*, *aura sacra* (CD 23), *dissolvi il male* (CD 20), *dissolvi magie*, *fiamma perenne*, *individuazione del male*, *invisibilità* (solo su se stesso), *metamorfosi* (solo su se stesso), *parola sacra* (CD 22), *punizione sacra* (CD 19), *rimuovi malattia* (CD 18), *rimuovi maledizione* (CD 18), *rimuovi paura* (CD 16), *rivela bugie* (CD 19), *spostamento planare* (CD 22); 7 volte al giorno: *cura ferite leggere*, *vedere invisibilità* (CD 16); 1 volta al giorno: *barriera di lame* (CD 21), *guarigione* (CD 21). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Stordire (Sop): Se un deva astrale colpisce un avversario due volte in un round con la sua mazza, questa creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o rimanere stordita per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Schivare prodigioso (Str): Un deva astrale, quando viene colto di sorpresa, non perde il suo bonus di Destrezza alla CA, e può essere attaccato ai fianchi soltanto da un ladro di 16° livello o superiore. Può fiancheggiare i personaggi con la capacità di schivare prodigioso come se fosse un ladro di 12° livello.

ANGELO, PLANETAR

Esterno Medio (Angelo, Buono, Extraplanare)
Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 32 (-1 taglia, +4 Des, +19 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +14/+25
Attacco: *spadone+3* +23 in mischia (3d6+13/19-20) o schianto +20 in mischia (2d8+10)
Attacco completo: *spadone+3* +23/+18/+13 in mischia (3d6+13/19-20) o schianto +20 in mischia (2d8+10)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione, aura protettiva, rigenerazione 10, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 30, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +14 (+18 contro il veleno), Rifl +13, Vol +15
Caratteristiche: For 25, Des 19, Cos 20, Int 22, Sag 23, Car 22
Abilità: Artigianato o Conoscenze (quattro qualsiasi) +24, Artista della Fuga +21, Ascoltare +23, Cercare +23, Concentrazione

Illus. di T. Jarvis

+22, Diplomazia +25, Intimidire +23, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +17, Osservare +23, Percepire Intenzioni +23, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spezzare Migliorato
Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)
Avanzamento: 15-21 DV (Grande); 22-42 (Enorme)
Modificatore di livello: -

La creatura assomiglia a un uomo alto e molto muscoloso con pelle levigata color smeraldo, bianche ali piumate e la testa calva.

I planetar sono i possenti generali degli eserciti celestiali. Assistono inoltre i mortali più potenti in missioni per il bene, in particolare quelle che prevedono battaglie contro gli immondi. Un planetar è alto circa 2,7 metri e pesa approssimativamente 250 kg.

Combattimento

Nonostante il loro vasto assortimento di poteri magici, i planetar sono piuttosto propensi a gettarsi nella mischia con i loro *spadoni+3*. Amano in particolar modo combattere contro gli immondi.

Le armi naturali di un planetar, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Rigenerazione (Str): Un planetar subisce danni solo dalle armi di allineamento malvagio e dagli incantesimi o effetti con il descrittore male.

Capacità magiche A volontà: *dissolvi magie, fiamma perenne, invisibilità* (solo su se stesso), *parlare con i morti* (CD 19), *punizione sacra* (CD 20), *rimuovi malattia* (CD 19), *rimuovi maledizione* (CD 19), *rimuovi paura* (CD 17), *ristorare inferiore* (CD 18); 3 volte al giorno: *barriera di lame* (CD 22), *colpo infuocato* (CD 21), *metamorfosi* (solo su se stesso), *onde di affaticamento, parola del potere stordire, rianimare morti*; 1 volta al giorno: *charme sui mostri di massa* (CD 24), *onde di esaurimento, ristorare superiore* (CD 23), *terremoto* (CD 24). 17° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Le seguenti capacità sono sempre attive sulla persona del planetar, come gli incantesimi (17° livello dell'incantatore): *individuazione del male, individuazione di calappi e trabocchetti, rivela bugie* (CD 20), *vedere invisibilità* e *visione del vero*. Possono essere dissolte, ma il planetar può riattivarle con un'azione gratuita.

Incantesimi: I planetar possono lanciare incantesimi divini come chierici di 17° livello. Un planetar ha accesso a due dei seguenti domini: Aria, Bene, Distruzione, Guerra e Legge (più qualsiasi altro dominio della sua divinità). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Saggezza.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): *0-creare acqua, guida, individuazione del magico, resistenza* (2), *virtù*; *1°-benedizione* (2), *favore divino* (2), *incuti paura, infliggi ferite leggere*, scudo della fede, scudo entropico*; *2°-aiuto*, allineare arma, blocca persone, consacrare, forza del toro* (2), *resistenza dell'orso, splendore dell'aquila*; *3°-contagio*, epurare invisibilità, evoca mostri III, luce diurna, muro di vento, preghiera* (2); *4°-congedo, evoca mostri IV, infliggi ferite critiche*, interdizione alla morte, neutralizza veleno* (2); *5°-cerchio di devastazione*, dissolvi il male, giusto potere, sigillo di giustizia, spezzare incantamento, spostamento planare*; *6°-banchetto degli eroi, cura ferite moderate di massa, dissolvi magie superiore, esilio, ferire*, guarigione*; *7°-dettame, disintegrazione*, parola sacra, rigenerazione*; *8°-aura sacra*, cura ferite critiche di massa, scudo della legge*; *9°-evoca mostri IX (buono)*, implosione.*

* Incantesimo di dominio. Domini: Bene e Distruzione.

ANGELO, SOLAR

Esterno Medio (Angelo, Buono, Extraplanare)
Dadi Vita: 22d8+110 (209 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 45 m (buona)
Classe Armatura: 35 (-1 taglia, +5 Des, +21 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +22/+35
Attacco: *spadone danzante+5* +35 in mischia (3d6+18/19-20) o *arco lungo composito+2* (bonus di For +5) +28 a distanza (2d6+7/x3 più frecce assassine) o schianto +30 in mischia (2d8+13)
Attacco completo: *spadone danzante+5* +35/+30/+25/+2 in mischia (3d6+18/19-20) o *arco lungo composito+2* (bonus di For +5) +28/+23/+18/+13 a distanza (2d6+7/x3 più frecce assassine) o schianto +30 in mischia (2d8+13)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/epico e male, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione, aura protettiva, rigenerazione 15, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 32, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +18 (+22 contro il veleno), Rifl +18, Vol +20
Caratteristiche: For 28, Des 20, Cos 20, Int 23, Sag 25, Car 25
Abilità: Artigianato o Conoscenze (cinque qualsiasi) +33, Artista della Fuga +30, Ascoltare +32, Cercare +31, Concentrazione +30, Diplomazia +34, Intimidire +23, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +26, Osservare +32, Percepire Intenzioni +23, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato
Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)
Avanzamento: 23-33 DV (Grande); 34-66 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

La creatura assomiglia a un uomo imponente e molto massiccio, con brillanti occhi color topazio, carnagione argentea (o dorata) e luccicanti ali bianche.

I solar sono i più grandi di tutti gli angeli, di solito stretti collaboratori di una divinità o campioni di qualche tipo di missione per salvare l'universo (come raddrizzare un particolare torto). Un solar ha una voce stentorea e imponente, e può essere alto fino a 2,7 metri. Pesa circa 250 kg.

Combattimento

I solar sono indomiti campioni del bene. Soltanto gli immondi più potenti si avvicinano al loro potere. Sono addirittura più temibili dei loro *spadoni danzanti+5* e degli *archi lunghi compositi+2* che creano tutti i tipi di *frecce assassine*, quando impugnati.

Le armi naturali di un solar, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono ed epico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Rigenerazione (Str): Un solar subisce danni solo dalle armi epiche e di allineamento malvagio e dagli incantesimi o effetti con il descrittore male.

Capacità magiche A volontà: *aiuto, ancora dimensionale, animare oggetti, comunione, dissolvi magie superiore, evoca mostri VII, fiamma perenne, imprigionare* (CD 26), *invisibilità* (solo su se stesso), *metamorfosi* (solo su se stesso), *onde di affaticamento, parlare con i morti* (CD 20), *parola del potere stordire, punizione sacra* (CD 21), *resistere all'energia, rimuovi malattia* (CD 20), *rimuovi maledizione* (CD 20), *rimuovi paura* (CD 18), *ristorare inferiore* (CD 19); 3 volte al giorno: *barriera di lame* (CD 23), *charme sui mostri di massa* (CD 25), *guarigione* (CD 23), *onde di esaurimento, permanenza, resurrezione, terremoto* (CD 25). 1 volta al giorno: *desiderio, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, ristorare superiore* (CD 24), *spruzzo prismatico* (CD 24). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Le seguenti capacità sono sempre attive sulla persona del solar, come gli incantesimi (20° livello dell'incantatore): *individuazione del male, individuazione di calappi e trabocchetti, rivela bugie* (CD 21), *vedere invisibilità* e *visione del vero*. Possono essere dissolte, ma il solar può riattivarle con un'azione gratuita.

Incantesimi: I solar possono lanciare incantesimi divini come chierici di 20° livello. Un solar ha accesso a due dei seguenti domini: Aria, Bene, Distruzione, Guerra e Legge (più qualsiasi altro dominio della sua divinità). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Saggezza.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo): *0-creare acqua, guida* (2), *individuazione del magico, resistenza* (2); *1°-benedizione* (2), *favore divino* (2), *foschia occultante*, incuti paura, scudo della fede, scudo entropico; 2°-allineare arma, arma spirituale*, consacrare, forza del toro* (2), *resistenza dell'orso* (2), *splendore dell'aquila; 3°-cerchio magico contro il male, epurare invisibilità, luce diurna, muro di vento, preghiera* (2), *protezione dall'energia, veste magica** (2); *4°-congedo* (2), *interdizione alla morte* (2), *neutralizza veleno* (2), *potere divino** (2); *5°-controllare venti*, dissolvi il male, giusto potere* (2), *simbolo di dolore, spezzare incantamento, spostamento planare; 6°-banchetto degli eroi, catena di fulmini*, cura ferite moderate di massa, esilio, non morto a morto, parola del ritiro; 7°-controllare tempo atmosferico*, dettame, distruzione, parola sacra, rigenerazione, transizione eterea; 8°-aura sacra, cura ferite critiche di massa* (2), *tempesta di fuoco, turbine; 9°-forma eterea, guarigione di massa, miracolo, sciame elementale (aria)*, tempesta di vendetta.*

* Incantesimo di dominio. Domini: Aria e Guerra.

ANIMALE CRUDELE

Gli animali crudeli sono una versione più grossa, robusta e malvagia degli animali normali. Ogni specie tende ad avere un aspetto ferale, preistorico o persino demoniaco.

CINGHIALE CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +5/+17
Attacco: Corno +12 in mischia (1d8+12)
Attacco completo: Corno +12 in mischia (1d8+12)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ferocia
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +5, Vol +8
Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 8
Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o branco (5-8)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 8-16 DV (Grande); 17-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo cinghiale gigante è alto al garrese come un umano. Ha setole robuste e spinose sul dorso e sulla testa; i suoi grandi canini inferiori sono ricurvi e sporgenti, e infine vi guarda con piccoli ma feroci occhi infernali.

I cinghiali crudeli sono onnivori e passano la maggior parte del loro tempo a grufolare, proprio come i suini normali. Tuttavia, attaccano con ferocia qualsiasi creatura si avvicini.

I cinghiali crudeli raggiungono circa 3,6 metri di lunghezza e pesano approssimativamente 1.000 kg.

Combattimento

Un cinghiale crudele carica i suoi avversari, nel tentativo di sbudellare il bersaglio con i suoi canini.

Ferocia (Str): Un cinghiale crudele è un combattente così tenace che continua a combattere senza penalità anche quando diventa inabile o morente.

DONNOLA CRUDELE

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+4 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Morso +6 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attaccarsi, risucchio di sangue
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche: For 14, Des 19, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 11
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5
Talenti: Allerta, Arma Accurata (morso)[B], Furtivo
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ricoperta di pelliccia lucida ha un corpo che in lunghezza supera l'altezza di un umano. Ha un muso appuntito, sormontato da piccole corna, quattro zampe corte e una coda breve. I suoi movimenti sono molto eleganti e rapidi.

Le donnole crudeli sono aggressive, creature quasi maniacali dotate di un'energia interminabile.

Le donnole crudeli crescono fino a 3 metri di lunghezza e possono raggiungere un peso di 350 kg.

Combattimento

Le donnole crudeli inseguono la loro preda al buio e quindi le balzano addosso, per mordere e graffiare.

Attaccarsi (Str): Una donnola crudele che colpisce con il suo morso si attacca al corpo dell'avversario con le sue possenti fauci. Una donnola crudele attaccata perde il suo bonus di Destrezza alla CA e pertanto ha una CA di 12.

Una donnola crudele attaccata può essere colpita con un'arma o trascinata a sua volta nella lotta. Per rimuovere una donnola crudele attaccata con la lotta, l'avversario deve prima immobilizzare la creatura.

Risucchio di sangue (Str): Una donnola crudele succhia sangue per 1d4 danni alla Costituzione ogni round in cui rimane attaccata.

GHIOTTONE CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 5d8+23 (45 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+13
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d6+6)
Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d6+6) e morso +3 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7, Scalare +14
Talenti: Allerta, Robustezza, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa massiccia creatura con corpo tozzo e testa appuntita è ricoperta da un folto pelame bruno. Le sue zampe sono corte e tozze, i suoi artigli sono taglienti come asce.

Queste creature di indole feroce sono temute perché attaccano villaggi e distruggono qualsiasi cosa, tanto il bestiame quanto le riserve di cibo. Sono inoltre famose per non avere paura di niente. I ghiottoni crudeli crescono fino a 3,6 metri e arrivano a pesare circa 1.000 kg.

Combattimento

I ghiottoni crudeli attaccano i nemici all'impazzata, senza avere paura di nessuno.

Ira (Str): Un ghiottone crudele che subisce danni in battaglia, nel suo turno successivo, cade in preda a un'ira furiosa, e comincia ad artigliare e mordere con ferocia fino alla morte dell'avversario (o alla sua). Ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e -2 alla CA. La creatura non è in grado di interrompere volontariamente la sua ira.

Abilità: Un ghiottone crudele riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare e può decidere di prendere 10 alle prove di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo.

GORILLA CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 5d8+13 (35 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+13
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d6+6)
Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d6+6) e morso +3 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Squartare 2d6+9
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +6, Scalare +14
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario o compagnia (5-8)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo enorme gorilla ferale è grande tanto quanto un ogre, ma assai più muscoloso. Ha il petto glabro, con una pelliccia folta e nera, lunghe braccia e un grosso muso. Sembra dotato di possenti artigli e denti affilati.

I gorilla crudeli sono animali territoriali, propensi ad attaccare qualsiasi cosa a vista.

Un gorilla crudele è alto circa 2,7 metri e pesa dai 400 ai 600 kg.

Combattimento

I gorilla crudeli attaccano a vista chiunque entri nel loro territorio, persino gli altri gorilla crudeli. Se gli attacchi di un gorilla crudele vengono deviati dall'armatura dell'avversario, la creatura proverà a lottare per immobilizzarlo, e poi squarterà il nemico prono.

Squartare (Str): Un gorilla crudele che va a segno con entrambi gli artigli si attacca al corpo dell'avversario e ne smembra le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+12 danni extra.

Abilità: I gorilla crudeli ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratti o in pericolo.

LEONE CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +6/+17
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d6+7)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d6+7) e morso +7 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d6+3
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche: For 25, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +2*, Osservare +7
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Correre
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo enorme leone ha una corta criniera e una pelliccia bruno-fulva maculata, ma le somiglianze con un animale normale terminano qui. La creatura mostruosa infatti possiede protuberanze ossee attorno agli occhi e sulle spalle, con aculei spinosi che corrono lungo il dorso.

I leoni crudeli sono cacciatori pazienti, proprio come i loro parenti più piccoli, ma propensi ad attaccare le prede più grandi.

I leoni crudeli sono lunghi fino a 4,5 metri di lunghezza e pesano fino a 1.750 kg.

Combattimento

Un leone crudele all'attacco rincorre la preda, le balza addosso, la morde e l'artiglia mentre la ghermisce con le sue zampe posteriori. Spesso assale creature di taglia superiore alla sua.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un leone crudele deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare.

Assaltare (Str): Se un leone crudele carica, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +12 in mischia, 1d6+3 danni.

Abilità: I leoni crudeli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o fitto sottobosco il bonus razziale diventa di +8.

LUPO CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+15
Attacco: Morso +11 in mischia (1d8+10)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (1d8+10)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 25, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi

+0, Osservare +7, Sopravvivenza +2*
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Correre, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o branco (5-8)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo immenso lupo grigio è grosso come un cavallo. Ha uno sguardo feroce e una folta pelliccia.

I lupi crudeli sono eccellenti cacciatori in branco che uccideranno qualsiasi preda.

I lupi crudeli sono neri o grigi maculati, lunghi circa 2,7 metri e pesanti approssimativamente 400 kg.

Combattimento

I lupi crudeli preferiscono attaccare in branco, circondano il nemico e, quando possono, lo attaccano ai fianchi.

Sbilanciare (Str): Un lupo crudele che colpisca con il suo morso può cercare di sbilanciare il suo avversario (modificatore alla prova +11) con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può sbilanciare a sua volta il lupo crudele.

Abilità: Un lupo crudele riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare. *Riceve inoltre un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza, quando segue le tracce con l'olfatto.

ORSO CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 12d8+51 (105 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +9/+23
Attacco: Artiglio +19 in mischia (2d4+10)
Attacco completo: 2 artigli +19 in mischia (2d4+10) e morso +13 in mischia (2d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche: For 31, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Nuotare +13, Osservare +10
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Correre, Resistenza Fisica, Robustezza
Ambiente: Foreste fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 13-16 DV (Grande); 17-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo orso colossale ha una fronte ricoperta di placche ossee e artigli affilati, con una forza selvaggia e distruttiva che risplende nel suo sguardo penetrante.

L'orso crudele è onnivoro e in genere non attacca le creature che cercano di evitarlo, ma difenderà con ferocia una preda uccisa o un'altra scorta di cibo. Non esiterà a fare a pezzi qualsiasi oggetto contenente cibarie.

Un tipico orso crudele è lungo 3,6 metri e pesa approssimativamente 4.000 kg.

Orso crudele

Combattimento

Un orso crudele attacca facendo a pezzi gli avversari con i suoi artigli.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un orso crudele deve colpire con un artiglio. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

PIPISTRELLO CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (buona)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +6 Des, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+10
Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 12 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +10, Vol +6
Caratteristiche: For 17, Des 22, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +12*, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +4, Osservare +8*
Talenti: Allerta, Furtivo
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario o colonia (5-8)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-12 (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo orribile pipistrello è grande tanto quanto un cavallo e la sua apertura alare è superiore a quella di un drago. Una pelliccia irsuta copre la maggior parte del suo corpo, con protuberanze ossee che emergono qua e là.

Questi cacciatori notturni si aizzano con facilità; in genere cercano di massacrare o allontanare tutte le creature con cui si imbattono.

Un pipistrello crudele ha un'apertura alare di 4,5 metri e pesa approssimativamente 100 kg.

Combattimento

I pipistrelli crudeli si gettano dall'alto in picchiata su prede ignare.

Vista cieca (Str): Un pipistrello crudele usa l'ecolocazione per individuare tutte le creature entro un raggio di 12 metri. Gli avversari restano comunque sotto copertura totale, a meno che il pipistrello non li possa vedere.

Abilità: I pipistrelli crudeli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Perdono questi bonus se la loro vista cieca viene negata.

SQUALO CRUDELE

Animale Enorme (Acquatico)
Dadi Vita: 18d8+66 (147 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Nuotare 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-2 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +13/+27
Attacco: Morso +18 in mischia (2d8+9)
Attacco completo: Morso +18 in mischia (2d8+9)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali: Olfatto fine
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +13, Vol +12
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +12, Nuotare +14, Osservare +11
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Robustezza (4)
Ambiente: Acque fredde
Organizzazione: Solitario o banco (2-5)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-32 (Enorme); 33-54 (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questo enorme mostro marino ha un corpo fusiforme con una pinna triangolare in mezzo al dorso, denti da carnivoro lungo la sua bocca ventrale e una coda simmetrica a forma di mezzaluna crescente.

Gli squali crudeli attaccano tutto ciò che credono commestibile, persino le creature più grandi.

Questo pesce mostruoso può arrivare fino a 7,5 metri di lunghezza e pesa oltre 10 tonnellate.

Combattimento

Uno squalo crudele morde con le sue possenti fauci, e ingoia le creature più piccole in un sol boccone.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno squalo crudele deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può provare a inghiottire l'avversario.

Inghiottire (Str): Uno squalo crudele può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Grande o inferiore con una prova di lotta effettuata con successo. Una creatura inghiottita subisce 2d6+6 danni contundenti più 1d8+4 danni da acido ogni round per i succhi digestivi dello squalo. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco dello squalo (CA 13). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé.

Lo stomaco di uno squalo crudele di taglia Enorme può contenere 2 avversari Grandi, 8 Medi o Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o 512 Piccolissimi.

Olfatto fine (Str): Uno squalo crudele può individuare le creature con l'olfatto in un raggio di 54 metri e fiutare l'odore del sangue in acqua fino a una distanza di 1,5 km.

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

TASSO CRUDELE

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+15 (28 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d4+2) e morso -1 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6
Talenti: Allerta, Robustezza, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura tarchiata e muscolosa è coperta da una folta pelliccia irsuta. Le sue tozze zampe sono artigliate e il suo muso appuntito presenta un morso pieno di denti affilati.

Queste maligne creature non tollerano gli intrusi. Non possono scavare nella roccia solida, ma possono scavare in qualsiasi altro tipo di terreno più friabile. Un tasso crudele quando scava di solito si lascia alle spalle un cunicolo utilizzabile del diametro di 1,5 metri, a meno che il terreno smosso non sia molto instabile.

Il tasso crudele è lungo da 1,5 a 2,1 metri e può pesare fino a 250 kg.

Combattimento

I tassi crudeli attaccano con i loro artigli e denti aguzzi.

Ira (Str): Un tasso crudele che subisce danni in battaglia, nel suo turno successivo, cade in preda a un'ira furiosa, e comincia ad artigliare e mordere con ferocia fino alla morte dell'avversario (o alla sua). Ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e -2 alla CA. La creatura non è in grado di interrompere volontariamente la sua ira.

TIGRE CRUDELE

Animale Grande
Dadi Vita: 16d8+48 (120 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +12/+24
Attacco: Artiglio +20 in mischia (2d4+8)
Attacco completo: 2 artigli +20 in mischia (2d4+8) e morso +14 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 2d4+4
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +12, Vol +11
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7*, Nuotare +10, Osservare +7, Saltare +14
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Correre, Furtivo
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo immenso felino mostruoso è alto al garrese come un umano. Ha un corpo sinuoso con strisce scure e zampe grandi come un piccolo scudo.

Le tigri crudeli danno la caccia a tutto ciò che si muove. Con molta pazienza seguono di soppiatto una preda potenziale e sferrano il loro attacco quando questa abbassa la guardia.

Le tigri crudeli crescono fino a 10,5 metri di lunghezza e pesano fino a 3.000 kg.

Combattimento

Una tigre crudele all'attacco rincorre la preda, le balza addosso, la morde e l'artiglia mentre la ghermisce con le sue zampe posteriori.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una tigre crudele deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare.

Assaltare (Str): Se una tigre crudele carica, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +18 in mischia, 2d4+4danni.

Abilità: Le tigri crudeli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o fitto sottobosco il bonus razziale diventa di +8.

TOPO CRUDELE

Animale Piccolo
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Morso +4 in mischia (1d4 più malattia)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d4 più malattia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Malattia
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +11
Talenti: Allerta, Arma Accurata[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o branco (11-20)
Grado di Sfida: 1/3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo); 4-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questo enorme topo sembra persino più grosso e feroce di molti cani. Ha una pelliccia folta e ispida, sguardo maligno e una lunga coda glabra.

I topi crudeli sono spazzini onnivori, ma attaccheranno per difendere le loro tane e territori.

Un topo crudele può arrivare fino a 1,2 metri e pesare oltre 25 kg.

Combattimento

I branchi di topi crudeli attaccano senza paura, per mordere e masticare con i loro affilati incisivi.

Malattia (Str): Febbre lurida - morso, Tempra CD 11, periodo di incubazione 1d3 giorni; danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I topi crudeli ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare.

I topi crudeli ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratti o in pericolo.

I topi crudeli utilizzano il loro modificatore di Destrezza per le prove di Nuotare e Scalare.

ANKHEG

Bestia Magica Grande
Dadi Vita: 3d10+12 (28 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Morso +7 in mischia (2d6+7 più 1d4 acido)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (2d6+7 più 1d4 acido)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, sputare acido
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 1, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +3, Scalare +8
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o frotta (2-4)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4 DV (Grande); 5-9 DV (Enorme)
Modificatore di livello: —

Un enorme insetto segmentato con zampe snelle, ciascuna delle quali termina con un artiglio affilato, emerge dal sottosuolo in un'esplosione di rocce e detriti. Un duro guscio chitinoso di color marrone ricopre interamente il suo corpo, e brillanti occhi neri fissano con intensità dall'alto di possenti mandibole.

L'ankheg è un mostro scavatore che ha un debole per la carne fresca.

Un ankheg ha sei zampe, e alcuni esemplari sono gialli invece che marroni. È lungo circa 3 metri e pesa approssimativamente 400 kg.

Ankheg

L'ankheg scava con le zampe e le mandibole. Un ankheg che scava di solito non costruisce tunnel utilizzabili, ma può sempre ricavarne uno; così facendo, scava a velocità dimezzata. A volte scava tunnel serpeggianti a circa 12 metri sottoterra, nel fertile suolo delle foreste o nei terreni coltivati. Il tunnel è alto e largo 1,5 metri, ed è lungo da 18 a 45 metri ([1d10+5] x3). L'estremità cava del tunnel serve come tana provvisoria, dove dormire, mangiare o ibernarsi.

Un ankheg può mangiare materia organica decomposta, ma preferisce la carne fresca. Sebbene un ankheg affamato possa uccidere un contadino, la creatura è piuttosto utile all'agricoltura. Il suo sistema di tunnel favorisce il passaggio dell'aria e dell'acqua nei terreni, mentre i suoi escrementi aggiungono sostanze fertilizzanti.

COMBATTIMENTO

L'ankheg di solito rimane tra 1,5 e 3 metri dalla superficie fino a quando le sue antenne non captano l'arrivo di una preda. Quindi si mette a scavare verso l'alto per attaccare. (Si consideri questa azione come una carica, anche se l'ankheg non deve muoversi di 3 metri prima di attaccare).

Frotte di ankheg condividono lo stesso territorio, ma non collaborano tra loro. Se attaccano in molti, ciascuno di essi cerca di afferrare un nemico diverso. Se non ci sono bersagli a sufficienza, due ankheg potrebbero afferrare e strattonare la stessa creatura.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un ankheg deve colpire con il suo attacco con il morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se l'ankheg viene ferito dopo aver afferrato la sua preda, si ritira all'interno del tunnel, alla sua velocità base sul terreno (non a quella di scavare), trascinando la vittima con sé.

Sputare acido (Str): Una linea di 9 metri, una volta ogni 6 ore; danni 4d4 da acido, Riflessi con CD 14 dimezza. Questo tipo di attacco esaurisce le riserve di acido dell'ankheg per 6 ore. L'ankheg non può sputare o infliggere danni da acido nel corso di questo periodo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Un ankheg non utilizzerà questa capacità a meno di non essere disperato o frustrato. Il più delle volte, sputerà l'acido, quando i suoi punti ferita si saranno ridotti a meno della metà o quando non sarà riuscito ad afferrare un avversario.

AQUILA GIGANTE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 4d10+4 (26 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 24 m (media)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+12
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+4) e morso +2 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, eludere
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Conoscenze (natura) +2, Osservare +15, Percepire Intenzioni +4, Sopravvivenza +3
Talenti: Allerta, Attacco in Volo
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o nidiata (5-12)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 5-8 DV (Grande); 9-12 (Enorme)
Modificatore di livello: +2 (gregario)

Aquila gigante

Illus. di T. Lockwood

Le aquile giganti sono uccelli da preda intelligenti e dalla vista acuta che talvolta collaborano con le creature buone.

Attaccano le creature che possono sembrare minacciose, specialmente quelle intente a depredare i nidi delle aquile in cerca di uova o aquilotti, per poi venderli a prezzi considerevoli in molte zone civilizzate. Le giovani aquile possono essere addestrate e sono apprezzate come cavalcature volanti.

Una tipica aquila gigante è alta circa 3 metri, ha un'apertura alare fino a 6 metri, e ricorda le sue cugine più piccole in tutto fuorché la taglia. Pesa circa 750 kg.

Le aquile giganti parlano il Comune e l'Auran.

COMBATTIMENTO

In genere l'aquila gigante attacca da una grande altezza, scendendo in picchiata verso terra a tremenda velocità. Quando non può effettuare una picchiata, usa i potenti artigli e il becco affilato per colpire la testa e gli occhi del suo bersaglio.

Un'aquila gigante solitaria starà cacciando o sorvegliando le vicinanze del proprio nido e generalmente ignorerà creature che non appaiano minacciose. Una coppia di aquile attaccherà in sincronia, effettuando ripetute picchiate per allontanare gli intrusi, e combatterà fino alla morte per difendere il proprio nido o i suoi aquilotti.

Eludere (Str): Un'aquila gigante non subisce alcun danno se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che consente un tiro per dimezzare i danni.

Abilità: Le aquile giganti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare durante le ore diurne.

ADDESTRARE UN'AQUILA GIGANTE

Anche se sono intelligenti, le aquile giganti devono essere addestrate prima di poter essere cavalcate in combattimento. Per sottoporsi all'addestramento, un'aquila gigante deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (che può ottenere questo risultato mediante una prova di Diplomazia). Addestrare un'aquila gigante come cavalcatura aerea richiede sei settimane di lavoro e una prova eseguita con successo di Addestrare Animali con CD 25. Un'aquila gigante può combattere mentre viene cavalcata, ma il cavaliere non può compiere a sua volta un attacco, a meno che non superi una prova di Cavalcare.

Le uova di aquila gigante valgono 2.500 mo l'una sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 4.000 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 1.000 mo per allevare o addestrare un'aquila gigante.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un'aquila gigante; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

ARANEA

Bestia magica Media (Mutaforma)
Dadi Vita: 3d10+6 (22 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 15 m (10 quadretti), scalare 7,5 m
Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +3/+3
Attacco: Morso +5 in mischia (1d6 più veleno) o ragnatela +5 a distanza
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d6 più veleno) o ragnatela +5 a distanza
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, incantesimi, ragnatela
Qualità speciali: Cambiare forma, scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 11, Des 15, Cos 14, Int 14, Sag 13, Car 14
Abilità: Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Concentrazione +8, Osservare +6, Saltare +13, Scalare +14
Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro[B]

Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o colonia (3-6)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

La creatura sembra un ragno mostruoso, ma due piccole braccia umane spuntano al di sotto delle sue mandibole.

L'aranea è un ragno intelligente e mutaforma con poteri da stregone. Nella sua forma naturale, un aranea assomiglia a un grosso ragno con la gobba e poco più grande di un torso umano. È dotata di mandibole come un ragno normale. Due piccole braccia, entrambe lunghe circa sessanta centimetri, spuntano al di sotto delle sue mandibole. Ogni braccio possiede una mano con quattro dita con più articolazioni e un pollice dotato di due falangi.

Un aranea pesa circa 75 kg. La gobba sul dorso contiene il suo cervello.

Gli aranea parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Un aranea evita il combattimento fisico e usa il più possibile ragnatele e incantesimi. In battaglia, tenta di immobilizzare o distrarre per primo l'avversario più pericoloso. A volte gli aranea imprigionano gli avversari per riscuotere un riscatto.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Un aranea lancia gli incantesimi come uno stregone di 3° livello. Preferisce gli incantesimi di ammaliamento e di illusione ed evita quelli di fuoco.

Tipici incantesimi da stregone preparati (6/6; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): *0-frastornare, individuazione del magico, resistenza, suono fantasma; 1°-armatura magica, immagine silenziosa, sonno.*

Ragnatela (Str): In forma di ragno o di ibrido (vedi sotto), un aranea può lanciare una ragnatela fino a sei volte al giorno. Questa è simile a un attacco con la rete, ma ha una gittata massima di 15 metri, un incremento di gittata di 3 metri ed è efficace contro bersagli di taglia Grande o inferiore. La ragnatela immobilizza il bersaglio sul posto e non gli consente alcun movimento.

Una creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 13 o strappare la ragnatela con una prova di Forza con CD 17. Le CD della prova sono basate sulla Costituzione, e la prova di Forza include un bonus razziale di +4. La ragnatela ha 6 punti ferita, durezza 0 e riceve danni raddoppiati dal fuoco.

Cambiare forma (Sop): La forma naturale dell'aranea è quella di un ragno mostruoso di taglia Media. Può assumere altre due forme. La prima è quella di un individuo umanoide di taglia Piccola o Media; un aranea in forma umanoide assume sempre le stesse fattezze e tratti, allo stesso modo di un licantropo. Un aranea in forma umanoide non può usare il suo attacco con il morso, le ragnatele o il veleno.

La seconda forma è un ibrido ragno-umanoide di taglia Media. Un aranea in forma ibrida a prima vista sembra un umanoide, ma una prova di Osservare con CD 18 rivela le mandibole e la filiera della creatura. L'aranea in questa forma conserva il suo attacco con il morso, le ragnatele e il veleno, e può inoltre impugnare armi o indossare armature. Un aranea in forma ibrida si muove a una velocità di 9 metri (6 quadretti).

Un aranea rimane in una forma fino a quando non decide di assumerne un'altra. Un cambio di forma non può essere dissolto e un aranea non torna nella sua forma naturale neanche se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* comunque rivela la sua forma naturale se si trova nella forma umanoide o ibrida.

Abilità: Gli aranea ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare e Saltare. Possiedono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciate.

ARCONTE

Gli arconti sono celestiali originari del piano di Celestia. Si sono assunti l'incarico di proteggere il piano, e inoltre si considerano i custodi di tutto ciò che è innocente o libero dal male.
Sono acerrimi nemici degli immondi (creature dei piani inferiori), in particolare dei demoni.

Gli arconti parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, anche se sono in grado di parlare con qualsiasi creatura in virtù della loro capacità di linguaggi.

COMBATTIMENTO

Gli arconti non attaccano mai senza esser provocati (nonostante la loro straripante bontà li renda piuttosto suscettibili alle provocazioni). Se possibile, evitano di colpire altre creature buone, usando incantesimi inoffensivi e armi che infliggono danni non letali. Un arconte adirato in ogni caso sa come prendersi una vendetta, quale che sia l'allineamento del nemico.

Gli arconti in generale preferiscono affrontare il nemico a viso aperto, nei limiti della prudenza, tuttavia se si trovano in minoranza fanno il possibile per eliminare lo svantaggio (di solito adottando tattiche mordi e fuggi o colpendo il nemico con la magia, prima di gettarsi in mischia).

Tratti degli arconti: Un arconte possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– *Aura di minaccia (Sop)*: Un'aura di giustizia circonda l'arconte che combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere ai suoi effetti. La CD del tiro salvezza varia a seconda del tipo di arconte, è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

– *Cerchio magico contro il male (Sop)*: Un effetto di *cerchio magico contro il male* circonda costantemente l'arconte (livello dell'incantatore pari ai DV dell'arconte). (I benefici difensivi del cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'arconte).

– *Teletrasporto (Sop)*: L'arconte può utilizzare teletrasporto superiore a volontà, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore), eccetto che la creatura può trasportare solo se stessa e oggetti fino a un totale di 25 kg.

– *Linguaggi (Sop)*: Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

ARCONTE LANTERNA

Esterno Piccolo (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: Volare 18 m (perfetta) (12 quadretti)

	Arconte segugio Esterno Medio (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)	Arconte segugio eroe, Paladino di 11° livello Esterno Medio (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita:	6d8+6 (33 pf)	6d8+18 più 11d10+33 (143 pf)
Iniziativa:	+4	+4
Velocità:	12 m (8 quadretti)	9 m in armatura completa (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura:	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19	30 (+9 naturale, +11 *armatura completa*+3), contatto 10, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta:	+6/+8	+17/+22
Attacco:	Morso +8 in mischia (1d8+2) o spadone +8 in mischia (2d6+3/19-20)	*Spadone di ferro freddo*+2 +25 in mischia (2d6+9/19-20) o morso +22 in mischia (1d8+5)
Attacco completo:	Morso +8 in mischia (1d8+2) e schianto +3 in mischia (1d4+1); o spadone +8/+3 in mischia (2d6+3/19-20) e morso +3 in mischia (1d8+1)	*spadone di ferro freddo*+2 +25/+20/+15/+10 in mischia (2d6+9/19-20) e morso +17 in mischia (1d8+5); o morso +22 in mischia (1d8+5) e schianto +17 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	Punire il male, incantesimi, capacità magiche, scacciare non morti 6 volte al giorno
Qualità speciali:	Aura di minaccia, cambiare forma, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 16, teletrasporto, linguaggi	Aura di minaccia, cambiare forma, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, capacità da paladino, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 27, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza:	Temp +6 (+10 contro il veleno), Rifl +5, Vol +6	Temp +18 (+22 contro il veleno), Rifl +11, Vol +13
Caratteristiche:	For 15, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 13, Car 12	For 21, Des 10, Cos 16, Int 8, Sag 14, Car 16
Abilità:	Ascoltare +10, Concentrazione +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9*, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Saltare +15, Sopravvivenza +10* (+12 seguendo tracce)	Ascoltare +10, Cavalcare +14, Concentrazione +20, Diplomazia +19, Nascondersi +2*, Osservare +10, Percepire Intenzioni +19, Saltare +0, Sopravvivenza +2*
Talenti:	Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce	Arma Focalizzata (spadone), Attacco in Sella, Autorità, Combattere in Sella, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente:	Sette Cieli Ascendenti di Celestia	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione:	Solitario, coppia o plotone (3-5)	Solitario o con drago di bronzo adolescente
Grado di Sfida:	4	16
Tesoro:	Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale buono	Sempre legale buono
Avanzamento:	7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+5	+5

Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/-8
Attacco: Raggio di luce +2 contatto a distanza (1d6)
Attacco completo: 2 raggi di luce +2 contatto a distanza (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male e magia, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +2 (+6 contro il veleno), Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 11, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +4, Concentrazione +4, Conoscenze (piani) +2, Diplomazia +4, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4
Talenti: Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o plotone (3-5)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 2-4 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Una sfera di luce brillante fluttua verso di voi.

Gli arconti lanterna assomigliano a globi fluttuanti che brillano con la stessa intensità di una torcia. Solo la loro morte può porre fine al bagliore, benché essi possano tentare di nasconderlo.

Gli arconti lanterna sono molto amichevoli e di solito disposti a prestare tutto l'aiuto di cui sono capaci. Purtroppo i loro corpi non sono altro che globi gassosi, e sono decisamente troppo deboli per poter prestare un aiuto materiale vero e proprio. Gli arconti lanterna parlano con voci modulate e melodiose.

Combattimento

Un arconte lanterna ha pochi motivi per gettarsi in una mischia. In genere, si avvicina fluttuando quel tanto che gli permetta di far entrare il nemico nella sua aura di minaccia, e poi colpisce con i suoi raggi di luce. L'arconte lanterna preferisce concentrarsi su un solo avversario alla volta, con l'obiettivo di ridurre drasticamente il numero dei nemici.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 12 nega.

Raggio di luce (Str): I raggi di luce di un arconte lanterna hanno una portata di 9 metri. Questo attacco supera la riduzione del danno di qualsiasi tipo.

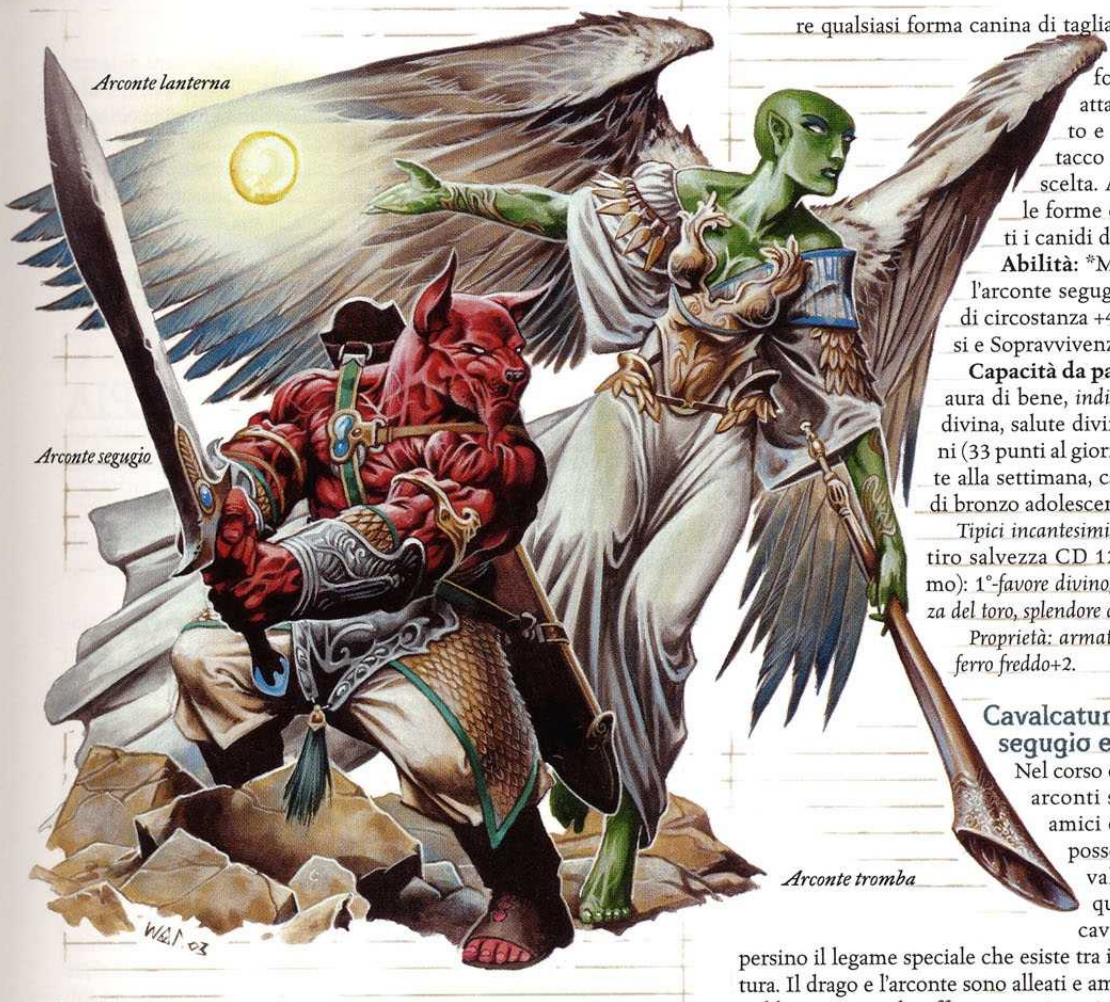
Capacità magiche: A volontà: *aiuto, fiamma perenne, individuazione del male.* 3° livello dell'incantatore.

ARCONTE SEGUGIO

Un umanoide muscoloso con la testa di cane appare tanto serafico quanto pronto ad agire, con uno spadone legato alle sue ampie spalle e un'espressione che indica intelligenza e protezione.

Gli arconti segugio sembrano umani muscolosi con la testa canina. Cercano di proteggere gli innocenti e gli sprovveduti dal male.

Le loro ampie spalle e i pugni possenti denotano gli arconti segugio come abili combattenti. Allo stesso modo, le loro forti gambe fanno capire che un nemico in fuga non andrà molto lontano.



Combattimento

Gli arconti segugio combattono sempre con decisione. Preferiscono attaccare con le loro armi naturali, ma a volte usano gli spadoni.

Le armi naturali di un arconte segugio, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono e di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto, fiamma perenne, individuazione del male, messaggio.* 6° livello dell'incantatore.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 16 nega.

Cambiare forma (Sop): Un arconte segugio può assumere qualsiasi forma canina di taglia da Piccola a Grande. Un arconte segugio in forma canina perde i suoi attacchi con il morso, schianto e spadone, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta. Ai fini di questa capacità, le forme canine comprendono tutti i canidi di tipo animale.

Abilità: *Mentre è in forma canina, l'arconte segugio ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi e Sopravvivenza.

ARCONTE SEGUGIO EROE

L'arconte segugio eroe è un possente campione delle forze del bene, devoto alla persecuzione e alla distruzione del male in tutte le sue forme.

Combattimento

Gli arconti segugio eroi sviluppano nel tempo una passione per le loro armi. Preferiscono usare i loro *spadoni sacri* invece dei loro attacchi con il morso e lo schianto.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto, fiamma perenne, individuazione del male, messaggio.* 6° livello dell'incantatore.

Aura di minaccia (Sop): La CD del tiro salvezza dell'aura di minaccia dell'arconte segugio eroe (CD 18) è modificata dal suo punteggio di Carisma superiore.

Punire il male (Sop): Tre volte al giorno, un arconte segugio eroe può effettuare un normale attacco in mischia con un bonus di +3 che infligge 11 danni extra contro un nemico malvagio.

Cambiare forma (Sop): Un arconte segugio eroe può assumere qualsiasi forma canina di taglia da Piccola a Grande. Un arconte segugio eroe in forma canina perde i suoi attacchi con il morso, schianto e spadone, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta. Ai fini di questa capacità, le forme canine comprendono tutti i canidi di tipo animale.

Abilità: *Mentre è in forma canina, l'arconte segugio eroe ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi e Sopravvivenza.

Capacità da paladino: Aura di coraggio, aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, imposizione delle mani (33 punti al giorno), *rimuovi malattia* 2 volte alla settimana, cavalcatura speciale (drago di bronzo adolescente).

Tipici incantesimi da paladino preparati (2/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1°-*favore divino, protezione dal male*; 2°-*forza del toro, splendore dell'aquila.*

Proprietà: armatura completa+3, spadone di ferro freddo+2.

Cavalcature dell'arconte segugio eroe

Nel corso delle loro avventure, molti arconti segugio eroi si mostrano amici dei draghi di bronzo, che possono servire come loro cavalcature. La relazione tra queste cavalcature e i loro cavalieri celestiali trascende persino il legame speciale che esiste tra il paladino e la sua cavalcatura. Il drago e l'arconte sono alleati e amici naturali, come ci si potrebbe aspettare da siffatti potenti servitori della giustizia. Il drago di bronzo adolescente ottiene 2 DV aggiuntivi, 4 punti di Forza, 4 punti aggiuntivi di armatura naturale, eludere migliorato e +3 metri di velocità per tutte le sue forme di movimento. Il drago in ogni caso non può comandare altre creature del suo tipo come invece riescono a fare le altre specie di cavalcature del paladino.

Personaggi arconti segugio

I personaggi arconti segugio possiedono i seguenti tratti razziali.

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

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un arconte segugio è di 12 metri.

– Dadi Vita razziali: Un arconte segugio comincia con sei livelli di esterno, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +5 e Vol +5.

– Abilità razziali: I livelli di esterno dell'arconte segugio gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Concentrazione, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Saltare e Sopravvivenza.

– Talenti razziali: I livelli di esterno dell'arconte segugio gli conferiscono tre talenti.

– bonus di armatura naturale +9.

– Armi naturali: Morso (1d8) e schianto (1d4).

– Tratti degli arconti: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, aura di minaccia (Vol CD 15 + modificatore di Car del personaggio), immunità all'elettricità e alla pietrificazione, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno, cerchio magico contro il male, teletrasporto, linguaggi.

– Attacchi speciali: Capacità magiche.

– Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 10/male, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi pari a 16 + livelli di classe.

– Linguaggi automatici: Celestiale. Linguaggi bonus: Comune, Draconico e Infernale.

– Classe preferita: Ranger.

– Modificatore di livello: +5.

ARCONTE TROMBA

Esterno Medio (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 27 (+3 Des, +14 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +12/+17
Attacco: *Spadone+4* +21 in mischia (2d6+11/19-20)
Attacco completo: *Spadone+4* +21/+16/+11 in mischia (2d6+11/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi, tromba
Qualità speciali: Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, resistenza agli incantesimi 29, teletrasporto, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +14 (+18 contro il veleno), Rifl +11, Vol +11
Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos 13, Int 16, Sag 16, Car 16
Abilità: Addestrare Animali +18, Artista della Fuga +18, Ascoltare +18, Cavalcare +20, Concentrazione +21, Conoscenze (una qualsiasi) +18, Diplomazia +20, Intrattenere (strumenti a fiato) +18, Muoversi Silenziosamente +18, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o plotone (3-5)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 13-18 DV (Medio); 19-36 (Grande)
Modificatore di livello: +8

La creatura ha la parvenza di un elfo alato dalla carnagione verde, di una bontà e di una bellezza soprannaturale, innalza una maestosa tromba in argento ed emette suoni penetranti che commuovono gli animi.

Gli arconti tromba fungono da messaggeri e araldi celestiali, ma anche le loro capacità marziali sono degne di nota. Ciascuno di essi porta con sé una brillante tromba d'argento lunga 180 centimetri.

Combattimento

Un arconte tromba di solito disdegna gli scontri fisici e preferisce spazzare via velocemente i nemici con incantesimi, per poi tornare ai suoi doveri. Se viene costretto a sostenere una battaglia prolungata, suona la sua tromba e si getta nella mischia con furore.

Le armi naturali di un arconte tromba, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono e di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *fiamma perenne, individuazione del male, messaggio.* 12° livello dell'incantatore.

Aura di minaccia (Sop): Volontà CD 21 nega.

Incantesimi: Gli arconti tromba possono lanciare incantesimi divini come chierici di 14° livello. Un arconte tromba ha accesso a due dei seguenti domini: Aria, Bene, Distruzione, Guerra e Legge (più qualsiasi altro dominio della sua divinità). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Saggezza.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/7/7/6/5/4/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): *0-individuazione del magico, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande, resistenza* (2); *1°-benedizione* (2), *favore divino* (2), *protezione dal caos**, *santuario, scudo della fede; 2°-aiuto**, *consacrare, forza del toro* (2), *ristorare inferiore, saggezza del gufo* (2); *3°-cerchio magico contro il caos**, *epurare invisibilità, luce diurna, protezione dall'energia* (2), *veste magica; 4°-congedo, immunità agli incantesimi, neutralizza veleno, potere divino, punizione sacra** ; *5°-dissolvi il male**, *cura ferite leggere di massa, rianimare morti, spostamento planare; 6°-barriera di lame**, *esilio, guarigione, non morto a morto; 7°-dettame**, *cura ferite gravi di massa, parola sacra.*

* Incantesimo di dominio. Domini: Bene e Legge.

Tromba (Sop): La tromba dell'arconte produce suoni di incredibile purezza e di bellezza commovente e, a scelta dell'arconte, provoca uno stupendo timore reverenziale dagli effetti paralizzanti. Tutte le creature, eccetto gli arconti, presenti nel raggio di 30 metri devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o rimanere paralizzati per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. L'arconte può ordinare alla sua tromba di trasformarsi in uno *spadone+4* con un'azione gratuita.

Se la tromba viene rubata diventa un inutile pezzo di metallo fino a quando il proprietario non ne rientra in possesso. La malasorte si scaglia sul ladro che osa arrivare a tanto.

ARPIA

Questa creatura assomiglia a un umano anziano dal volto maligno, con la parte inferiore del corpo, le gambe e le ali di un mostro rettile. I capelli sono arruffati e sporchi, incrostati di sangue.

È difficile immaginare una creatura più malevola e spaventosa di un'arpia. Si tratta di un essere sadico, sempre in cerca di nuove vittime, che prova piacere nel provocare sofferenza e morte.

Gli occhi, neri come il carbone, riflettono l'animo malvagio tanto quanto i maledetti artigli, terminazione delle dita nodose. Queste meschine creature non indossano abiti e spesso utilizzano ossa grandi e pesanti alla stregua di randelli.

Le arpie amano ipnotizzare gli sfortunati viaggiatori mediante il loro canto magico, per poi sottoporli a una serie di indicibili sofferenze. Solo una volta che avranno terminato di divertirsi con il loro "giocattolo", le arpie porranno termine alle sofferenze delle vittime, uccidendole e divorandole.

COMBATTIMENTO

Quando un'arpia entra in combattimento, preferisce usare Attacco in Volo e colpire con un'arma da mischia.

Canto ammaliatore (Sop): La capacità più insidiosa delle arpie è il loro canto. Quando cantano, tutte le creature (che non siano arpie) entro una propagazione di 90 metri devono superare un tiro sal-

Arpia

	Arpia Umanoide mostruoso Medio	Arpia arciere Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita:	7d8 (31 pf)	7d8+7d10+28 (103 pf)
Iniziativa:	+2	+9
Velocità:	6 m (4 quadretti), volare 24 m (media)	6 m (4 quadretti), volare 24 m (media)
Classe Armatura:	13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11	23 (+5 Des, +1 naturale, +6 *corazza di cuoio borchiato+3*, +1 *anello di protezione+1*), contatto 16, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+7/+7	+14/+15
Attacco:	Randello +7 in mischia (1d6)	*Arco lungo composito gelido+1* (bonus di For +1) +22 a distanza (1d8+4/19-20/x3 più 1d6 freddo) o artiglio +15 in mischia (1d3+1)
Attacco completo:	Randello +7/+2 in mischia (1d6) e 2 artigli +2 in mischia (1d3)	*Arco lungo composito gelido+1* (bonus di For +1) +22/+17/+12 a distanza (1d8+4/19-20/x3 più 1d6 freddo) o 2 artigli +15 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Canto ammaliatore	Canto ammaliatore
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m	Scurovisione 18 m
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +7, Vol +6	Temp +11, Rifl +14, Vol +11
Caratteristiche:	For 10, Des 15, Cos 10, Int 7, Sag 12, Car 17	For 12, Des 20, Cos 14, Int 6, Sag 11, Car 19
Abilità:	Ascoltare +7, Intimidire +7, Intrattenere (oratoria) +5, Osservare +3, Raggirare +11	Ascoltare +7, Intimidire +5, Intrattenere (oratoria) +10, Osservare +5, Raggirare +11
Talenti:	Attacco in Volo, Persuasivo, Schivare	Allerta, Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Specializzata (arco lungo composito), Critico Migliorato (arco lungo composito), Iniziativa Migliorata, Tiro Multiplo, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Paludi temperate	Paludi temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia o stormo (7-12)	Solitario
Grado di Sfida:	4	11
Tesoro:	Standard	Standard (incluso equipaggiamento)
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3

vezza sulla Volontà con CD 16 o rimanere completamente ammaliate. È un effetto sonoro di charme che influenza la mente. Se il tiro salvezza ha successo, la creatura non può più essere soggetta agli effetti del canto della stessa arpia per 24 ore.

Una vittima del canto, invece, cammina verso il mostro, scegliendo la strada più diretta. Se questa conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, in un burrone ecc.), la creatura può effettuare un secondo tiro salvezza. Le creature affascinate non possono compiere altra azione che non sia difendersi. (Perciò, un guerriero non può scappare o attaccare, ma non subisce penalità alla difesa). Una vittima entro 1,5 metri dall'arpia rimane ferma e non oppone resistenza agli attacchi del mostro. L'effetto continua per tutta la durata del canto e per 1 round dopo che è cessato. La capacità di controcanto del bardo permette alle creature ammaliate di tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà.

Abilità: Le arpie hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Camuffare.

ARPIA ARCIERE

Una crudele cacciatrice e brigante vagabonda, l'arpia arciere è addestrata come guerriera specializzata nel combattimento a distanza. Le arpie arciere spesso diventano mercenarie, che concedono i loro servizi al miglior offerente. Quando non sono pagate da altri, sbarcano il lunario come delinquenti da strada, che obbligano i mercanti delle carovane a pagarle per avere protezione.

Canto ammaliatore (Sop): Volontà CD 17 nega.

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato+3, arco lungo composito gelido+1 (bonus di For +1), 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *5 frecce+2, bracciali dell'arciere inferiori, pozione di cura ferite moderate, pozione di grazia del gatto, mantello della resistenza+2, anello di protezione+1.* (Arpie arciere diverse potrebbero avere proprietà differenti).

ASSIMILATORE

Bestia magica Media
Dadi Vita: 8d10+24 (68 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +8/+11
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Artiglio +11 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spruzzo di acido
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi +9, Osservare +6, Saltare +21
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario o branco (3-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Medio); 13-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura cammina eretta sulle possenti zampe posteriori. Ha una lunga coda, ma è priva di altri arti; la sua pelle è grigia screziata con strisce a forma di pugnale. Il suo muso lungo possiede una bocca a ventosa e un orifizio tubiero sulla fronte.

Questi veloci predatori, conosciuti come assimilatori, sono dotati di un terribile attacco con l'acido che può ridurre un umano in poltiglia nel giro di pochi secondi. Gli assimilatori si spingono quasi ovunque vi sia una preda da cacciare, dai deserti aridi alle giungle torride.

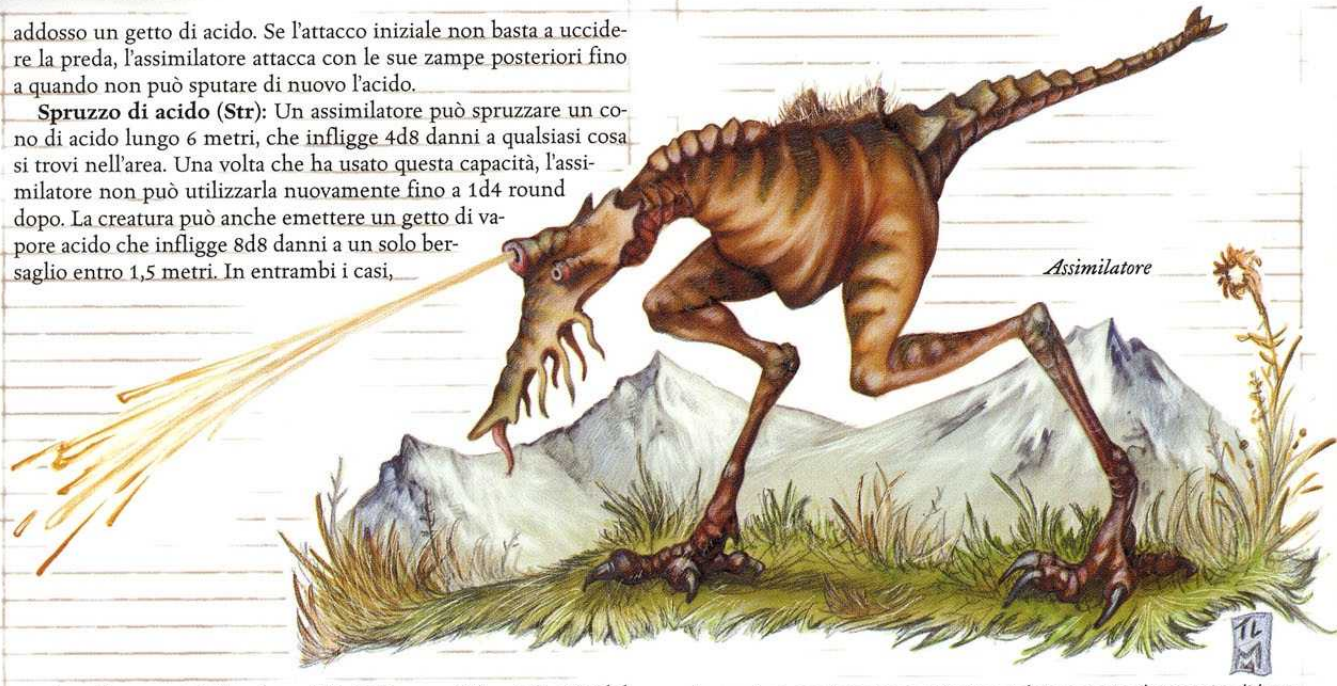
Un assimilatore è alto circa 1,5 metri e misura suppergiù 2,1 metri dal muso alla coda. Pesa approssimativamente 175 kg.

COMBATTIMENTO

Un assimilatore è una feroce macchina da guerra. Quando non è affamato (evento piuttosto raro), sta acquattato e si tiene alla larga dalla maggior parte delle creature. Quando è in caccia, si guarda attorno alla ricerca di una facile preda, quindi la carica e le rigurgita

addosso un getto di acido. Se l'attacco iniziale non basta a uccidere la preda, l'assimilatore attacca con le sue zampe posteriori fino a quando non può sputare di nuovo l'acido.

Spruzzo di acido (Str): Un assimilatore può spruzzare un cono di acido lungo 6 metri, che infligge 4d8 danni a qualsiasi cosa si trovi nell'area. Una volta che ha usato questa capacità, l'assimilatore non può utilizzarla nuovamente fino a 1d4 round dopo. La creatura può anche emettere un getto di vapore acido che infligge 8d8 danni a un solo bersaglio entro 1,5 metri. In entrambi i casi, un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Assimilatore

Abilità: La colorazione di un assimilatore gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Riceve inoltre un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare.

ATHACH

Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 10,5 m in corazza di pelle (7 quadretti); velocità base 15 m
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +1 Des, +3 corazza di pelle, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +10/+26
Attacco: Morning star +16 in mischia (3d6+8) o roccia +9 a distanza (2d6+8)
Attacco completo: Morning star +12/+7 in mischia (3d6+8) e 2 morning star +12 in mischia (3d6+4) e morso +12 in mischia (2d8+4 più veleno); o roccia +5 a distanza (2d6+8) e 2 rocce +5 a distanza (2d6+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +10
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 7, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7, Saltare +18, Scalare +9
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Incalzare
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o tribù (7-12)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: 1/2 monete; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: 15-28 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +5

La creatura sembra un gigante trasandato coperto di stracci e di brandelli di pelliccia. Un terzo braccio gli spunta dal centro del suo torace. La sua bocca ampia e bavosa ha zanne ricurve che spuntano dalla sua mandibola. Ha occhi minuscoli, un piccolo naso e orecchie pendenti, una enorme e l'altra minuscola.

L'athach è un bipede grosso, goffo e deforme. Un athach, grazie alla sua forza immensa, può facilmente ridurre in poltiglia la maggior parte degli avversari.

Un athach si fa il bagno di rado e il suo odore è particolarmente mefitico. Un adulto è alto circa 5,4 metri e pesa approssimativamente 2.250 kg.

Gli athach sono appassionati di gemme e di cristalli di tutti i tipi. A volte si riempiono le dita paffute di braccialetti, cingono i grassi polsi con collane e indossano altri gioielli dove possono. Si sa che possono rimanere seduti per ore a lustrare e ammirare i loro gioielli. Le uniche altre cose per cui gli athach provano passione sono il cibo e la violenza. Disprezzano i giganti delle colline e, se non sono in minoranza, tendono ad attaccarli a vista. Temono gli altri giganti e la maggior parte degli altri mostri Enormi.

Gli athach parlano un volgare dialetto del Gigante.

COMBATTIMENTO

Gli athach caricano in mischia a meno che il loro avversario non sia fuori portata, nel qual caso scagliano rocce. Qualche volta cercano di oltrepassare gli avversari in armatura per raggiungere quelli indifesi nelle retrovie. Con i suoi primi attacchi in mischia, un athach cerca di colpire chiunque sia a tiro. Trascorsi pochi round, si concentrano sui nemici che li hanno colpiti con più frequenza e usano il loro morso contro chiunque abbia inflitto loro i danni maggiori.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22; danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Athach

AZER

Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m in corazza a scaglie (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 23 (+1 Des, +6 naturale, +4 corazza a scaglie, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Martello da guerra +3 in mischia (1d8+1/x3 più 1 fuoco) o lancia corta +3 a distanza (1d6+1 più fuoco)
Attacco completo: Martello da guerra +3 in mischia (1d8+1/x3 più 1 fuoco) o lancia corta +3 a distanza (1d6+1 più fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Calore
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, resistenza agli incantesimi 13, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 9
Abilità: Artigianato (due qualsiasi) +6, Ascoltare +6, Cercare +6, Nascondersi +0, Osservare +6, Saltare -6, Scalare +0, Valutare +6
Talenti: Attacco Poderoso
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-4), plotone (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o clan (30-100 più 50% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni (solo non infiammabili); oggetti standard (solo non infiammabili)
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Azer

La creatura assomiglia a un nano con capelli di fuoco e barba di fiamme. Ha una pelle color ottone e sembra che sia stato forgiato nel fuoco e nel metallo.

Gli azer sono nani nativi del Piano Elementale del Fuoco. Indossano kilt di bronzo, di ottone o di rame e parlano l'Ignan e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli azer in battaglia usano lance dalla punta larga o martelli di ottima fattura. Quando sono senz'armi, cercano di entrare in lotta con i nemici.

Gli azer, sebbene siano ostili e taciturni, di rado provocano una lotta, se non per alleggerire un nemico di qualche gemma, che loro adorano. Se vengono minacciati, combattono fino alla morte ma, a loro volta, sono ben consapevoli dell'importanza di prendere prigionieri.

Calore (Str): Il corpo di un azer è molto caldo, quindi un suo attacco senz'armi infligge danni da calore extra. Anche le sue armi metalliche conducono questo calore.

SOCIETÀ DEGLI AZER

Gli azer vivono in una società rigidamente organizzata, dove ognuno occupa un ruolo preciso. Lo stato viene sempre prima dell'individuo. Gli azer nobili sono forti oltre ogni misura e detengono un potere assoluto. Gli azer vivono in fortezze di bronzo nel loro piano nativo, e visitano solo di rado gli altri piani per raccogliere gemme. Odiano gli efreet, con i quali ingaggiano una guerra eterna per il territorio e gli schiavi.

PERSONAGGI AZER

Alcuni azer, una vera e propria rarità per la loro specie così ordinata, si lasciano alle spalle il governo assoluto dei loro simili. Questi esploratori tendono a essere feroci guerrieri, sempre pronti ad attaccare.

I personaggi azer possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un azer è di 9 metri.
– Scurovisione: Gli azer possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
– Dadi Vita razziali: Un azer comincia con due livelli di esterno, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +3.
– Abilità razziali: I livelli di esterno di un azer gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Artigianato, Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare, Saltare, Scalare e Valutare.
– Talenti razziali: I livelli di esterno di un azer gli conferiscono un talento.
– Bonus di armatura naturale +6.
– Attacchi speciali (vedi sopra): Calore.
– Qualità speciali (vedi sopra): Immunità al fuoco, resistenza agli incantesimi pari a 13 + livello di classe, vulnerabilità al freddo.
– Linguaggi automatici: Comune, Ignan. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Infernale e Terran.
– Classe preferita: Guerriero.
– Modificatore di livello: +4.

BARGHEST

Un orribile mostro simile a un lupo con la pelliccia color blu, artigli lunghi e affilati e un malefico bagliore di intelligenza nei suoi occhi brillanti e pieni di odio, fuoriusciti dalle ombre.

Un barghest è una creatura immonda lupesca che può assumere la forma di lupo o di goblin. Nella sua forma naturale, assomiglia a un ibrido lupo-goblin con fauci terribili e artigli affilati. I barghest vengono al mondo per nutrirsi di sangue e di anime, e così divenire più forti.

I barghest cuccioli sono quasi indistinguibili dai lupi, eccetto per la loro taglia e gli artigli. Man mano che crescono e diventano più forti, il loro mantello si scurisce di una tonalità rosso-bluastra, e a volte diventa completamente blu. Un barghest adulto è lungo circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 90 kg. Gli occhi di un barghest brillano di colore arancione, quando la creatura è stimolata.

I barghest parlano il Goblin, il Worg e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I barghest, indipendentemente dalla loro forma, possono mordere e dilaniare con gli artigli e di solito disdegnano le armi. Nonostante la loro sete di sangue, provano un certo timore per gli scontri diretti e preferiscono, quando capita l'occasione, attaccare di soppiatto. I barghest cominciano la battaglia con *charme sui mostri* e *disperazione opprimente*. Cercano di tenersi alla larga dal grosso delle forze nemiche.

Le armi naturali di un barghest, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio e di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno. Le ar-

	Barghest Esterno Medio (Extraplanare, Legale, Malvagio, Mutaforma)	Barghest superiore Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio, Mutaforma)
Dadi Vita:	6d8+6 (33 pf)	9d8+27 (67 pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16	20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+6/+9	+9/+18
Attacco:	Morso +9 in mischia (1d6+3)	Morso +13 in mischia (1d8+5)
Attacco completo:	Morso +9 in mischia (1d6+3) e 2 artigli +4 in mischia (1d4+1)	Morso +13 in mischia (1d8+5) e 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, nutrirsi	Capacità magiche, nutrirsi
Qualità speciali:	Cambiare forma, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, olfatto acuto	Cambiare forma, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl+7, Vol +7	Temp +9, Rifl +8, Vol +10
Caratteristiche:	For 17, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 14, Car 14	For 20, Des 15, Cos 16, Int 18, Sag 18, Car 18
Abilità:	Ascoltare +11, Camuffare +2 (+4 recitazione), Cercare +11, Diplomazia +6, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +11*, Osservare +11, Percepire Intenzioni +10, Raggirare +11, Saltare +12, Sopravvivenza +11 (+13 seguendo tracce)	Acrobazia +16, Ascoltare +16, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +15, Diplomazia +8, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +10*, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Raggirare +16, Saltare +21, Scalare +17, Sopravvivenza +16 (+18 seguendo tracce)
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce	Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce
Ambiente:	Cupa Eternità della Gehenna	Cupa Eternità della Gehenna
Organizzazione:	Solitario o branco (3-6)	Solitario o branco (3-6)
Grado di Sfida:	4	5
Tesoro:	Doppio dello standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	Speciale (vedi sotto)	Speciale (vedi sotto)
Modificatore di livello:	-	-

Illus. di S. Wood

mi naturali di un barghest devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *dissimulare* (CD 14), *intermittenza*, *ira* (CD 15), *levitazione*; 1 volta al giorno: *charme sui mostri* (CD 16), *disperazione opprimente* (CD 16), *porta dimensionale*. Il livello dell'incantatore è pari ai DV del barghest. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Nutrirsi (Sop): Quando un barghest uccide un avversario umanoide, può nutrirsi del cadavere, divorando tanto la carne quanto la forza vitale, con un'azione di round completo. Il nutrirsi distrugge il corpo della vittima e impedisce qualsiasi forma di rianimazione o di resurrezione che richieda parte del corpo. Un incantesimo *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* ha il 50% di probabilità di far tornare in vita una vittima divorata. La prova può essere effettuata una volta sola per ogni creatura distrutta. Se la prova fallisce, la creatura non può tornare in vita con la magia mortale.

Un barghest aumenta i propri Dadi Vita consumando i cadaveri in questo modo. Per ogni tre corpi divorati il barghest ottiene 1 Dado Vita, e la sua Forza, Costituzione e armatura naturale aumentano di +1. Il suo bonus di attacco base e i tiri salvezza aumentano normalmente per un esterno con i suoi Dadi Vita, allo stesso modo dei punti abilità, dei talenti e dei punteggi di caratteristica. Il barghest avanza solo se consuma i cadaveri di creature i cui Dadi Vita o livelli sono pari o superiori al suo totale corrente. Un barghest che ottiene 9 Dadi Vita per essersi nutrito, al termine del suo fiero pasto, diventa un barghest superiore all'istante.

Cambiare forma (Sop): Un barghest può assumere la forma di un goblin o di un lupo con un'azione standard. Sotto forma di goblin, un barghest non può usare le sue armi naturali, ma può impugnare armi e indossare armature. Sotto forma di lupo, un barghest perde i suoi attacchi con gli artigli, ma conserva il suo attacco con il morso.

Passare senza tracce (Str): Un barghest in forma di lupo può passare senza lasciare tracce (come l'incantesimo) con un'azione gratuita.

Abilità: *Un barghest in forma di lupo ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi.

BARGHEST SUPERIORE

Un barghest che mediante il nutrimento ottiene 9 Dadi Vita, diventa un barghest superiore. Queste creature possono assumere la forma di una creatura goblinoide di taglia Grande (alta circa 2,4 metri e pesante 200 kg). Sotto forma di goblin, un barghest superiore non può usare le sue armi naturali, ma può impugnare armi e indossare armature. Sotto forma di lupo crudele, un barghest perde i suoi attacchi con gli artigli, ma conserva il suo attacco con il morso.

Un barghest superiore può ottenere fino a un massimo di 18 Dadi Vita mediante il nutrimento.

Capacità magiche: Oltre alle capacità magiche che tutti i barghest possiedono, un barghest superiore ottiene le seguenti capacità. A volontà: *sfera di invisibilità*; 1 volta al giorno: *forza del toro di massa*, *ingrandire persone di massa*. Il livello dell'incantatore è pari ai DV del barghest superiore.

Barghest

Combattimento

Un barghest superiore può saltuariamente utilizzare un'arma a due mani magica in battaglia al posto dei suoi artigli, conferendogli attacchi multipli (bonus di attacco +13/+8). Può anche mordere ogni round (bonus di attacco +8). La CD del tiro salvezza contro le capacità magiche di un barghest superiore è 14 + il livello dell'incantesimo.

BASILISCO

La creatura sembra un rettile dalla pelle spessa con otto zampe. Schiere di aculei ossei si protendono dal suo dorso e i suoi occhi brillano di un etereo lucore verde chiaro.

Basilisco superiore abissale

Un basilisco è un rettile mostruoso che pietrifica le creature viventi con un semplice sguardo. Per sopravvivere alla battaglia con un basilisco è necessaria una scrupolosa preparazione o una fortuna sfacciata.

I basilischi sono diffusi in quasi tutti i climi, e si trovano spesso anche sottoterra. Tendono a rifugiarsi in buche poco profonde, caverne o in altri posti nascosti. A volte l'entrata della tana di un basilisco è adornata da statue o sculture di pietra realistiche, in realtà creature che hanno incrociato lo sguardo del mostro. I basilischi sono onnivori e possono mangiare le loro vittime pietrificate. Sono guardiani capaci, se si possiedono le risorse magiche o monetarie necessarie per catturarli e trattenerli.

Il basilisco ha di solito un corpo color marrone opaco con il ventre giallastro. Alcuni esemplari sfoggiano un corno corto e ricurvo sul muso. Il corpo di un basilisco adulto può raggiungere 1,8 metri di lunghezza, coda a parte, la quale può a sua volta variare tra 1,5 e 2,1 metri. La creatura pesa circa 150 kg.

COMBATTIMENTO

Un basilisco si basa per lo più sul suo attacco con lo sguardo, e morde solo se l'avversario è a portata. Sebbene abbiano otto zampe, il loro pigro metabolismo li rende piuttosto lenti e non sprecano energie invano. Gli intrusi che fuggono invece di combattere con un basilisco possono aspettarsi, al più, un cenno di inseguimento.

Queste creature tendono a trascorrere buona parte del loro tempo immobili in attesa delle loro prede, tra cui piccoli mammiferi, uccelli, rettili e altre creature simili.

I basilischi, quando non sono a caccia, di solito dormono nella loro tana per digerire l'ultimo pasto. A volte i basilischi si radunano in piccole colonie per accoppiarsi o per mutua difesa nelle regioni piuttosto ostili; una colonia attaccherà gli intrusi in gruppo.

Sguardo pietrificante (Sop): Trasformazione perenne in pietra, raggio di azione 9 metri; Tempra CD 13 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: *La colorazione opaca del basilisco e la sua capacità di rimanere immobile per lunghi periodi di tempo, gli conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti naturali.

BASILISCO SUPERIORE ABISSALE

Gli avventurieri possono imbattersi in queste creature immonde nel loro ambiente naturale, le aride pianure dell'Abisso, o evocati al comando di qualche oscuro stregone. I servitori dei signori dei demoni utilizzano i basilischi superiori come guardie e scorte.

	Basilisco **Bestia magica Media**	**Basilisco superiore abissale** **Esterno Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare)**
Dadi Vita:	6d10+12 (45 pf)	18d10+90 (189 pf)
Iniziativa:	-1	-1
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	16 (-1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16	17 (-1 Des, -1 taglia, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+6/+8	+18/+29
Attacco:	Morso +8 in mischia (1d8+3)	Morso +25 in mischia (2d8+10)
Attacco completo:	Morso +8 in mischia (1d8+3)	Morso +25 in mischia (2d8+10)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Sguardo pietrificante	Sguardo pietrificante, punire il bene
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare	Resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 23
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +4, Vol +3	Temp +18, Rifl +12, Vol +8
Caratteristiche:	For 15, Des 8, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 10	For 24, Des 8, Cos 21, Int 3, Sag 10, Car 15
Abilità:	Ascoltare +7, Nascondersi +0*, Osservare +7	Ascoltare +10, Nascondersi +0*, Osservare +10
Talenti:	Allerta, Combattere alla Cieca, Tempra Possente	Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Deserti caldi	Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione:	Solitario o colonia (3-6)	Solitario o colonia (3-6)
Grado di Sfida:	5	12
Tesoro:	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	7-10 DV (Medio); 11-18 VD (Grande)	-
Modificatore di livello:	-	-

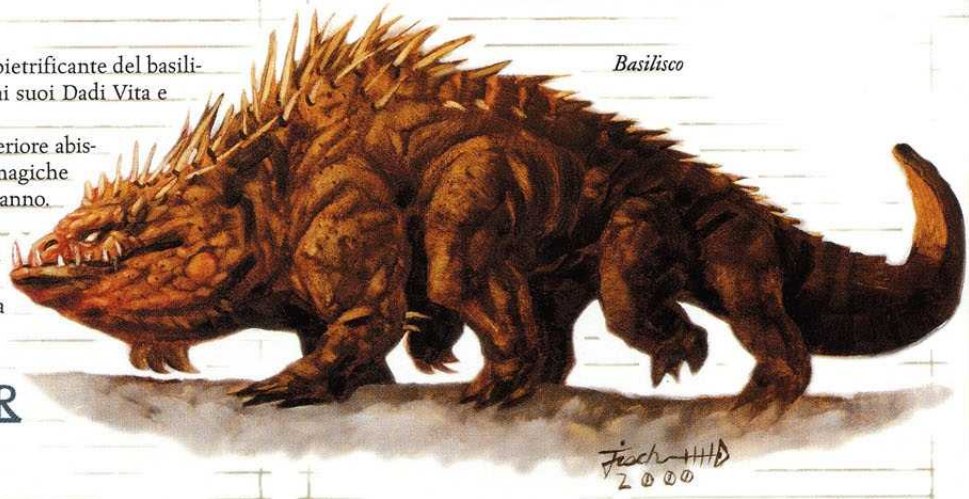
Combattimento

La CD del tiro salvezza dello sguardo pietrificante del basilisco superiore (CD 21) è modificata dai suoi Dadi Vita e dal punteggio di Carisma superiore.

Le armi naturali di un basilisco superiore abissale devono essere considerate armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un basilisco superiore abissale può effettuare un normale attacco in mischia che infligge 18 danni extra contro un nemico buono.

Basilisco



BEHIR

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 9d10+45 (94 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +9/+25
Attacco: Morso +15 in mischia (2d4+12)
Attacco completo: Morso +15 in mischia (2d4+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, stritolare 2d8+8, afferrare migliorato, artigliare 1d4+4, inghiottire
Qualità speciali: Non può essere sbilanciato, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 7, Sag 14, Car 12
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +5, Osservare +4, Scalare +16, Sopravvivenza +2
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Seguire Tracce
Ambiente: Colline calde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso neutrale
Avanzamento: 10-13 DV (Enorme); 14-27 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

A prima vista la creatura sembra un enorme serpente corazzato, che striscia per terra a gran velocità. Poi, senza rallentare, estrae dal suo corpo serpentino una dozzina di zampe e si getta in avanti per colpire.

Il behir è un mostro serpentino che può strisciare come una serpe o usare la sua dozzina di zampe per muoversi a velocità sostenuta. Un behir è lungo circa 12 metri e pesa approssimativamente 2.000 kg. Può avvolgere gli arti attorno al suo corpo lungo e stretto per strisciare come un serpente, se lo desidera.

La colorazione dei behir varia dal blu oltremare al blu profondo con strisce di grigio-marrone. Il ventre è azzurro pallido.

Behir

Le due grandi corna che s'incurvano sulla testa sembrano pericolose, ma in realtà servono per lisciare le scaglie, non per combattere.

I behir non sono mai amichevoli con i draghi e non coesisteranno mai con nessun tipo di drago. Se un drago entra nel territorio di un behir, quest'ultimo farà tutto il possibile per allontanare il drago. Se il behir fallisce, trasloca alla ricerca di un'altra dimora. Un behir non entra mai consapevolmente nel territorio di un drago.

I behir parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Un behir innanzi tutto morde e afferra la sua preda, e poi inghiotte o stritola l'avversario. Può utilizzare i suoi artigli solo contro avversari avvolti tra le sue spire. Se circondato da un gran numero di nemici, usa la sua arma a soffio.

Arma a soffio (Sop): Una linea di 6 metri, una volta ogni 10 round, 7d6 danni da elettricità, Riflessi CD 19 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Un behir infligge 2d8+8 danni con una prova di lotta effettuata con successo. Può inoltre compiere sei attacchi per artigliare contro un nemico con cui è in lotta.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un behir deve colpire con il morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può provare a inghiottire o stritolare l'avversario.

Artigliare (Str): Sei artigli, bonus di attacco +15 in mischia, danni 1d4+4.

Inghiottire (Str): Un behir può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Media o inferiore con una prova di lotta effettuata con successo. Un behir che ingoia un avversario può usare il suo talento Incalzare per mordere e afferrare un altro avversario. Una creatura inghiottita subisce 2d8+8 danni contundenti più 8 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del behir. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco del behir (CA 15). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé.

Lo stomaco di un behir di taglia Enorme può contenere 2 avversari Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o più piccoli.

Abilità: I behir ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciate.

BEHOLDER

Un corpo bulboso con un occhio centrale privo di palpebra e una bocca enorme con fauci affilatissime fluttua di fronte a voi. Piccoli occhi attaccati a peduncoli che si contorcono, spuntano sulla sommità del suo corpo globulare.

I beholder sono il prodotto degli incubi. Queste creature, chiamate anche le "sfere dai molti occhi" o "occhi tiranni", sono avversari letali.

I beholder parlano la loro lingua e il Comune.

Illus. di M. Tedin dopo T. Lockwood

COMBATTIMENTO

L'arma principale sia del gauth che del beholder è una serie di micidiali raggi oculari.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei piccoli occhi di un beholder può produrre un raggio magico una volta per round, con un'azione gratuita. Nel corso di un dato round, una creatura può puntare soltanto i raggi di due occhi (gauth) o di tre occhi (beholder) contro qualsiasi bersaglio in un angolo di 90° (alto, avanti, indietro, sinistra, destra o sotto). Gli occhi rimanenti devono puntare su bersagli in altri angoli, o non puntare affatto. Un beholder può inclinare e ruotare il suo corpo ogni round per accomodare i raggi che intende puntare su una data angolazione.

Beholder

L'effetto di ogni occhio assomiglia a un incantesimo (8° livello dell'incantatore per un gauth o di 14° livello per un beholder), ma segue le regole dei raggi (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*).

Visione a 360° (Str): I beholder sono molto cauti e circospetti. I loro molti occhi conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e di Osservare, inoltre non si possono fiancheggiare.

Volare (Str): Il corpo di un beholder fluttua naturalmente. Questa fluttuazione gli permette di volare alla velocità di 6 metri. Il fluttuare gli conferisce inoltre un effetto di *caduta morbida* permanente, con raggio di azione personale.

GAUTH

Aberrazione Media
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)
Classe Armatura: 19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +4/+3
Attacco: Raggi oculari +6 contatto a distanza e morso -2 in mischia (1d6-1)
Attacco completo: Raggi oculari +6 contatto a distanza e morso -2 in mischia (1d6-1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggi oculari, sguardo stordente
Qualità speciali: Visione a 360°, scurovisione 18 m, volare
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +9
Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 16, Int 15, Sag 15, Car 13
Abilità: Ascoltare +4, Cercare +15, Conoscenze (arcane) +11, Nascondersi +11, Osservare +17, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce +4)
Talenti: Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Il gauth, a volte chiamato anche beholder inferiore, è una sfera di 1,2 metri dominata da un occhio centrale. Sei piccoli occhi su peduncoli spuntano sulla parte superiore del suo corpo. È una creatura rapace e tirannica che cerca di estorcere tributi da chi gli è inferiore, e spesso attacca gli avventurieri solo per depredarne le ricchezze.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei raggi prodotti dai sei occhi del gauth funziona come un incantesimo lanciato da un incantatore di 8° livello. Ogni raggio oculare ha un raggio di azione di 30 metri con CD 14 del tiro salvezza. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. I sei raggi oculari comprendono:

Sonno: Questo effetto funziona come l'incantesimo, tranne per il fatto che influenza una creatura con qualsiasi numero di Dadi Vita (Volontà nega). Ai gauth piace usare questo raggio contro i guerrieri e le creature fisicamente possenti.

Infliggi ferite moderate: Questo effetto funziona come l'incantesimo, e infligge 2d8+8 danni (Volontà dimezza).

Dissolvi magie: Questo effetto funziona come l'effetto di dissoluzione mirata dell'incantesimo. La prova di dissoluzione del gauth è pari a 1d20+8.

Raggio rovente: Questo effetto funziona come l'incantesimo, e infligge 4d6 danni da fuoco (nessun tiro salvezza). Un gauth crea un solo raggio rovente per ogni uso di questa capacità.

Paralisi: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere paralizzato per 2d10 minuti.

Esaurimento: Questo effetto funziona come l'incantesimo *raggio di esaurimento* (nessun tiro salvezza).

Sguardo stordente (Sop): Stordimento per 1 round, 9 metri, Volontà CD 14 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Qualsiasi creatura incroci lo sguardo dell'occhio centrale del gauth è influenzata dal suo attacco di sguardo stordente. Dal momento che il gauth può utilizzare i suoi raggi oculari con un'azione gratuita, può usare un'azione standard per focalizzare il suo raggio stordente contro un avversario e, al tempo stesso, attaccare con tutti i raggi oculari contro gli altri nemici presi di mira.

BEHOLDER

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 11d8+44 (93 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)
Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +2 Des, +15 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +8/+12
Attacco: Raggi oculari +9 contatto a distanza e morso +2 in mischia (2d4)
Attacco completo: Raggi oculari +9 contatto a distanza e morso +2 in mischia (2d4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggi oculari
Qualità speciali: Visione a 360°, cono anti-magia, scurovisione 18 m, volare
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +11
Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 18, Int 17, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +18, Cercare +21, Conoscenze (arcane) +17, Nascondersi +12, Osservare +22, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: *Colline fredde*
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Un beholder è una sfera larga 2,4 metri dominata da un occhio centrale e da una grande bocca dentata. Dieci piccoli occhi su peduncoli spuntano sulla parte superiore del globo.

COMBATTIMENTO

I beholder spesso attaccano senza motivo. Sebbene non siano fisicamente possenti, si mettono al centro dei gruppi dei loro nemici per usare il maggior numero di occhi possibile. Un beholder che ingaggia un nemico cerca di portare caos e distruzione oltre ogni misura.

Raggi oculari (Sop): Ciascuno dei raggi prodotti dai dieci occhi del beholder funziona come un incantesimo lanciato da un incantatore di 13° livello. Ogni raggio oculare ha un raggio di azione di 45 metri con CD 17 del tiro salvezza. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. I dieci raggi oculari comprendono:

Charme sui mostri: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti equivalenti dell'incantesimo omonimo. I beholder usano questo raggio per confondere gli avversari, di solito all'inizio delle prime schermaglie. I beholder in genere ordinano al bersaglio influenzato di bloccare un proprio compagno o di starsene in disparte.

Charme su persone: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti equivalenti dell'incantesimo omonimo. I beholder impiegano questo raggio allo stesso modo del raggio di *charme sui mostri*.

Disintegrazione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti equivalenti dell'incantesimo omonimo. Il beholder generalmente utilizzano questo raggio contro qualsiasi nemico che rappresenti una minaccia reale.

Paura: Questo effetto funziona come l'incantesimo, tranne per il fatto che colpisce una sola creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti equivalenti dell'incantesimo omonimo. È abitudine dei beholder usare questo raggio all'inizio della battaglia contro guerrieri e altre creature potenti, così da sbaragliare subito gli avversari.

Dito della morte: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere uccisa proprio come per l'incantesimo omonimo. Il bersaglio subisce 3d6+13 danni se supera il tiro salvezza. I beholder usano questo raggio per eliminare in fretta i nemici più pericolosi.

Carne in pietra: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire gli effetti equivalenti dell'incantesimo omonimo. Ai beholder piace indirizzare questo raggio contro gli incantatori nemici. I beholder inoltre lo usano contro tutte le creature dall'aspetto interessante. (Al termine della battaglia, il beholder porta la statua nella sua tana come trofeo).

Infliggi ferite moderate: Questo effetto funziona come l'incantesimo, e infligge 2d8+10 danni (Volontà dimezza).

Sonno: Questo effetto funziona come l'incantesimo, tranne per il fatto che influenza una creatura con qualsiasi numero di Dadi Vita (Volontà nega). Ai beholder piace usare questo raggio contro i guerrieri e le creature fisicamente possenti. Sanno che i loro nemici possono svegliare in fretta gli addormentati, ma sanno anche che ciò richiede tempo e può ritardare un contrattacco efficace.

Lentezza: Questo effetto funziona come l'incantesimo, tranne per il fatto che colpisce una sola creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà o subire gli effetti dell'incantesimo. I beholder spesso usano questo raggio contro le stesse creature prese di mira dai loro raggi di *disintegrazione*, di *dito della morte* o di *carne in pietra*. Se uno dei precedenti raggi non è riuscito a eliminare il nemico, questo raggio può almeno ostacolarlo.

Telecinesi: Un beholder può spostare oggetti o creature fino a un peso di 162,5 kg, proprio come un incantesimo *telecinesi*. Le creature possono resistere all'effetto se superano un tiro salvezza sulla Volontà.

Cono anti-magia (Sop): L'occhio centrale di un beholder genera un cono perenne di anti-magia lungo 45 metri. Questo effetto funziona esattamente come un *campo di anti-magia* (13° livello dell'incantatore). Tutti gli effetti magici e soprannaturali all'interno del cono vengono soppressi, persino i raggi oculari del beholder stesso. Una volta per round, quando è il suo turno, il beholder può stabilire se il *cono anti-magia* è attivo oppure no (il beholder disattiva il cono se chiude il suo occhio centrale).

Belker

SOCIETÀ DEI BEHOLDER

I beholder sono odiosi, aggressivi e avari; attaccano e sottomettono il prossimo ogni volta che si presenta loro l'occasione. Dimostrano una intolleranza xenofoba, e odiano tutte le altre creature all'infuori della loro specie. Il tipo base comprende una gran varietà di sottospecie di beholder. Alcune sono coperte con placche chitinose sovrapposte, altre hanno una pelle morbida o tentacoli oculari serpentiformi e infine altre ancora possiedono articolazioni da crostaceo. Tuttavia, è sufficiente una differenza insignificante, come il colore della pelle o la dimensione dell'occhio centrale, per rendere nemici giurati due gruppi di beholder. Ogni beholder afferma che la sua forma è l'unica "essenza ideale dell'essere un beholder", e gli altri non sono altro che brutte copie, adatte solo a essere distrutte.

I beholder in genere scavano le tane sotterranee con i loro raggi di *disintegrazione*. L'architettura dei beholder enfatizza la verticalità, e una tana di solito possiede svariati condotti paralleli, con stanze impilate sulla loro cima. I beholder preferisco luoghi remoti che i nemici incapaci di volare possono raggiungere solo con estrema difficoltà.

BELKER

Elementale Grande (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: *7d8+7 (38 pf)*
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (perfetta)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +5 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +5/+11
Attacco: Ala +9 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: 2 ali +9 in mischia (1d6+2) e morso +4 in mischia (1d4+1) e 2 artigli +4 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Artigli di fumo
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, forma di fumo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +10, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 21, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +7
Talenti: *Allerta, Arma Accurata, Multiattacco*
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario, coppia o nidiata (3-4)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Una massa di vapore scuro si muove controvento, cambiando forma man mano che si avvicina. Torbida, simile a nuvola, si trasforma all'improvviso in una creatura demoniaca di fumo e di vento, con grandi ali di pipistrello, tentacoli artigliati e una fauce mordente.

I belker sono creature del Piano dell'Aria Elementale. Sono composti per lo più da fumo. Benché assolutamente malvagi, sono molto solitari e di solito non si curano degli affari del prossimo.

La sagoma alata del belker gli conferisce una parvenza demoniaca. Tuttavia, proprio per la sua natura semigassosa, si scompone e cambia forma a ogni alito di vento. È lungo circa 2,1 metri e pesa approssimativamente 4 kg.

I belker parlano l'Auran.

COMBATTIMENTO

Nella maggior parte dei casi, un belker combatte con i suoi artigli taglienti e il morso doloroso.

Artigli di fumo (Str): Un belker sotto forma di fumo (vedi sotto) può avvolgere i suoi avversari spostandosi sopra di loro. Satura l'aria intorno a un avversario di taglia Media o inferiore senza provocare alcun attacco di opportunità. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o inalare parte della creatura. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il fumo inalato si solidifica e prende la forma di un artiglio che si mette a dilaniare gli organi interni, infliggendo 3d4 danni per round. La creatura colpita può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round successivo per espellere con colpi di tosse la minaccia semigassosa.

Forma di fumo (Sop): Il belker trascorre la maggior parte del tempo in forma più o meno solida, ma può assumere una forma di fumo a volontà. Può cambiare forma una volta per round con un'azione gratuita e può restare fino a 20 round al giorno in forma di fumo. Un belker in forma di fumo può volare a una velocità di 15 metri (perfetta). Questa capacità è altrimenti identica a un incantesimo *forma gassosa* (7° livello dell'incantatore).

Abilità: I belker ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Belva distorcente

BELVA DISTORCENTE

Questa creatura sembra una pantera emaciata, con una pelliccia di colore nero-blu, sei zampe e un corpo che è solo pelle e ossa. Sul suo dorso crescono due tentacoli che terminano con spinose sporgenze cornee.

La belva distorcente è un carnivoro selvaggio e furtivo, per certi versi molto simile a un puma.

Le belve distorcenti preferiscono piccole prede, ma mangiano tutto ciò che riescono a catturare. Considerano come prede tutte le altre creature e attaccano qualsiasi creatura incontrata. Nutrono

	Belva distorcente Bestia magica Grande	Belva distorcente capo branco Bestia magica Enorme
Dadi Vita:	6d10+18 (51 pf)	18d10+192 (203 pf)
Iniziativa:	+2	+1
Velocità:	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	17 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+6/+14	+18/+34
Attacco:	Tentacolo +9 in mischia (1d6+4)	Tentacolo +25 in mischia (1d8+8)
Attacco completo:	2 tentacoli +9 in mischia (1d6+4) e morso +4 in mischia (1d8 +2)	2 tentacoli +25 in mischia (1d8+8) e morso +19 in mischia (2d6 +4)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m (3 m con tentacoli)	3 m/1,5 m (6 m con tentacoli)
Attacchi speciali:	-	-
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, distorsione, visione crepuscolare, resistenza agli attacchi a distanza	Scurovisione 18 m, distorsione, visione crepuscolare, resistenza agli attacchi a distanza
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +7, Vol +3	Temp +16, Rifl +14, Vol +9
Caratteristiche:	For 18, Des 15, Cos 16, Int 5, Sag 12, Car 8	For 26, Des 13, Cos 20, Int 5, Sag 12, Car 8
Abilità:	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +10, Osservare +5	Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +11, Osservare +10
Talenti:	Allerta, Furtivo, Schivare	Allerta, Arma Focalizzata (morso), Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Volontà di Ferro
Ambiente:	Colline temperate	Colline temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia o branco (6-10)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	4	12
Tesoro:	1/10 di monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 di monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)	-
Modificatore di livello:	-	-

Illus. di S. Wood

un odio profondo verso i cani intermittenti, e le due specie si attaccano con ferocia non appena si incrociano. La taglia di una belva distorcente è suppergiù quella di una tigre del Bengala, lunga circa 2,7 metri e pesante approssimativamente 250 kg.

Le belve distorcenti parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Le belve distorcenti flagellano gli avversari con i loro tentacoli e mordono i nemici che si avvicinano.

Distorsione (Sop): È difficile stabilire la posizione reale di una belva distorcente, poiché è circondata da un cerchio luminoso perenne in grado di deviare la luce. Tutti gli attacchi in mischia o a distanza che si basano sulla vista hanno una probabilità del 50% di mancare la belva distorcente, a meno che l'attaccante non la possa individuare altrimenti. Un effetto di *visione del vero* permette a chi lo utilizza di scoprire l'effettiva posizione della belva distorcente, viceversa *vedere invisibilità* non sortisce alcun effetto.

Resistenza agli attacchi a distanza (Sop): Una belva distorcente ottiene un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro tutti gli attacchi magici a distanza specificamente diretti verso di essa (eccetto gli attacchi di contatto a distanza).

Abilità: Una belva distorcente, per la sua capacità di distorsione, ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

BELVA DISTORCENTE CAPO BRANCO

Le belve distorcenti, a causa della loro bizzarra anatomia, sono piuttosto inclini a generare cuccioli mutanti. Questi piccoli di belva distorcente possono crescere a dismisura, fino a misurare 6 metri di lunghezza e quasi 3 metri al garrese. I capi branco, come queste gigantesche belve distorcenti vengono chiamate, in genere guidano gruppi di esemplari della loro stessa specie, ma di taglia inferiore.

Eccetto per la loro taglia e forza abnormi, i capi branco sono uguali in tutto e per tutto alle belve distorcenti.

BESTIA DEL CAOS

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+8 (44 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +8/+10
Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d3+2 più instabilità corporea)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d3+2 più instabilità corporea)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Instabilità corporea
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità ai colpi critici e alle trasformazioni, resistenza agli incantesimi 15
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 10
Abilità: Acrobazia +14, Artista della Fuga +12, Ascoltare +11, Cercare +11, Nascondersi +12, Osservare +11, Saltare +9, Scalare +13, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Medio); 13-24 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Oscena e terribile, la creatura dinnanzi a voi non ha una forma precisa. Cambia e muta in continuazione, ogni volta assumendo una nuova forma, il prodotto di un incubo sempre diverso. Passa caoticamente attraverso una dozzina di forme mostruose prima di tramutarsi in un essere bulboso con dieci occhi galleggianti all'interno di una sacca viscosa in cima al suo corpo, circondato da un anello di bocche ribollenti.

Queste orrende creature, chiamate bestie del caos, hanno una forma mutevole e sempre diversa. Il loro tocco mortale può liquefare un avversario in un ammasso informe.

È impossibile stabilire a priori l'aspetto di una bestia del caos. Un istante può essere un torreggiante orrore di uncini e di fauci, tutto carne polposa e vene esposte, e subito dopo un ammasso strisciante di tentacoli vermigli, come robuste corde. E poi ancora potrebbe trasformarsi in una possente creatura, tutta rabbia e muscoli. Le dimensioni di una bestia del caos variano, ma pesa sempre circa 100 kg.

Le bestie del caos non parlano.

COMBATTIMENTO

Quanti tipi di attacchi può avere una creatura capace di assumere qualsiasi forma? In questo caso, soltanto due.

Per quanto terrificante possa essere il suo aspetto, e nonostante gli artigli, le zanne, le tenaglie o i tentacoli, una bestia del caos infligge solo pochi danni. Quale che sia la sua forma, la creatura sembra incapace di compiere più di due attacchi per round. Il suo continuo mutare forma le impedisce di avere la coordinazione necessaria per fare di meglio.

Gli attacchi con gli artigli di una bestia del caos, come pure le armi che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Instabilità corporea (Sop): Un colpo inferto da una bestia del caos contro una creatura vivente può provocare una terribile trasformazione. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o diventare un ammasso spugnoso e informe. A meno che la vittima non riesca a controllare l'effetto (vedi sotto), la sua forma si scioglie, fluisce, si contorce e bolle. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Una creatura influenzata non è in grado di reggere o di usare qualsiasi oggetto. Vestiti, armature, anelli ed elmi diventano inutili. Oggetti grandi indossati, come armature, zaini e persino camicie, intralciano invece di aiutare, e riducono il punteggio di Destrezza della creatura di 4. Gambe e piedi deboli o informi riducono la velocità di 3 metri o a un quarto del normale, quale che sia il minore. Un dolore lancinante corre lungo i nervi della vittima, un dolore così forte da impedire alla vittima un'azione coerente. La vittima non può lanciare incantesimi o usare oggetti magici e attacca alla cieca, incapace di riconoscere gli amici dai nemici (penalità di -4 ai tiri per colpire e una probabilità del 50% di mancare il colpo, quale che sia il tiro per colpire).

Bestia del caos

Ogni round che la creatura trascorre in stato amorfo, subisce la perdita permanente di 1 punto di Saggezza a causa dello shock mentale. Se la Saggezza della vittima scende a 0, essa diventa una bestia del caos. Una vittima può riottenere la sua forma con un'azione standard effettuando una prova di Carisma con CD 15 (questo valore di CD della prova rimane invariato, quali che siano i Dadi Vita o i punteggi di caratteristica della bestia del caos). Un successo ristabilisce la forma normale della creatura per 1 minuto. In caso di fallimento, la vittima può ripetere la prova ogni round fino a quando non riesce.

L'instabilità corporea non è una malattia o una maledizione e quindi si rimuove con difficoltà. Un incantesimo *pelle di pietra* o *trasformazione* non cura la vittima, ma congela la sua forma per la durata dell'incantesimo. Un incantesimo *guarire*, *ristorare* o *ristorare superiore* rimuove questa influenza nefasta (è però richiesto un altro lancio di *ristorare* per recuperare i punti di Saggezza persi).

Immunità alle trasformazioni (Str): La forma di una bestia del caos non può essere congelata o influenzata da alcuna magia mortale. Effetti di metamorfosi o di pietrificazione costringono la creatura ad assumere una nuova forma, ma all'inizio del suo turno successivo può subito tornare alla sua forma mutabile con un'azione gratuita.

BODAK

Non morto Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 9d12 (58 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +4/+5
Attacco: Schianto +6 in mischia (1d8+1)
Attacco completo: Schianto +6 in mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo mortale
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo, scurovisione 18 m, Immunità all'elettricità, resistenza all'acido 10 e al fuoco 10, tratti dei non morti, vulnerabilità alla luce solare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +11
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Medio); 14-27 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è un umanoide glabro, con la pelle grigia e una testa simile a un teschio oblungo, senza naso e bianchi occhi vuoti.

I bodak sono le spoglie non morte degli umanoidi che sono stati corrotti dal tocco del male assoluto.

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

COMBATTIMENTO

I bodak amano aggredire i loro avversari con un approccio tranquillo, lasciando che il loro sguardo faccia effetto, prima di chiudere la partita.

Sguardo mortale (Sop): Morte, raggio di azione 9 metri, Tempra CD 15 nega. Gli umanoidi che muoiono in seguito a questo attacco, trascorse 24 ore, si trasformano in bodak. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): I bodak odiano la luce del sole perché il suo tocco puro brucia la loro carne corrotta. Ogni round di esposizione diretta ai raggi del sole infligge 1 danno alla creatura.

Bodak

BUGBEAR

Umanoide Medio (Goblinoide)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +3 naturale, +2 corazza di cuoio, +1 scudo leggero di legno), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Morning star +5 in mischia (1d8+2) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2)
Attacco completo: Morning star +5 in mischia (1d8+2) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +4, Osservare +4, Scalare +3
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morning star)
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o banda (11-20 più 150% non combattenti più 2 sergenti di 2° livello e 1 capo di 2°-5° livello)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questo umanoide muscoloso e brutale raggiunge i 2,1 metri di altezza. Una folta pelliccia copre la maggior parte del suo corpo. La sua bocca tracima di zanne lunghe e affilate, e il suo naso è molto simile a quello di un orso

I bugbear, i più grandi e i più forti tra i goblinoidi, sono ben più aggressivi dei loro equivalenti di taglia inferiore. Vivono dando la caccia alle creature che sono più deboli di loro.

I bugbear devono il loro nome al naso, sebbene non siano affini agli orsi. La loro pelliccia e i denti affilati ricordano inoltre quelli di un orso. Le mani di un bugbear sono in ogni caso assai più capaci delle zampe di un orso, e i suoi artigli troppo piccoli per essere armi efficaci.

I bugbear parlano il Goblin e il Comune.

COMBATTIMENTO

I bugbear preferiscono tendere agguati ai loro avversari ogniqualvolta sia possibile. Quando sono a caccia, inviano esploratori in avanscoperta che, se avvistano una preda, tornano dal gruppo principale per fare rapporto e chiedere rinforzi. Gli attacchi dei bugbear sono coordinati e la loro tattica è piuttosto consolidata, seppur non eccellente.

Abilità I bugbear ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

SOCIETÀ DEI BUGBEAR

I bugbear preferiscono dimorare in regioni temperate e montagnose con molte caverne, dove vivono in piccoli gruppi tribali. Un solo bugbear, di solito il più grosso e crudele, governa ciascuna tribù. Una tribù ha tanti giovani quanti adulti. I giovani non si uni-

Bugbear

scono agli adulti nella caccia, ma combatteranno per difendere se stessi o il loro rifugio.

I bugbear hanno solo due veri scopi nella vita: cibo e tesori. Le prede e gli intrusi sono considerati un'abbondante provvista di entrambi. Per queste creature molto avide tutto ciò che luccica ha valore, comprese armi e armature. Non perdono occasione per incrementare il loro bottino attraverso ladrocini, saccheggi e imboscate. Qualche rara volta, contrattano con altri esseri se pensano di ricavarne qualche vantaggio, ma non sono abili negoziatori, poiché perdono con facilità la pazienza se i negoziati si protraggono a lungo. Talora, si possono incontrare al comando di goblin e di hobgoblin, che intimidiscono senza alcuna pietà.

I bugbear sopravvivono soprattutto grazie alla caccia e mangiano tutto ciò che si può abbattere. Possono mangiare tutte le creature, compresi i mostri e persino i goblinoidi di taglia più piccola. Quando la selvaggina scarseggia, i bugbear si danno ai saccheggi e alle imboscate per riempire i loro carnieri.

La maggior parte dei bugbear venera una divinità chiamata Hruggek che apprezza molto le imboscate seguite da battaglie furiose.

PERSONAGGI BUGBEAR

I bugbear sono per lo più guerrieri o guerrieri/ladri. I chierici bugbear venerano Hruggek e possono scegliere due tra i seguenti domini: Caos, Guerra, Inganno e Male.

I personaggi bugbear possiedono i seguenti tratti razziali.

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

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un bugbear è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un bugbear comincia con tre livelli di umanoide, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +1.

– Abilità razziali: I livelli di umanoide di un bugbear gli conferiscono punti abilità pari a 6 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Scalare.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide di un bugbear conferiscono due talenti.

– Bonus di armatura naturale +3.

– Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

– Linguaggi automatici: Comune, Goblin. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll e Orchesco.

– Classe preferita: Ladro.

– Modificatore di livello: +1.

BULETTE

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 9d10+45 (94 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 22 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +9/+25
Attacco: Morso +16 in mischia (2d8+8)
Attacco completo: Morso +16 in mischia (2d8+8) e 2 artigli +10 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Balzare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 20, Int 2, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +9, Osservare +3, Saltare +18
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Il terreno trema, si sbriciola e ne emerge una terribile creatura a forma di ogiva, con un'enorme bocca piena di fauci e zampe tozze e robuste.

Bulette

Bulette illus. di t. Lockwood

Il bulette, altresì noto come lo "squalo terrestre", è un predatore terrificante che esiste unicamente per mangiare. Viene evitato da tutti, persino dagli altri mostri. Il bulette, per la gioia del resto del mondo, è un animale solitario, anche se una coppia (molto rara) potrebbe occupare lo stesso territorio. Poiché il suo appetito è così vorace, ogni bulette ha a disposizione un vasto territorio che può misurare fino a 45 km². È difficile che altri predatori dividano questo territorio con il bulette, soprattutto per paura di essere divorati. Un bulette non ha tana, preferisce girovagare sopra e sotto il terreno; scava sotto la superficie per riposare.

Un bulette digerisce interamente la sua vittima, vestiti, armi e quant'altro. I suoi potenti succhi gastrici consumano velocemente le armature, le armi, e persino gli oggetti magici. Non hanno alcun interesse nel crogiolarsi su forzieri o sacchi di monete. Quando ha mangiato tutto ciò che vi era di commestibile nel suo territorio, il bulette prosegue oltre. Il solo criterio per la scelta del territorio è l'abbondanza di cibo, perciò i bulette talvolta si insediano nei pressi degli insediamenti umani e terrorizzano la popolazione locale.

COMBATTIMENTO

Un bulette attacca tutto ciò che ritiene commestibile, scegliendo per prima la preda più facile o più vicina. Le uniche creature che si rifiuta di mangiare sono gli elfi (e non sopporta il gusto dei nani). Quando scava sottoterra, lo squalo terrestre segue la sua capacità di percezione tellurica per individuare le prede. Quando avverte qualcosa di commestibile (cioè, avverte un movimento), erompe in superficie, anticipato dalla sua pinna dorsale, e comincia il suo attacco.

Il bulette è ripugnante per sua natura: stupido, meschino e senza paura. La taglia, la forza e il numero dei suoi avversari sono del tutto irrilevanti.

Balzare (Str): Un bulette può effettuare un balzo verso l'alto nel corso della battaglia. Ciò gli consente di portare quattro attacchi con gli artigli, invece di due, ciascuno con un bonus di attacco +15, ma non può mordere.

CACCIATORE INVISIBILE

Elementale Grande (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 9 m (perfetta)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +4 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Schianto +10 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: 2 schianti +10 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, invisibilità naturale, seguire tracce migliorato
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +10, Vol +4
Caratteristiche: For 18, Des 19, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 11
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +13, Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +13, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande), 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

I cacciatori invisibili sono creature native del Piano Elementale dell'Aria. A volte sono al servizio di maghi e stregoni, che li evocano per assegnare loro determinati compiti.

Un cacciatore invisibile evocato porta a termine qualunque comando riceva dall'evocatore, anche se questo lo obbliga ad allontanarsi di centinaia o migliaia di chilometri. La creatura persegue l'ordine fino a quando non l'ha eseguito, e obbedisce solo all'evocatore. D'altra parte però, non ama le missioni eccessivamente

Cacciatore invisibile

prolungate o i compiti troppo complessi, e cerca di ribaltare a proprio favore le istruzioni ricevute.

I cacciatori invisibili hanno una forma amorfa. L'incantesimo *vedere invisibilità* rivela solo la sagoma evanescente di una nuvola, mentre *visione del vero* mostra una nube di vapore in movimento.

La creatura parla solo Auran, ma può capire il Comune.

COMBATTIMENTO

Il cacciatore invisibile attacca usando l'aria stessa come arma. Crea un vortice improvviso di vento, che avvolge un singolo bersaglio sullo stesso piano del cacciatore.

Un cacciatore invisibile può essere ucciso solo quando si trova nel Piano Elementale dell'Aria. Quando è altrove e sta svolgendo un compito, ritorna automaticamente al suo piano nativo, se subisce danni sufficienti a distruggerlo.

Invisibilità naturale (Sop): Questa capacità viene usata costantemente e consente al cacciatore di restare invisibile anche quando attacca. È una capacità intrinseca, non soggetta all'incantesimo *epurare invisibilità*.

Seguire tracce migliorato (Str): I cacciatori invisibili seguono perfettamente le tracce e per farlo effettuano prove di Osservare, invece delle solite prove di Sopravvivenza per rintracciare il passaggio di una creatura.

CANE INTERMITTENTE

Bestia magica Media
Dadi Vita: 4d10 (22 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +4/+4
Attacco: Morso +4 in mischia (1d6)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Intermittenza, scurovisione 18 m, porta dimensionale, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 13, Car 11
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +3, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Sopravvivenza +4

Illus. di T. Lockwood

Talenti: Correre, Seguire Tracce[B], Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (7-16)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente legale buono
Avanzamento: 5-7 DV (Medio); 8-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +2 (gregario)

Un grosso canide con il pelo giallo-bruno e grandi orecchie senza altri elementi particolari. Però sparisce all'improvviso e subito riappare altrove.

Il cane intermittente è un canide intelligente che possiede una limitata capacità di teletrasporto.

I cani intermittenti sono animali socievoli, e spesso viaggiano in branchi. Ingeriscono in eguale misura carni e vegetali. Si tengono alla larga dalle lande degli umani, ma scacciano gli umanoidi malvagi che entrano nei loro territori.

I cani intermittenti hanno una loro lingua, una miscellanea di abbai, latrati, uggiolii e ringhi che può trasmettere informazioni articolate. Quando non cacciano, indugiano nel gioco l'uno con l'altro e sono molto protettivi verso i loro cuccioli, che spesso vengono rapiti dai forestieri per farne animali da guardia. Cani intermittenti e belve distorcenti sono nemici giurati.

Cane intermittente

COMBATTIMENTO

I cani intermittenti cacciano in branco, e si teletrasportano in modo del tutto casuale finché non circondano la loro preda, e alcuni di essi possono attaccare ai fianchi.

Intermittenza (Sop): Un cane intermittente può usare *intermittenza* come l'incantesimo omonimo (8° livello dell'incantatore), e può evocare o terminare l'effetto con un'azione gratuita.

Porta dimensionale (Sop): Un cane intermittente può teletrasportasi, come *porta dimensionale* (8° livello dell'incantatore), una volta per round con un'azione gratuita. Questa capacità ha effetto solo sul cane intermittente, che non può mai apparire all'interno di un corpo solido e può subito agire dopo essersi teletrasportato.

CENTAURO

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+12
Attacco: Spada lunga +7 in mischia (2d6+6/19-20) o arco lungo composito (bonus di For +4) +5 a distanza (2d6+4/x3)
Attacco completo: Spada lunga +7 in mischia (2d6+6/19-20) e 2 zoccoli +3 in mischia (1d6+2); o arco lungo composito (bonus di For +4) +5 a distanza (2d6+4/x3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 18, Des 14, Cos 15, Int 8, Sag 13, Car 11
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +3, Sopravvivenza +2
Talenti: Arma Focalizzata (zoccolo), Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, compagnia (5-8), truppa (8-18 più 1 comandante di 2°-5° livello) o tribù (20-200 più 10 sergenti di 3° livello, 5 tenenti di 5° livello e un comandante di 5°-9° livello)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

La creatura esce al galoppo dalla foresta e i suoi zoccoli riecheggiano tra gli alberi. La parte superiore del torso, le braccia e la testa sono umane, mentre il resto del corpo appartiene a un cavallo robusto. Imbraccia un arco lungo con una freccia incoccata, pronta per essere scagliata al primo segnale di pericolo.

Centauro

I centauri sono creature silvane che rifuggono la compagnia dei forestieri. Sono arcieri letali e sono persino più temibili in mischia. Un centauro è grande tanto quanto un cavallo pesante, ma molto più alto e un po' più pesante. Un centauro è alto circa 2,1 metri e pesa approssimativamente 1.050 kg.

I centauri parlano il Silvano e l'Elfico.

COMBATTIMENTO

I centauri, pur essendo di buon carattere, girano sempre armati. La loro arma da mischia preferita è la spada lunga. Quando vanno a caccia o sono in avanscoperta, viaggiano armati di archi lunghi compositi. Un centauro alla carica che utilizza una lancia infligge danni raddoppiati, proprio come un cavaliere a cavallo.

I centauri di solito non iniziano gli scontri. La loro tipica risposta a un'aggressione è una rapida ritirata, al massimo dopo aver scagliato qualche freccia per scoraggiare gli inseguitori. Contro creature così potenti da costituire una seria minaccia per la loro tribù, adottano una tattica simile, tranne per il fatto che circa la metà

del gruppo "in fuga" circonda il nemico per tendergli un'imboscata o attaccarlo alle spalle.

SOCIETÀ DEI CENTAURI

Tra le loro genti, i centauri sono creature socievoli, ma sotto l'influenza dell'alcool diventano turbolenti, volgari e aggressivi.

I centauri solitari sono in genere maschi cacciatori o esploratori. Compagnie e truppe sono di solito composte da maschi che vanno a caccia o esplorano in forze. Le tribù di centauri rimangono nei pressi della loro tana. I centauri che rimangono nella tana della tribù sono per lo più femmine; mentre i maschi escono a cacciare ed esplorare, le femmine conducono e guidano la tribù. Un terzo della popolazione della tribù è composta da giovani.

Il tipico insediamento di centauri si trova nel fitto della foresta. È costituito da una vasta radura nascosta, fornita di pascoli, bagnati da un ricco corso d'acqua. A seconda del clima, la tana può essere formata da capanne o tettoie per tenere al riparo ciascuna famiglia. I falò per cucinare e scaldarsi sono all'aperto, lontani dagli alberi.

I centauri sono abili agricoltori e possono coltivare piante molto utili nei pressi della loro tana. In zone pericolose, infestate da mostri, fanno crescere una fitta barriera di rovi attorno al loro campo, oltre a scavare fossati e trappole.

I centauri sopravvivono con un insieme di caccia, di foraggio, di pesca, di agricoltura e di commercio. Anche se i centauri evitano di fare affari con gli umani, commerciano invece con gli elfi, soprattutto cibo e vino. Gli elfi si pagano con il tesoro della tribù, ossia il bottino dei mostri uccisi.

I confini del territorio di una tribù di centauri sono legati alla popolazione e al tipo di regione in cui essa si è insediata. I centauri non hanno nulla in contrario a condividere il territorio con gli elfi. L'atteggiamento di un centauro verso un forestiero dipende dal visitatore stesso. Gli umani e i nani vengono allontanati con le buone, gli halfling e gli gnomi vanno tollerati e gli elfi sono i benvenuti. I centauri trattano i mostri secondo il tipo di minaccia da essi rappresentato al benessere e alla prosperità della tribù. Se un gigante o un drago dovesse invadere il territorio della tribù, i centauri migrerebbero, mentre cercherebbero di uccidere troll, orchi o altri mostri simili.

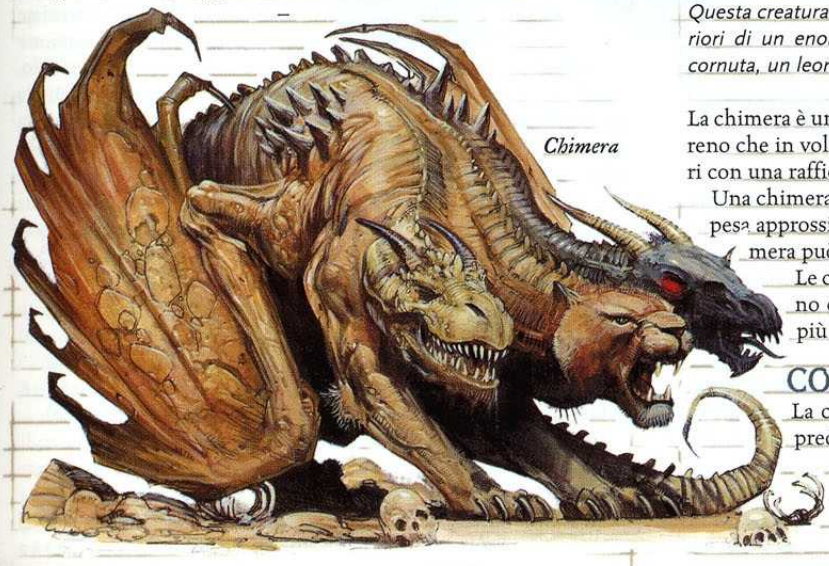
La maggior parte dei centauri venera una divinità di nome Skerrit, un dio della natura e delle comunità.

PERSONAGGI CENTAURI

I centauri a volte diventano bardi, druidi o ranger. I ranger centauri spesso scelgono come loro nemico prescelto un qualche tipo di bestia magica o qualche specie di umanoide. Un centauro druido è in genere il capo e portavoce designato della tribù. I chierici centauri (che sono molto rari) venerano Skerrit e possono scegliere due tra i seguenti domini: Animale, Bene e Vegetale.

I personaggi centauri possiedono i seguenti tratti razziali.

– +8 alla Forza, +4 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza.



Chimera

Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 metri/1,5 metri.

– La velocità base sul terreno di un centauro è di 15 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

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

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Osservare e Sopravvivenza.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono due talenti.

– Bonus di armatura naturale +3.

– Linguaggi automatici: Silvano, Elfico. Linguaggi bonus: Comune, Gnomesco e Halfling.

– Classe preferita: Ranger.

– Modificatore di livello: +2.

CHIMERA

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 9d10+27 (76 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (scarsa)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+4) e morso +12 in mischia (1d8+4) e corno +12 in mischia (1d8+4) e 2 artigli +10 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 4, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Nascondersi +1*, Osservare +9
Talenti: Allerta, Fluttuare, Multiattacco, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario, branco (3-5) o stormo (6-13)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +2 (gregario)

Questa creatura ha gli arti posteriori di una grossa capra e quelli anteriori di un enorme leone. Ha ali da drago e tre teste: una capra cornuta, un leone senza criniera e un drago feroce.

La chimera è un bizzarro predatore a tre teste che caccia sia sul terreno che in volo. Può sconfiggere anche il più forte degli avversari con una raffica di artigli e di zanne.

Una chimera misura 1,5 metri al garrese, è lunga circa 3 metri e pesa approssimativamente 2.000 kg. La testa da drago della chimera può essere di colore nera, blu, verde, rossa o bianca.

Le chimere parlano il Draconico, ma solo di rado, a meno che non cerchino di ingraziarsi qualche creatura più potente.

COMBATTIMENTO

La chimera, un nemico letale, preferisce cogliere la preda di sorpresa. Spesso scende in picchiata dal cielo o rimane nascosta finché non carica. La testa di drago può utilizzare l'arma a soffio invece del morso. Più chimere attaccano in gruppo.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio della chi-

Illus. di C. Critchlow

mera dipende dal colore della sua testa di drago, come riassunto nella tabella sottostante. Quale che sia il suo tipo, l'arma a soffio della chimera può essere utilizzata una volta ogni 1d4 round, infligge 3d8 danni e consente un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Per determinare il colore della testa e l'arma a soffio della chimera, tirare 1d10 e consultare la seguente tabella.

1d10	Colore della testa	Arma a soffio
1-2	Nera	Linea di acido di 12 metri
3-4	Blu	Linea di elettricità di 12 metri
5-6	Verde	Cono di gas (acido) di 6 metri
7-8	Rossa	Cono di fuoco di 6 metri
9-10	Bianca	Cono di freddo di 6 metri

Abilità: Le tre teste della chimera le conferiscono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.

* Nelle aree boschive o cespugliose, una chimera ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per una chimera è da 0 a 174 kg; un carico medio da 175 a 349 kg; un carico pesante da 350 a 525 kg.

CHUUL

Aberrazione Grande (Acquatico)
Dadi Vita: 11d8+44 (93 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +8/+17
Attacco: Artiglio +12 in mischia (2d6+5)
Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (2d6+5)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare 3d6+5, afferrare migliorato, tentacoli paralizzanti
Qualità speciali: Anfibio, scurovisione 18 m, immunità al veleno
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +9
Caratteristiche: For 20, Des 16, Cos 18, Int 10, Sag 14, Car 5
Abilità: Ascoltare +11, Nascondersi +13, Nuotare +13, Osservare +11
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-5)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; oggetti standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

La creatura, come un insetto gigante o un crostaceo mostruoso, emerge dalla polla stagnante, e schiocca le sue chele a tenaglia con rabbia, mentre la luce delle torce si riflette sul suo carapace screziato e corazzato. I suoi piccoli occhi vi fissano con uno sguardo carico d'odio, mentre i tentacoli che si protendono dalla sua bocca, si dimenano concitati mentre esce dalle acque.

Il chuul, un'orribile miscellanea di crostaceo, di insetto e di serpente, è un abominio che giace completamente o quasi completamente sommerso, nell'attesa di una preda intelligente da divorare.

I chuul, benché anfibi, sono nuotatori piuttosto maldestri, così che, quando attaccano, preferiscono stare sulla terra ferma o in acque poco profonde. Adorano cacciare i lucertoloidi.

I chuul a volte collezionano trofei dalle loro cacce. Raccolgono nelle loro tane armi, armature o altri oggetti, anche se non li utilizzano. Se una vittima non ha oggetti interessanti, il chuul prende il suo teschio.

I chuul vivono per lo più in paludi e giungle, ma alcuni si sono adattati a un'esistenza sotterranea, cacciando sia sopra che sotto la superficie di torrenti e di laghi sotterranei. Questi esemplari sotterranei di solito cacciano trogloditi e drow ignari. A volte sono al soldo di beholder e di mind flayer.

Un chuul è lungo circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 325 kg.

I chuul parlano il Comune (o il Sottocomune, nel caso di quelli sotterranei).

COMBATTIMENTO

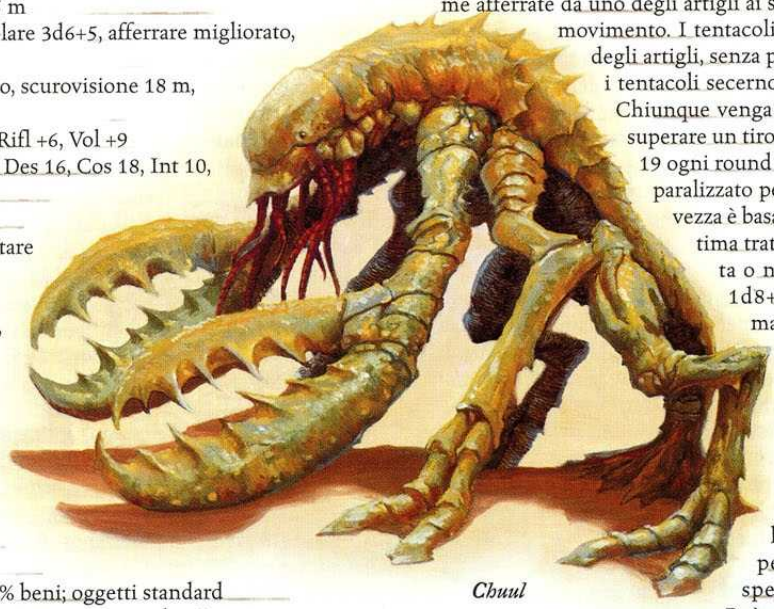
Un chuul preferisce aspettare sulla riva, immerso in acque torbide, fino a quando non avverte una preda vicina (dentro o fuori dall'acqua) che può cogliere di sorpresa.

Un chuul afferra con gli artigli il suo nemico e, dopo averlo stritolato, ghermisce l'avversario con i suoi tentacoli paralizzanti. Un chuul, contro una folta schiera di nemici, cerca sempre di avere una artiglio libero, lasciando subito a terra una vittima morta o paralizzata, per continuare ad afferrare, stritolare e paralizzare gli altri.

Stritolare (Str): Un chuul infligge 3d6+5 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un chuul deve colpire con un artiglio. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare o, al turno successivo, trasferire l'avversario afferrato ai suoi tentacoli.

Tentacoli paralizzanti (Str): Un chuul può trasferire le vittime afferrate da uno degli artigli ai suoi tentacoli con un'azione di movimento. I tentacoli stringono con la stessa forza degli artigli, senza però infliggere danni. Tuttavia, i tentacoli secernono una sostanza paralizzante. Chiunque venga trattenuto dai tentacoli, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 ogni round al turno del chuul o rimanere paralizzato per 6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Una vittima trattenuta dai tentacoli, paralizzata o no, subisce automaticamente 1d8+2 danni ogni round per le mandibole della creatura.



Chuul

Anfibio (Str): Il chuul, anche se è una creatura acquatica, può resistere per un tempo indefinito sulla terra ferma.

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

COBOLDO

Coboldo, Combattente di 1° livello
Umanoide Piccolo (Rettile)
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +1 Des, +1 naturale, +2 cuoio), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/-4
Attacco: Lancia +1 in mischia (1d6-1/x3) o fionda +3 a distanza (1d3)
Attacco completo: Lancia +1 in mischia (1d6-1/x3) o fionda +3 a

Illus. di D. Knutson

distanza (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +1, Vol -1
Caratteristiche: For 9, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 8
Abilità: Artigianato (costruire trappole) +2, Ascoltare +2, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +6, Osservare +2, Professione (minatore) +2
Talenti: Allerta
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda (10-100 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello), banda da guerra (10-24 più 2-4 donnole crudeli), tribù (40-400 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello e 5-8 donnole crudeli)
Grado di Sfida: 1/4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Coboldo

Questo umanoide è circa della taglia di uno gnomo o di un halfling. Ha la pelle squamosa, una coda spelata simile a quella di un topo, e una testa canina con due piccole corna.

I coboldi sono bassi umanoidi simili a rettili, con tendenze sadiche e codarde.

La pelle squamosa di un coboldo varia da marrone ruggine scuro a nero. Gli occhi sono rossi e luminosi e la coda non è prensile. I coboldi vestono di stracci, preferibilmente di colore rosso o arancione.

Solitamente mangiano sia piante che animali, ma non disdegnano le creature senzienti. Trascorrono la maggior parte del loro tempo a fortificare le terre intorno alle loro tane, posizionando trappole e sistemi d'allarme (come fosse con spuntoni, balestre con congegni che le fanno scattare e altri dispositivi meccanici).

Odiano quasi tutti gli altri umanoidi e i folletti, soprattutto gli gnomi e gli spiritelli.

Un coboldo è alto tra i 60 e i 75 cm e pesa da 17,5 a 22,5 kg.

I coboldi parlano il Draconico con una voce simile a quella di un cane che guaisce.

COMBATTIMENTO

I coboldi amano attaccare in superiorità numerica (con un rapporto di almeno due a uno), oppure si affidano a subdoli trucchi; se la proporzione col nemico scende sotto la soglia minima, solitamente scappano. Tuttavia, attaccano gli gnomi a vista anche se sono in parità numerica.

Il combattimento inizia con il lancio di proiettili da fionda, e i coboldi si avvicinano solo quando le forze nemiche sembrano indebolite. Se possibile, preferiscono tendere imboscate nelle zone in cui hanno predisposto delle trappole. Mirano a far cadere nelle trappole il nemico, che poi si trova di fronte ad altri coboldi che gli versano addosso olio bollente o parassiti velenosi, oppure lanciano altri proiettili.

Sensibilità alla luce (Str): I coboldi sono abbagliati in presenza di luce del sole intensa o se sono nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Abilità: I coboldi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole), Cercare e Professione (minatore).

Il coboldo combattente qui presentato ha i seguenti punteggi di caratteristica prima dei modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di Sfida: I coboldi con livelli nelle classi di PNG hanno un GS pari al loro livello del personaggio -3.

SOCIETÀ DEI COBOLDI

I coboldi vivono in luoghi bui: nei sotterranei o nelle foreste più fitte. Sono abili minatori e spesso si insediano all'interno delle miniere stesse in cui stanno lavorando. Una tribù di coboldi può inviare bande da guerra che pattugliano il territorio nel raggio di 15 km dalla tana e attaccano qualunque creatura senziente vi metta piede. Solitamente uccidono i prigionieri e se ne cibano, ma a volte ne vendono alcuni come schiavi. Le loro cattive abitudini e la loro diffidenza nei confronti di altri esseri fanno sì che i coboldi abbiano molti nemici.

Una tana di coboldi ha un cucciolo che non combatte e un uovo ogni dieci adulti.

La divinità patrona dei coboldi è Kurtulmak, che disprezza tutte le creature viventi ad eccezione dei coboldi.

PERSONAGGI COBOLDI

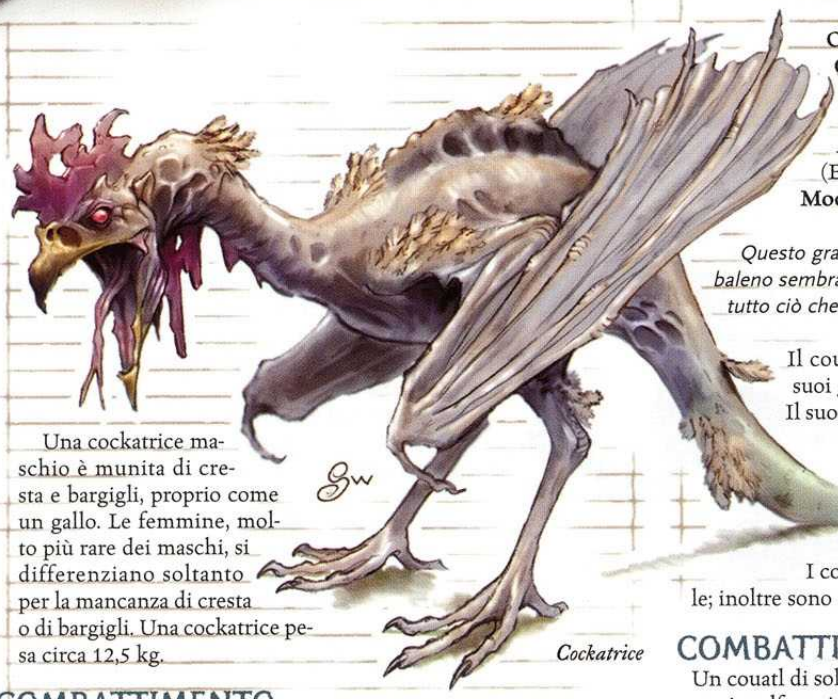
I personaggi coboldi possiedono i seguenti tratti razziali.
– -4 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione.
– Taglia Piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
– La velocità base sul terreno di un coboldo è di 9 metri.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Abilità razziali: Un personaggio coboldo ha un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole), Cercare e Professione (minatore).
– Talenti razziali: Un personaggio coboldo acquisisce talenti in base alla sua classe del personaggio.
– Bonus di armatura naturale +1.
– Qualità speciali (vedi sopra): Sensibilità alla luce.
– Linguaggi automatici: Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Sottocomune.
– Classe preferita: Stregone.
– Modificatore di livello: +0.

COCKATRICE

Bestia magica Piccola
Dadi Vita: 5d10 (27 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (scarsa)
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +5/-1
Attacco: Morso +9 in mischia (1d4-2 più pietrificazione)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d4-2 più pietrificazione)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Pietrificazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 6, Des 17, Cos 11, Int 2, Sag 13, Car 9
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7
Talenti: Allerta, Arma Accurata[B], Schivare
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o stormo (6-13)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-8 DV (Piccola); 9-15 DV (Media)
Modificatore di livello: -

Questo volatile è all'incirca della taglia di una grossa oca o di un tacchino. Possiede la testa e il corpo di un galletto, le ali di un pipistrello e la lunga coda di una lucertola. I suoi occhi brillano di un sinistro lucore cremisi.

La cockatrice è uno strano e repellente ibrido. È famigerata per la sua capacità di tramutare la carne in pietra.



Una cockatrice maschio è munita di cresta e bargigli, proprio come un gallo. Le femmine, molto più rare dei maschi, si differenziano soltanto per la mancanza di cresta o di bargigli. Una cockatrice pesa circa 12,5 kg.

Cockatrice

COMBATTIMENTO

La cockatrice attacca con ferocia qualsiasi cosa rappresenti una minaccia per se stessa o la sua tana. Stormi di cockatrice fanno di tutto per sopraffare e confondere i loro nemici, e in certi casi volano direttamente in faccia ai loro avversari.

Pietrificazione (Sop): Le creature colpite da una cockatrice devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o tramutarsi in pietra all'istante. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le cockatrice sono immuni alla capacità di pietrificazione di altre cockatrice, ma altri attacchi di pietrificazione le influenzano come di norma (lo sguardo di una medusa, il soffio di una gorgone, un incantesimo *carne in pietra*, o simili).

COUATL

Esterno Grande (Nativo)
Dadi Vita: 9d8+18 (58 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +3 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Morso +12 in mischia (1d3+6 più veleno)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (1d3+6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare 2d8+6, afferrare migliorato, veleno, poteri psionici, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione eterea, telepatia 27 m
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +9, Vol +10
Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 14, Int 17, Sag 19, Car 17
Abilità: Acrobazia +15, Ascoltare +16, Cercare +15, Concentrazione +14, Conoscenze (due qualsiasi) +15, Diplomazia +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Saltare +0, Sapienza Magica +15 (+17 pergamene), Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +15 (+17 pergamene)
Talenti: Escludere Materiali[B], Fluttuare, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7

Questo grande serpente con le ali piumate del colore dell'arcobaleno sembra sicuro di sé, possente e pienamente consapevole di tutto ciò che lo circonda.

Il couatl è leggendario per la sua pura bellezza, per i suoi grandi poteri magici e per le sue incrollabili virtù. Il suo intelletto e la sua rettitudine lo hanno reso un oggetto di venerazione nelle regioni in cui risiede.

La creatura è lunga 3,6 metri, con un'apertura alare di circa 4,5 metri. Pesa approssimativamente 900 kg.

I couatl parlano il Comune, il Draconico e il Celestiale; inoltre sono dotati di poteri telepatici (vedi sotto).

COMBATTIMENTO

Un couatl di solito non attacca senza motivo, tuttavia attacca sempre i malfattori colti con le mani nel sacco. Usa la sua capacità di *individuazione dei pensieri* su tutte le creature sospette. Poiché è molto intelligente, il couatl di solito lancia incantesimi a distanza prima di entrare in corpo a corpo. Se sono presenti più couatl, essi concordano una strategia prima di attaccare.

Stritolare (Str): Un couatl infligge 2d8+6 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un couatl può colpire con il morso una creatura fino a due categorie di taglia più grande della sua. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danni iniziali 2d4 For, danni secondari 4d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Poteri psionici (Sop): A volontà: *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del male, individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità, metamorfosi* (solo su se stesso), *spostamento planare* (CD 20). 9° livello dell'incantatore effettivo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Couatl

Incantesimi: Un couatl lancia incantesimi come uno stregone di 9° livello. Può scegliere i suoi incantesimi dalla lista dello stregone, da quella del chierico e dalle liste per i domini dell'Aria, del Bene e della Legge. Gli incantesimi da chierico e quelli di dominio sono considerati arcani per un couatl, ossia la creatura non necessita di un focus divino per lanciarli.

Tipici incantesimi conosciuti (6/7/7/7/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0-*cura ferite minori, distruggere non morti, foschia occultante, frastornare, lettura del magico, luce, raggio di gelo, resistenza*; 1°-*armatura magica, colpo accurato, contrastare elementi, muro di vento, protezione dal caos*; 2°-*cura ferite moderate, raggio rovente, silenzio, splendore dell'aquila*; 3°-*cerchio magico contro il male, evoca mostri III, forma gassosa*; 4°-*charme su mostri, libertà di movimento*.

Transizione eterea (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *transizione eterea* (16° livello dell'incantatore).

Telepatia (Sop): Un couatl può comunicare per

via telepatica con qualsiasi creatura entro 27 metri che abbia un punteggio di Intelligenza. La creatura può rispondere al couatl, se questi lo desidera; non occorre parlare lo stesso linguaggio.

CREATURA CELESTIALE

Le creature celestiali popolano i piani superiori, i reami del bene, anche se sono molto simili agli esseri che si trovano sul Piano Materiale. Sono più belli e maestosi delle loro controparti terrene.

Le creature celestiali spesso hanno colori metallici (in genere argento, oro e platino). Possono essere scambiati per mezzo-celestiali, creature più potenti generate dall'unione di una creatura celestiale con una non celestiale.

ESEMPIO DI CREATURA CELESTIALE

Leone celestiale
Bestia magica Grande (Animale atipico, extraplanare)
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d4+5)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d4+5) e morso +2 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d4+2, punire il male
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, resistenza agli incantesimi 10
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 17, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3*, Osservare +5
Talenti: Allerta, Correre
Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (7-16)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)
Avanzamento: 6-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Combattimento

Le armi naturali di un leone celestiale devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un leone celestiale deve colpire con il morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare.

Assaltare (Str): Se un leone celestiale effettua una carica, può compiere un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco base +7 in mischia, 1d4+2 danni.

Abilità: I leoni celestiali ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o con sottobosco fitto, il bonus a Nascondersi diventa di +8.

CREARE UNA CREATURA CELESTIALE

Il "celestiale" è un archetipo che può essere applicato a qualunque creatura corporea, quale aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale di allineamento buono o neutrale (cui ci si riferirà nel seguito con il termine "creatura base").

Una creatura celestiale fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato. Non ricalcolare i Dadi Vita, bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità se il tipo di creatura cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il loro tipo rimane invariato. La taglia rimane invariata. Le creature celestiali incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura celestiale conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco.

Punire il male (*Sop*): Una volta al giorno, la creatura celestiale può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai suoi DV (massimo +20) contro un avversario malvagio.

Qualità speciali: Una creatura celestiale conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità.

– Scurovisione fino a 18 metri.
– Riduzione del danno (vedi tabella sottostante).
– Resistenza all'acido, al freddo e all'elettricità (vedi tabella sottostante).
– Resistenza agli incantesimi pari ai suoi DV +5 (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza all'acido, all'elettricità e al freddo	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
12 o più	10	10/magia

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si utilizza il valore superiore.

Se la creatura celestiale ottiene la riduzione del danno, le sue armi naturali devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma il punteggio di Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento buono.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; 4-7 DV, come la creatura base +1; 8 DV o più, come la creatura base +2.

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi).

Avanzamento: Come la creatura base +2.

CREATURA IMMONDA

Le creature immonde popolano i piani inferiori, reami del male, nonostante somiglino agli esseri che si trovano sul Piano Materiale. Il loro aspetto è più terrificante rispetto a quello delle loro controparti terrene.

Spesso le creature immonde vengono scambiate per mezzo-immondi, creature più potenti generate dall'unione di un immondo e una creatura non celestiale, o comunque da qualche esecrabile e infernale progetto di procreazione.

ESEMPIO DI CREATURA IMMONDA

Topo crudele abissale
Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Morso +4 in mischia (1d4 più malattia)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d4 più malattia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Malattia, punire il bene
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza al freddo e al fuoco 5, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 6
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 12, Int 3, Sag 12, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +11
Talenti: Allerta, Arma Accurata[B]
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o gruppo (11-20)

Cumulo strisciante

Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo); 4-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Combattimento

Malattia (Str): Febbre lurida - morso, Tempra CD 11, periodo di incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I topi crudeli immondi hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare. Hanno anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciati. Utilizzano il loro modificatore di Destrezza anziché quello di Forza alle prove di Nuotare e Scalare.

CREARE UNA CREATURA IMMONDA

L'"immondo" è un archetipo che può essere applicato a qualunque aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo di allineamento non buono (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base").

Una creatura immonda fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato. Non ricalcolare i Dadi Vita, bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità se il tipo di creatura cambia.

Taglia e tipo: Animali o parassiti con questo archetipo diventano bestie magiche, ma per il resto il loro tipo rimane invariato. La taglia rimane invariata. Le creature immonde incontrate sul Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare.

Attacchi speciali: Una creatura immonda conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base, e inoltre ottiene il seguente attacco.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la creatura immonda può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai suoi DV (massimo +20) contro un avversario malvagio.

Qualità speciali: Una creatura immonda conserva tutte le qualità speciali della creatura base, e inoltre ottiene le seguenti qualità.

- Scurovisione fino a 18 metri.
- Riduzione del danno (vedi tabella sottostante).
- Resistenza al freddo e al fuoco (vedi tabella sottostante).
- Resistenza agli incantesimi pari ai suoi DV +5 (massimo 25).

Dadi Vita	Resistenza al fuoco e al freddo	Riduzione del danno
1-3	5	-
4-7	5	5/magia
8-11	10	5/magia
12 o più	10	10/magia

Se la creatura base possiede già una o più di queste qualità speciali, si utilizza il valore superiore.

Se la creatura immonda ottiene la riduzione del danno, le sue armi naturali devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma il punteggio di Intelligenza è almeno 3.

Ambiente: Qualsiasi piano di allineamento malvagio.
Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; 4-7 DV, come la creatura base +1; 8 DV o più, come la creatura base +2.
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).
Avanzamento: Come la creatura base +2.

CUMULO STRISCIANTE

Vegetale Grande
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Schianto +11 in mischia (2d6+5)
Attacco completo: 2 schianti +11 in mischia (2d6+5)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare 2d6+7
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza al fuoco 10
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 7, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +3*
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Volontà di Ferro
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesori: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +6

Questa creatura appare come un ammasso di foglie e rampicanti con una forma vagamente umana. Ha un corpo simile a un fusto con braccia fibrose e gambe tozze. Sembra non avere una testa.

Il cumulo strisciante (o semplicemente il cumulo), ha l'aspetto di una massa di vegetazione marcia, ma è in realtà un vegetale intelligente e carnivoro.

Il cervello e gli organi sensoriali di un cumulo si trovano nella parte superiore del corpo.

Il cumulo strisciante è quasi del tutto silenzioso e invisibile quando si trova nel suo ambiente naturale, e riesce spesso a cogliere alla sprovvista i suoi avversari. A volte attende immerso nelle acque di uno stagno, in attesa che qualche creatura passi sopra di lui. È in grado di muoversi agilmente anche nell'acqua, e alcuni cumuli di notte hanno anche attaccato gli accampamenti di alcuni viaggiatori.

I viandanti raccontano di aver visto alcuni cumuli striscianti aggirarsi indisturbati nel corso delle peggiori tempeste senza battere ciglio nemmeno quando un fulmine li colpiva direttamente.

Il corpo di un cumulo strisciante ha una circonferenza di circa 2,4 metri ed è alto circa 1,8 metri quando sta in posizione eretta. Pesa approssimativamente 1.900 kg

COMBATTIMENTO

Un cumulo strisciante colpisce o stritola i suoi avversari con due enormi appendici simili a braccia.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il cumulo strisciante deve colpire con entrambi gli attacchi di schianto. Può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può stritolare.

Stritolare (Str): Un cumulo strisciante infligge 2d6+7 danni se supera una prova di lotta.

Immunità all'elettricità (Str): I cumuli striscianti non subiscono danni dall'elettricità. Ogni attacco elettrico (come *stretta folgorante* o *fulmine*) portato contro un cumulo gli conferisce temporaneamente 1d4 punti alla Costituzione. Il cumulo strisciante perde questi punti al ritmo di 1 ogni ora.

Abilità: I cumuli striscianti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Ricevono un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi quando si trovano in zone paludose o boschive.

DEMONE

I demoni sono una razza di creature originarie dell'Abisso, un piano di eterna malvagità. Sono l'incarnazione vivente della ferocia e attaccano qualsiasi creatura, addirittura altri demoni, solo per il piacere di farlo. Traggono piacere dal terrorizzare le loro vittime prima di ucciderle e spesso ne divorano i resti.

Molti demoni, scontenti della loro iniquità, godono nel tentare i mortali per farli diventare tanto depravati quanto loro.

Una vasta schiera di demoni appartiene a una razza (e un sottotipo) conosciuto come "tanar'ri". I tanar'ri costituiscono il gruppo più numeroso e variegato di tutti i demoni, e sono gli indiscussi padroni dell'Abisso. Un tanar'ri possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Immunità all'elettricità e al veleno.

– Resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10.

– *Evoca tanar'ri* (*Mag*): I tanar'ri condividono la capacità di evocare altri membri della loro specie (la probabilità di successo e il tipo di tanar'ri evocati sono riportati nella descrizione di ciascun mostro). Tuttavia, tra la loro arroganza e il fastidio di doversi scambiare favori l'un l'altro, i tanar'ri usano questo potere con una certa riluttanza se non in condizioni di pericolo mortale o di circostanze estreme.

– Telepatia.

Eccetto dove altrimenti indicato, i demoni parlano l'Abissale, il Celestiale e il Draconico.

BABAU

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +7/+12
Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d6+5) e morso +7 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +2d6, capacità magiche, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo o bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, bava protettiva, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 14, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 20, Int 14, Sag 13, Car 16
Abilità: Artista della Fuga +11, Ascoltare +19, Camuffare +13, Cercare +20, Disattivare Congegni +12, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Rapidità di Mano +11, Scalare +15, Scassinare Serrature +11, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o banda (3-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo magro umanoide, ricoperto di pelle nera e coriacea, trasuda odore di morte. Oltre alle sue orecchie appuntite, un corno curvo e piatto fuoriesce dalla parte posteriore del suo cranio. Un morso di denti aguzzi si allarga per quasi la metà della faccia di questa oscena creatura.

I babau offrono i loro servigi come assassini per colpire con una ferocia improvvisa. Sono contorti, formulano piani con la massima attenzione, prima di scendere in campo; hanno sempre la certezza che la battaglia sarà giocata a loro favore.

Quasi tutti i signori dei demoni hanno tra le loro fila un certo numero di babau utilizzati come spie e assassini.

Un babau è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 70 kg.

Combattimento

I babau sono furtivi e scaltri. Attaccano prima di tutto il nemico più potente, con la speranza di eliminare la minaccia principale e poi giocare con il resto. Quando assalgono gli avversari, mettono a segno una letale combinazione di attacchi multipli e attacchi furtivi.

Le armi naturali di un babau, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Attacco furtivo (Str): Un babau può compiere un attacco furtivo come un ladro e infliggere 2d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando il babau attacca ai fianchi.

Capacità magiche: A volontà: *dissolvi magie, oscurità, teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*. 7° livello dell'incantatore.

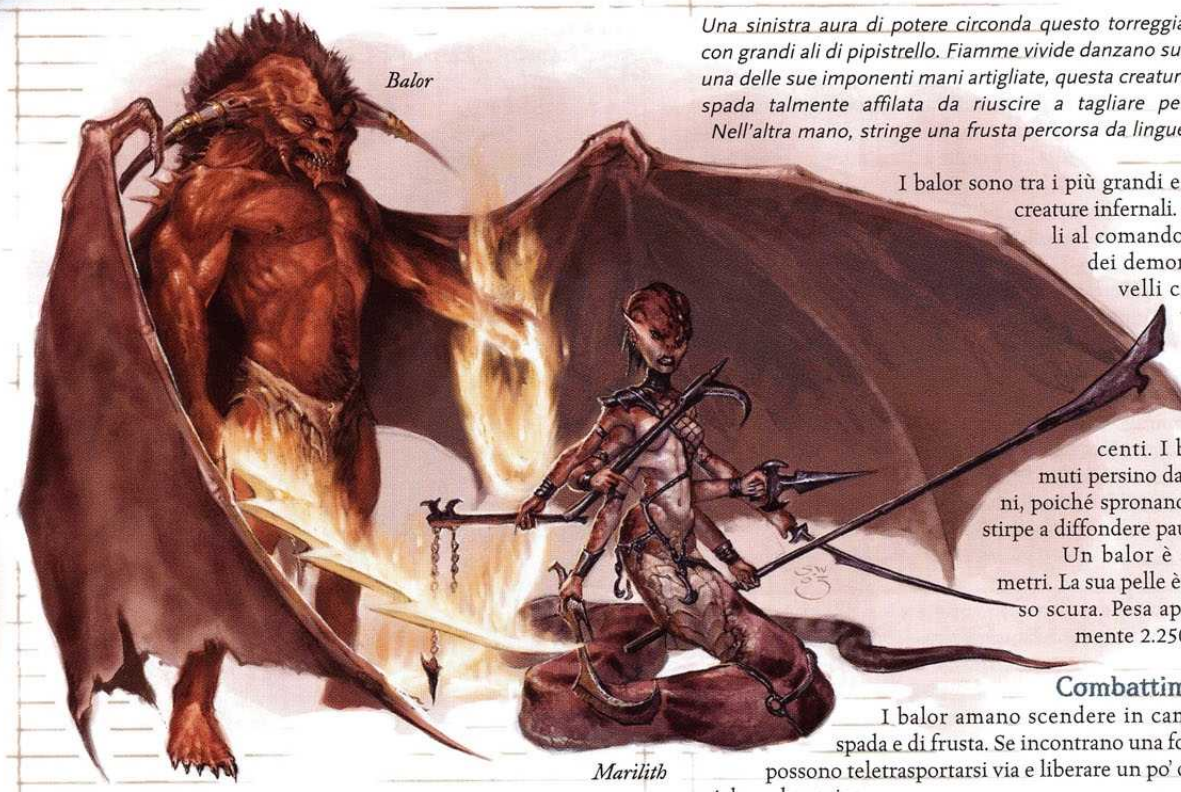
Bava protettiva (Sop): Un muco gelatinoso di colore rossastro ricopre la pelle del babau. Ogni arma che lo colpisce subisce 1d8 danni da acido causati dalla poltiglia corrosiva e la durezza dell'arma non riduce questi danni. Un'arma magica può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 per evitare di subire questi danni. Una creatura che colpisce il babau con un attacco senz'armi, con un colpo senz'armi, un incantesimo a contatto o un'arma naturale subisce questi danni, come pure può evitarlo con un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un babau può tentare di evocare 1 babau con una probabilità di successo del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Abilità: I babau ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

BALOR

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 20d8+200 (290 pf)
Iniziativa: +11
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 35 (-1 taglia, +7 Des, +19 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +20/+36
Attacco: *Spada lunga vorpal+1* +31 in mischia (2d6+8/19-20)
Attacco completo: *Spada lunga vorpal+1* +31/+26/+21/+16 in mischia (2d6+8/19-20) e *frusta infuocata+1* +30/+25 in mischia (1d4+4 più fuoco più intralciare); o 2 schianti + 31 in mischia (1d10+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con la *frusta infuocata+1*)
Attacchi speciali: Spasmo mortale, intralciare, capacità magiche, *evoca tanar'ri*, spada vorpal
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene e ferro freddo, scurovisione 18 m, corpo infuocato, immunità al all'elettricità,



Balor

Marilith

Una sinistra aura di potere circonda questo torreggiante umanoide con grandi ali di pipistrello. Fiamme vivide danzano sulla sua pelle. In una delle sue imponenti mani artigliate, questa creatura impugna una spada talmente affilata da riuscire a tagliare persino l'anima. Nell'altra mano, stringe una frusta percorsa da lingue di fuoco.

I balor sono tra i più grandi e terribili delle creature infernali. Sono i generali al comando delle armate dei demoni. Sono i cervelli che ordiscono trame per impadronirsi del potere e distruggere gli innocenti. I balor sono temuti persino dagli altri demoni, poiché spronano la loro stessa stirpe a diffondere paura e miseria. Un balor è alto circa 3,6 metri. La sua pelle è in genere rosso scura. Pesa approssimativamente 2.250 kg.

Combattimento

I balor amano scendere in campo armati di spada e di frusta. Se incontrano una forte resistenza, possono teletrasportarsi via e liberare un po' di capacità magiche sul nemico.

La *frusta infuocata+1* di un balor è arma lunga e flessibile, dotata di molte code, ricoperte da ganci, spuntoni e sfere. L'arma infligge danni taglienti e contundenti, oltre ai danni da fuoco.

Le armi naturali di un balor, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Spasmo mortale (Str): Un balor, alla sua morte, esplode in un accecante lampo di luce che infligge 100 danni a qualsiasi cosa si trovi entro un raggio di 30 metri (Riflessi CD 30 dimezza). Questa esplosione distrugge automaticamente qualsiasi arma impugnata dal balor. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Intralciare (Str): La *frusta infuocata+1* di un balor intralcia un nemico quasi come un attacco con la rete. La frusta ha 20 punti ferita. Se la frusta va a segno, la vittima e il balor compiono all'istante prove di Forza contrapposte; se il balor vince, trascina la vittima verso il suo corpo infuocato (vedi sotto). Il bersaglio rimane attaccato al corpo del balor fino a quando non riesce a liberarsi dalla frusta.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *dissolvi magie superiore, dominare mostri* (CD 27), *demenza* (CD 25), *parola del potere stordire, telecinesi* (CD 23), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *implosione* (CD 27), *tempesta di fuoco* (CD 26). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Spada vorpal (Sop): Ogni balor possiede uno *spada lunga vorpal+1* che ha l'aspetto di una fiamma o di un fulmine.

al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, resistenza agli incantesimi 28, telepatia 30 m, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +19, Vol +19

Caratteristiche: For 35, Des 25, Cos 31, Int 24, Sag 24, Car 26

Abilità: Ascoltare +38, Camuffare +8 (+10 recitazione), Cercare +30, Concentrazione +33, Conoscenze (due qualsiasi) +30, Diplomazia +35, Intimidire +33, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +26, Osservare +38, Percepire Intenzioni +30, Raggirare +31, Sapienza Magica +30 (+32 pergamene), Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +31 (+33 pergamene)

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*telecinesi*), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario o drappello (1 balor, 1 marilith e 2-5 hezrou)

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard, più *spada lunga vorpal+1* e *frusta infuocata+1*

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 21-30 DV (Grande); 31-60 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

DEMONI PER GRADO DI SFIDA

Una breve rassegna dei demoni descritti in queste pagine:

GS 2	Dretch	Un demone pestifero che attacca e si muove in massa.
GS 2	Quasit	Una piccola entità astuta che aiuta i mortali malvagi.
GS 6	Babau	Un assassino alto e scarnificato, con lunghi denti.
GS 7	Succube	Una tentatrice seducente che può assumere molte forme.
GS 9	Vrock	Un guerriero feroce simile a un avvoltoio che si compiace della guerra.
GS 10	Bebilith	Un orrore torreggiante simile a un ragno che dà la caccia tanto ai demoni quanto ai mortali.
GS 11	Hezrou	Un demone simile a un rospo che emana un fetore debilitante, con lo solo scopo di far cadere in tentazione i mortali.
GS 11	Recuperatore	Un costrutto demoniaco simile a un ragno, dotato di letali raggi oculari.
GS 13	Glabrezu	Un gigantesco demone torreggiante che induce in tentazione i mortali con la brama del potere.
GS 14	Nalfeshnee	Un giudice dei dannati soprappeso e simile a un gorilla, con una letale capacità di punire.
GS 17	Marilith	Una serpentiforme regina demoniaca con sei braccia, generalessa delle armate dell'abisso.
GS 20	Balor	Un possente signore demoniaco del fuoco con una spada vorpal e terrificanti capacità magiche.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un balor può evocare automaticamente 4d10 dretch, 1d4 hezrou, o 1 nalfeshnee, glabrezu, marilith o balor. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 9° livello.

Corpo infuocato (Sop): Il corpo di un balor è avvolto dalle fiamme. Chiunque entri in lotta con un balor subisce 6d6 danni da fuoco ogni round.

Visione del vero (Sop): I balor possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (20° livello dell'incantatore).

Abilità: I balor ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Tattiche round per round

Il balor è un combattente letale a distanza, e usa le sue capacità magiche per attaccare da lontano.

Prima della battaglia: Aura sacrilega.

1° round: Implosione o *tempesta di fuoco, telecinesi* rapida, o evoca altri demoni. Se il balor non pensa di correre un serio pericolo conserva le capacità che possono essere usate soltanto una volta al giorno e utilizza invece *blasfemia.*

2° round: Demenza o *parola del potere stordire.*

3° round: Attacco completo con le armi, comprensivo di intralciare con la frusta.

4° round: Teletrasporto o si allontana in volo con un nemico intralciato per portarsi a distanza; ripete il 1° round e continua.

Un balor che vuole allontanare o neutralizzare un gruppo senza uccidere i suoi nemici evita gli attacchi letali.

Prima della battaglia: Aura sacrilega.

1° round: Dominare mostri.

2° round: Parola del potere stordire.

3° round: Demenza o *telecinesi* per incapacitare o respingere un avversario pericoloso.

4° round: Teletrasporto o si allontana in volo per portarsi a distanza; ripete il 1° round e continua.

Bebilith

BEBILITH

Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 12d8+96 (150 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 22 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +12/+29
Attacco: Morso + 19 in mischia (2d6+9 più veleno) o ragnatela +11 a distanza
Attacco completo: Morso + 19 in mischia (2d6+9 più veleno) e 2 artigli +14 in mischia (2d4+4); o ragnatela +11 a distanza
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Veleno, squartare armatura, ragnatela
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, spostamento planare, olfatto acuto, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche: For 28, Des 12, Cos 26, Int 11, Sag 13, Car 13
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +15, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Saltare +28, Scalare +24, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Seguire Tracce
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Un enorme ragno deforme emerge dall'oscurità. Le sue zampe anteriori terminano con speroni uncinati, mentre fila di bava velenosa pendono dalla sua bocca zannuta.

I bebilith sono enormi demoni predatori dall'aspetto di aracnidi che cacciano altri demoni. Benché preferiscano cacciare gli altri demoni, non disdegnano inseguire e attaccare tutti i tipi di creature.

Un bebilith è grosso quanto un cavallo da tiro, con le zampe che misurano 4,2 metri di lunghezza. Pesa più di due tonnellate.

I bebilith non parlano l'Abissale, ma lo capiscono. La telepatia permette loro di comunicare silenziosamente.

Combattimento

Un bebilith attacca qualsiasi creatura a vista. In genere sceglie un bersaglio e concentra i suoi attacchi contro quest'ultimo, usando le sue ragnatele per isolarlo dai compagni. Nel caso in cui il bebilith fosse sopraffatto da avversari più potenti, cercherebbe di mordere una o più vittime per poi ritirarsi, nell'attesa che il veleno faccia effetto.

Le armi naturali di un bebilith, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 24; danni iniziali 1d6 Cos, danni secondari 2d6 Cos. Il veleno dei bebilith è facilmente deteriorabile, a contatto con l'aria perde efficacia e diventa una bava inerte e fetida. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Squartare armatura (Str): Se un bebilith va a segno con entrambi gli artigli, può fare a pezzi qualsiasi armatura indossata dal suo avversario. Questo attacco infligge 4d6+18 danni all'armatura dell'avversario. Le creature che non indossano un'armatura non sono influenzate da questo attacco speciale. Un'armatura con 0 o meno punti ferita è distrutta. L'armatura danneggiata si può riparare con una prova di Artigianato (fabbricare armature) effettuata con successo.

Ragnatela (Str): Un bebilith può lanciare ragnatele fino a quattro volte al giorno. Questo effetto è simile a un attacco con la rete, ma con una gittata massima di 27 metri, e un incremento di gittata di 3 metri. Questo attacco è efficace contro bersagli al massimo di taglia Mastodontica. La ragnatela imprigiona il bersaglio sul posto e non consente alcun movimento.

Una creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 24 o strappare la ragnatela con una prova di Forza con CD 24. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione. La ragnatela ha 14 punti ferita e durezza 0. Esiste una probabilità del 75% che la ragnatela non bruci nel caso in cui fosse applicato un qualche tipo di fuoco (si effettui la prova a ogni round).

Spostamento planare (Sop): Questa capacità influenza soltanto il bebilith. È altrimenti identica all'incantesimo (12° livello dell'incantatore).

Abilità: La colorazione maculata di un bebilith gli conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

DRETCH

Esterno Piccolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d6+1) e morso +2 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 14, Int 5, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +5, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +5, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce)
Talenti: Multiattacco
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), gruppo (6-15) o folla (10-40)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 3-6 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questa creatura dall'aspetto umanoide ha un corpo tozzo, quasi del tutto glabro e ricoperto di vesciche, con una pelle pallida e malsana. La sua bocca è molle con piccole zanne.

I dretch sono creature patetiche ma maligne che trascorrono buona parte del loro tempo spostandosi in massa o al servizio come truppa di basso rango delle armate tanar'ri.

Un dretch è alto circa 1,2 metri e pesa approssimativamente 30 kg.

I dretch sono muti, ma possono comunicare per via telepatica.

Combattimento

I dretch sono combattenti lenti, stupidi e poco efficaci. Negli scontri corpo a corpo, si affidano alla loro riduzione del danno per restare in vita. In gruppo, contano sul numero per sopraffare il nemico e subito evocano altri dretch per aumentare le loro probabilità di vittoria. Fuggono al primo segno di pericolo, a meno che la presenza di demoni più potenti non li costringa a combattere.

La paura dei dretch per i demoni superiori è persino maggiore di quella che hanno di morire.

Quando sono in combattimento da soli, i dretch si dimenticano spesso di usare le loro capacità magiche.

Le armi naturali di un dretch, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *nube maleodorante* (CD 13), *spaventare* (CD 12). 2° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

***Evoca tanar'ri* (Mag):** Una volta al giorno un balor può tentare di evocare un altro dretch con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Telepatia (Sop): I dretch possono comunicare per via telepatica con qualsiasi creatura entro 30 metri che parli l'Abissale.

GLABREZU

Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 12d8+120 (174 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +12/+30
Attacco: Chela +20 in mischia (2d8+10)
Attacco completo: 2 chele +20 in mischia (2d8+10) e 2 artigli +18 in mischia (1d6+5) e morso +18 in mischia (1d8+5)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 21, telepatia 30 m, visione del vero
Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +8, Vol +11
Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos 31, Int 16, Sag 16, Car 20
Abilità: Ascoltare +26, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +18, Concentrazione +25, Conoscenze (due qualsiasi) +18, Diplomazia +9, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +18, Osservare +26, Percepire Intenzioni +18, Raggirare +22, Sapienza Magica +18, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Persuasivo
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o drappello (1 glabrezu, 1 succube e 2-5 vrock)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è alta come un gigante, con un corpo muscoloso e imponente. Le sue quattro braccia terminano con armi, due con mani artigliate, due con potenti chele. La sua testa canina è sormontata da zanne e il suo muso trabocca di zanne affilate. I suoi occhi brillano di una luce fredda, scura e penetrante, e rispecchiano astuzia e intelligenza.

Hezrou

Babau

Dretch

Come i succubi, i glabrezu inducono i loro avversari in tentazione, ma li allettano con la brama del potere invece che con la passione. I glabrezu hanno penetranti occhi viola, con la carnagione che varia da dal rosso bruno al nero pece. Un glabrezu è alto circa 4,5 metri e pesa approssimativamente 2.250 kg.

Combattimento

I glabrezu preferiscono i sotterfugi alla battaglia. Tuttavia, se tutti i loro tentativi di allettare o di ingannare l'avversario falliscono, questi enormi demoni attaccano con veemenza. Attacco con *confusione* e poi con gli attacchi in mischia, allo scopo di finire gli avversari feriti con *influenza sacrilega* o *martello del caos*.

Le armi naturali di un glabrezu, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un glabrezu deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con una chela. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Capacità magiche: A volontà: *confusione* (CD 19), *dissolvi magie*, *immagine speculare*, *influenza sacrilega*, *inversione della gravità* (CD 22), *martello del caos* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg oggetti). 1 volta al giorno: *parola del potere stordire*. 14° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Una volta al mese, un glabrezu può realizzare un *desiderio* di un umanoide mortale. Il demone può inoltre usare questa capacità per offrire al mortale qualsiasi cosa egli desideri, ma a meno che il *desiderio* non venga formulato per portare dolore e sofferenza nel mondo, il glabrezu chiede in cambio terribili azioni malvagie o un grande sacrificio.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un glabrezu può tentare di evocare 4d10 dretch o 1d2 vrock con una probabilità di successo del 50%, o un altro glabrezu con una probabilità di successo del 20%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Visione del vero (Sop): I glabrezu usano di continuo visione del vero, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore).

Abilità: I glabrezu ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

HEZROU

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 10d8+93 (138 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +10/+19
Attacco: Morso +14 in mischia (4d4+5)
Attacco completo: Morso +14 in mischia (4d4+5) e 2 artigli +9 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, fetore, afferrare migliorato, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 19, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +7, Vol +9
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 29, Int 14, Sag 14, Car 18
Abilità: Artista della Fuga +13, Ascoltare +23, Cercare +15, Concentrazione +22, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +23, Sapienza Magica +15, Scalare +18, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce), Utilizzare Corde +0 (+2 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Robustezza
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +9

Questa creatura assomiglia a un rospo umanoide con le braccia al posto delle zampe anteriori. La sua larga bocca presenta file di possenti denti smussati, e lunghi aculei corrono lungo la sua schiena.

Gli hezrou sono i sergenti demoniaci, sovrintendono la formazione degli eserciti e comandano le unità in battaglia. Non possiedono l'acume strategico dei demoni più potenti, ma sono abili tattici in battaglia.

Un hezrou può camminare tanto eretto quanto a quattro zampe, ma combatte sempre in piedi.

Un hezrou è alto circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 375 kg.

Combattimento

Gli hezrou amano lo scontro all'arma bianca, persino più dei vrock. Spingono i loro attacchi nel cuore delle schiere dei loro nemici, così che il loro fetore possa fare effetto quanto prima. Per lo più si gettano nella mischia usando *blasfemia*, cui fanno seguire l'occasionale *influenza sacrilega* o *martello del caos*, quali che siano gli allineamenti dei loro avversari.

Le armi naturali di un hezrou, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un hezrou deve colpire con entrambi i suoi artigli. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Capacità magiche: A volontà: *influenza sacrilega* (CD 18), *martello del caos* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 3 volte al giorno: *blasfemia* (CD 21), *forma gassosa*. 13° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Fetore (Str): Un hezrou, ogni volta che combatte, secerne dalla sua pelle un liquido tossico e venefico. Qualsiasi creatura vivente (eccetto altri demoni) entro 3 metri deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 o rimanere nauseata fino a quando rimane nell'area di effetto e per 1d4 round subito dopo. Le creature che superano il tiro salvezza rimangono inferme fino a quando restano nell'area. Una creatura che ha superato il tiro salvezza non può più essere influenzata dal fetore dello stesso hezrou per 24 ore. Un incantesimo *neutralizza veleno* o *ritarda veleno* rimuove entrambi gli effetti da una creatura. Le creature immuni al veleno non si possono influenzare, mentre quelle resistenti al veleno ricevono i loro bonus ai tiri salvezza, come di norma. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un hezrou può tentare di evocare 4d10 dretch o un altro hezrou con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Abilità: Gli hezrou ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

MARILITH

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 16d8+144 (216 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 29 (-1 taglia, +4 Des, +16 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +16/+29
Attacco: Spada lunga +25 in mischia (2d6+9/19-20), o schianto +24 in mischia (1d8+9) o colpo di coda +24 in mischia (4d6+9)
Attacco completo: Spada lunga primaria +25/+20/+15/+10 in mischia (2d6+9/19-20) e 5 spade lunghe +25 in mischia (2d6+4/19-20) e colpo di coda +22 in mischia (4d6+4); o 6 schianti +24 in mischia (1d8+9) e colpo di coda +22 in mischia (4d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Stritolare 4d6+13, afferrare migliorato, capacità magiche, *evoca tanar'ri*

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene e ferro freddo, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m, visione del vero
Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +14, Vol +14
Caratteristiche: For 29, Des 19, Cos 29, Int 18, Sag 18, Car 24
Abilità: Ascoltare +31, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +23, Concentrazione +28, Diplomazia +30, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +19, Osservare +31, Percepire Intenzioni +23, Raggirare +26, Sapienza Magica +23 (+25 pergamene), Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +26 (+28 pergamene)
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard, più 1d4 armi magiche
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 17-20 DV (Grande); 21-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo essere grande e insolito sembra una donna attraente con sei braccia, almeno dalla cintola in su. La creatura, dalla vita in giù, ha il corpo di un serpente gigantesco, con spire ricoperte di scaglie verdi.

I marilith sono generali e strateghi, spesso competono con i balor per puro ingegno e astuzia. Alcuni prestano servizio come tenenti per le famiglie reali demoniache.

Un marilith di solito impugna una spada lunga in ciascuna delle sue sei braccia e indossa molti gioielli e bracciali.

Nalfeshnee

Succube

Un marilith è alto circa 2,7 metri e misura 6 metri dalla testa alla punta della coda. Pesa approssimativamente 2.000 kg.

Combattimento

Benché i marilith si potenzino su grandi strategie e tattiche di guerra, adorano lo scontro fisico e non si sottraggono mai a un combattimento. Ciascuna delle sei braccia di un marilith può impugnare un'arma, la creatura inoltre ottiene tre attacchi aggiuntivi con la sua arma primaria. È raro che i marilith si gettino nella mischia a testa bassa, poiché preferiscono rimanere nelle retrovie e vagliare la situazione. Cercano sempre di trarre il massimo vantaggio possibile dal terreno di battaglia, dagli ostacoli, come pure da ogni debolezza o vulnerabilità degli avversari.

Le armi naturali di un marilith, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Stritolare (Str): Un marilith infligge 4d6+13 danni con una prova di lotta effettuata con successo. La creatura stritolata deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 27 o perdere conoscenza fino a quando rimane tra le spire del marilith e per 2d4 round subito dopo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il marilith deve colpire con il suo colpo di coda. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta può stritolare.

Capacità magiche: A volontà: *allineare arma, arma magica, aura sacrilega* (CD 25), *barriera di lame* (CD 23), *immagine proiettata* (CD 23), *metamorfosi, telecinesi* (CD 22), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*. 16° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un marilith può tentare di evocare 4d10 dretch, 1d4 hezrou o 1 nalfeshnee con una probabilità di successo del 50%, o 1 glabrezu o un altro marilith con una probabilità di successo del 20%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 5° livello.

Visione del vero (Sop): I marilith usano di continuo questa capacità, come l'incantesimo (16° livello dell'incantatore).

Abilità: I marilith ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Talenti: In combinazione con le sue capacità naturali, il talento Combattere con Più Armi consente al marilith di attaccare con tutte le sue braccia senza alcuna penalità.

NALFESHNEE

Quasit

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 14d8+112 (175 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 12 m (scarsa)
Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +1 Des, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +14/+29
Attacco: Morso +20 in mischia (2d8+7)
Attacco completo: Morso +20 in mischia (2d8+7) e 2 artigli +17 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Punire, capacità magiche, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 22, telepatia 30 m, visione del vero
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +10, Vol +15
Caratteristiche: For 25, Des 13, Cos 27, Int 22, Sag 22, Car 20
Abilità: Ascoltare +31, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +23, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +23, Diplomazia +26, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +10, Osservare +31,

Percepire Intenzioni +23, Raggirare +22, Sapienza Magica +25 (+27 pergamene), Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +22 (+24 pergamene)
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Spingere Migliorato
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario o drappello (1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2-5 vrock)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 15-20 DV (Enorme); 21-42 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è un grottesco incrocio tra un gorilla e un corpulento cinghiale. Ritto sulle sue zampe posteriori, è alto tre volte più di un uomo. Un paio di ali piumate, che sembrano piccole in modo grottesco rispetto al resto del suo corpo, spunta dalla sua schiena.

Questi enormi demoni attendono l'arrivo delle anime dannate nell'Abisso, dove i nalfeshnee le giudicheranno. Va da sé che i nalfeshnee colgono qualsiasi pretesto per iniziare il tormento dei dannati.

Un nalfeshnee è in grado di volare, nonostante le sue piccole ali.

Un nalfeshnee è alto circa 6 metri e pesa approssimativamente 4.000 kg.

Combattimento

I nalfeshnee, quando sono alle prese con le loro missioni nei bassifondi, di solito disprezzano il combattimento, perché non alla loro altezza. Tuttavia, se ne hanno l'occasione, cedono alla loro indole sanguinaria e scendono in battaglia. Rendono inabili i loro avversari con la capacità di punire e li fanno a pezzi quando non possono reagire.

Le armi naturali di un nalfeshnee, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Punire (Sop): Tre volte al giorno un nalfeshnee può creare un'aureola di luce sacrilega. Quando il demone attiva la capacità, raggi dei colori dell'arcobaleno sprizzano e circondano tutto il suo corpo. Un round dopo erompono in un'esplosione del raggio di 18 metri. Qualsiasi creatura entro quest'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o rimanere frastornata per 1d10 round, tormentata dalle immagini dei suoi incubi peggiori. La creatura ottiene i suo bonus completi di Destrezza e di scudo alla CA se attaccata, ma non può intraprendere alcuna azione. Gli altri demoni sono immuni a questo effetto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega* (CD 23), *dissolvi magie superiore*, *invocare il fulmine* (CD 18), *lentezza* (CD 18), *regressione mentale* (CD 20), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Due volte al giorno un nalfeshnee può tentare di evocare 1d4 vrock, 1d4 hezrou o 1 glabrezu con una probabilità di successo del 50%, o un altro nalfeshnee con una probabilità di successo del 20%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 5° livello.

Visione del vero (Sop): I nalfeshnee usano di continuo visione del vero, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore).

Abilità: I nalfeshnee ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

QUASIT

Esterno Minuscolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (perfetta)
Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-6
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d3-1 più veleno)
Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d3-1 più veleno) e morso +3 in mischia (1d4-1)
Spazio/Portata: 75 cm/0 m
Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 5/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità al veleno, resistenza al fuoco 10
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Camuffare +0 (+2 recitazione), Cercare +6, Conoscenze (una qualsiasi) +6, Diplomazia +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +6, Raggirare +6, Sapienza Magica +6
Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: - (Famiglio Migliorato)

Una minuscola creatura umanoide con le corna appuntite e le ali di pipistrello si libra nell'aria. Le sue mani e i piedi sono slanciati e sinuosi, con lunghe dita artigliate. Porri e verruche ricoprono la sua pelle verdastra.

I quasit sono insidiosi demoni dell'Abisso. A volte offrono i loro servigi come spie e consiglieri agli incantatori caotici malvagi. Nella sua forma naturale, un quasit raggiunge un'altezza di quasi 50 centimetri e un peso di circa 4 kg.

I quasit parlano il Comune e l'Abissale.

Combattimento

I quasit, che bramano vincere e governare tanto quanto gli altri demoni, sono in fondo codardi. In genere tendono agguati, usando le loro capacità di forma alternativa e di *invisibilità* per giungere a portata, e poi tentare di svignarsela. Se costretti alla ritirata usano la loro capacità di *incuti paura* per scoraggiare gli inseguitori.

Le armi naturali di un quasit, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13; danni iniziali 1d4 Des, danni secondari 2d4 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +2.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *incuti paura* (come l'incantesimo, eccetto che l'area è un raggio di 9 metri centrata sul quasit, CD del tiro salvezza 11). 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Una volta alla settimana un quasit può usare *comunione* per porre sei domande. La capacità per il resto funziona come l'incantesimo (12° livello dell'incantatore).

Forma alternativa (Sop): Un quasit, a volontà, può assumere altre forme con un'azione standard. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso (12° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che un quasit non recupera punti ferita grazie alla trasformazione e può assumere soltanto una o due forme di taglia non superiore a quella Media. Le forme più comuni sono pipistrelli, millepiedi mostruosi, rospi e lupi. Un quasit in forma alternativa perde il suo attacco con il veleno.

RECUPERATORE

Costrutto Enorme (Extraplanare)
Dadi Vita: 10d10+80 (135 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 21 (-2 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +7/+25
Attacco: Artiglio +15 in mischia (2d6+10) e raggio oculare +8 contatto a distanza
Attacco completo: 4 artigli +15 in mischia (2d6+10) e morso +10

in mischia (1d8+5) e raggio oculare +8 contatto a distanza
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Raggi oculari, *trovare bersaglio*, afferrare migliorato
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 31, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 11-15 DV (Enorme); 16-30 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un ragno gigante, alto il doppio di un umano. Le sue zampe anteriori terminano con artigli a forma di mannaia. Quattro occhi bulbosi, con riflessi malevoli, emergono dal suo carapace.

Il recuperatore è specializzato nel ritrovare oggetti smarriti o desiderati, schiavi in fuga o nemici, e nel riportarli al suo padrone. I recuperatori furono creati attraverso rituali di oscena stregoneria per essere guerrieri al servizio dei demoni nobili e più potenti. I saggi credono per lo più che siano stati costruiti con la stessa foggia dei bebilith. I demoni più potenti spesso utilizzano questi costrutti privi di intelligenza per compiere imprese riprovevoli o missioni che non si fiderebbero ad assegnare a membri della loro stessa machiavellica genia.

Combattimento

I recuperatori attaccano con quattro artigli, ma i loro raggi oculari sono assai più letali.

Raggi oculari (Sop): Gli occhi di un recuperatore possono produrre quattro differenti raggi magici con un raggio di azione di 30 metri. Ogni round, può lanciare un raggio con un'azione gratuita. Un dato raggio si può usare solo una volta ogni 4 round. Un recuperatore può lanciare un raggio oculare nello stesso round in cui porta un attacco fisico. La CD dei tiri salvezza contro tutti i raggi è 18. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Destrezza.

I quattro effetti sono:

Fuoco: Infligge 12d6 danni da fuoco al bersaglio (Riflessi dimezza).

Freddo: Infligge 12d6 danni da freddo al bersaglio (Riflessi dimezza).

Elettricità: Infligge 12d6 danni da elettricità al bersaglio (Riflessi dimezza).

Pietrificazione: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o tramutarsi permanentemente in pietra.

***Trovare bersaglio* (Mag):** Quando gli viene ordinato di trovare un oggetto o una creatura, un recuperatore procede in modo esatto, come se fosse guidato da un incantesimo *rivela locazioni*. L'essere che assegna l'incarico deve aver visto la creatura ricercata (o possedere un oggetto che le appartiene) o aver toccato l'oggetto richiesto. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 8° livello.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità un recuperatore deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può bloccare l'avversario con la sua bocca. Questo è in genere il modo con cui "recupera" le cose.

SUCCUBE

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +6/+7
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di energia, capacità magiche, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 18, telepatia 30 m, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 13, Int 16, Sag 14, Car 26
Abilità: Artista della Fuga +10, Ascoltare +19, Camuffare +17* (+19 recitazione), Cercare +12, Concentrazione +10, Conoscenze (una qualsiasi) +12, Diplomazia +12, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +19, Raggirare +19, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Mobilità, Persuasivo, Schivare
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 7-12 DV (Medio)
Modificatore di livello: +6

Questa creatura ha un corpo statuario, di una bellezza stupefacente che mozza il fiato, con pelle perfetta e capigliatura corvina. Le sue forme, così tentatrici, hanno però un lato alieno. Enormi ali da pipistrello si dispiegano sulla sua schiena, e il suo sguardo riflette una sinistra malia.

I succubi sono i più avvenenti tra i tanar'ri (forse di tutti i demoni), e vivono per far cadere in tentazione i mortali.

Un succube è alto circa 1,8 metri e nella sua forma naturale pesa approssimativamente 63 kg.

Combattimento

I succubi non sono combattenti. Rifuggono gli scontri non appena possibile. Se costretti a combattere, possono attaccare con i loro artigli, ma preferiscono mettere i loro nemici l'uno contro altro. I succubi usano la loro capacità di *metamorfosi* per assumere forma umanoide e perpetrare questo inganno indefinitamente. La loro

tattica preferita, quando hanno a che fare con un gruppo di eroi, è fingere amicizia e creare l'occasione per rimanere soli con uno di essi, e dopo di che il succube può usare il suo bacio mortale. I succubi non hanno alcun problema a recitare anche la parte della donzella in pericolo se incontrati in un dungeon.

Le armi naturali di un succube, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Risucchio di energia (Sop): Un succube risucchia energia da un mortale che ha indotto in tentazione o anche soltanto baciato. Se il bersaglio non vuole essere baciato, il succube deve cominciare una lotta, che provoca un attacco di opportunità. Il bacio o l'abbraccio del succube infligge un livello negativo. Il bacio ha inoltre gli stessi effetti di un incantesimo di *suggestione*, ovvero persuadere la vittima ad accettare un altro bacio del succube. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 per negare gli effetti della *suggestione*. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo è 21. Le CD di questi tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Glabrezu

Capacità magiche: A volontà: *charme sui mostri* (CD 22), *individuazione del bene, individuazione dei pensieri* (CD 20), *metamorfosi* (soltanto forma umanoide, durata illimitata), *suggestione* (CD 21), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *transizione eterea* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un succube può tentare di evocare 1 vrock con una probabilità di successo del 30%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Linguaggi (Sop): Un succube possiede una capacità di linguaggi permanente (come l'incantesimo, 12° livello dell'incantatore). I succubi di solito usano la comunicazione verbale con i mortali.

Abilità: I succubi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

*Un succube che utilizza la sua capacità di *metamorfosi* ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffarsi.

VROCK

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)
Dadi Vita: 10d8+70 (115 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +10/+20
Attacco: Artiglio +15 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (2d6+6) e morso +13 in mischia (1d8+3) e 2 speroni +9 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Danza della rovina, capacità magiche, spore, stridio stordente, *evoca tanar'ri*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 17, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +9, Vol +10
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 25, Int 14, Sag 16, Car 16
Abilità: Ascoltare +24, Cercare +15, Concentrazione +20, Conoscenze (una qualsiasi) +15, Diplomazia +5, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +24, Percepire Intenzioni +16, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 11-14 DV (Grande); 15-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +8

Questa creatura assomiglia a un incrocio tra un umano gigantesco e un avvoltoio enorme. Ha braccia forti e muscolose coperte di piccole penne grigie, un lungo collo sormontato dalla testa di avvoltoio e ampie ali piumate.

I vrock prestano servizio come guardie del corpo ai demoni più potenti o come truppe d'assalto volanti nelle guerre abissali.

Un vrock è alto circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 250 kg.

Vrock

Combattimento

I vrock sono guerrieri crudeli che adorano affrontare il nemico in prima linea e provocare il maggior danno possibile. Avanzano baldanzosi in battaglia, librandosi in volo quel tanto che basta per poter usare le loro zampe artigliate. Nonostante i loro vantaggi nei movimenti, l'amore profondo per il combattimento spesso conduce i vrock nel combattimento in mischia anche in condizioni di svantaggio.

Le armi naturali di un vrock, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Danza della rovina (Sop): Per utilizzare questa capacità, un gruppo di tre o più vrock, stretti per mano, deve formare un cerchio, danzare e cantare a squarciagola. Al termine del terzo round di danza, un'onda di crepitante energia si sprigiona verso l'esterno in un raggio di 30 metri. Tutte le creature eccetto i demoni che si trovano entro il raggio di azione subiscono 20d6 danni (Riflessi CD 18 dimezza). Stordire, paralizzare o uccidere uno dei vrock interrompe la danza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *immagine speculare, telecinesi* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *eroismo*. 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Spore (Str): Un vrock, con un'azione gratuita, può rilasciare dal suo corpo una nube di spore una volta ogni 3 round. Le spore infliggono 1d8 danni automaticamente a tutte le creature adiacenti al vrock. Le spore quindi penetrano sotto la pelle e si sviluppano, infliggendo altri 1d4 danni per round per 10 round. La vittima, al termine di questo periodo, è coperta da un groviglio di rampicanti (le liane sono innocue e avvizziscono in 1d4 giorni). Un incantesimo

ritarda veleno arresta la crescita delle spore per la sua durata. Gli incantesimi *benedizione*, *neutralizza veleno* o *rimuovi malattia* uccidono le spore, così come aspergere una fiala di acquasanta sulla vittima.

Stridio stordente (Sop): Una volta all'ora un vrock può emettere uno stridio penetrante. Tutte le creature eccetto i demoni che si trovano entro un raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o rimanere stordite per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Evoca tanar'ri **(Mag):** Una volta al giorno un vrock può tentare di evocare 2d10 dretch o un altro vrock con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Abilità: I vrock ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

DERRO

Umanoide mostruoso Piccolo
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +2 Des, +2 naturale, +3 corazza di cuoio borchiato, +1 buckler), contatto 13, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Spada corta +4 in mischia (1d4/19-20) o balestra leggera a ripetizione +6 a distanza (1d6/19-20 più veleno)
Attacco completo: Spada corta +4 in mischia (1d4/19-20) o balestra leggera a ripetizione +6 a distanza (1d6/19-20 più veleno)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Uso del veleno, capacità magiche, attacco furtivo +1d6
Qualità speciali: Pazzia, resistenza agli incantesimi 15, vulnerabilità alla luce solare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 5*, Car 16*
Abilità: Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +10, Raggirare +5
Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (5-8 più 1 stregone di 3° livello) o banda (11-20 più 30% di non combattenti più 3 stregoni di 3° livello e 1 stregone di livello 5°-8°)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: - (+2 se sano)

Una piccola tozza creatura simile a un nano con indosso una corazza di cuoio ridacchia e mormora tra sé e sé. La sua pelle è chiara con sfumature bianche-azzurre, e i suoi bulbi oculari sono privi di iride o di pupilla. La sua chioma è canuta e arruffata, con un lungo paio di baffi che pende dal suo mento.

I derro sono creature degenerate e malvagie che vivono sottoterra, prodotte dall'innaturale unione di uomini e di nani, favorita da qualche sconosciuta divinità delle tenebre e della follia. Crudeli oltre ogni misura e pazzi assetati di sangue, amano ridurre in schiavitù e torturare fino alla morte gli abitanti della superficie (specie gli umani).

I derro sono afflitti da una particolare forma di follia congenita, che spesso si manifesta con delirio di onnipotenza accompagnato dal desiderio di infliggere dolore e sofferenze al prossimo. I derro riescono a tenere sotto controllo i loro istinti omicidi soltanto lo stretto necessario per collaborare con creature di altre razze, anche se queste alleanze di solito durano a malapena qualche settimana. Va da sé che nessun derro riconoscerà di essere pazzo.

COMBATTIMENTO

I derro sono furtivi e sanguinari. Amano mettere a punto ingegnose trappole crudeli e agguati letali, per colpire con ferocia di nascosto. Provano piacere nel prendere prigionieri che poi potranno torturare fino alla morte e prediligono trappole e veleni che rendono inabili senza uccidere.

Pazzia (Str): I derro usano il loro modificatore di Carisma ai tiri salvezza sulla Volontà al posto del loro modificatore di Saggezza, e sono immuni agli effetti di *confusione* e di *demenza*. Un derro può essere riportato alla sanità di mente soltanto con un incantesimo *desiderio* o *miracolo*.

*La pazzia razziale del derro gli conferisce un bonus di +6 al punteggio di Carisma e una penalità di -6 a quello di Costituzione. Un derro restituito alla sanità di mente ottiene 6 punti di Saggezza e perde 6 punti di Carisma.

Uso del veleno (Str): I derro di solito trasportano 2d4 dosi di olio di sangue verde o veleno di ragno mostruoso Medio (vedi "Veleno", pagina 298 della *Guida del* DUNGEON MASTER), e le applicano sui quadrelli delle loro balestre. I derro non rischiano di intossicarsi quando manipolano i veleni.

Attacco furtivo (Str): Un derro può compiere un attacco furtivo come un ladro e infliggere 1d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Destrezza, o quando il derro attacca ai fianchi un avversario. Questa capacità funziona come l'attacco furtivo del ladro ed è soggetta alle stesse restrizioni.

Capacità magiche A volontà: *oscurità*, *suono fantasma*; 1 volta al giorno: *frastornare* (CD 13), *suono dirompente* (CD 15). 3° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Un derro subisce 1 danno alla Costituzione per ogni round di esposizione diretta ai raggi del sole e muore se la sua Costituzione scende a 0. I punti perduti di Costituzione vengono recuperati al ritmo di 1 per ogni 24 ore trascorse sottoterra o altrimenti al riparo dal sole.

Abilità: I derro ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

PERSONAGGI DERRO

La maggior parte dei derro venera Diirinka, una divinità caotica della magia e della crudeltà. Pochi derro diventano chierici, ma coloro che seguono questa vocazione possono scegliere due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Inganno e Male.

I capi dei derro sono incantatori, i cosiddetti sapienti, i cui insegnamenti vengono seguiti con fervore religioso dal resto della popolazione. I sapienti dei derro sono stregoni di almeno 5° livello; possiedono da una a tre abilità di Conoscenze (in genere arcane o altri campi esoterici). Un sapiente è accompagnato da due studenti di livello inferiore. I sapienti usano i loro incantesimi per confondere o distrarre invece che uccidere, poiché preferiscono ridurre in schiavitù i nemici sconfitti.

DESTRACHAN

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Armonia distruttiva
Qualità speciali: Vista cieca 30 m, immunità, protezione dal suono
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +10
Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 16, Int 12, Sag 18, Car 12
Abilità: Ascoltare +25, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +8, Sopravvivenza +9
Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o branco (3-5)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura avanza con passo strascicato su sottili zampe artigliate. È simile a un rettile; le sue ossa ricurve terminano con una testa quasi priva di lineamenti, sormontata da grandi padiglioni auricolari e un morso privo di denti.

Il destrachan, che vive nei dungeon, sembra una bizzarra bestia priva di intelligenza, ma in realtà è sadico e malvagio oltre ogni misura.

Un destrachan è dotato di due complessi padiglioni auricolari trilobati che può regolare per essere più o meno sensibili ai vari suoni. È cieco, ma caccia grazie a un udito più preciso della vista di molte creature.

Un destrachan, grazie alla sua bocca tubolare, può emettere armonie accuratamente focalizzate che convogliano un'energia sonora così intensa da sgretolare un muro di pietra. Un destrachan è inoltre così abile nel controllo dei suoni emessi, che può scegliere il tipo di materiale contro cui sferrare il suo attacco.

I destrachan prosperano sulla morte e sul dolore. Occupano strutture sotterranee disabitate per seminare dolore fine a se stesso. A loro discrezione, possono aprirsi un varco attraverso la pietra per giungere fino in superficie. A volte, un destrachan sottomette le proprie vittime e le porta nella sua tana per imprigionarle o torturarle.

Nessuna creatura vivente accetterebbe mai di allearsi con tali mostri, sebbene qualche volta non morti ed esterni malvagi si accompagnino a un destrachan man mano che attacca e uccide altre creature.

Un destrachan misura circa 3 metri dalla testa alla punta della sua coda e pesa approssimativamente 2.000 kg.

Un destrachan non parla alcun linguaggio, ma capisce il Comune. Se un destrachan ha bisogno di comunicare, lo fa a gesti.

COMBATTIMENTO

Un destrachan utilizza i suoi artigli solo come ultima risorsa o per dare il colpo di grazia a nemici indeboliti dai suoi attacchi sonori. Quando è possibile, scende in campo con il fattore sorpresa a suo favore. Innanzi tutto, indirizza i suoi attacchi contro le armature e armi di metallo e poi modifica le armonie per distruggere la carne.

Destrachan

Armonia distruttiva (Sop): Un destrachan può convogliare l'energia sonora in un cono lungo fino a 24 metri. Può inoltre usare questo attacco per influenzare creature od oggetti entro un raggio di 9 metri. Può regolare le armonie di questo potere distruttivo per influenzare diversi tipi di bersagli. Le CD di tutti i tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Carne: Questo orribile attacco, che distrugge i tessuti e polverizza le ossa, infligge 4d6 danni a chiunque si trovi nell'area (Riflessi CD 15 dimezza).

Nervi: Un destrachan può regolare le sue armonie per stordire i nemici invece di ucciderli. Questo attacco infligge 6d6 danni non letali a chiunque si trovi nell'area (Riflessi CD 15 dimezza).

Materiali: Un destrachan, quando emette questo tipo di armonie, sceglie legno, pietra, metallo o vetro. Tutti gli oggetti composti di quel materiale che si trovano entro l'area devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o frantumarsi. Oggetti (o parti di oggetti) che hanno fino a 30 punti ferita sono potenzialmente influenzabili da questo attacco.

Vista cieca (Str): Un destrachan può usare l'udito per percepire tutti gli avversari entro 30 metri, proprio come farebbe una creatura fornita di vista.

Immunità: I destrachan sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e a tutte le altre forme di attacco basate sulla vista.

Protezione dal suono (Str): I destrachan, seppure influenzabili da rumori assordanti e incantesimi sonori (quali *silenzio* o *suono fantasma*), sono meno suscettibili agli attacchi sonori (bonus di circostanza +4 a tutti i tiri salvezza) poiché riescono a proteggere le loro orecchie. Un destrachan con il senso dell'udito menomato è in sostanza "accecato" e quindi tutti i suoi avversari vanno considerati sotto occultamento totale.

Abilità: Un destrachan riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Ascoltare.

DIAVOLO

I diavoli, il flagello dell'umanità e dell'universo, sono immondi originari dei Nove Inferi di Baator, un reame legale malvagio. I diavoli amano fare i prepotenti con quelli più deboli di loro e in genere attaccano le creature buone soltanto per ottenere un trofeo. I diavoli più potenti passano il loro tempo a congegnare nuovi modi per ottenere più potere, distruggere le civiltà e infliggere dolore e sofferenza ai mortali.

Molti diavoli sono circondati da un'aura di paura, che usano per dividere i gruppi più forti e sconfiggere i nemici uno alla volta. I diavoli che possiedono capacità magiche usano i loro poteri illusori per ingannare e confondere quanti più nemici possibile. Uno dei trucchi preferiti è creare rinforzi illusori; i nemici non hanno mai la certezza che la minaccia sia solo una finzione e non veri diavoli evocati, pronti a gettarsi nella mischia.

I diavoli più numerosi sono i baatezu, famigerati per la loro forza,

DIAVOLI PER GRADO DI SFIDA

Una breve rassegna dei diavoli descritti nelle pagine seguenti:

GS 1	Lemure	Tormentata creatura priva di intelletto che attacca in massa.
GS 2	Imp	Diavoletto astuto che suggerisce ai mortali malvagi empi consigli e inganni.
GS 5	Diavolo barbuto	Barbazu. Guerriero sanguinario che si infuria e impugna un falcione affilatissimo.
GS 6	Diavolo delle catene	Kyton. Torturatore omicida con un controllo soprannaturale delle catene.
GS 7	Gatto infernale	Bezekira. Invisibile felino diabolico degli inferi delle dimensioni di una tigre.
GS 8	Erinni	Un angelo caduto che uccide con frecce scagliate dal suo possente arco.
GS 9	Diavolo d'ossa	Osyluth. Diavolo iracondo con un pungiglione terribile.
GS 11	Diavolo uncinato	Hamatula. Guerriero infernale d'elite con punte perforanti.
GS 13	Diavolo del ghiaccio	Gelugon. Mostruosità simile a un insetto che infligge una morte gelida.
GS 16	Diavolo cornuto	Cornugon. Immondo simile a un gargoyle armato di una catena chiodata.
GS 20	Diavolo della fossa	Signore dei diavoli, con grande forza e potere mortale.

l'indole malvagia e la spietata efficienza gerarchica. I baatezu sono suddivisi in un rigido sistema di caste, in cui l'autorità discende non soltanto dal potere, ma anche dal rango. I diavoli, con la corruzione dei mortali, sono per lo più impegnati a estendere la loro influenza a tutti i piani. I baatezu che perseguono questo obiettivo sono di solito premiati con l'avanzamento nella gerarchia.

Tratti dei baatezu: Un baatezu possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Immunità al fuoco e al veleno.

– Resistenza all'acido 10 e al freddo 10.

– Vedere nell'oscurità (Sop): Tutti i baatezu possono vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

– *Evoca baatezu* (Mag): I baatezu condividono la capacità di evocare altri membri della loro specie (la probabilità di successo e il tipo di baatezu evocati sono riportati nella descrizione di ciascun mostro).

– Telepatia.

Eccetto dove altrimenti indicato, i diavoli parlano l'Infernale, il Celestiale e il Draconico.

DIAVOLO BARBUTO (BARBAZU)

Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +6/+8
Attacco: Falcione +9 in mischia (1d10+3 più ferita infernale) o artiglio +8 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: Falcione +9/+4 in mischia (1d10+3 più ferita infernale) o 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3m con il falcione)
Attacchi speciali: Capacità magiche, ferita infernale, barba, frenesia da battaglia, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 17, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Scalare +11
Talenti: Arma Focalizzata (falcione), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: +6

La prima cosa che salta all'occhio di questa creatura è il lungo falcione seghettato che stringe in pugno. Le orecchie appuntite e la pelle umida a scaglie la identificano come un esterno. Ha una coda lunga, mani e piedi artigliati e una barba irsuta e lurida.

I diavoli barbuti, detti anche barbazu, prestano servizio come truppe d'assalto nelle armate degli inferi, oltre a guidare all'attacco le masse di lemuri. Tra una guerra e l'altra, vengono assoldati come guardie e sentinelle dei diavoli più potenti. Ogni diavolo barbuto possiede un falcione seghettato.

Un diavolo barbuto è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 112 kg.

Combattimento

I diavoli barbuti sono aggressivi e amano combattere. Cadono in uno stato di frenesia da battaglia e seminano il panico tra le schiere dei nemici.

Le armi naturali di un diavolo barbuto, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore.

Ferita infernale (Sop): I danni che il diavolo barbuto infligge con il suo falcione provocano ferite che non si rimarginano. Una creatura colpita perde 2 punti ferita extra al round. Le ferite non si richiudono da sole e resistono agli incantesimi di guarigione magica. È possibile arrestare l'emorragia di punti ferita con una prova di Guarire con CD 16, un incantesimo *curare* o *guarigione*. Un incantesimo *curare* o *guarigione* ha effetto su una creatura ferita dal falcione del diavolo barbuto solo se il personaggio che lo lancia supera una prova di livello dell'incantatore con CD 16. Una prova superata di Guarire blocca l'emorragia all'istante e consente inoltre di recuperare i punti ferita. La ferita infernale è una capacità soprannaturale del diavolo barbuto, non dell'arma. La CD della prova è basata sulla Costituzione.

Barba (Str): Se un diavolo barbuto colpisce un avversario con entrambi gli artigli, allora lo colpisce automaticamente anche con la sua barba. La creatura colpita subisce 1d8+2 danni e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con

CD 16 o contrarre la venefica malattia conosciuta come brividi diabolici (periodo di incubazione 1d4 giorni, 1d4 danni For). La creatura subisce i danni tutti i giorni fino a quando non supera tre tiri salvezza consecutivi sulla Tempra, la malattia guarisce con la magia o la creatura muore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Frenesia da battaglia (Str): Due volte al giorno, un diavolo barbuto può cadere in preda a una frenesia da battaglia simile all'ira del barbaro (Forza +4, Costituzione +4, bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, penalità di -2 alla CA). La frenesia continua per 6 round, dopodiché il diavolo barbuto non subisce alcun effetto negativo.

Evoca baatezu **(Mag)**: Due volte al giorno un diavolo barbuto può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo barbuto con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

DIAVOLO DELLE CATENE (KYTON)

Esterno Medio (Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +8/+10
Attacco: Catena +10 in mischia (2d4+2/19-20)
Attacco completo: 2 catene +10 in mischia (2d4+2/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con le catene)
Attacchi speciali: Catene danzanti, sguardo snervante
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al freddo, rigenerazione 2, resistenza agli incantesimi 18
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 12
Abilità: Artigianato (metallurgia) +17, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Intimidire +12, Osservare +13, Scalare +13, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)
Talenti: Allerta, Critico Migliorato (catena), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), banda (6-10) o schiera (11-20)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Medio)
Modificatore di livello: +6

Un suono prolungato di catene anticipa l'arrivo di questa creatura. Sembra a tutti gli effetti un umano, ma le catene lo avvolgono come un sudario, ogni tratto termina con un uncino, una lama o una sfera. Le catene sembrano strisciare e scivolare lungo il corpo della creatura, quasi come se avessero vita propria.

Diavolo delle catene

Questi esseri ammantati di catene, detti anche kyton, vengono spesso scambiati per non morti da coloro che li considerano come i tradizionali fantasmi che agitano le catene.

I kyton sono diavoli antropomorfi, ammantati di catene invece che di abiti.

Un diavolo delle catene è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 150 kg, catene comprese.

I diavoli delle catene parlano l'Infernale e il Comune.

Combattimento

Un diavolo delle catene attacca flagellando l'avversario con le catene chiodate che gli fungono da vesti, armatura e armi. I diavoli delle catene assaporano la paura e il terrore che possono inseguire le vittime per ore, facendo crescere l'orrore e il panico prima di attaccare.

Le armi naturali di un diavolo delle catene, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Catene danzanti (Sop): L'attacco più imponente di un diavolo delle catene è la sua capacità di controllare fino a quattro catene entro 6 metri con un'azione standard, facendole danzare o muovere secondo il suo volere. Un diavolo delle catene inoltre può estendere queste catene fino a 4,5 metri e far spuntare pungiglioni taglienti come un rasoio. Queste catene attaccano con la stessa efficacia del diavolo. Se una catena appartiene a un'altra creatura, la creatura può tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per spezzare il potere esercitato dal diavolo su quella catena. Se il tiro salvezza viene superato, il kyton non può tentare di controllare quella particolare catena per 24 ore o fino a quando la catena non viene lasciata dal suo proprietario. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Un diavolo delle catene può arrampicarsi sulle catene che controlla alla sua normale velocità senza bisogno di effettuare prove di Scalare.

Sguardo snervante (Sop): Raggio di azione 9 m, Volontà CD 15 nega. Un diavolo delle catene può fare sì che il suo volto assomigli a quello dei cari o dei nemici giurati del proprio avversario. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire 1d3 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Rigenerazione (Str): Un diavolo delle catene subisce danni normali solo dalle armi in argento o da quelle di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene.

Un diavolo delle catene che perde una parte del suo corpo la rigenera in 2d6x10 minuti. Avvicinare l'arto amputato al moncherino consente di riattaccarlo all'istante.

Abilità: I diavoli delle catene ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Artigianato che riguardano la lavorazione dei metalli.

DIAVOLO CORNUTO (CORNUGON)

Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 15d8+105 (172 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 35 (-1 taglia, +7 Des, +19 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +15/+29
Attacco: Catena chiodata +25 in mischia (2d6+15 più stordimento) o artiglio +24 in mischia (2d6+10) o coda +24 in mischia (2d6+15 più ferita infernale)
Attacco completo: Catena chiodata +25/+20/+15 in mischia (2d6+15 più stordimento) e morso +22 in mischia (2d8+5) e coda +22 in mischia (2d6+5 più ferita infernale); o 2 artigli +24 in mischia (2d6+10) e morso +22 in mischia (2d8+5) e coda +22 in mischia (2d6+5 più ferita infernale)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con catena chiodata)
Attacchi speciali: Aura di paura, ferita infernale, capacità magiche, stordire, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene e argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, rigenerazione 5, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 28, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +16, Vol +15
Caratteristiche: For 31, Des 25, Cos 25, Int 14, Sag 18, Car 22
Abilità: Ascoltare +22, Camuffare +6 (+8 recitazione), Cercare

+20, Concentrazione +24, Diplomazia +10, Intimidire +26, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +21, Osservare +22, Percepire Intenzioni +22, Raggirare +24, Scalare +28, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce)
Talenti: Arma Focalizzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 16-20 DV (Grande); 21-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è grande come un ogre, ma le sue sembianze sono a malapena umanoidi. Scaglie orribili ricoprono il suo corpo. Enormi ali di pipistrello e una coda prensile e serpentina contribuiscono al suo aspetto minaccioso.

I diavoli cornuti, detti anche cornugon, prestano servizio come forza difensiva d'élite, i corpi scelti dei Novi Inferi. Sono terribili da vedere, persino per gli altri diavoli.

Un diavolo cornuto è alto circa 2,7 metri e pesa approssimativamente 300 kg.

Combattimento

I diavoli cornuti sono valorosi guerrieri. È raro che si ritirino, persino in condizioni di inferiorità. Amano combattere con le loro catene chiodate; in genere scelgono i nemici più forti per stordirli e farli fuori alla svelta.

Le armi naturali di un diavolo cornuto, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *dissolvi il bene* (CD 21), *dissolvi il caos* (CD 21), *cerchio magico contro il bene*, *immagine persistente* (CD 21), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 3 volte al giorno: *palla di fuoco* (CD 19), *fulmine* (CD 19). 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Aura di paura (Sop): I diavoli cornuti possono emanare un'aura di paura del raggio di 1,5 metri con un'azione gratuita. Una creatura nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso diavolo cornuto per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stordire (Sop): Quando un diavolo cornuto colpisce con la catena chiodata, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 27 o rimanere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza. Questa capacità dipende dal diavolo cornuto e non dalla catena chiodata.

Ferita infernale (Sop): I danni che un diavolo cornuto infligge con la sua coda provocano una ferita che non si rimargina. Una creatura colpita perde 2 punti ferita extra al round. La ferita non si richiude da sola e resiste agli incantesimi di guarigione magica. È possibile arrestare l'emorragia di punti ferita con una prova di Guarire con CD 24, un incantesimo *curare* o una *guarigione*. Un incantesimo *curare* o *guarigione* ha effetto su una creatura ferita dalla coda del diavolo cornuto, solo se il personaggio che lo lancia supera una prova di livello dell'incantatore con CD 24. Una prova superata di Guarire blocca l'emorragia all'istante e consente inoltre di recuperare i punti ferita. La CD della prova è basata sulla Costituzione.

***Evoca baatezu* (Mag):** Una volta al giorno un diavolo cornuto può tentare di evocare 2d10 lemuri o 1d6 diavoli barbuti con una probabilità di successo del 50%, 1d6 diavoli uncinati con una probabilità di successo del 35% o un altro diavolo cornuto con una probabilità di successo del 20%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 6° livello.

Rigenerazione (Str): Un diavolo cornuto subisce danni normali solo dalle armi in argento, di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene.

DIAVOLO DELLA FOSSA

Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 18d8+144 (225 pf)
Iniziativa: +12
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 18 m (media)
Classe Armatura: 40 (-1 taglia, +8 Des, +23 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 32
Attacco base/Lotta: +18/+35
Attacco: Artiglio +30 in mischia (2d8+13)
Attacco completo: 2 artigli +30 in mischia (2d8+13) e 2 ali +28 in mischia (2d6+6) e morso +28 in mischia (4d6+6 più veleno più malattia) e colpo di coda +28 in mischia (2d8+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Stritolare 2d8+26, aura di paura, afferrare migliorato, capacità magiche, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene e argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, rigenerazione 5, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 32, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +19, Vol +21
Caratteristiche: For 37, Des 27, Cos 27, Int 26, Sag 26, Car 26
Abilità: Acrobazia +31, Ascoltare +29, Camuffare +29 (+31 recitazione), Cercare +29, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +29, Conoscenze (natura) +10, Conoscenze (piani) +29, Conoscenze (religioni) +29, Diplomazia +10, Equilibrio +10, Intimidire +31, Muoversi Silenziosamente +29, Nascondersi +25, Osservare +29, Raggirare +29, Saltare +40, Sapienza Magica +31, Scalare +34, Sopravvivenza +8 (+10 su altri piani, +10 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*palla di fuoco*), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (2-4) o drappello (1-2 diavoli della fossa, 2-5 diavoli cornuti e 2-5 diavoli uncinati)
Grado di Sfida: 20
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 19-36 DV (Grande); 37-54 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo mostro imponente, avvolto nelle fiamme e alto come due uomini, allarga le sue ali da pipistrello e schiocca la sua coda come se fosse una frusta. Grosse scaglie ricoprono il suo corpo come un'armatura. Sorride, mostrando fauci affilate che gocciolano un sibilante veleno.

I diavoli della fossa sono gli indiscussi sovrani dei baatezu, maestri nell'incutere terrore tanto ai mortali quanto ai diavoli.

Un diavolo della fossa a volte stringe le sue ali intorno al corpo come se fossero un grottesco mantello e appare avvolto nelle fiamme.

Un diavolo della fossa è alto circa 3,6 metri e pesa approssimativamente 400 kg.

Combattimento

I diavoli della fossa sono guerrieri scaltri e ingegnosi; usano *invisibilità* per avere il coltello dalla parte del manico e mordono i nemici che riescono comunque a vederli.

Senza alcuna esitazione sono capaci di bombardare un'area con *palle di fuoco* e possono scatenare un pandemonio con uno *sciame di meteore*.

Le armi naturali di un diavolo della fossa, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Stritolare (Str): Un diavolo della fossa infligge 2d8+26 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Malattia (Sop): Una creatura colpita dal morso del diavolo della fossa deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 27 o contrarre la venefica malattia conosciuta come brividi diabolici (periodo di incubazione 1d4 giorni, 1d4 danni For). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura di paura (Sop): Un diavolo della fossa può emanare

un'aura di paura del raggio di 6 metri con un'azione gratuita. Una creatura nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (18° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso diavolo della fossa per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un diavolo della fossa deve colpire con il suo colpo di coda. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 27, danni iniziali 1d6 Cos, danni secondari morte. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *blocca mostri di massa* (CD 27), *cerchio magico contro il bene, creare non morti, dissolvi magie superiore, immagine persistente* (CD 23), *invisibilità, palla di fuoco* (CD 21), *parola del potere stordire, teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *sciame di meteore* (CD 27). 18° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Una volta all'anno un diavolo della fossa può utilizzare un *desiderio* come l'incantesimo (20° livello dell'incantatore).

***Evoca baatezu* (Mag):** Due volte al giorno un diavolo della fossa può evocare automaticamente 2 lemuri, diavoli d'ossa, diavoli barbuti, o 1 erinni, diavolo cornuto, diavolo del ghiaccio. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 8° livello.

Rigenerazione (Str): Un diavolo delle catene subisce danni normali solo dalle armi in argento di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene.

Diavolo della fossa

Tattiche round per round

Un diavolo della fossa di solito apre gli scontri con le sue capacità magiche per cercare prima di neutralizzare gli avversari più pericolosi e poi gettarsi nella mischia.

Prima della battaglia: Aura sacrilega; emana l'aura di paura ed *evoca baatezu*.

1° round: *Palla di fuoco* rapida e *blocca mostri di massa* se affronta tre o più avversari visibili e attivi; altrimenti *parola del potere stordire* contro un avversario senza armatura (possibilmente un incantatore).

2° round: *Sciame di meteore* contro il maggior numero di nemici possibili, si avvicina al nemico più malconcio.

3° round: Attacco completo contro il nemico ferito.

4° round: Continua lo scontro con il nemico ferito o *parola del potere stordire* contro un incantatore fastidioso.

5° round: Ripete dal 1° round o *teletrasporto superiore* per mettersi al sicuro.

DIAVOLO DEL GHIACCIO (GELUGON)

Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 14d8+84 (147 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 32 (-1 taglia, +5 Des, +18 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +14/+24
Attacco: Lancia +20 in mischia (2d6+9/x3 più lentezza) o artiglio +19 in mischia (1d10+6)
Attacco completo: Lancia +20/+15/+10 in mischia (2d6+9/x3 più lentezza) e morso +14 in mischia (2d6+3) e coda +14 in mischia (3d6+3 più lentezza); o 2 artigli +19 in mischia (1d10+6) e morso +14 in mischia (2d6+3) e coda +14 in mischia (3d6+3 più lentezza)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Aura di paura, lentezza, capacità magiche, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, rigenerazione 5, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +14, Vol +15
Caratteristiche: For 23, Des 21, Cos 23, Int 22, Sag 22, Car 20
Abilità: Ascoltare +25, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +23, Concentrazione +23, Conoscenze (tre qualsiasi) +23, Diplomazia +9, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +22, Osservare +25, Percepire Intenzioni +23, Raggirare +22, Saltare +27, Sapienza Magica +23, Scalare +23, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (lancia), Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), squadra (6-10) o drappello (1-2 diavoli del ghiaccio, 7-12 diavoli barbuti e 1-4 diavoli d'ossa)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 15-28 DV (Grande); 29-42 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Diavolo d'ossa

Questa creatura assomiglia a un alto insetto bipede. Ha mani e piedi artigliati, forti mandibole e una coda lunga e muscolosa, ricoperta di aculei taglienti come un rasoio.

I diavoli del ghiaccio, detti anche gelugon, prestano servizio per lo più come comandanti di battaglione. Quando vengono incontrati senza i loro soldati e servitori, danno sfogo a una ferocia inaudita.

Un diavolo del ghiaccio è alto circa 3,6 metri e pesa approssimativamente 350 kg.

Combattimento

Un diavolo del ghiaccio preferisce combattere soltanto se serve ai suoi scopi, ma non esita mai ad attaccare qualora si riveli necessa-

Diavolo cornuto

Diavolo barbuto

Erinni

rio, o sia probabile finire uno scontro vincitore.

Le armi naturali di un diavolo del ghiaccio, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Aura di paura (Sop): Un diavolo del ghiaccio può emanare un'aura di paura del raggio di 3 metri con un'azione gratuita. Una creatura nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (13° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso diavolo del ghiaccio per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Lentezza (Sop): Un colpo di coda di un diavolo del ghiaccio o un attacco con la lancia induce un freddo che intorpidisce le membra. L'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *lentezza* per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega* (CD 23), *cono di freddo* (CD 20), *immagine peristente* (CD 20), *muro di ghiaccio* (CD 19), *tempesta di ghiaccio* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *volare*. 13° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

***Evoca baatezu* (Mag):** Una volta al giorno un diavolo del ghiaccio può tentare di evocare 2d10 lemuri, o 1d6 diavoli barbuti, 2d4 diavoli d'ossa con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo del ghiaccio con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Rigenerazione (Str): Un diavolo del ghiaccio subisce danni normali solo dalle armi di allineamento buono e dagli incantesimi o effetti con il descrittore bene.

DIAVOLO D'OSSA (OSYLUTH)

Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +5 Des, +11 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +10/+19
Attacco: Morso +14 in mischia (1d8+5)
Attacco completo: Morso +14 in mischia (1d8+5) e 2 artigli +12 in mischia (1d4+2) e pungiglione +12 in mischia (3d4+2 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, aura di paura, veleno, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 21, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +12, Vol +11
Caratteristiche: For 21, Des 21, Cos 21, Int 14, Sag 14, Car 14
Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +2 (+4 recitazione), Cercare +15, Concentrazione +18, Conoscenze (una qualsiasi) +15, Diplomazia +6, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Raggirare +15, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa alta creatura sembra uno scheletro scarnificato, simile all'involucro di un umanoide, con la pelle mummificata così stretta da mettere in evidenza ogni osso. Ha per testa un teschio orribile, una coda come quella di uno scorpione e appesta l'aria con un putrido odore di morte.

I diavoli d'ossa, detti anche osyluth, spesso prestano servizio come poliziotti e informatori dei Nove Inferi, controllano le attività degli altri diavoli e fanno rapporto ai loro superiori.

I diavoli d'ossa sono alti circa 2,7 metri e pesano approssimativamente 250 kg.

Combattimento

I diavoli d'ossa odiano tutte le creature e attaccano a testa bassa. Fanno spesso uso di *muro di ghiaccio* per dividere e separare i loro nemici.

Le armi naturali di un diavolo d'ossa, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Aura di paura (Sop): I diavoli d'ossa possono emanare un'aura di paura del raggio di 1,5 metri con un'azione gratuita. Le creature colpite devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o subire gli stessi effetti di un incantesimo *paura* (7° livello dell'incantatore). Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere colpita dall'aura dello stesso diavolo d'ossa per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni all'aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *ancora dimensionale, immagine maggiore* (CD 15), *invisibilità* (solo su se stesso), *muro di ghiaccio, tele-*

trasporto superiore (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *volare*. 12° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Evoca baatezu **(Mag)**: Una volta al giorno un diavolo d'ossa può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo d'ossa con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

DIAVOLO UNCINATO (HAMATULA)

Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 29 (+6 Des, +13 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +12/+22
Attacco: Artiglio +18 in mischia (2d8+6 più paura)
Attacco completo: 2 artigli +18 in mischia (2d8+6 più paura)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Paura, afferrare migliorato, impalare 3d8+9, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Difesa uncinata, riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 23, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +14, Vol +12
Caratteristiche: For 23, Des 23, Cos 23, Int 12, Sag 14, Car 18
Abilità: Ascoltare +19, Cercare +16, Concentrazione +21, Conoscenze (una qualsiasi) +16, Diplomazia +6, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Osservare +19, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Lottare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 13-24 DV (Medio); 26-36 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un umanoide alto e ricoperto di uncini taglienti fino alla punta della sua lunga coda muscolosa. I suoi occhi si muovono e guardano intorno in continuazione, facendolo sembrare agitato o nervoso.

I diavoli uncinati, detti anche hamatula, prestano servizio come guardiani delle cripte e guardie del corpo dei più potenti abitanti dei Nove Inferi.

Un diavolo uncinato è alto circa 2,1 metri e pesa approssimativamente 150 kg.

Combattimento

I diavoli uncinati si battono ferocemente con i loro artigli e cercano di impalare i loro avversari. Usano *blocca persone* per paralizzare coloro che sfuggono ai loro abbracci mortali.

Le armi naturali di un diavolo uncinato, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Paura (Sop): Una creatura colpita da un diavolo uncinato deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o subire gli effetti di *paura* (9° livello dell'incantatore). A prescindere dall'esito del tiro salvezza, la creatura non può subire l'effetto della capacità di paura dello stesso diavolo uncinato per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Impalare (Str): Un diavolo uncinato, superando una prova di lotta, infligge 3d8+9 danni perforanti a un avversario afferrato.

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

Evoca baatezu **(Mag)**: Una volta al giorno un diavolo uncinato può tentare di evocare 1d6 diavoli barbuti o un altro diavolo uncinato con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Difesa uncinata (Sop): Qualsiasi creatura colpisca un diavolo uncinato con un'arma in pugno o armi naturali subisce 1d8+6 danni perforanti e taglienti dagli uncini del diavolo. Si noti che le armi con portata maggiore, come le lance lunghe, permettono di scansare questo rischio a chi le imbraccia.

Capacità magiche: A volontà: *blocca persone* (CD 16), *immagine maggiore* (CD 17), *raggio rovente* (solo 2 raggi), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 1 volta al giorno: *influenza sacrilega* (CD 18), *ira dell'ordine* (CD 18). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

ERINNI

Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 9d8+45 (85 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (buona)
Classe Armatura: 23 (+5 Des, +8 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +9/+14
Attacco: Spada lunga +14 in mischia (1d8+5/19-20) o *arco lungo composito infuocato+1* (bonus di For +5) +15 a distanza (1d8+6/x3 più 1d6 fuoco) o corda +14 a distanza (intralciare)
Attacco completo: Spada lunga +14/+9 in mischia (1d8+5/19-20) o *arco lungo composito infuocato+1* (bonus di For +5) +15/+10 a distanza (1d8+6/x3 più 1d6 fuoco) o corda +14 a distanza (intralciare)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Intralciare, capacità magiche, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 20, telepatia 30 m, visione del vero
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +11, Vol +10
Caratteristiche: For 21, Des 21, Cos 21, Int 14, Sag 18, Car 20
Abilità: Artista della Fuga +17, Ascoltare +16, Cercare +14, Concentrazione +17, Conoscenze (due qualsiasi) +14, Diplomazia +7, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)
Talenti: Mobilità[B], Schivare[B], Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard, più corda e *arco lungo composito infuocato+1* (bonus di For +5)
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 10-18 DV (Medio)
Modificatore di livello: +7

Una donna vistosa e bellissima, con un fisico statuario e una pelle liscia, si trova nelle vicinanze. Ha grandi ali piumate e brillanti occhi rossi. Impugna una spada lunga e un arco rosso lucido legato lungo la schiena.

Le erinni, secondo le dicerie che circolano nei piani inferiori, erano un tempo angeli, che poi caddero in disgrazia per aver ceduto a qualche tentazione o compiuto misfatti. Oggi, i cieli dei Nove Inferi sono affollati dalle loro discendenti. Le erinni prestano servizio come esploratrici, scudieri e persino concubine dei diavoli più potenti. A differenza degli altri diavoli, le erinni sono simili a donne molto avvenenti e hanno un aspetto attraente per gli uomini.

Se vengono scambiate per celestiali, come erano un tempo a detta delle antiche leggende, trovano il modo di approfittare dell'equivoco.

Un'erinni è alta circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 75 kg.

Le erinni parlano l'Infernale, il Celestiale e il Draconico.

Combattimento

Le erinni preferiscono combattere a distanza. Usano *charme sui mostri* per distrarre o scompigliare i nemici, e poi dall'alto li tempestano con una micidiale pioggia di frecce.

Le armi naturali di una erinni, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Intralciare (Str): Ciascuna erinni possiede una robusta corda lunga circa 15 metri che può intralciare avversari di qualsiasi taglia come un incantesimo *animare corde* (16° livello dell'incantatore). La erinni può lanciare la sua corda fino a 9 metri di distanza senza alcuna penalità di gittata. Una erinni di solito intralcia un nemico, lo solleva per aria e lo lascia cadere da una grande altezza.

Capacità magiche: A volontà: *charme sui mostri* (CD 19), *immagine minore* (CD 17), *influenza sacrilega* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo su se stessa più 25 kg di oggetti). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca baatezu **(Mag):** Una volta al giorno una erinni può tentare di evocare 2d10 lemuri o 1d4 diavoli barbuti con una probabilità di successo del 50%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Gatto infernale

Visione del vero (Sop): Le erinni possiedono una capacità di visione del vero permanente, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore).

GATTO INFERNALE (BEZEKIRA)

Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +5 Des, +7 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +8/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d8+6)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d8+6) e morso +8 in mischia (2d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d8+3
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene, scurovisione 18 m, invisibile alla luce, resistenza al fuoco 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 19, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +11, Vol +8
Caratteristiche: For 23, Des 21, Cos 17, Int 10, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +17, Equilibrio +16, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +13, Nuotare +17, Osservare +13, Saltare +21, Scalare +17
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare, Seguire Tracce
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 9-10 DV (Grande); 11-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Silenziosa, aggraziata e maestosa, una creatura emerge sul sentiero innanzi a voi. Ha l'aspetto di un enorme leone, ma la sua forma è costituita da una luce accecante e da scintille brillanti, come se il suo corpo fosse di energia e non di carne e ossa.

Questi feroci felini diabolici, detti anche bezekira, si muovono in modo quasi del tutto silenzioso, alla costante ricerca di un'occasione per compiere qualche atrocità.

Amano tendere imboscate e superare in astuzia i loro nemici. Un gatto infernale, nonostante il suo aspetto immateriale, ha un corpo reale e può essere ferito dagli attacchi fisici.

I gatti infernali usano una telepatia naturale per comunicare tra loro e con coloro che incontrano. I gatti infernali misurano circa 2,7 metri di lunghezza e pesano approssimativamente 450 kg.

Combattimento

Un gatto infernale può essere un avversario formidabile in battaglia grazie ai suoi artigli affilati e alle fauci taglienti. Preferisce assalire i suoi avversari, come fanno i leoni.

Le armi naturali di un gatto infernale, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un gatto infernale deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare.

Assaltare (Str): Se un gatto infernale carica, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +13 in mischia, 1d8+3 danni.

Invisibile alla luce (Str): Un gatto infernale è invisibile in qualsiasi area abbastanza illuminata da permettere la visione a un umano. In un'area oscurata, emette un vago contorno lucente visibile fino a 9 metri di distanza (18 metri se i presenti sono dotati di visione crepuscolare). L'oscurità magica smorza la lucentezza e occulta il contorno.

Abilità: I gatti infernali ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

IMP

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (perfetta)
Classe Armatura: 20 (+2 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +3/-5
Attacco: Pungiglione +8 in mischia (1d4 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione +8 in mischia (1d4 più veleno)
Spazio/Portata: 75 cm/0 m
Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità al veleno, resistenza al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 14
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (una qualsiasi) +6, Diplomazia +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +7, Sapienza Magica +6, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)
Talenti: Arma Accurata, Schivare
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: - (Famiglio Migliorato)

Un minuscolo umanoide con membranose ali di pipistrello, coda uncinata e affilate corna ricurve svolazza all'altezza degli occhi, materializzandosi da uno sbuffo di fumo sottile.

Gli imp sono diavoletti insidiosi. Spesso prestano servizio come spie o consiglieri di incantatori legali malvagi.

Un imp, nella sua forma naturale, è alto circa 60 centimetri e pesa approssimativamente 4 kg.

Combattimento

Gli imp sono vigliacchi, ma non al punto di lasciarsi sfuggire l'occasione per sferrare un attacco di sorpresa con la loro *invisibilità* e la loro capacità di forma alternativa. Un imp, nella sua forma naturale, attacca con il dannoso pungiglione che ha sulla coda. Vola rapidamente fuori portata se un nemico riesce a controbattere con veemenza.

Le armi naturali di un imp, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali 1d4 Des, danni secondari 2d4 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +2.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *suggestione* (CD 15). 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Una volta alla settimana un imp può utilizzare *comunione* per porre sei domande. La capacità è altrimenti identica all'incantesimo (12° livello dell'incantatore).

Forma alternativa (Sop): Un imp, con un'azione standard, può cambiare forma a piacere. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* (12° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che un imp non può recuperare punti ferita con la metamorfosi e può assumere solo una o due forme di taglie inferiori o uguali a quella Media. Forme tipiche includono ragni mostruosi, corvi, topi e cinghiali.

LEMURE

Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio)
Dadi Vita: 2d8 (9 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d4)
Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, senza mente, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 10, Int -, Sag 11, Car 5
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), sciame (6-15) o schiera (10-40)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

La creatura sembra una poltiglia di carne che si trascina sul terreno. Ha testa e torso, ma il suo corpo al di sotto della vita è una massa informe. Un'espressione di agonia perenne contorce il suo volto.

I lemuri sono patetiche creature che servono per lo più come schiavi o truppe coscritte al servizio dei baatezu più potenti.

Un lemure è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 50 kg.

I lemuri sono privi di intelletto e non sono in grado di comunicare, tuttavia riescono a percepire i messaggi telepatici degli altri diavoli, e di solito rispondono ai comandi mentali di un diavolo.

Combattimento

I lemuri desiderano vendicarsi dell'universo che li ha resi ciò che sono. I lemuri attaccano qualsiasi cosa gli si pari innanzi e cercano di farla a pezzi con i loro artigli. Soltanto un comando telepatico di un altro diavolo o la loro completa distruzione può fermare i lemuri.

Le armi naturali di un lemure, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Senza mente (Str): Immunità agli effetti di influenza mentale (effetti di allucinazione, charme, compulsione, trame e morale).

DINOSAURO

I dinosauri, o rettili terribili, sono animali preistorici che potrebbero avere avuto la stessa origine dei draghi.

Tra i tratti che accomunano i dinosauri predatori a molti draghi, ci sono i denti affilati, un'indole selvaggia, un senso del territorio piuttosto marcato e uno spietato istinto per la caccia. I dinosauri erbivori in genere non sono aggressivi, a meno che non siano feriti o difendano i loro cuccioli, ma possono attaccare anche se spaventati o disturbati.

Ci sono dinosauri di taglia e di forma diversa. Le specie più grandi hanno colori grigi e piatti, mentre quelle più piccole presentano colori più vivaci. Le scaglie della maggior parte dei dinosauri sono screziate e maculate.

I dinosauri popolano per lo più zone accidentate o isolate dove gli umani si recano assai di rado: vallate tra montagne remote, altipiani inaccessibili, isole tropicali e distese ghiacciate.

COMBATTIMENTO

I dinosauri sfruttano al meglio la loro velocità e la loro taglia. Gli scattanti carnivori inseguono le prede e restano nell'ombra fino a quando non possono caricare e gettarsi all'attacco. I grandi erbivori invece spingono e travolgono i loro avversari.

DEINONICO

Animale Grande
Dadi Vita: 4d8+16 (34 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Speroni +6 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Speroni +6 in mischia (2d6+4) e 2 artigli anteriori +1 in mischia (1d3+2) e morso +1 in mischia (2d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +8, Osservare +10, Saltare +26, Sopravvivenza +10
Talenti: Correre, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa snella e slanciata creatura bipede ha zampe con artigli adunchi e colori vivaci, simili a quello di un uccello esotico. L'animale è alto quasi come un umano e la sua coda ritta misura almeno il doppio della sua altezza.

Questo veloce carnivoro è talvolta chiamato velociraptor, sebbene quel nome in realtà rappresenti una creatura molto più piccola.

Un deinonico è verde smeraldo lungo il dorso e i fianchi, con una sfumatura più chiara dello stesso colore sulla sua parte anteriore. Il corpo presenta macchie o strisce di colore più scuro. La sua coda si estende ritta dietro il corpo, tenuta sospesa da una complessa struttura ossea che gli permette di scaricare tutto il peso sulle potenti zampe posteriori. È lungo circa 3,6 metri dal muso alla coda a discapito di un'altezza di soli 1,8 metri; pesa approssimativamente 300 kg.

Combattimento

Un deinonico utilizza una combinazione di velocità, arti superiori prensili, grossi denti e zampe posteriori con speroni affilati. Un deinonico all'attacco rincorre la preda, le balza addosso, la morde e l'artiglia mentre la ghermisce con i suoi speroni. Gli speroni contano come un unico attacco.

Un deinonico ha un cervello piuttosto sviluppato per un dinosauro, e il suo branco caccia con acume tattico.

Assaltare (Str): Se un deinonico carica, può portare un attacco completo.

Abilità: Un deinonico riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Nascondersi, Osservare, Saltare e Sopravvivenza.

ELASMOSAURO

Animale Enorme
Dadi Vita: 10d8+66 (111 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 15 m
Classe Armatura: 13 (-2 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +7/+23
Attacco: Morso +13 in mischia (2d8+12)
Attacco completo: Morso +13 in mischia (2d8+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +9, Vol +4
Caratteristiche: For 26, Des 14, Cos 22, Int 2, Sag 13, Car 9
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi -4*, Nuotare +16, Osservare +9
Talenti: Robustezza (2), Schivare, Tempra Possente
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario, coppia o mandria (5-8)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 11-20 (Enorme); 21-30 (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questo animale ha un corpo tozzo e ovale con pinne al posto delle zampe; il collo e la coda sono lunghi e simili a serpenti. Il collo misura circa metà della sua lunghezza totale.

Un elasmosauro, anche se è un animale per lo più acquatico, respira aria.

Un elasmosauro misura in tutto circa 9 metri, compresa una coda lunga la meta del suo corpo; pesa approssimativamente 2.500 kg. Gli osservatori che scorgono solo la sua testa o la sua coda lo scambiano facilmente per un serpente massiccio.

Combattimento

Un elasmosauro è aggressivo e attacca a vista qualsiasi cosa. La creatura è robusta, veloce e molto agile, in grado di virare con rapidità e seguire la preda. Quando caccia, nuota con la testa al di fuori dell'acqua, abbassandola rapidamente per afferrare una preda.

Abilità: *Un elasmosauro riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi nell'acqua.

MEGARAPTOR

Animale Enorme
Dadi Vita: 8d8+43 (79 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+19
Attacco: Speroni +9 in mischia (2d8+5)
Attacco completo: Speroni +9 in mischia (2d8+5) e 2 artigli anteriori +4 in mischia (1d4+2) e morso +4 in mischia (2d6+2)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Assaltare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos 21, Int 2, Sag 15, Car 10
Abilità: Ascoltare +12, Nascondersi +5, Osservare +12, Saltare +27, Sopravvivenza +12
Talenti: Correre, Robustezza, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 9-16 DV (Enorme); 17-24 (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è una versione ingrandita del deinonico, alta circa 3,6 metri e lunga complessivamente 7,2 metri. Ha identico aspetto, le stesse abitudini e capacità del tipo più piccolo.

Assaltare (Str): Se un megaraptor carica, può portare un attacco completo.

Abilità: Un megaraptor riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Nascondersi, Osservare, Saltare e Sopravvivenza.

TIRANNOSAURO

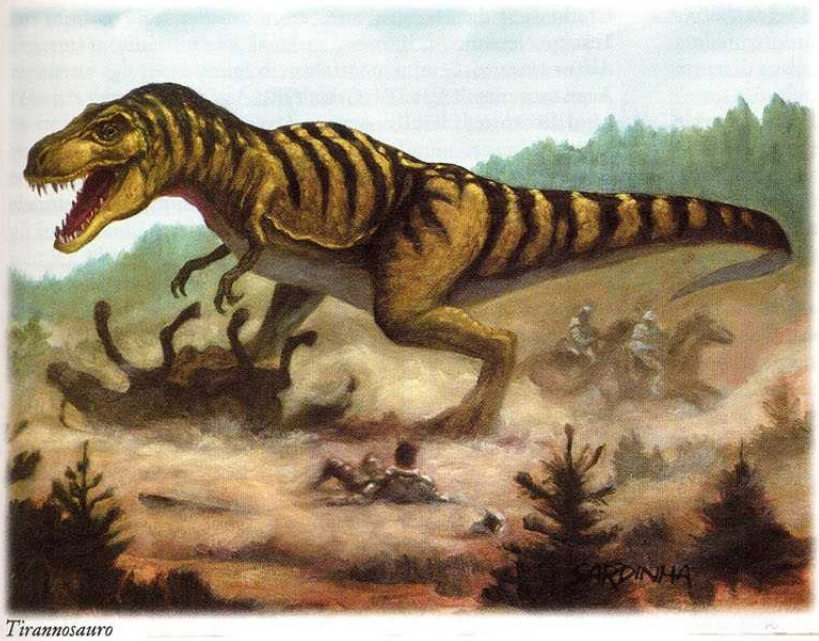
Animale Enorme
Dadi Vita: 18d8+99 (180 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-2 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +13/+30
Attacco: Morso +20 in mischia (3d6+13)
Attacco completo: Morso +20 in mischia (3d6+13)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +12, Vol +8
Caratteristiche: For 28, Des 12, Cos 21, Int 2, Sag 15, Car 10
Abilità: Ascoltare +14, Nascondersi -2, Osservare +14
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Correre, Robustezza (3), Seguire Tracce
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-36 DV (Enorme); 37-54 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questo torreggiante predatore ha una testa enorme e una mascella piena di denti simili a pugnali. Cammina ritto sui potenti arti posteriori; i suoi arti anteriori invece sono corti e atrofizzati.

Questo rettile imponente è il più temibile di tutti i dinosauri carnivori.

Nonostante la sua enorme taglia e il peso di 6 tonnellate, un tirannosauro è un corridore agile. La sua testa misura circa 1,8 metri, e i suoi denti vanno da 7,5 a 15 centimetri. È lungo oltre 9 metri dal muso alla coda.

Un tirannosauro mangia quasi tutto ciò su cui riesce ad affondare i denti, e per lo più trascorre il suo tempo in cerca di carogne o a tenere alla larga i dinosauri più piccoli dalle sue prede.



Tirannosauro

Avanzamento: 17-32 (Enorme); 33-48 (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questo animale massiccio è munito di un collare osseo che protegge la parte anteriore del suo cranio lungo 1,8 metri, da cui si dipartono tre grandi corna; due sopra gli occhi e una più corta sul naso.

Questo massiccio erbivoro è piuttosto irascibile e aggressivo.

Un triceratopo ha un corpo lungo circa 7,5 metri e pesa approssimativamente 10.000 kg.

Combattimento

Questa creatura è incline a caricare e colpire qualsiasi creatura di taglia Grande o superiore che entri nel suo territorio. Un triceratopo travolge con il suo attacco gli avversari di taglia più piccola.

Carica possente (Str): Se un triceratopo carica, il suo corno infligge 4d8+20 danni.

Travolgere (Str): Riflessi CD 28 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Combattimento

Un tirannosauro insegue e mangia qualsiasi cosa a vista. La sua tattica è elementare: caricare e mordere.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un tirannosauro deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può provare a inghiottire l'avversario.

Inghiottire (Str): Un tirannosauro può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Media o inferiore con una prova di lotta effettuata con successo. La creatura inghiottita subisce 2d8+8 danni contundenti più 8 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del tirannosauro. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco (CA 12). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé.

Lo stomaco di un tirannosauro di taglia Enorme può contenere 2 avversari Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o più piccoli.

Abilità: Un tirannosauro riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.

TRICERATOPO

Animale Enorme
Dadi Vita: 16d8+124 (196 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +12/+30
Attacco: Corno +20 in mischia (2d8+15)
Attacco completo: Corno +20 in mischia (2d8+15)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Carica possente, travolgere 2d12+15
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +9 Vol +6
Caratteristiche: For 30, Des 9, Cos 25, Int 1, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +13, Osservare +12
Talenti: Allerta, Robustezza (4), Tempra Possente
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o mandria (5-8)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale

DIVORA-RAGNI

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 4d10+20 (42 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +4/+13
Attacco: Pungiglione +8 in mischia (1d8+5 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione +8 in mischia (1d8+5 più veleno) e morso +3 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Impiantare, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, libertà di movimento, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Osservare +11
Talenti: Allerta, Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-12 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Divora-ragni

Questa bestia assomiglia ad un gigantesco calabrone a due zampe con un paio di piccoli arti anteriori ed enormi ali da pipistrello.

Un divora-ragni ha un temperamento che ben si sposa con il suo ripugnante aspetto. Ciononostante, questi predatori sono apprezzati come cavalcature volanti. Una compagnia di banditi in sella a dei divora-ragni è una visione che incute paura. La creatura prende il nome dalla sua abilità nello sbarazzarsi delle ragnatele e dalla sua abitudine di deporre le uova nei corpi paralizzati di enormi creature, spesso di aracnidi.

Un divora-ragni è lungo circa 3 metri e alto 1,2 metri, ed ha un'apertura alare di 6 metri. Pesa approssimativamente 2.000 kg.

COMBATTIMENTO

Un divora-ragni attacca con il suo pungiglione velenoso e con le possenti mandibole. La sua tattica più comune consiste nello sferrare un colpo con il pungiglione, poi sollevarsi e volteggia-

Divora-ragni illus. di C. Critchlow

re dove non può essere raggiunto attendendo che il veleno faccia effetto. I divora-ragni non rinunciano facilmente alle loro prede, e i nemici che li stuzzicano con incantesimi o attacchi a distanza provocano una reazione ostile immediata.

Impiantare (Str): Le femmine dei divora-ragni depongono le uova dentro creature paralizzate di taglia Grande o superiore. I giovani emergono circa sei settimane dopo, letteralmente divorando dall'interno il loro ospite.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali nessuno, danni secondari paralisi per 1d8+5 settimane. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Libertà di movimento (Sop): I divora-ragni hanno una capacità perenne di libertà di movimento come per l'incantesimo (12° livello dell'incantatore). Quando serve da cavalcatura, questo effetto non si estende al suo cavaliere.

Abilità: I divora-ragni hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

ADDESTRARE UN DIVORA-RAGNI

Un divora-ragni deve essere addestrato prima di poter trasportare un cavaliere in combattimento. Addestrare un divora-ragni richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Per cavalcare un divora-ragni è necessaria una sella esotica. Un divora-ragni può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare anch'egli se non effettua con successo una prova di Cavalcare.

Le uova di divora-ragni valgono 2.000 mo l'una sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 3.000 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 3.000 mo per allevare o addestrare un divora-ragni.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 153 kg costituisce un carico leggero per un divora-ragni; 154-306 kg un carico medio; 307-460 kg un carico pesante.

DIVORATORE

Non morto Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 12d12 (78 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +6/+19
Attacco: Artiglio +15 in mischia (1d6+9)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (1d6+9)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Risucchio di energia, intrappolare essenza, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, deviazione degli incantesimi, resistenza agli incantesimi 21, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +11
Caratteristiche: For 28, Des 10, Con -, Int 16, Sag 16, Car 17
Abilità: Ascoltare +18, Cercare +10, Concentrazione +18, Diplomazia +5, Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +18, Percepire Intenzioni +11, Saltare +24, Scalare +24, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario

Divoratore

Grado di Sfida: 11
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura alta e scheletrica ha lembi di carne mummificata che ricoprono le ossa. Intrappolata all'interno della sua gabbia toracica vi è una piccola figura moribonda.

I divoratori sono massicce creature di indole e di aspetto malvagio. Infestano il Piano Etereo e il Piano Astrale; con uguale sadismo danno la caccia tanto agli abitanti originari quanto ai viaggiatori extraplanari.

La piccola figura rinchiusa nella gabbia toracica è l'essenza di un avversario trucidato, che viene consumata come legna da ardere per sostentare la vita innaturale del mostro.

Un divoratore è alto circa 2,7 metri e pesa approssimativamente 250 kg.

I divoratori parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Anche se non avesse alcuna capacità speciale, il divoratore sarebbe lo stesso un avversario temibile per i suoi artigli ossuti che possono smembrare qualunque avversario.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un artiglio o dalla capacità *mano spettrale* del divoratore, subiscono un livello negativo. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere questo livello negativo è di 19. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Intrappolare essenza (Sop): Il nome del divoratore deriva dalla sua capacità di consumare l'essenza vitale di un avversario. Per fare ciò, deve rinunciare ai suoi normali attacchi in mischia e compiere un attacco per intrapollare l'essenza. Questo richiede un normale tiro per colpire ma non infligge alcun danno. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o morire all'istante. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

L'essenza della creatura finisce intrappolata tra le costole del divoratore, e la minuscola figura all'interno prende le fattezze della vittima. L'essenza intrappolata non può essere né resuscitata né rianimata, ma può essere liberata con l'uccisione del divoratore o un *desiderio, desiderio limitato* o *miracolo*. Il divoratore può contenere una sola essenza alla volta.

L'essenza intrappolata fornisce al divoratore tanta energia quanto basta per usare cinque capacità magiche per ogni livello o DV della vittima. Man mano che questa energia si consuma, l'anima tormentata sbiadisce fino a scomparire del tutto. L'essenza intrappolata subisce un livello negativo per ogni cinque volte che il divoratore utilizza le sue capacità magiche. Quando il numero di livelli negativi è pari ai DV o livelli totali della creatura, l'essenza è consumata. Se un'essenza viene liberata, la creatura ricostituita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per ciascun livello negativo o perdere quel livello per sempre.

Capacità magiche: All'inizio di ogni incontro, si presume che l'essenza intrappolata all'interno del divoratore abbia 3d4+3 livelli (abbastanza energia per consentire da trenta a settantacinque usi). Una volta per round, un divoratore può usare una delle seguenti capacità: *alleato planare inferiore, confusione* (CD 17), *controllare non morti* (CD 20), *mano spettrale, raggio di indebolimento* (CD 14), *suggestione* (CD 16), *tocco del ghoul* (CD 15), *visione del vero*. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Deviazione degli incantesimi (Sop): L'essenza intrappo-

Illus. di C. Arellano

lata fornisce un sistema di protezione magica. Uno qualsiasi dei seguenti incantesimi che, lanciato contro il divoratore, superi la resistenza agli incantesimi di quest'ultimo, ha invece effetto sull'essenza intrappolata: *confusione, costrizione/cerca, disperazione opprimente, dissolvi il male, dominare persone, esilio, giara magica, imprigionare, individuazione dei pensieri, intrappolare l'anima, ipnosi, labirinto, martello del caos, parola sacra, paura, suggestione* o qualsiasi forma di charme o di compulsione. Questa deviazione in genere vanifica gli incantesimi (ammaliare l'essenza intrappolata, ad esempio, è inutile). Alcuni di questi effetti (*esilio*, ad esempio) potrebbero liberare l'essenza intrappolata, e privare così il divoratore delle sue capacità magiche fino a quando non riesce a consumare un'altra vittima.

DOPPELGANGER

Umanoide mostruoso Medio (Mutaforma)
Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+5
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Individuazione dei pensieri
Qualità speciali: Cambiare forma, immunità al *sonno* e agli effetti di charme
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 12, Des 13, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 13
Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +9* (+11 recitazione), Diplomazia +3, Intimidire +3, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +10*
Talenti: Schivare, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-6)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Questo umanoide smunto e dalla pelle grigia ha lunghi arti molli e una testa bulbosa con grandi occhi da piovra. Le sue fattezze sono per il resto indefinite e anonime.

I doppelganger sono esseri bizzarri capaci di assumere le sembianze delle persone incontrate. Nella sua forma naturale, la creatura è più o meno umanoide, ma smunta e fragile con membra molli e fattezze indefinite. La carnagione è pallida e glabra. I suoi larghi occhi sporgenti sono gialli con pupille a fessura.

L'aspetto di un doppelganger trae in inganno persino nella sua vera forma. Un doppelganger è resistente, con una grande agilità naturale a dispetto della sua fragile parvenza.

I doppelganger, capaci di trasformarsi in qualsiasi umanoide alto tra 1,2 e 2,4 metri, sono spie e assassini per indole.

Possono aggirare le sentinelle, entrare nei rifugi e ingannare persino amanti e amici fidati. Sono astuti e pazienti, disposti ad aspettare che si presenti un'opportunità invece di attaccare a testa bassa.

I doppelganger utilizzano al meglio il loro mimetismo naturale per preparare agguati, tendere trappole e infiltrarsi nella società degli umanoidi. Anche se non sempre malvagi, sono egotisti che guardano al prossimo solo come una marionetta da controllare e ingannare a piacere.

Un doppelganger in forma naturale è alto circa 1,65 metri e pesa approssimativamente 75 kg.

COMBATTIMENTO

Un doppelganger in forma naturale sferra micidiali pugni. Sotto forma di guerriero o di qualche altra persona armata, attacca con l'arma più adatta.

In questi casi, il doppelganger utilizza la sua capacità di individuazione dei pensieri per adottare le stesse tattiche e strategie della persona di cui ha assunto le sembianze.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un doppelganger può individuare i pensieri di continuo come l'incantesimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 13 nega). Può reprimere o riattivare questa capacità con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Un doppelganger può trasformarsi in un qualunque umanoide di taglia Piccola o Media. In forma umanoide, il doppelganger perde i suoi attacchi naturali. Un doppelganger può conservare la sua forma umanoide finché non decide di assumere una nuova identità. Una trasformazione non può essere dissolta, ma un doppelganger ritorna alla sua forma originaria alla morte. Un incantesimo o una capacità di *visione del vero* mostra la sua vera forma.

Abilità: Un doppelganger riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare. *Quando utilizza la sua capacità per cambiare forma riceve un bonus aggiuntivo di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se può leggere la mente di un avversario, riceve un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.

Doppelganger

PERSONAGGI DOPPELGANGER

I doppelganger, spie supreme, entrano in territorio ostile, impersonano i comandanti e sondano le menti dei nemici per scoprire i loro piani.

I personaggi doppelganger possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 Intelligenza, +4 alla Saggezza, +2 al Carisma.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un doppelganger è di 9 metri.
– Scurovisione: I doppelganger possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
– Dadi Vita razziali: Un doppelganger comincia con quattro livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 4d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un doppelganger gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggirare.
– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un doppelganger gli conferiscono due talenti.
– Bonus di armatura naturale +4.
– Bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare. Quando utilizza la sua capacità per cambiare forma un doppelganger riceve un bonus aggiuntivo di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se può leggere la mente di un avversario, riceve un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.
– Attacchi speciali (vedi sopra): Individuazione dei pensieri.
– Qualità speciali (vedi sopra): Cambiare forma, immunità al *sonno* e agli effetti di charme.
– Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Auran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico, Terran.
– Classe preferita: Ladro.
– Modificatore di livello: +4.

Illus. di S. Wood

DRAGO, PURO

I draghi puri sono creature alate simili a rettili, di antico lignaggio. Sono conosciuti e temuti per la loro stazza, per la superiorità fisica e le capacità magiche. I draghi antichi sono tra le creature più potenti al mondo.

I tipi conosciuti di draghi puri (in opposizione a tutte le altre creature che possiedono il tipo drago) ricadono in due ampie categorie: cromatici e metallici. I draghi cromatici sono bianchi, blu, neri, rossi e verdi, tutti malvagi ed estremamente aggressivi. I draghi metallici sono d'argento, d'oro, d'ottone, di bronzo e di rame; sono buoni, solitamente di nobili intenti, e assai rispettati da colui che è saggio.

Tutti i draghi puri ottengono ulteriori capacità e maggior potere con l'età (a differenza delle altre creature che possiedono il tipo drago). La loro lunghezza varia da pochi metri alla nascita fino a più di 30 metri dopo aver ottenuto lo status di grande dragone. L'esatta grandezza varia con l'età e la specie.

Sebbene siano terribili predatori, quando è necessario i draghi possono nutrirsi di carogne, e possono mangiare praticamente qualsiasi cosa se sufficientemente affamati. Il metabolismo dei draghi funziona come una fornace estremamente efficiente, e può metabolizzare anche materiale inorganico. Alcuni draghi hanno sviluppato un certo gusto per simili pietanze.

Anche se i loro scopi e ideali variano tra i differenti tipi, tutti i draghi sono avidi. Amano accumulare ricchezze, raccogliere mucchi di monete e possedere più gemme, gioielli e oggetti magici possibile. Quelli che possiedono grossi tesori sono restii ad abbandonarli per troppo tempo, e si allontanano dalla loro tana solo per perlustrare le zone circostanti o per cercare cibo. Per un drago il tesoro non è mai sufficiente: è piacevole osservarlo e crogiolarsi nel suo splendore. Ai draghi piace creare giacigli con i loro tesori, plasmando cumuli e nicchie che accolgano i loro corpi. Una volta raggiunta la maturità con l'età di grandi dragoni, centinaia di gemme e monete sono incastonate tra le loro scaglie.

Tutti i draghi parlano il Draconico.

Categorie di età dei draghi

	Categoria	Età (Anni)
1	Cucciolo	0-5
2	Molto giovane	6-15
3	Giovane	16-25
4	Adolescente	26-50
5	Adulto giovane	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maturo	201-400
8	Vecchio	401-600
9	Molto vecchio	601-800
10	Antico	801-1.000
11	Dragone	1.001-1.200
12	Grande dragone	1.201 o più

COMBATTIMENTO

I draghi attaccano con i loro potenti artigli e morsi, e possono anche fare uso di un'arma a soffio e di speciali attacchi fisici, a seconda della loro taglia. Preferiscono combattere in volo, rimanendo fuori portata fino a quando non avranno sfiancato il nemico con attacchi a distanza. I draghi più vecchi e intelligenti tendono a valutare con cura i loro avversari, ed eliminano per primi i nemici più pericolosi (oppure li evitano mentre eliminano i nemici più deboli).

La tabella seguente fornisce le statistiche di spazio e portata per i draghi di diverse taglie, oltre alle armi naturali che un drago una certa taglia possiede e ai danni inflitti da tali attacchi.

Morso: Gli attacchi con il morso infliggono i danni elencati più il bonus di Forza del drago. Il drago può anche fare uso del morso per ghermire gli avversari se possiede il talento Ghermire (vedi Capitolo 6).

Artiglio: Gli attacchi con artigli infliggono i danni elencati più metà del bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto). Il drago può anche fare uso degli artigli per ghermire gli avversari se possiede il talento Ghermire (vedi pagina Capitolo 6). Gli attacchi con artigli sono secondari, e quindi subiscono una penalità di -5 al bonus di attacco (molti draghi scelgono il talento Multiattacco per diminuire questa penalità a -2).

Ala: Il drago può schiantare gli avversari con le ali, anche mentre vola. Gli attacchi con le ali infliggono i danni elencati più metà del bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto) e vanno trattati come attacchi secondari.

Colpo di coda: Il drago può colpire di piatto un avversario con la coda ogni round. Un colpo di coda infligge i danni elencati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto) e va trattato come attacco secondario.

Schiacciamento (Str): Un drago di taglia almeno Enorme che stia volando o saltando può atterrare sugli avversari come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Tali attacchi sono efficaci unicamente contro creature di almeno tre taglie inferiori (sebbene costoro possano tentare i normali attacchi per oltrepassare o lottare contro avversari più grandi).

Un attacco di schiacciamento colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del drago. Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago o rimanere immobilizzate, subendo automaticamente danni contundenti nel round successivo, a meno che il drago non si sposti. Se il drago decide di tenerle immobilizzate, si considera come un normale attacco di lotta. Gli avversari immobilizzati subiscono danni da schiacciamento ogni round se non riescono a liberarsi.

Un attacco di schiacciamento infligge i danni elencati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto).

Spazzata di coda (Str): Un drago che sia di taglia almeno Mastodontica può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata agisce in un semicerchio dal raggio di 9 metri (oppure 12 metri per un drago di taglia Colossale), che si estende da un'intersezione all'estremità dello spazio occupato dal drago verso qualsiasi direzione. Le creature che si trovano nella zona subiscono gli effetti solo se sono di almeno quattro taglie inferiori rispetto al drago. La spazzata infligge automaticamente i danni elencati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arro-

Spazio/Portata, attacchi e danni dei draghi

Taglia	Spazio/Portata*	1 morso	2 artigli	2 ali	1 colpo di coda	1 schiacciamento	1 spazzata di coda
Minuscola	75 cm/0 cm (1,5 m con morso)	1d4	1d3	-	-	-	-
Piccola	1,5 m/1,5 m	1d6	1d4	-	-	-	-
Media	1,5 m/1,5 m	1d8	1d6	1d4	-	-	-
Grande	3 m/1,5 m (3 m con morso)	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-
Enorme	4,5 m/3 m (4,5 m con morso)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-
Mastodontica	6 m/4,5 m (6 m con morso)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale	9 m/6 m (9 m con morso)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

*Per l'attacco con il morso di un drago la portata va considerata come se fosse di una creatura con una taglia superiore di una categoria. Tutti gli altri attacchi vengono effettuati con la portata standard rispetto alla taglia del drago.

tondato per difetto). Le creature attaccate possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, con una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago.

Lottare: Ai draghi non piace molto questa forma di attacco, sebbene il loro attacco di schiacciamento e il talento Ghermire (in caso lo possiedano) facciano uso delle normali regole per lottare.

Il drago può sempre fare uso del suo soffio mentre lotta, così come degli incantesimi e delle capacità magiche o soprannaturali, purché effettui con successo le prove di Concentrazione.

Arma a soffio (Sop): Fare uso di un'arma a soffio equivale a un'azione standard. Una volta che ha soffiato, il drago non può rifarlo fino ad 1d4 round dopo. Se il drago possiede più di un tipo di arma a soffio, può comunque soffiare solo una volta ogni 1d4 round. Un'esplosione proveniente da un'arma a soffio parte sempre da una qualsiasi intersezione adiacente al drago e si estende in una qualsiasi direzione a scelta del drago, con un'area indicata nella tabella presentata di seguito. Se l'arma a soffio infligge danni, le creature nell'area possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno; la CD dipende dalla specie e dall'età del drago, elencate nella descrizione individuale. I tiri salvezza contro armi a soffio che non infliggono danni fanno uso della stessa CD; il tipo di tiro salvezza viene indicato nelle descrizioni dei tipi di drago. La CD del tiro salvezza contro un'arma a soffio è pari a 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Cos del drago.

Le armi a soffio sono fondamentalmente di due forme, lineari e a cono, e la loro area di effetto varia con la taglia del drago.

ARMI A SOFFIO DEL DRAGO

Taglia del drago	Lineare* (Lunghezza)	Cono** (Lunghezza)
Minuscola	9 m	4,5 m
Piccola	12 m	6 m
Media	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Mastodontica	36 m	18 m
Colossale	42 m	21 m

* Il soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 metri.
** Il cono è alto e largo quanto la lunghezza.

Presenza terrificante (Str): Un drago adulto giovane o più vecchio può turbare gli avversari con la sua semplice presenza. La capacità funziona automaticamente tutte le volte in cui il drago attacca, carica o vola. Le creature che si trovano entro un raggio di 9 metri per categoria d'età del drago subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago.

Una vittima potenziale che superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Car del drago rimane immune alla presenza terrificante di quel drago per 24 ore. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV rimangono scosse per 4d6 round. I draghi ignorano la presenza terrificante di altri draghi.

Incantesimi: I draghi conoscono e lanciano incantesimi come stregoni del livello indicato nella descrizione della specie, e ottengono incantesimi bonus per alti punteggi di Carisma. Alcuni draghi possono lanciare incantesimi dalla lista dei chierici o dai domini dei chierici come se fossero incantesimi arcani.

Capacità magiche: Le capacità magiche di un drago dipendono dalla sua età e specie. Ottiene tutte le capacità elencate per la sua età più tutte le precedenti, sfruttando la sua categoria d'età o il suo livello di incantatore come stregone, qualunque sia il più alto, come livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è 10 + modificatore di Car del drago + livello dell'incantesimo. Tutte le capacità magiche possono essere utilizzate una volta al giorno a meno che non sia specificato diversamente.

Riduzione del danno: I draghi adulti giovani o di età superiore possiedono una riduzione del danno. Le loro armi naturali vanno considerate magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Immunità (Str): Tutti i draghi sono immuni al *sonno* e agli effetti di paralisi. Ogni specie di drago è immune a una o due forme di attacco aggiuntive, indipendentemente dall'età, come indicato nelle descrizioni delle specie.

Resistenza agli incantesimi (Str): Invecchiando, i draghi diventano più resistenti agli incantesimi e alle capacità magiche, come indicato nelle descrizioni delle specie.

Percezione cieca (Str): I draghi possono determinare la posizione di creature entro un raggio di 18 metri. Gli avversari che il drago non è in grado di vedere fisicamente godono comunque di occultamento totale contro il drago.

Sensi acuti (Str): I draghi possono vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce fioca, e due volte meglio in piena luce. Possiedono anche scurovisione con un raggio di 36 metri.

Abilità: Tutti i draghi possiedono un numero di punti abilità pari a (6 + modificatore di Int, minimo 1) x (Dadi Vita +3). La maggior parte dei draghi acquista le seguenti abilità al massimo numero possibile di gradi: Ascoltare, Cercare e Osservare. I punti abilità rimanenti solitamente vengono spesi in Artista della Fuga, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni e Utilizzare Oggetti Magici al costo di 1 punto abilità per grado. Tutte queste abilità vengono considerate abilità di classe per i draghi. Ogni drago possiede inoltre altre abilità di classe, come indicato nelle descrizioni delle specie.

Talenti: Tutti i draghi possiedono un talento, più uno aggiuntivo ogni 3 DV, proprio come qualsiasi altra creatura. I draghi preferiscono Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Arma Focalizzata (artiglio o morso), Combattere alla Cieca, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spezzare Migliorato, Virare e qualunque talento di metamagia disponibile e utile agli stregoni.

Movimento via terra del drago

I draghi cromatici e metallici sono creature volanti incredibilmente forti e possono coprire vaste distanze velocemente. La velocità in volo via terra di un drago è in funzione della sua velocità tattica di volo, come viene mostrato nella tabella seguente.

VELOCITÀ IN VOLO VIA TERRA DEL DRAGO

	Velocità in volo			
	30 metri	45 metri	60 metri	75 metri
Un'ora				
Normale	22,5 km	30 km	45 km	60 km
Andare veloce	36 km	60 km	90 km	120 km
Un giorno				
Normale	180 km	240 km	360 km	480 km

I draghi non si stancano velocemente come le altre creature quando si muovono via terra. Se un drago tenta di andare veloce o fare una marcia forzata, deve effettuare una prova per danni non letali ogni 2 ore invece che ogni ora (vedi pagina 164 del *Manuale del Giocatore*).

SOCIETÀ DEI DRAGHI

Benché si creda che tutti i draghi abbiano avuto origine dallo stesso ceppo decine di migliaia di anni fa, le attuali specie se ne stanno per conto loro, e accettano di collaborare solo in circostanze straordinarie, come in caso di gravissime minacce. In ogni caso, i draghi buoni non collaborano mai con quelli malvagi, anche se è risaputo che alcuni draghi neutrali si siano associati ad entrambi. A volte i draghi d'oro collaborano con quelli d'argento.

Quando i draghi malvagi di specie differenti si incontrano, solitamente combattono per proteggere il proprio territorio. I draghi buoni sono più tolleranti, ma comunque mostrano un forte senso del territorio, e generalmente tentano di risolvere le divergenze in maniera pacifica.

I draghi seguono tutta una serie di strategie di riproduzione che soddisfino le loro necessità e il loro temperamento. Queste precauzioni assicurano la continuazione della stirpe dei draghi, a prescindere da cosa accade ai genitori o alla loro tana. Gli adulti giovani, in particolare quelli malvagi o poco intelligenti, tendono a lasciare covate di 1d4+1 uova sparse in una regione, abbandonando i loro piccoli a se stessi. Questi si raggruppano in nidiate che includono adolescenti o draghi più giovani, che rimangono assieme fino a quando non sono abbastanza cresciuti da crearsi una loro tana.

I draghi più vecchi o più intelligenti formano famiglie che consistono di una coppia e 1d4+1 piccoli. Le coppie sono sempre di adulti o adulti maturi; la loro progenie è composta da cuccioli (01-10 su d%), draghi molto giovani (11-30), giovani (31-50), adole-

scenti (51-90) o adulti giovani (91-100). Subito dopo aver raggiunto l'età di adulto giovane (o raramente di adolescente), il piccolo lascia i genitori per stabilirsi in una sua tana.

Una coppia di draghi oltre l'età adulta matura solitamente si separa, spinta dalla voglia di indipendenza e dalla bramosia di tesoro. Le femmine più vecchie continuano ad accoppiarsi e a deporre uova, ma solo un genitore rimane nella tana per crescere i cuccioli. Spesso una femmina più vecchia depone molti gruppi di uova, serbando un gruppo per lei e uno per il suo compagno, e lasciando gli altri senza cure. A volte un drago femmina può lasciare un uovo o un cucciolo a genitori non draconici.

PELLE DI DRAGO

I costruttori di armature possono lavorare la pelle di drago per produrre armature e scudi di qualità perfetta (si veda "Pelle di drago" nel paragrafo "Materiali speciali", pagina 284 della *Guida del Dungeon Master*).

DRAGHI CROMATICI

I draghi cromatici sono il ramo malvagio della stirpe draconica. Sono aggressivi, avari, vanitosi e pericolosi.

DRAGO BIANCO

Drago (Freddo)
Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 6; adulto giovane 8; adulto 10; adulto maturo 12; vecchio 15; molto vecchio 17; antico 18; dragone 19; grande dragone 21
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Cucciolo 4-5 DV; molto giovane 7-8 DV; giovane 10-11 DV; adolescente 13-14 DV; adulto giovane 16-17 DV; adulto 19-20 DV; adulto maturo 22-23 DV; vecchio 25-26 DV; molto vecchio 28-29 DV; antico 31-32 DV; dragone 34-35 DV; grande dragone 37 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +3; adolescente +5; altri -

Il drago ha un naso adunco, la giogaia ricoperta di spine e una cresta retta da un'unica spina ricurva all'indietro. Un odore tagliente e vagamente alchemico si sprigiona dal drago, le cui scaglie luccicano come la neve.

Essendo tra i più piccoli e i meno intelligenti del loro tipo, per lo più i draghi bianchi sono semplici predatori dagli istinti animali. I loro volti esprimono ingenua ferocia piuttosto che la scaltrezza dei loro più potenti simili.

Le scaglie dei cuccioli di drago bianco luccicano come specchi. Con l'età la brillantezza svanisce, e quando sono molto vecchi il bianco delle scaglie si mescola ad un azzurro pallido e ad un grigio chiaro.

Solitamente le tane dei draghi bianchi sono grotte ghiacciate e profonde stanze sotterranee le cui aperture si trovano lontane dai caldi raggi del sole. Raccolgono tutto il loro tesoro nella tana, meglio se permeata dal ghiaccio, così da poter scorgere il riflesso delle gemme. Ai draghi bianchi piacciono in special modo i diamanti.

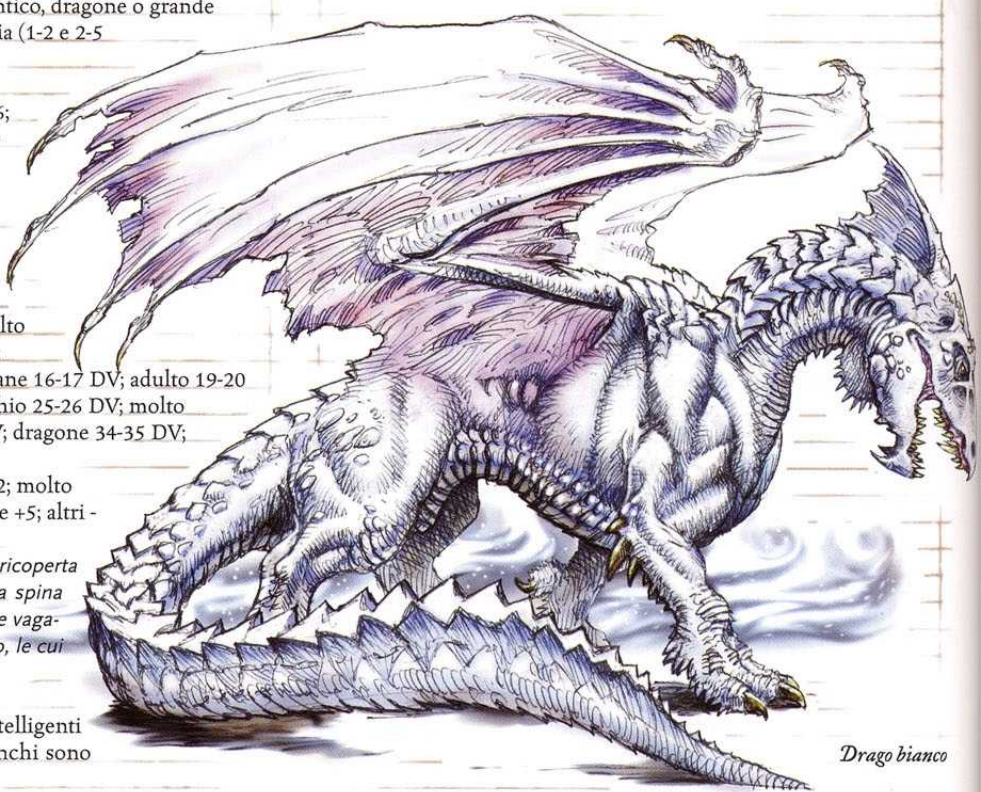
Sebbene i draghi bianchi siano capaci di cibarsi praticamente di qualunque cosa, la loro peculiarità consiste nel nutrirsi esclusivamente di cibo che sia stato congelato. Solitamente i draghi divorano una creatura uccisa dal loro soffio mentre la carcassa è ancora fredda e immobile. Sotterrano le altre prede sotto la neve fino a quando non saranno congelate.

I nemici naturali dei draghi bianchi sono i giganti del gelo, che uccidono i draghi per farne cibo e armature e che li catturano per usarli come guardiani.

Combattimento

I draghi bianchi preferiscono assalire immediatamente, scendendo in picchiata dall'alto o erompendo dall'acqua, dalla neve o dal ghiaccio. Fanno uso del loro soffio, e poi tentano di stendere un singolo avversario con un attacco immediatamente successivo.

Arma a soffio (Sop): Il drago bianco possiede un solo tipo di soffio, un cono di freddo.



Drago bianco

Illus. di S. Wood

DRAGHI BIANCHI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Mn	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+4	+3	+3	1d6 (12)	-
Molto giovane	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	-
Giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	3d6 (16)	-
Adolescente	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+10	+8	+8	4d6 (18)	-
Adulto giovane	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	10	+15/+23	+18	+12	+9	+9	5d6 (20)	17
Adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	12	+18/+28	+23	+15	+11	+11	6d6 (23)	20
Adulto maturo	E	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+17	+12	+13	7d6 (25)	21
Vecchio	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	8d6 (27)	23
Molto vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+21	+15	+17	9d6 (29)	25
Antico	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+23	+17	+19	10d6 (31)	27
Dragone	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+25	+18	+20	11d6 (33)	29
Grande dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+28	+20	+24	12d6 (36)	32

Capacità dei draghi bianchi per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m,	+0	14 (+2 taglia, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	Camminare sul ghiaccio, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco	-	-
Molto giovane	18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media), nuotare 18 m,	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16		-	-
Giovane	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18		-	-
Adolescente	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	*Nube di nebbia*	-	-
Adulto giovane	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	RD 5/magia	-	16
Adulto	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	*Folata di vento*	1°	18
Adulto maturo	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	RD 10/magia	3°	20
Vecchio	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	*Nebbia congelante*	5°	21
Molto vecchio	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	RD 15/magia	7°	23
Antico	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m,	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	*Muro di ghiaccio*	9°	24
Dragone	18 m, scavare 9 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m,	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	RD 20/magia	11°	25
Grande dragone	18 m, scavare 9 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m,	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	*Controllare tempo atmosferico*	13°	27

Camminare sul ghiaccio (Str): Questa capacità funziona come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che riesce a scalare sono ghiacciate. È sempre in funzione.

Nebbia congelante **(Mag):** Un drago vecchio o di età superiore può fare uso di questa capacità tre volte al giorno. È simile all'incantesimo *nebbia solida*, ma crea anche una patina di ghiaccio scivoloso su qualunque cosa tocchi la nebbia, e riproduce l'effetto dell'incantesimo *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 5° livello.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *folata di vento* (adulto o età superiore), *muro di ghiaccio* (antico o età superiore), *nube di nebbia* (adolescente o età superiore); 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico* (grande dragone).

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

Drago bianco giovane: GS 4; Drago Medio (freddo); DV 9d12+18; pf 76; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +9; Lotta +11; Att +11 in mischia (2d6+2, morso); Att comp +11 in mischia (2d6+2, morso), +6 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +6 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio; QS scurovisione 36 m, camminare sul ghiaccio, immunità a freddo, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco; AL CM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +6; For 15, Des 10, Cos 15, Int 6, Sag 11, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +12, Intimidire +10, Osservare +12; Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 m, danni 3d6 freddo, Riflessi CD 16 dimezza.

Camminare sul ghiaccio (Str): Come l'incantesimo *movimenti del ragno*, ma le superfici che il drago riesce a scalare devono essere ghiacciate; sempre in funzione.

DRAGO BLU

Drago (Terra)

Ambiente: Deserti temperati

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

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 23; grande dragone 25

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

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

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

Draghi blu per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	-
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	-
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+15	+11	+13	10d8 (23)	21
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+17	+12	+15	12d8 (25)	23
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+19	+14	+17	14d8 (27)	25
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+21	+15	+19	16d8 (29)	27
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+23	+17	+21	18d8 (31)	29
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+28	+20	+25	22d8 (36)	33
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+29	+21	+27	24d8 (37)	35

Capacità dei draghi blu per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, scavare 6 m, volare 30 m (media)	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	Immunità all'elettricità, *creare/distruggere acqua*	-	-
Molto giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18		-	-
Giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21		-	-
Adolescente	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	Imitazione dei suoni	1°	-
Adulto giovane	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	RD 5/magia	3°	19
Adulto	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	*Ventriloquio*	5°	21
Adulto maturo	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	RD 10/magia	7°	22
Vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	*Terreno illusorio*	9°	24
Molto vecchio	12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa)	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	RD 15/magia	11°	25
Antico	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	*Velo*	13°	27
Dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	RD 20/magia	15°	29
Grande dragone	12 m, scavare 6 m, volare 60 m (maldestra)	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 44	*Miraggio arcano*	17°	31

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

Questo drago possiede orecchie incredibilmente frastagliate e un grosso e massiccio corno sul muso. Un odore di ozono si diffonde nell'aria intorno al drago, le cui scaglie azzurre luccicano al sole.

I draghi blu sono orgogliosi e possiedono un forte senso del territorio. Di tutte le specie sono tra le migliori a scavare nella sabbia. Il colore delle scaglie di un drago blu varia da un azzurro iridescente ad un indaco cupo, dato che sono lustrate fino a divenire lucenti dalle sabbie che soffiano nel deserto. La grandezza delle scaglie aumenta di poco con l'età, ma diventano più spesse e coriacee. La pelle tende a vibrare e schioccare debolmente grazie all'elettricità statica contenutavi. Questo effetto si intensifica quando il drago è furente o quando sta per attaccare, e ciò sprigiona un odore di ozono e sabbia.

I draghi blu sono facili da osservare nelle vuote distese desertiche, a causa del loro colore acceso. Tuttavia, spesso si nascondono nella sabbia in modo che solo parte della testa risulti visibile. I draghi blu amano solcare il cielo del caldo deserto, solitamente volando di giorno, quando la temperatura è al suo massimo. Alcuni possiedono un colore simile a quello del cielo del deserto, e si avvantaggiano di questa loro pigmentazione.

Drago blu

Le tane dei draghi blu sono vasti complessi sotterranei, dove viene raccolto anche il loro tesoro. Sebbene collezionino qualunque cosa sembri avere valore, preferiscono le gemme, specialmente gli zaffiri. A volte sono costretti a cibarsi di serpenti, lucertole e piante del deserto per saziare la loro fame, ma preferiscono animali da pascolo come i cammelli. Quando ne hanno la possibilità, si nutrono avidamente di queste creature.

Combattimento

Solitamente i draghi blu attaccano dall'alto oppure scavano sotto le sabbie fino ad arrivare a circa 30 metri dalle vittime. I draghi più vecchi fanno uso delle loro capacità speciali, come *terreno illusorio*, assieme a tattiche per camuffare il territorio e aumentare le possibilità di sorprendere il bersaglio. I draghi blu fuggono da un combattimento solo se estremamente feriti, in quanto vedono la ritirata come un gesto di codardia.

Arma a soffio (Sop): Il drago blu possiede un solo tipo di soffio, un soffio lineare di elettricità.

Creare/distruggere acqua **(Mag):** Un drago blu di qualsiasi età può fare uso di questa capacità tre volte al giorno. Funziona come un normale incantesimo *creare acqua*, ad eccezione del fatto che può decidere di distruggere l'acqua invece che di crearla, rovinando automaticamente qualunque liquido incustodito che contenga acqua. Gli oggetti magici (come le pozioni) e gli oggetti posseduti da creature devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a quella della presenza terrificante del drago per non essere rovinati. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Imitazione dei suoni (Str): Un drago blu adolescente o di età superiore può imitare qualunque voce o suono udito, ogni volta che lo desidera. Chi ascolta deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a quella della presenza terrificante del drago per notare l'inganno.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquio* (adulto o età superiore); 1 volta al giorno: *terreno illusorio* (vecchio o

Illus. di S. Wood

età superiore), *velo* (antico o età superiore), *miraggio arcano* (grande dragone).

Abilità: Nascondersi, Raggirare e Sapienza Magica sono considerate abilità di classe per i draghi blu.

Drago blu adulto maturo: GS 16; Drago Enorme (terra); DV 24d12+120; pf 276; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 31, contatto 8, colto alla sprovvista 31; Att base +24; Lotta +41; Att +31 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +31 in mischia (2d8+9, morso), +29 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +29 in mischia (1d8+4, 2 ali), +29 in mischia (2d6+13, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22; AL LM; TS Temp +19, Rifl +14, Vol +17; For 29, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +30, Cercare +28, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (natura) +13, Diplomazia +32, Intimidire +30, Nascondersi +11, Osservare +30, Percepire Intenzioni +28, Raggirare +28, Sapienza Magica +30; Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (presenza terrificante), Escludere Materiali, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, danni 14d8 elettricità, Riflessi CD 27 dimezza.

***Creare/distruggere acqua* (Mag):** 3 volte al giorno: come *creare acqua*, ma può anche essere usato per distruggere l'acqua. 7° livello dell'incantatore; Volontà CD 25 nega.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 27 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +41.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 63 m, DV 23 o meno, Volontà CD 27 nega.

Imitazione dei suoni (Str): Può imitare qualsiasi voce o suono che abbia sentito, tutte le volte che desidera. Gli ascoltatori devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 per individuare l'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *ventriloquio*. 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 7° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *allarme, aura magica di Nystul, comando, dardo incantato, scudo della fede*; 2° - *frantumare, invisibilità, oscurità*; 3°: *cura ferite gravi, dissolvi magie*.

DRAGO NERO

Drago (Acqua)

Ambiente: Paludi calde

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

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 5; adolescente 7; adulto giovane 9; adulto 11; adulto maturo 14; vecchio 16; molto vecchio 18; antico 19; dragone 20; grande dragone 22

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

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

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

Drago nero

Illus. di S. Wood

DRAGHI NERI PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Mn	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+5	+4	+4	2d4 (13)	-
Molto giovane	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+6	+5	+5	4d4 (14)	-
Giovane	Me	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+9	+7	+7	6d4 (17)	-
Adolescente	Me	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+10	+8	+8	8d4 (18)	-
Adulto giovane	G	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+13	+10	+11	10d4 (21)	19
Adulto	G	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+15	+11	+12	12d4 (23)	20
Adulto maturo	E	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+18	+13	+15	14d4 (26)	23
Vecchio	E	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+19	+14	+16	16d4 (27)	24
Molto vecchio	E	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+22	+16	+19	18d4 (30)	27
Antico	E	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+23	+17	+20	20d4 (31)	28
Dragone	Ma	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+26	+19	+23	22d4 (34)	31
Grande dragone	Ma	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	24d4 (36)	33

Capacità dei draghi neri per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	18 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m	+0	15 (+2 taglia, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15	Immunità all'acido, respirare sott'acqua	-	-
Molto giovane	18 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17		-	-
Giovane	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19		-	-
Adolescente	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22	*Oscurità*	-	-
Adulto giovane	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	RD 5/magia	1°	17
Adulto	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	*Imputridire acqua*	3°	18
Adulto maturo	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	RD 10/magia	5°	21
Vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	*Crescita vegetale*	7°	22
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35	RD 15/magia	9°	23
Antico	18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 38	*Piaga degli insetti*	11°	25
Dragone	18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	RD 20/magia	13°	26
Grande dragone	18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	*Charme sui rettili*	15°	28

La testa del drago sembra del tutto simile a un teschio, a causa dei suoi occhi profondamente incavati e delle ampie cavità nasali. Possiede corna che sporgono in avanti, e una cresta di spine che culmina immediatamente al di sotto della testa e si assottiglia a circa tre quarti dell'estensione del collo. Un odore acidulo circonda il drago, le cui scaglie sono per lo più di color ebano opaco e grigio scuro.

I draghi neri sono irascibili, astuti e malvagi, caratteristiche che vengono riflesse nei loro volti sinistri.

Sono a volte conosciuti come i "draghi del teschio" a causa dei loro volti scheletrici. A confermare questo aspetto scheletrico è anche il graduale deterioramento della pelle attorno alle corna e alle guance. Questo aumenta con l'età e comunque non danneggia il drago. Alla nascita, le scaglie di un drago nero sono sottili, piccole e lucide. Con l'età diventano più grandi, robuste e opache, favorendo il camuffarsi nelle paludi e acquitrini.

I draghi neri si rifugiano in grandi grotte umide e in caverne sotterranee dotate di più ambienti. Odorano di vegetazione marcia e di acqua stagnante, con un retrogusto acidulo. I draghi più vecchi nascondono l'entrata delle loro tane con *crescita vegetale*. I draghi neri si nutrono principalmente di pesci, molluschi e altre creature acquatiche. Cacciano anche carne rossa ma amano "insaporirla" lasciandola macerare in pozze all'interno della tana per giorni prima di mangiarla.

Ai draghi neri piacciono in special modo le monete. I draghi più vecchi a volte catturano gli umanoidi e prima di ucciderli li costringono a rivelare ciò che sanno riguardo a cumuli di monete d'oro, d'argento e di platino.

Combattimento

I draghi neri preferiscono tendere imboscate alle loro prede, sfruttando l'ambiente per nascondersi. Se combattono in paludi o acquitrini con densa vegetazione, tentano di rimanere nell'acqua o sul terreno; gli alberi e le volte di rami limitano la loro manovrabilità aerea. Quando si sentono soverchiati, i draghi neri tentano di volare fuori portata, così da non lasciare tracce, e si nascondono in pozze profonde o nei pantani.

Arma a soffio (Sop): Il drago nero possiede un solo tipo di soffio, un soffio lineare di acido.

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

Imputridire acqua **(Mag):** Una volta al giorno il drago può far stagnare 270 dm^3 di acqua, rendendola putrida e inadatta per la vita animale. Questa capacità rovina tutti i liquidi che contengono acqua. Oggetti magici (come le pozioni) e oggetti posseduti da creature devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a quella della presenza terrificante del drago o marcire. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello. Il suo raggio è uguale a quello della presenza terrificante del drago.

Charme sui rettili **(Mag):** Un grande dragone nero può utilizzare questa capacità tre volte al giorno. Funziona come un incantesimo *charme di massa* che però ha effetto solo su animali rettiloidi. Il drago può comunicare con ogni rettile soggetto a charme come se avesse lanciato un incantesimo *parlare con gli animali*. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità* (adolescente o età superiore; raggio di 3 metri per categoria d'età) e *piaga degli insetti* (antico o età superiore); 1 volta al giorno: *crescita vegetale* (vecchio o età superiore).

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

Drago nero adulto giovane: GS 9; Drago Grande (acqua); DV 16d12+48; pf 152; Iniz +0; Vel 18 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 25, contatto 9, colto alla sprovvista 25; Att base +16; Lotta +24; Att +20 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +20 in mischia (2d6+4, morso), +17 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +17 in mischia (1d6+2, 2 ali), +17 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (morso 3 m); AS arma a soffio, *oscurità*, presenza terrificante, incantesimi; QS percezione cieca 18 m, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità all'acido, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 17, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +11; For 19, Des 10, Cos 17, Int 12, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Cercare +17, Diplomazia +10, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +8, Nuotare +12, Osservare +17, Parlare Linguaggi 6 gradi, Raggirare +9, Scalare +20; Arma Focalizzata (morso), Armatura Naturale Migliorata, Attacco Poderoso, Ghermire, Multiattacco, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 24 m, danni 10d4 acido, Riflessi CD 21 dimezza.

Oscurità **(Mag):** 3 volte al giorno: come *oscurità*, ma con raggio 15 m. 5° livello dell'incantatore.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 45 m, DV 15 o meno, Volontà CD 19 nega.

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

Incantesimi: Come uno stregone di 1° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *armatura magica, protezione dal bene.*

DRAGO ROSSO

Drago (Fuoco)
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 4; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 15; adulto maturo 18; vecchio 20; molto vecchio 21; antico 23; dragone 24; grande dragone 26
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Cucciolo 8-9 DV; molto giovane 11-12 DV; giovane 14-15 DV; adolescente 17-18 DV; adulto giovane 20-21 DV; adulto 23-24 DV; adulto maturo 26-27 DV; vecchio 29-30 DV; molto vecchio 32-33 DV; antico 35-36 DV; dragone 38-39 DV; grande dragone 41 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +6; altri -

Il drago possiede corna che si estendono all'indietro lungo il collo, orecchie increspate e alcune corna più piccole sulle guance, sul mento e sulle sopracciglia. Il naso è a forma di becco ed è dotato di un piccolo corno. Una sorta di collare ha inizio al di dietro della testa e corre fino alla punta della coda. Il drago emana odore di fumo e zolfo, e le sue scaglie risplendono di sfumature tra il cremisi e lo scarlatto.

I draghi rossi sono i più avidi tra tutti i draghi, e cercano senza sosta di incrementare il loro tesoro. Sono straordinariamente presuntuosi, cosa che si riflette nel loro portamento altezzoso e nell'espressione disdegnosa.

Le piccole scaglie dei cuccioli di drago rosso sono di un lucente color scarlatto, e rendono facile l'individuazione del drago per predatori e cacciatori; per tale motivo questi draghi rimangono nel sottosuolo e non si avventurano all'esterno fino a quando non sono capaci di cavarsela da soli. Verso la fine della gioventù, le scaglie mutano in un rosso cupo, e la lucentezza viene rimpiazzata da un aspetto liscio e opaco. Con l'età, le scaglie del drago diventano più grandi, spesse e resistenti come il metallo. Le increspature del collo e delle ali sono blu cenere o grigio-viola verso le estremità, e si scuriscono col passare degli anni. Le pupille del drago rosso tendono a svanire con l'età; i draghi rossi più vecchi hanno occhi che sembrano sfere di lava fusa.

Drago rosso

I draghi rossi costruiscono le loro tane in profonde caverne che si estendono nel sottosuolo, scintillano al calore dei loro corpi e si riconoscono per l'odore di fumo e zolfo. In ogni caso, nelle vicinanze c'è sempre una posizione elevata dalla quale sorvegliano con boria il loro territorio, che secondo loro consiste in tutto quanto è visibile. Questa postazione a volte ricade nei territori dei draghi d'argento, ed è per questa ragione che questi ultimi e i draghi rossi sono spesso nemici.

I draghi rossi sono carnivori per scelta, e il loro cibo preferito è la carne giovane di umano o elfo. A volte convincono gli abitanti di un villaggio a sacrificare regolarmente delle fanciulle.

Combattimento

Poiché i draghi rossi sono molto sicuri di sé, raramente si soffermano a valutare un avversario. Non appena vedono un bersaglio decidono sul momento se attaccare, facendo uso di una delle tante strategie preparate in precedenza. Per creature piccole e deboli, i draghi rossi atterrano attaccando con morsi e artigli, evitando di eliminarle con il soffio per non distruggere qualunque tesoro possano avere con loro.

Arma a soffio (Sop): Il drago rosso possiede un solo tipo di soffio, un cono di fuoco.

Localizza oggetto **(Mag):** Un drago rosso adolescente o di età superiore può fare uso di questa capacità come per l'incantesimo omonimo, una volta al giorno per categoria d'età.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione* (vecchio o età superiore); 1 volta al giorno: *scopri il sentiero* (antico o età superiore) e *rivela locazioni* (grande dragone).

Abilità: Raggirare, Saltare e Valutare sono considerate abilità di classe per i draghi rossi.

Draghi rossi per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Me	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d10 (15)	-
Molto giovane	G	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+10	+7	+8	4d10 (18)	-
Giovane	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d10 (19)	-
Adolescente	G	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+14	+10	+12	8d10 (22)	-
Adulto giovane	E	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d10 (24)	21
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+18	+13	+17	12d10 (26)	24
Adulto maturo	E	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+20	+14	+18	14d10 (28)	26
Vecchio	Ma	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+23	+16	+21	16d10 (31)	29
Molto vecchio	Ma	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+25	+17	+23	18d10 (33)	31
Antico	Ma	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+28	+19	+26	20d10 (36)	34
Dragone	Ma	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d10 (38)	35
Grande dragone	C	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+32	+22	+30	24d10 (40)	38

Illus. di T. Lockwood

Capacità dei draghi rossi per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16	Immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo	-	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	18 (-1 taglia, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18		-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	21 (-1 taglia, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21		1°	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	*Localizza oggetto*	3°	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (-2 taglia, +18 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 26	RD 5/magia	5°	19
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29		7°	21
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	RD 10/magia	9°	23
Vecchio	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	33 (-4 taglia, +27 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 33	*Suggestione*	11°	24
Molto vecchio	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	36 (-4 taglia, +30 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 36	RD 15/magia	13°	26
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	*Scopri il percorso*	15°	28
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	RD 20/magia	17°	30
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-8 taglia, +39 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 41	*Rivela locazioni*	19°	32

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

Drago rosso molto vecchio: GS 21; Drago Mastodontico (fuoco); DV 31d12+248; pf 449; Iniz +4; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 36, contatto 6, colto alla sprovvista 36; Att base +31; Lotta +56; Att +40 in mischia (4d6+13, morso); Att comp +40 in mischia (4d6+13, morso), +35 in mischia (2d8+6, 2 artigli), +35 in mischia (2d6+6, 2 ali), +35 in mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (morso 6 m); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS riduzione del danno 15/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +25, Rifl +19, Vol +25; For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 23, Car 22.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire trappole) +18, Ascoltare +37, Cercare +37, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (religioni) +31, Intimidire +39, Nascondersi +2, Osservare +37, Percepire Intenzioni +37, Raggirare +37, Saltare +48, Sapienza Magica +39, Utilizzare Oggetti Magici +22, Valutare +31; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Colpo Terrificante, Ghermire, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato, Virare, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Cono di 18 m, danni 18d10 elettricità, Riflessi CD 33 dimezza.

Schiacciamento (Str): Area 6 per 6 m; gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 4d6+19 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +56.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 81 m, DV 30 o meno, Volontà CD 29 nega.

Ghermire (Str): Bonus di lotta +56; artiglio contro creature di taglia Media o inferiore per 2d8+6 danni per round, morso contro creature di taglia Grande o superiore per 4d6+13 danni per round, oppure 8d6+26 se il drago non si muove; la creatura ghermita può essere scagliata per 27 m, subendo 9d6 danni.

Capacità magiche: 9 volte al giorno: *localizza oggetto*; 3 volte al giorno: *suggestione*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 13° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, dardo incantato, favore divino, scudo, tocco gelido*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, invisibilità, oscurità*; 3° - *dissolvi magie, oscurità profonda, protezione dagli elementi, velocità*; 4° - *charme sui mostri, emozione, immunità agli incantesimi, ristorare*; 5° - *cerchio di devastazione, ombra di una invocazione, regressione mentale*; 6° - *guarigione, nebbia acida*.

Spazzata di coda (Str): Semicerchio del diametro di 9 m, gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti, Riflessi CD 33 dimezza.

DRAGO VERDE

Drago (Aria)
Ambiente: Foreste temperate

Draghi verdi per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Pc	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	2d6 (13)	-
Molto giovane	Me	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/+10	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	-
Giovane	Me	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	-
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	-
Adulto giovane	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	10d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	12d6 (25)	23
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+18	+13	+16	14d6 (26)	24
Vecchio	E	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+21	+15	+19	16d6 (29)	27
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+22	+16	+20	18d6 (30)	28
Antico	Ma	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+25	+18	+23	20d6 (33)	31
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	32
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+29	+21	+27	24d6 (37)	35

Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 5; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 13; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV; molto giovane 9-10 DV; giovane 12-13 DV; adolescente 15-16 DV; adulto giovane 18-19 DV; adulto 21-22 DV; adulto maturo 24-25 DV; vecchio 27-28 DV; molto vecchio 30-31 DV; antico 33-34 DV; dragone 36-37 DV; grande dragone 39 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +5; molto giovane +5; giovane +5; adolescente +6; altri -

Il drago possiede una mascella ricurva e dentata e fila di piccole corna sulle sopracciglia. C'è anche un gruppo di corna all'altezza del mento. Una cresta comincia proprio dietro gli occhi e corre per l'intera lunghezza del corpo, raggiungendo la massima altezza dietro il cranio. L'odore di cloro è tipico di questo drago, le cui scaglie emettono una pulsante iridescenza color smeraldo.

I draghi verdi sono belligeranti e tendono ad attaccare anche quando non sono provocati.

Le scaglie dei cuccioli di drago verde sono sottili e molto piccole, e il loro colore è una sfumatura di verde scuro che sembra quasi nera. Con l'età, le scaglie diventano più grandi e si schiariscono, diventando color foresta, smeraldo e verde oliva, il che aiuta i draghi a mimetizzarsi nel sottobosco.

I draghi verdi costruiscono le loro tane nelle foreste; meglio se si tratta di un'antica foresta con grossi alberi secolari. Preferiscono le grotte sulle rupi o all'interno delle colline e possono essere riconosciuti dal forte odore di cloro. Sebbene sia risaputo che possono mangiare qualunque cosa, inclusi cespugli e alberelli se sufficientemente affamati, i draghi verdi preferiscono particolarmente gli elfi e gli spiritelli.

Combattimento

I draghi verdi intraprendono un combattimento anche senza essere provocati, e attaccano creature di qualunque taglia. Se il bersaglio è capace o sembra temibile, il drago lo insegue per determinare quale sia il momento migliore per attaccare e quale tattica usare. Se il bersaglio appare debole, il drago rende nota la sua presenza immediatamente: gode nel provocare terrore. A volte il drago sceglie di controllare una creatura umanoide tramite l'intimidazione e la *suggestione*. Ai draghi verdi piace particolarmente interrogare gli avventurieri per imparare qualcosa di più sulle loro società e capacità, per sapere cosa accade nei dintorni, e se sono a conoscenza di tesori nelle vicinanze.

Arma a soffio (Sop): Il drago verde possiede un solo tipo di soffio, un cono di gas corrosivo (acido).

Respirare sott'acqua (Str): Il drago può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli in-

Drago verde

Illus. di S. Wood

CAPACITÀ DEI DRAGHI VERDI PER ETÀ

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), nuotare 12 m	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	Immunità all'acido, respirare sott'acqua	-	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17		-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20		-	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22		1°	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25	RD 5/magia	3°	19
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	*Suggestione*	5°	21
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30	RD 10/magia	7°	22
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33	*Crescita vegetale*	9°	24
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36	RD 15/magia	11°	25
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 37	*Dominare persone*	13°	27
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 40	RD 20/magia	15°	28
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 12 m	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 43	*Comandare vegetali*	17°	30

cantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione* (adulto o età superiore), *dominare persone* (antico o età superiore); 1 volta al giorno: *crescita vegetale* (vecchio o età superiore) e *comandare vegetali* (grande dragone).

Abilità: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Raggirare sono considerate abilità di classe per i draghi verdi.

Drago verde adulto: GS 13; Drago Enorme (aria); DV 20d12+100; pf 230; Iniz +0; Vel 12 m, nuotare 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 27, contatto 8, colto alla sprovvista 27; Att base +20; Lotta +36; Att +26 in mischia (3d8+8, morso); Att comp +26 in mischia (3d8+8, morso), +21 in mischia (2d6+4, 2 artigli), +21 in mischia (1d8+4, 2 ali), +21 in mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +15; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +25, Cercare +23, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (natura) +18, Diplomazia +13, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +0, Nuotare +16, Osservare +25, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +20, Sapienza Magica +25; Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare, Incalzare, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 15 m, danni 12d6 acido, Riflessi CD 25 dimezza.

Schiacciamento (Str): Area 4,5 per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+12 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +36.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 54 m, DV 19 o meno, Volontà CD 21 nega.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *suggestione*. 6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *aura imperscrutabile di Nystul, colpo accurato, ritirata rapida, scudo*; 2° - *individuazione dei pensieri, sfocatura*.

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

DRAGHI METALLICI

I draghi metallici costituiscono la stirpe buona dei draghi, ma sono tanto aggressivi quanto i loro cugini malvagi se minacciati o sfidati. Tendono, inoltre, ad essere particolarmente avidi e orgogliosi.

DRAGO D'ARGENTO

Drago (Freddo)
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 4; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 10; adulto giovane 13; adulto 15; adulto maturo 18; vecchio 20; molto vecchio 21; antico 23; dragone 24; grande dragone 26
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: Cucciolo 8-9 DV; molto giovane 11-12 DV; giovane 14-15 DV; adolescente 17-18 DV; adulto giovane 20-21 DV; adulto 23-24 DV; adulto maturo 26-27 DV; vecchio 29-30 DV; molto vecchio 32-33 DV; antico 35-36 DV; dragone 38-39 DV; grande dragone 41 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +5; altri -

Il volto del drago è formato da una specie di piastra lucente e ben levigata. La creatura possiede un collare che risale lungo la testa e continua giù per il collo fino alla punta della coda. Il collare è sostenuto da lunghe spine dalle punte scure. Il drago possiede due corna lisce e risplendenti, e ali ampie e lucenti; emana odore di pioggia, e le sue scaglie rilucono come metallo liquido.

I draghi d'argento sono regali e statuari. Aiutano con gioia le creature buone in reale difficoltà e spesso assumono la forma di gentili vecchietti o dolci fanciulle quando si mescolano agli umani.

Le scaglie dei cuccioli d'argento sono grigio-blu con tinteggiature argentee. Quando il drago raggiunge la maturità, il colore si rischiara lentamente fino a che le singole scaglie divengono appena distinguibili. Da lontano questi draghi sembrano essere stati scolpiti nel metallo più puro. A volte sono conosciuti come i "draghi scudo" a causa delle piastre d'argento sui loro volti. Invecchiando, le pupille del drago svaniscono fino a quando gli occhi acquistano l'aspetto di sfere di mercurio.

I draghi d'argento preferiscono tane raggiungibili in volo su picchi di montagne isolate o addirittura tra le nuvole stesse. Un debole odore di pioggia li accompagna costantemente. Anche tra le nuvole, comunque, le loro tane hanno sempre una zona incantata con pavimentazione solida per deporre le uova e raccogliere il tesoro.

Sembra che i draghi d'argento preferiscano la forma umana alla loro, e spesso hanno compagni umani, con i quali instaurano anche profonde amicizie. Eppure, inevitabilmente, di tanto in tanto riassumono la loro forma e si allontanano. I draghi d'argento gradiscono particolarmente il cibo degli umani e possono sostentarsi in tal modo a tempo indeterminato.

Visto che si rifugiano in territori simili, i draghi d'argento e i draghi rossi spesso entrano in conflitto. I duelli tra le due varietà sono furiosi e mortali, ma solitamente i draghi d'argento hanno la meglio visto che operano assieme contro il nemico, spesso con alleati umani.

Combattimento

I draghi d'argento non sono violenti ed evitano di combattere tranne nei casi in cui affrontano nemici estremamente malvagi o aggressivi. Se necessario, fanno uso di *nube di nebbia* o *controllare*

DRAGHI D'ARGENTO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	-
Molto giovane	Me	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+9	+7	+9	4d8 (17)	-
Giovane	Me	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	-
Adolescente	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+13	+10	+14	8d8 (21)	-
Adulto giovane	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+15	+11	+15	10d8 (23)	23
Adulto	E	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Adulto maturo	E	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+19	+14	+19	14d8 (27)	27
Vecchio	E	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+22	+16	+22	16d8 (30)	30
Molto vecchio	E	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+23	+17	+24	18d8 (31)	32
Antico	Ma	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+26	+19	+27	20d8 (34)	35
Dragone	Ma	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+29	+20	+29	22d8 (37)	37
Grande dragone	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+32	+22	+32	24d8 (40)	40

Capacità dei draghi d'argento per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media)	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	Forma alternativa, immunità all'acido e al freddo, camminare sulle nuvole, vulnerabilità al fuoco	-	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19		-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22		1°	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	*Caduta morbida*	3°	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	RD 5/magia	5°	20
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	*Nube di nebbia*	7°	22
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	RD 10/magia	9°	24
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35	*Controllare venti*	11°	26
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 38	RD 15/magia	13°	27
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	*Controllare tempo atmosferico*	15°	29
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	RD 20/magia	17°	30
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	41 (-8 taglia, +39 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 41	*Inversione della gravità*	19°	32

* Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Aria, Bene, Legge e Sole come se fossero incantesimi arcani.

tempo atmosferico per accecare e confondere i loro nemici prima di attaccare. Se sono adirati, utilizzano *inversione della gravità* per rendere i nemici inermi a mezz'aria, laddove possano essere ghermiti. Contro nemici volanti i draghi d'argento si nascondono tra le nuvole (creandole con *controllare tempo atmosferico* durante i giorni in cui il cielo è terso), dopodiché saltano all'attacco nel momento più opportuno.

Arma a soffio (Sop): I draghi d'argento possiedono due tipi di soffio, un cono di freddo o un cono di gas paralizzante. Le creature all'interno di quest'ultimo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o rimanere paralizzate per 1d6 round più 1 round per categoria d'età del drago.

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

Camminare sulle nuvole (Sop): Il drago può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido. La capacità funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *nube di nebbia* (adulto o età superiore), *controllare venti* (vecchio o età superiore); 2 volte al giorno: *caduta morbida* (adolescente o età superiore); 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico* (antico o età superiore) e *inversione della gravità* (grande dragone).

Abilità: Camuffare, Raggirare e Saltare sono considerate abilità di classe per i draghi d'argento.

Drago d'argento adulto giovane: GS 13; Drago Grande (aria); DV 19d12+79; pf 202; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 28, contatto 9, colto alla sprovvista 28; Att base +19; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+6, morso), +19 in mischia (1d8+3, 2 artigli), +19 in mischia (1d6+3, 2 ali), +19 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (morso 3 m); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità

Drago d'argento

Illus. di T. Lockwood

all'acido, al freddo, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20; AL LB; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +15; For 23, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +24, Camuffare +23, Cercare +24, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +18, Equilibrio +7, Guarire +15, Intimidire +8, Nascondersi -4, Osservare +24, Percepire Intenzioni +24, Raggirare +16, Saltare +29, Sapienza Magica +26; Acrobatico, Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Incantare in Combattimento, Persuasivo, Robustezza, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 m, danni 10d8 freddo, Riflessi CD 23 dimezza; oppure cono di 12 m, paralisi 1d6+5 round, Tempra CD 23 nega.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 45 m, DV 18 o meno, Volontà CD 23 nega.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *caduta morbida*. 5° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare*; 1° - *favore divino, protezione dal male, servitore inosservato, tocco gelido*; 2° - *cura ferite moderate, grazia del gatto*.

Camminare sulle nuvole (Sop): Può posarsi sulle nuvole o sulla nebbia come se fosse terreno solido; funziona costantemente ma può essere negata o ripristinata a volontà.

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

DRAGO DI BRONZO

Drago (Acqua)
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 9; adulto giovane 12; adulto 15; adulto maturo 17; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 22; dragone 23; grande dragone 25
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11 DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +4; giovane +6; altri -

Il drago possiede una cresta a coste e scanalata che corre dietro il mento e gli occhi. Le coste della cresta terminano in corna ricurve. Il drago ha anche piccole corna sulla mascella inferiore e sul mento, un muso a forma di becco e due piccoli collari, uno sulla testa e uno sul collo. Il drago è circondato dall'odore del mare, e le sue scaglie riflettono una sfumatura di marrone metallico e dorato.

I draghi di bronzo sono curiosi e amano assumere la forma di piccoli animaletti amichevoli per osservare gli avventurieri. Sono affascinati dalla guerra, e si aggregano volentieri agli eserciti per una giusta causa e una buona paga.

Le scaglie dei cuccioli di drago di bronzo sono gialle con una punta di verde, e mostrano solo una sfumatura bronzea. Quando il drago raggiunge la maturità, il colore si scurisce leggermente fino a raggiungere una ricca e scura tonalità di bronzo. I draghi molto vecchi sviluppano una tinta nero-blu sulla punta delle loro scaglie. Essendo nuotatori capaci, sono dotati di zampe palmate e scaglie lisce e piatte. Quando il drago invecchia, le sue pupille svaniscono fino a quando gli occhi non acquistano l'aspetto di verdi sfere luminescenti.

I draghi di bronzo amano stare vicino a profonde acque fresche o salate. Spesso si tuffano nelle profondità per rinfrescarsi o per raccogliere perle e tesori affondati. Preferiscono stare in grotte che siano accessibili solo dall'acqua, ma le loro tane sono sempre asciutte, visto che non depongono uova, non dormono e non conservano il loro tesoro sott'acqua. Attorno ad essi c'è sempre un leggero odore di mare. I draghi di bronzo si nutrono di piante acquatiche e di alcune varietà di frutti di mare. Amano particolarmente la carne di squalo. A volte si nutrono anche di perle.

Combattimento

I draghi di bronzo disdegnano l'uccisione di animali e preferiscono deviare la loro attenzione (magari con del cibo) o costringerli ad allontanarsi magicamente. Fanno uso di *individuazione dei pensieri* per conoscere le intenzioni delle creature intelligenti. Quando attaccano, accecano i nemici con *nube di nebbia* e poi caricano, o, se si trovano in volo, li ghermiscono. Contro gli avversari in mare scatenano tempeste oppure fanno uso delle loro code per schiantare gli scafi delle imbarcazioni. Se un drago è incline all'indulgenza, le navi potrebbero essere solamente fermate, circondate dalla nebbia o disalberate.

Arma a soffio (Sop): I draghi di bronzo possiedono due tipi di soffio, un soffio lineare di elettricità e un cono di gas di *repulsione*. Le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere costrette ad allontanarsi senza poter fare altro, per 1d6 round più 1 round per categoria d'età del drago. Questo ammaliamento è una compulsione di influenza mentale.

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

Forma alternativa (Sop): Un drago di bronzo può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore come azione standard per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al suo normale livello dell'incantatore, tranne per il fatto che il dra-

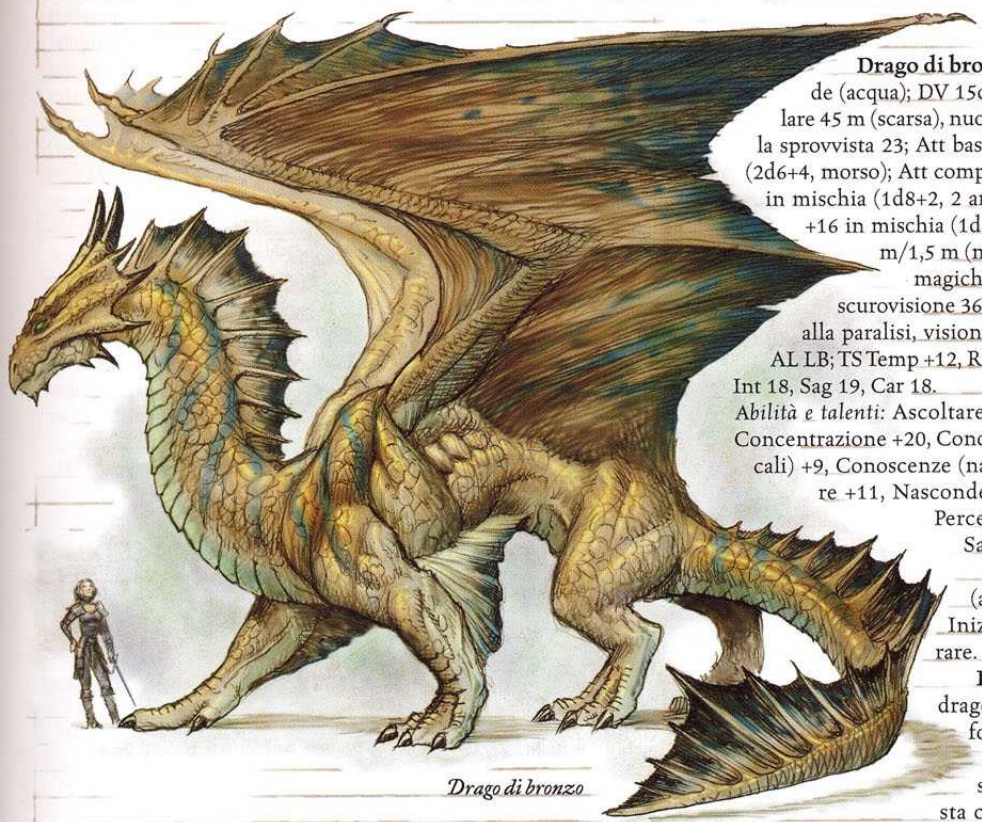
DRAGHI DI BRONZO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+6	+5	+7	2d6 (14)	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+8	+6	+8	4d6 (16)	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+10	+8	+11	6d6 (18)	-
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+12	+9	+13	8d6 (20)	-
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+15	+11	+15	10d6 (23)	23
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+17	+12	+17	12d6 (25)	25
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+19	+14	+19	14d6 (27)	27
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+21	+15	+21	16d6 (29)	29
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+23	+17	+23	18d6 (31)	31
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+25	+18	+25	20d6 (33)	33
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+28	+20	+28	22d6 (36)	36
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+29	+21	+29	24d6 (37)	37

Capacità dei draghi di bronzo per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media), nuotare 18 m	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	Immunità all'elettricità, *parlare con gli animali*, respirare sott'acqua	-	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18		-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	Forma alternativa	1°	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23		3°	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	RD 5/magia	5°	20
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	*Creare cibo e acqua*, *nube di nebbia*	7°	22
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	RD 10/magia	9°	23
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	*Individuazione dei pensieri*	11°	25
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	RD 15/magia	13°	26
Antico	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	*Controllare acqua*	15°	28
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	RD 20/magia	17°	29
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 44	*Controllare tempo atmosferico*	19°	31

* Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Acqua, Animale e Legge come se fossero incantesimi arcani.



Drago di bronzo

Illus. di T. Lockwood

Drago di bronzo adolescente: GS 9; Drago Grande (acqua); DV 15d12+45; pf 142; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 18 m; CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +15; Lotta +23; Att +18 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +18 in mischia (2d6+4, morso), +17 in mischia (1d8+2, 2 artigli), +16 in mischia (1d6+2, 2 ali), +16 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/1,5 m (morso 3 m); AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, scurovisione 36 m, immunità all'elettricità, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +13; For 19, Des 10, Cos 17, Int 18, Sag 19, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +21, Camuffare +21, Cercare +21, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (locali) +9, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +25, Intimidire +11, Nascondersi +5, Nuotare +8, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21, Raggirare +9, Sapienza Magica +23, Sopravvivenza +9, Valutare +9; Arma Focalizzata (artiglio), Attacco in Volo, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Virare.

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

Arma a soffio (Sop): Linea di 18 m, danni 8d6 elettricità, Riflessi CD 20 dimezza; oppure cono di 12 m, *repulsione* 1d6+4 round, Volontà CD 20 nega.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*. 4° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Come uno stregone di 3° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/6; tiro salvezza CD 14 +

go non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma e che può assumere solo forma di un animale o di un umanoide. Il drago può restare nella forma animale o umanoide finché non decide di assumere una nuova forma o di tornare alla sua forma naturale.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *creare cibo e acqua* (adulto o età superiore), *nube di nebbia* (adulto o età superiore), *individuazione dei pensieri* (vecchio o età superiore), *controllare acqua* (antico o età superiore); 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico* (grande dragone).

Abilità: Camuffare, Nuotare e Sopravvivenza sono considerate abilità di classe per i draghi di bronzo.

livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo*; 1° - *animare corde, dardo incantato, scudo*.

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

DRAGO D'ORO

Drago (Fuoco)
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 5; molto giovane 7; giovane 9; adolescente 11; adulto giovane 14; adulto 16; adulto maturo 19; vecchio 21; molto vecchio 22; antico 24; dragone 25; grande dragone 27
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: Cucciolo 9-10 DV; molto giovane 12-13 DV; giovane 15-16 DV; adolescente 18-19 DV; adulto giovane 21-22 DV; adulto 24-25 DV; adulto maturo 27-28 DV; vecchio 30-31 DV; molto vecchio 33-34 DV; antico 36-37 DV; dragone 39-40 DV; grande dragone 42 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +4; molto giovane +5; giovane +6; altri -

Il drago ha in testa due corna grandi e levigate che partono dal naso e dalle sopracciglia. Due collari gemelli adornano il suo lungo collo, e i baffi intorno alla bocca sembrano quasi i barbigli di un pescegatto. Le sue ali a forma di vela partono dalle spalle e giungono sino alla punta della coda. Il drago emana un odore di zafferano e incenso, e le sue scaglie luccicano come oro lucidato.

I draghi d'oro sono sinuosi, aggraziati e saggi. Odiano le ingiustizie e il gioco scorretto, e spesso si lanciano in crociate bandite da loro stessi a favore del bene. I draghi d'oro solitamente assumono forma umana o animale.

Alla nascita, le scaglie dei draghi d'oro sono giallo scuro con chiazze metalliche dorate. Le chiazze si allargano con la crescita fino all'età adulta, quando diventano completamente dorate. I volti dei draghi d'oro sono baffuti e dall'aspetto perspicace; con l'età le pupille del drago svaniscono fino a quando gli occhi non sembrano sfere di oro fuso.

I draghi d'oro possono vivere ovunque. Le loro tane sono isolate e sempre in pietra, che siano grotte o castelli. Di solito hanno guardiani fedeli: animali appropriati al territorio, giganti delle tempeste o giganti delle nuvole buoni. I giganti spesso formano patti di difesa reciproca con i draghi.

I draghi d'oro solitamente si nutrono di perle o piccole gemme. Tali doni sono ben accolti, fintantoché non vengono utilizzati per corrompere.

Draghi d'oro per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Me	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d10 (16)	-
Molto giovane	G	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+10	+7	+10	4d10 (18)	-
Giovane	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d10 (20)	-
Adolescente	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d10 (22)	-
Adulto giovane	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d10 (25)	24
Adulto	E	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d10 (26)	26
Adulto maturo	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d10 (29)	28
Vecchio	Ma	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+23	+16	+23	16d10 (31)	31
Molto vecchio	Ma	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+26	+18	+26	18d10 (34)	34
Antico	Ma	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+28	+19	+28	20d10 (36)	36
Dragone	C	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande dragone	C	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+33	+22	+33	24d10 (41)	41

Capacità dei draghi d'oro per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	Forma alternativa, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua	-	-
Molto giovane	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19		-	-
Giovane	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22		1°	-
Adolescente	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25	*Benedizione*	3°	-
Adulto giovane	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	27 (-2 taglia, +19 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27	RD 5/magia	5°	21
Adulto	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30	*Bonus di fortuna*	7°	23
Adulto maturo	18 m, volare 60 m (scarsa), nuotare 18 m	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33	RD 10/magia	9°	25
Vecchio	18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	34 (-4 taglia, +28 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 34	*Costrizione/cerca, individuazione delle gemme*	11°	27
Molto vecchio	18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	37 (-4 taglia, +31 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 37	RD 15/magia	13°	28
Antico	18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 40	*Esplosione solare*	15°	30
Dragone	18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	39 (-8 taglia, +37 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 39	RD 20/magia	17°	31
Grande dragone	18 m, volare 75 m (maldestra), nuotare 18 m	+0	42 (-8 taglia, +40 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 42	*Previsione*	19°	33

* Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dai domini Bene, Fortuna e Legge come se fossero incantesimi arcani.

Combattimento

I draghi d'oro preferiscono parlamentare prima di combattere. Se discutono con creature intelligenti, fanno uso di Intimidire e Percepire Intenzioni per avere la meglio. In combattimento sfruttano *benedizione* e il loro *bonus di fortuna*; i draghi più vecchi fanno uso del loro *bonus di fortuna* all'inizio di ogni giorno. Nei combattimenti si avvalgono fortemente dei loro incantesimi. Tra i favoriti vi sono *globo di invulnerabilità, labirinto, lentezza, nube maleodorante, nube mortale, palla di fuoco ritardata, scudo di fuoco* e *sonno*.

Arma a soffio (Sop): I draghi d'oro possiedono due tipi di soffio, un cono di fuoco o un cono di gas indebolente. Le creature all'interno di quest'ultimo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1 danno temporaneo alla Forza per categoria d'età del drago.

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

Respirare sott'acqua (Str): Un drago d'oro può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso (sott'acqua il cono di fuoco diventa un cono di vapore bollente).

Bonus di fortuna **(Mag):** Una volta al giorno un drago d'oro adulto o di età superiore può toccare una gemma, di solito incastonata tra le sue scaglie, e incantarla in modo che divenga un portafortuna. Fino a quando il drago porterà la gemma con sé, riceverà, insieme a qualunque altra creatura buona in un raggio di 3 metri per categoria d'età del drago, un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza e a simili tiri di dado, come per una *pietra della buona fortuna* (vedi la descrizione dell'oggetto a pagina 262 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Se il drago dona la gemma ad un'altra creatura, solo quest'ultima riceve il bonus. L'incantamento dura 1d3 ore più 3 ore per categoria d'età del drago, ma termina se la gemma viene distrutta. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Individuazione delle gemme **(Mag):** Un drago d'oro vecchio o di età superiore può fare uso di questa capacità tre volte al giorno. È un effetto divinatorio simile all'incantesimo *individuazione del magico*, tranne per il fatto che trova solo le gemme. Il drago può controllare un arco di 60 gradi ogni round: concentrandosi per 1 round viene a sapere se ci sono gemme nell'arco; 2 round di concentrazione rivelano l'esatto numero di gemme; 3 round rivelano la loro esatta locazione, tipo e valore. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *benedizione* (adolescente o età superiore); 1 volta al giorno: *costrizione/cerca* (vecchio o età superiore), *esplosione solare* (antico o età superiore) e *previsione* (grande dragone).

Abilità: Camuffare, Guarire e Nuotare sono considerate abilità di classe per i draghi d'oro.

Drago d'oro adulto: GS 16; Drago Enorme (fuoco); DV 23d12+115; pf 264; Iniz +4; Vel 18 m, nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa); CA 30, contatto 8, colto alla sprovvista 30; Att base +23; Lotta +42; Att +32 in mischia (2d8+11, morso); Att comp +32 in mischia (2d8+11, morso), +27 in mischia (2d6+5, 2 artigli), +27 in mischia (1d8+5, 2 ali), +27 in mischia (2d6+16, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità al fuoco, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, *bonus di fortuna*, resistenza agli incantesimi 23, vulnerabilità al freddo, respirare sott'acqua; AL LB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +18; For 33, Des 10, Cos 21, Int 20, Sag 21, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +30, Camuffare +28, Cercare +28, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (locali) +25, Conoscenze (nobiltà e regalità) +15, Diplomazia +30, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi -1, Nuotare +19, Osservare +30, Percepire Intenzioni +27, Raggirare +13, Saltare +46, Sapienza Magica +28, Sopravvivenza +15; Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Autorità, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Negoziatore, Virare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 15 m, danni 12d10 fuoco, Riflessi CD 26 (o superiore se intensificato) dimezza; oppure cono di 15 m, 6 danni di Forza, Tempra CD 26 (o superiore se intensificato) nega.

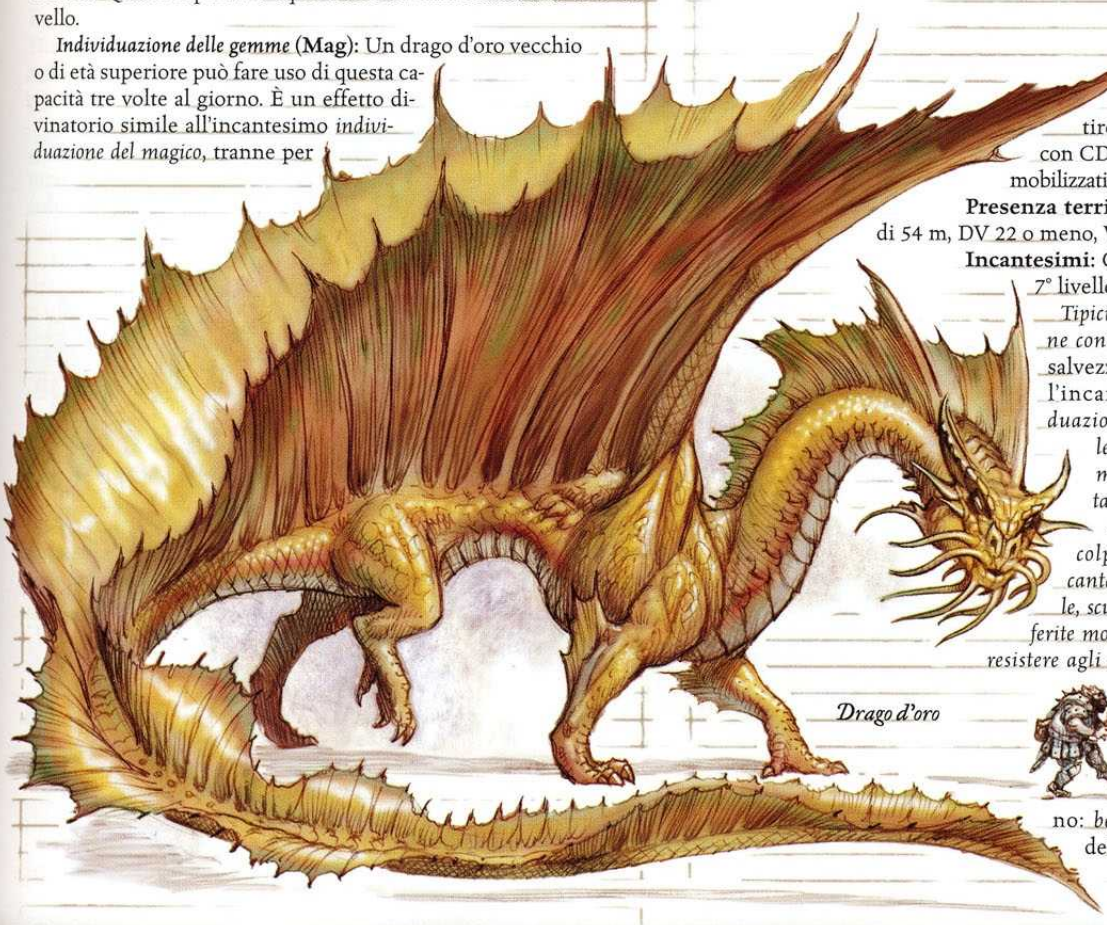
Schiacciamento (Str): Area 4,5 per 4,5 m; gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+13 danni contundenti, e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 per non essere immobilizzati; bonus di lotta +38.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 54 m, DV 22 o meno, Volontà CD 26 nega.

Incantesimi: Come uno stregone di 7° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/5; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, sigillo arcano*; 1° - *charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, protezione dal male, scudo della fede*; 2° - *cura ferite moderate, nube di nebbia, resistere agli elementi*; 3° - *luce incandescente, suggestione*.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *benedizione*. 7° livello dell'incantatore.



Drago d'oro

Illus. di T. Lockwood

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

Bonus di fortuna **(Mag):** 1 volta al giorno: le creature buone in un'emanazione di 18 m ottengono un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.

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

DRAGO D'OTTONE

Drago (Fuoco)
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 19; antico 20; dragone 21; grande dragone 23
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: Cucciolo 5-6 DV; molto giovane 8-9 DV; giovane 11-12 DV; adolescente 14-15 DV; adulto giovane 17-18 DV; adulto 20-21 DV; adulto maturo 23-24 DV; vecchio 26-27 DV; molto vecchio 29-30 DV; antico 32-33 DV; dragone 35-36 DV; grande dragone 38 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +4; adolescente +4; altri -

La testa del drago ha una piastra voluminosa all'altezza della fronte e corna a forma di lame all'altezza del mento. Un collare percorre tutta la lunghezza del collo, e il drago possiede ali simili a quelle di una manta. La creatura emana un odore come di sabbia cotta al sole, e le sue scaglie rilucono come ottone lucidato.

I draghi d'ottone sono famosi per la loro loquacità. Potrebbero conoscere informazioni utili, ma solitamente le condividono solo dopo lunghe deviazioni dal discorso e dopo che viene offerto loro un dono.

Alla nascita, le scaglie dei draghi d'ottone sono di color marrone opaco. Con l'età, le scaglie somigliano sempre più all'ottone fino a quando non raggiungono un aspetto caldo e brunito. La loro testa è dotata di grandi piastre lisce e metalliche, mentre il mento mostra corna che diventano più aguzze con l'età. Ali e collari sono di un verde screziato intorno alle estremità, e scuriscono con l'età. Invecchiando, le pupille del drago svaniscono fino a quando gli occhi non sembrano sfere di metallo fuso.

I draghi d'ottone amano il calore secco e intenso, e trascorrono la maggior parte del loro tempo a crogiolarsi al sole del deserto. Vengono accompagnati da un forte odore metallico o di sabbia. Si rifugiano in ampie grotte, preferibilmente rivolte ad est, in modo da godere del calore del mattino, e il loro territorio contiene sempre numerose zone nelle quali mettersi al sole o costringere i viaggiatori incauti alla conversazione.

I draghi d'ottone possono e vogliono nutrirsi quasi di qualunque cosa se necessario, ma solitamente consumano molto poco. Sono capaci di nutrirsi della rugiada del mattino, merce rara nel loro habitat, e sono stati visti coglierne con attenzione dalle piante grazie alle loro lunghe lingue.

Visto che condividono il medesimo habitat, i draghi blu sono i peggior nemici di quelli d'ottone. I blu, più grandi, sono avvantaggiati negli scontri uno contro uno, quindi solitamente i draghi d'ottone tendono ad evitarli fino a quando non riescono a raggruppare i loro vicini per un attacco in massa.

Combattimento

I draghi d'ottone preferiscono parlare piuttosto che combattere. Se una creatura intelligente dovesse tentare di allontanarsi senza aver intrapreso una conversazione, il drago potrebbe costringerla

Drago d'ottone

Illus. di T. Lockwood

DRAGHI D'OTTONE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Mn	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+5	+4	+4	1d6 (13)	-
Molto giovane	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+6	+5	+5	2d6 (14)	-
Giovane	Me	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+9	+7	+8	3d6 (17)	-
Adolescente	Me	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+10	+8	+9	4d6 (18)	-
Adulto giovane	G	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+13	+10	+12	5d6 (21)	20
Adulto	G	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+15	+11	+13	6d6 (23)	21
Adulto maturo	E	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+18	+13	+16	7d6 (26)	24
Vecchio	E	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+19	+14	+17	8d6 (27)	25
Molto vecchio	E	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+22	+16	+20	9d6 (30)	28
Antico	E	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+23	+17	+21	10d6 (31)	29
Dragone	Ma	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+26	+19	+24	11d6 (34)	32
Grande dragone	Ma	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+28	+20	+25	12d6 (36)	33

Capacità dei draghi d'ottone per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media)	+0	15 (+2 taglia, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15	Immunità al fuoco, *parlare con gli animali*, vulnerabilità al freddo	-	-
Molto giovane	18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media)	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17		-	-
Giovane	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19		1°	-
Adolescente	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	22 (+12 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22	*Contrastare elementi*	3°	-
Adulto giovane	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24	RD 5/magia	5°	18
Adulto	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27	*Suggestione*	7°	20
Adulto maturo	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	29 (-2 taglia, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 29	RD 10/magia	9°	22
Vecchio	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	32 (-2 taglia, +24 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 32	*Controllare venti*	11°	24
Molto vecchio	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	35 (-2 taglia, +27 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35	RD 15/magia	13°	25
Antico	18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)	+0	38 (-2 taglia, +30 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 38	*Controllare tempo atmosferico*	15°	27
Dragone	18 m, scavare 9 m, volare 75 m (maldestra)	+0	39 (-4 taglia, +33 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 39	RD 20/magia	17°	28
Grande dragone	18 m, scavare 9 m, volare 75 m (maldestra)	+0	42 (-4 taglia, +36 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 42	*Evoca djinni*	19°	30

* Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini di Caos e Conoscenza come incantesimi arcani.

per ripicca, facendo uso di *suggestione* o di gas del *sonno*. Una creatura addormentata potrebbe risvegliarsi immobilizzata o sepolta fino al collo nella sabbia fino a quando il desiderio del drago di fare quattro chiacchiere non sia stato soddisfatto. Se si trovano di fronte a pericoli seri, i draghi d'ottone più giovani volano fuori portata, per poi nascondersi sotto la sabbia. I draghi più vecchi disprezzano questo tipo di condotta, ma neanche a loro dispiace avere il vantaggio nei combattimenti.

Arma a soffio (Sop): Il drago d'ottone possiede due tipi di soffio, un soffio lineare di fuoco o un cono di *sonno*. Le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o addormentarsi, senza tener conto dei DV, per 1d6 round più 1 round per categoria d'età del drago.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*; 3 volte al giorno: *contrastare elementi* (adolescente o età superiore; raggio di 3 metri per categoria d'età del drago); 1 volta al giorno: *suggestione* (adulto o età superiore), *controllare venti* (vecchio o età superiore), *controllare tempo atmosferico* (antico o età superiore).

Evoca djinni **(Mag)**: Questa capacità, utilizzabile da un grande dragone d'ottone, funziona come un incantesimo *evoca mostri*, tranne per il fatto che evoca uno djinni. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 7° livello.

Abilità: Raccogliere Informazioni, Raggirare e Sopravvivenza sono considerate abilità di classe per un drago d'ottone.

Drago d'ottone cucciolo: GS 3; Drago Minuscolo (fuoco); DV 4d12+4; pf 30; Iniz +4; Vel 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media); CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta -4; Att +6 in mischia (1d4, morso); Att comp +6 in mischia (1d4, morso), +1 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 m (morso 75 cm); AS arma a soffio, capacità magiche; QS scurovisione 36 m, immunità al fuoco, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo; AL CB; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +4; For 11, Des 10, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +6, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (natura) +5, Conoscenze (storia) +6, Nascondersi +7, Osservare +6; Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata.

Arma a soffio (Sop): Linea di 9 m, danni 1d6 fuoco, Riflessi CD 13 dimezza; oppure cono di 4,5 m, *sonno* 1d6+1 round, Volontà CD 13 nega.

Capacità magiche: A volontà: *parlare con gli animali*. 1° livello dell'incantatore.

DRAGO DI RAME

Drago (Terra)
Ambiente: Colline calde
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 5; giovane 7; adolescente 9; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 19; molto vecchio 20; antico 22; dragone 23; grande dragone 25

Draghi di rame per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
Cucciolo	Mn	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+5	+4	+5	2d4 (13)	-
Molto giovane	Pc	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+7	+6	+7	4d4 (15)	-
Giovane	Me	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+9	+7	+9	6d4 (17)	-
Adolescente	Me	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+11	+9	+11	8d4 (19)	-
Adulto giovane	G	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+13	+10	+13	10d4 (21)	21
Adulto	G	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+16	+12	+15	12d4 (24)	23
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+18	+13	+17	14d4 (26)	25
Vecchio	E	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+20	+15	+19	16d4 (28)	27
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+22	+16	+21	18d4 (30)	29
Antico	E	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+24	+18	+23	20d4 (32)	31
Dragone	Ma	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+26	+19	+25	22d4 (34)	33
Grande dragone	Ma	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+29	+21	+27	24d4 (37)	35

Capacità dei draghi di rame per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*	RI
Cucciolo	12 m, volare 30 m (media)	+0	16 (+2 taglia, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16	Immunità all'acido, movimenti del ragno	-	-
Molto giovane	12 m, volare 30 m (media)	+0	18 (+1 taglia, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18		-	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20		1°	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	23 (+13 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23		3°	-
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25	RD 5/magia	5°	19
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	28 (-1 taglia, +19 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 28	*Scolpire pietra*	7°	21
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30	RD 10/magia	9°	23
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	33 (-2 taglia, +25 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 33	*Trasmutare rocca in fango/fango in roccia*	11°	25
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36	RD 15/magia	13°	26
Antico	12 m, volare 45 m (scarsa)	+0	39 (-2 taglia, +31 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 39	*Muro di pietra*	15°	28
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	40 (-4 taglia, +34 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 40	RD 20/magia	17°	29
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra)	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 43	*Muovere il terreno*	19°	31

* Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini di Caos, Inganno e Terra come incantesimi arcani.

Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV; molto giovane 9-10 DV; giovane 12-13 DV; adolescente 15-16 DV; adulto giovane 18-19 DV; adulto 21-22 DV; adulto maturo 24-25 DV; vecchio 27-28 DV; molto vecchio 30-31 DV; antico 33-34 DV; dragone 36-37 DV; grande dragone 39 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +2; molto giovane +3; giovane +4; adolescente +4; altri -

Il drago ha cosce e spalle massicce, una faccia corta e larga e lucide piastre sull'arcata sopracciliare. Un paio di corna lunghe e piatte si estendono dalle sopracciglia in una serie di segmenti sovrapposti. Il drago possiede anche guance corrugate e volte all'indietro, e dei collari leggermente ricurvi in avanti, posti sul retro delle mascelle inferiori. Alcuni strati di lame triangolari partono dal mento e puntano verso il basso. Il drago emette un odore pungente, e le sue scaglie rossastre hanno un riflesso metallico.

I draghi di rame sono inguaribili burloni, amanti degli scherzi e degli enigmi. Per lo più sono di animo buono, ma possiedono anche una vena di bramosia e spilorceria. Sono nuotatori e saltatori capaci.

Alla nascita, le scaglie dei draghi di rame sono di color marrone ruggine con una leggera tinta metallica. Invecchiando, le scaglie diventano più definite e più ramate, e raggiungono una lucentezza calda e morbida con l'età adulta. Le scaglie dei draghi molto vecchi prendono una tinta di verde. Le pupille del drago svaniscono con l'età, e gli occhi dei grandi dragoni ricordano sfere di turchese fluorescente.

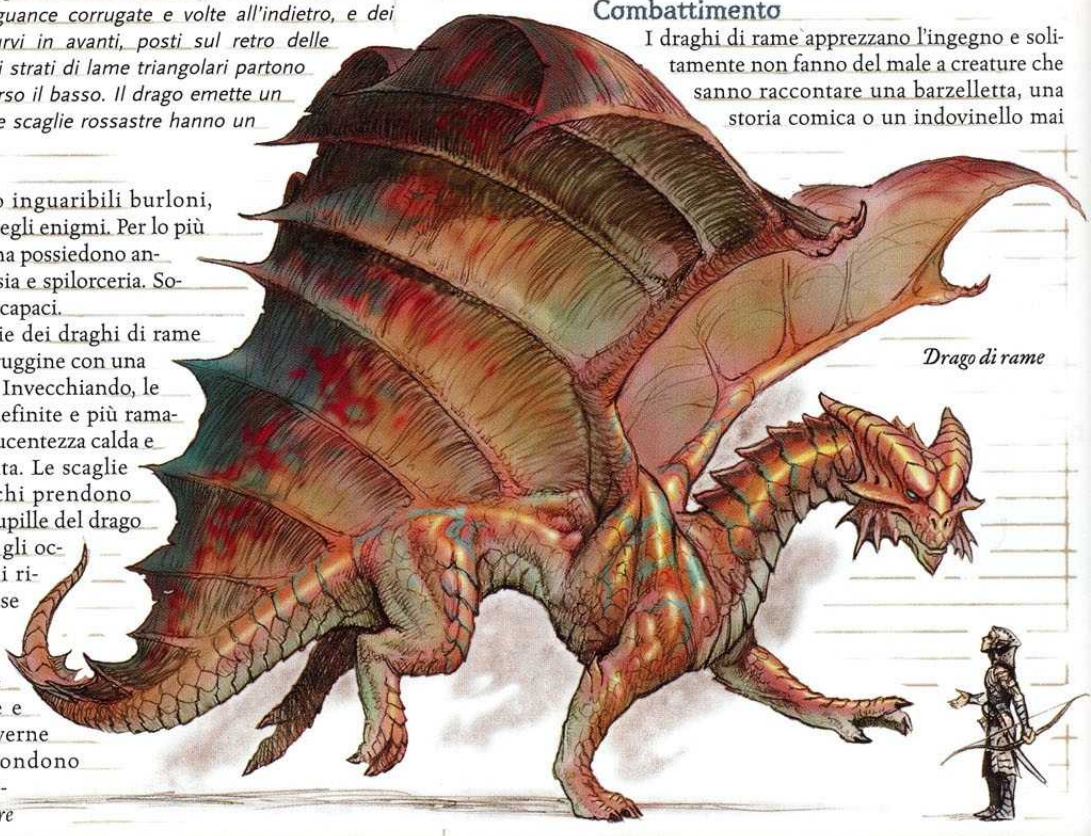
I draghi di rame amano le montagne e le altitudini rocciose e asciutte. Vivono in caverne strette e spesso nascondono l'ingresso tramite *muovere il terreno* e *scolpire pietra*. All'interno della tana costruiscono contorti labirinti a cielo aperto che permettono di piombare dall'alto o saltare sugli intrusi.

I draghi di rame sono cacciatori determinati, e considerano una buona caccia importante almeno quanto il cibo. È risaputo che si nutrono di qualunque cosa, inclusi minerali di metallo. In ogni caso, amano particolarmente gli scorpioni mostruosi e altre grandi creature velenose (dicono che il veleno affini le loro menti).

Visto che i draghi di rame spesso occupano colline vicine alle tane dei draghi rossi, il conflitto tra le due specie è inevitabile. Solitamente i draghi di rame, più piccoli, fuggono fino a quando non possono combattere ad armi pari.

Combattimento

I draghi di rame apprezzano l'ingegno e solitamente non fanno del male a creature che sanno raccontare una barzelletta, una storia comica o un indovinello mai



Drago di rame

Illus. di T. Lockwood

sentito prima. Si annoiano ben presto di chiunque non rida alle loro battute o accetti i loro scherzi di buon umore. Amano sbeffeggiare e annoiare i loro nemici per spingerli a smettere o per farli agire stupidamente.

I draghi di rame adirati preferiscono utilizzare *trasmutare roccia in fango* sui nemici. Spingono i nemici intrappolati nel fango oppure li ghermiscono e li trasportano in alto. Cercano, inoltre, di attirare i loro nemici volanti in strette gole di roccia, dove poter fare uso della loro capacità *movimenti del ragno* e condurli a schiantarsi contro le pareti.

Arma a soffio (Sop): I draghi di rame possiedono due tipi di soffio, un soffio lineare di acido o un cono di gas di *lentezza*. Le creature all'interno del cono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere rallentate per 1d6 round più 1 round per categoria d'età del drago.

Movimenti del ragno (Str): Il drago può scalare superfici di pietra come se facesse uso dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *scolpire pietra* (adulto o età superiore); 1 volta al giorno: *trasmutare roccia in fango* o *fango in roccia* (*vecchio o età superiore*), *muro di pietra* (antico o età superiore) e *muovere il terreno* (grande dragone).

Abilità: Nascondersi, Raggirare e Saltare sono considerate abilità di classe per i draghi di rame.

Drago di rame giovane: GS 7; Drago Medio (terra); DV 11d12+22; pf 93; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +11; Lotta +13; Att +13 in mischia (1d8+2, morso); Att comp +13 in mischia (1d8+2, morso), +11 in mischia (1d6+1, 2 artigli), +11 in mischia (1d4+1, 2 ali); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS arma a soffio, incantesimi; QS scurovisione 36 m, immunità all'acido, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, movimenti del ragno; AL CB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +9; For 15, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +13, Concentrazione +13, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +6, Intimidire +4, Intrattenere (oratoria) +11, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Raggirare +10, Saltare +17, Sapienza Magica +13, Utilizzare Oggetti Magici +14; Fluttuare, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 18 m, danni 6d4 acido, Riflessi CD 17 dimezza; oppure cono di 9 m, lentezza 1d6+3 round, Tempra CD 17 nega.

Incantesimi: Come uno stregone di 1° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (5/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, luci danzanti, suono fantasma*; 1° - *comando, unto*.

Movimenti del ragno (Str): Può utilizzare movimenti del ragno (come l'incantesimo) sulle superfici rocciose.

DRAGONNE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 9d10+27 (76 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +7 in mischia (2d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, ruggito
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Osservare +11
Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-10)

Dragonne

Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +4 (gregario)

In parte leone gigantesco e in parte drago, questa creatura possiede una coppia di piccole ali color ottone che protrudono dalle sue spalle. È ricoperta di scaglie color ottone, e la sua criniera è spessa e ruvida.

Il dragonne è un cacciatore astuto e mortale, poiché riunisce alcune delle più pericolose caratteristiche del leone e del drago di ottone.

I dragonne non sono necessariamente aggressivi nei confronti degli stranieri. La loro reputazione di ottusi divoratori di viaggiatori indifesi deriva più dall'ignoranza che dalla realtà dei fatti. Un dragonne attacca quasi sempre una creatura che invada la sua tana o minacci il suo territorio, di conseguenza gli avventurieri che incappano nella sua caverna o gli abitanti della zona sono spesso soggetti ad una feroce e immediata rappresaglia. Quanti invece non lo minacciano, ma si limitano ad attraversare il suo territorio, vengono di solito risparmiati.

Per cibarsi i dragonne preferiscono le greggi di animali, come le capre, in particolar modo poiché questi non si difendono tanto ferocemente quanto gli umanoidi. Essi, infatti, attaccano gli umanoidi solo quando non hanno accesso ad altre possibili prede.

Un dragonne possiede artigli e zanne enormi, e i suoi occhi sono grandi, di solito del colore delle sue scaglie. Un dragonne misura circa 3,6 metri di lunghezza e pesa approssimativamente 350 kg.

I dragonne parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

Le ali di un dragonne servono solo per voli brevi, poiché sono in grado di trasportare la creatura dai 10 ai 30 minuti per volta. Ciononostante, esso sfrutta le proprie ali in modo efficace in combattimento. Se gli avversari tentano di caricarlo o di circondarlo, il dragonne semplicemente si solleva in aria per trovare una posizione più vantaggiosa.

Assaltare (Str): Se un dragonne effettua una carica, può compiere un attacco completo nello stesso round.

Ruggito (Sop): Un dragonne può emettere un ruggito terrificante ogni 1d4 round. Tutte le creature (esclusi i dragonne) in un raggio di 36 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per non essere affaticate. Quanti si trovano entro 9 metri e falliscono il tiro salvezza divengono esausti. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: I dragonne ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 174 kg costituisce un carico leggero per un dragonne; 175-299 kg un carico medio; 300-525 kg un carico pesante.

Illus. di T. Lockwood

DRIADE

Folletto Medio
Dadi Vita: 4d6 (14 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+4 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Pugnale +6 in mischia (1d4/19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8/x3)
Attacco completo: Pugnale +6 in mischia (1d4/19-20) o arco lungo perfetto +7 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, simbiosi arborea, empatia selvatica
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche: For 10, Des 19, Cos 11, Int 14, Sag 15, Car 18
Abilità: Addestrare Animali +11, Artista della Fuga +11, Ascoltare +9, Cavalcare +6, Conoscenze (natura) +11, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +9, Sopravvivenza +9, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Arma Accurata, Tempra Possente
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o boschetto (4-7)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

La creatura sembra spuntare come un fiore dalla corteccia dell'antico albero, dapprima come un ramo appena nato, per poi assumere una forma decisamente femminile. Il suo sguardo è selvaggio, indescrivibile, i suoi occhi a mandorla grandi, i suoi capelli hanno una trama che li rende simili a foglie, la sua pelle sembra legno brunito.

Le driadi sono esseri misteriosi e selvaggi, che abitano nel cuore dei boschi più isolati. Difendono gli alberi da chiunque voglia danneggiarli, e talora entrano in conflitto con gli umani e chiunque altro porti via il legno dalle loro foreste. Si sa che alcune driadi hanno affascinato degli avventurieri e chiesto loro di difendere le loro dimore, oppure di dare la caccia ai nemici della foresta, anche se questi nemici spesso sono boscaioli o taglialegna umani.

Le driadi rimangono tuttavia un mistero anche per le altre creature dei boschi. Le leggende narrano di driadi che si sono innamorate di qualche bell'elfo o umano, lo hanno affascinato e fatto prigioniero. Tuttavia, poiché le driadi si uniscono raramente con qualcuno che non è della loro specie, questi racconti possono essere semplici dicerie. È più verosimile che una driade concupisca gli intrusi e li invii a risolvere quelle minacce che lei non è in grado di affrontare.

I delicati lineamenti di una driade sono molto simili a quelli di una giovane elfa, anche se la sua pelle è simile alla corteccia di un albero o comunque al legno, e i suoi capelli ricordano una volta di foglie che cambia colore con la stagione.

Driade

Benché siano generalmente solitarie, in certe rare occasioni sono state incontrate fino a sette driadi contemporaneamente nello stesso posto.

Le driadi parlano il Comune, l'Elfico e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Timide, intelligenti e decise, le driadi sono tanto sfuggenti quanto attraenti: evitano lo scontro fisico e raramente si mostrano a meno che non lo desiderino. Se viene minacciata o ha bisogno di un alleato, una driade usa *charme su persone* o *suggestione* cercando di prendere il controllo dell'attaccante (o degli attaccanti) che meglio può aiutarla contro gli altri. Un qualsiasi attacco contro il suo albero, comunque, scatenerà una forsennata difesa da parte della driade.

Capacità magiche: A volontà: *intralciare* (CD 13), *forma arborea*, *parlare con i vegetali*; 3 volte al giorno: *charme su persone* (CD 13), *sonno profondo* (CD 15), *traslazione arborea*; 1 volta al giorno: *suggestione* (CD 15). 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Saggezza.

Simbiosi arborea (Sop): Ogni driade è misticamente legata ad una singola, enorme quercia e non deve mai allontanarsi a più di 270 metri da questa. Chi dovesse farlo si ammalerà e morirà entro 4d6 ore. La quercia di una driade non irradia magia.

Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona come l'omonimo privilegio di classe del druido, tranne per il fatto che la driade ha un bonus razziale di +6 alla prova.

DRIDER

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Pugnale +5 in mischia (1d6+2/19-20) o morso +6 in mischia (1d4+1 più veleno) o arco corto +5 a distanza (1d8/x3)
Attacco completo: 2 pugnali +3 in mischia (1d6+2/19-20, 1d6+1/19-20) e morso +1 in mischia (1d4+1 più veleno); o arco corto +5 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Incantesimi, capacità magiche, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 17
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +8
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 16, Int 15, Sag 16, Car 16
Abilità: Ascoltare +9, Concentrazione +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +10, Osservare +9, Scalare +14
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Combattere con Due Armi, Incantare in Combattimento
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (1-2 più 7-12 ragni mostruosi Medi)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Drider

Questa strana creatura ha la testa e il torso di un elfo scuro mentre le gambe e la parte inferiore del corpo sembrano quelle di un ragno gigante.

I drider sono creature assetate di sangue che strisciano nelle profondità della terra, scegliendo come prede le creature a sangue caldo di qualsiasi tipo.

I drider sono stati creati dalla malvagia divinità dei drow, Lolth. Ogni volta che un elfo scuro dalle capacità superiori alla media raggiunge il 6° livello, la dea può sottoporlo (o sottoporla) ad una prova speciale. Coloro che falliscono la prova diventano drider.

Poiché hanno fallito la prova della dea, i drider sono banditi dalle loro comunità. I drow e i drider si odiano reciprocamente dal profondo del cuore.

I drider parlano l'Elfico, il Comune e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Raramente i drider si fanno scappare l'occasione di attaccare le altre creature, preferibilmente con imboscate. Solitamente iniziano con un incantesimo di attacco e spesso levitano fuori dalla portata del nemico.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione del magico, levitazione, luci danzanti* (CD 13), *luminescenza, oscurità* e *suggestione* (CD 16). 6° livello dell'incantatore. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: I drider lanciano incantesimi come chierici, maghi o stregoni di 6° livello. I drider chierici possono scegliere tra i seguenti domini: Caos, Distruzione, Inganno e Male. Nel caso di uno stregone drider, di seguito si elencano i tipici incantesimi conosciuti.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/6/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, immagine silenziosa, raggio di indebolimento*; 2° - *invisibilità, ragnatela*; 3° - *fulmine*.

Abilità: I drider ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciati.

ELADRIN

Gli eladrin sono una razza celestiale originaria del piano di Arborea. Sono cavalieri e signori che percorrono il cosmo in cerca di gente buona da aiutare. Gli eladrin seguono solo il loro istinto, ma sono anche straordinari campioni del bene.

COMBATTIMENTO

Gli eladrin sono micidiali e decisi nemici del male, accorti e astuti in battaglia.

Tratti degli eladrin: Un eladrin possiede i seguenti tratti (a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione di una creatura).

- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.
- Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.
- Resistenza al freddo 10 e al fuoco 10.
- Linguaggi (Sop): Tutti gli eladrin possono parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come se utilizzassero l'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

BRALANI

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 30 m (perfetta)
Classe Armatura: 20 (+4 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+10
Attacco: *Scimitarra sacra+1* +11 in mischia (1d6+4/18-20) o *arco lungo composito sacro+1* (bonus di For +4) +11 a distanza (1d8+5/x3) o schianto +10 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: *Scimitarra sacra+1* +11/+6 in mischia (1d6+4/18-20), *arco lungo composito sacro+1* (bonus di For +4) +11/+6 a distanza (1d8+5/x3) o schianto +10 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, esplosione turbinante
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 17, linguaggi
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +9, Vol +7
Caratteristiche: For 18, Des 18, Cos 17, Int 13, Sag 14, Car 14
Abilità: Acrobazia +13, Addestrare Animali +11, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Cavalcare +6, Concentrazione +12, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +13, Percepire Intenzioni +11, Saltare +10, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5

Illus. di C. Arellano

La creatura di fronte a voi sembra un elfo basso e robusto, con le spalle larghe ma agile e scattante. I suoi capelli sono di un vivace bianco-argento, gli occhi un arcobaleno di colori sempre cangianti.

I bralani sono i più selvaggi e aggressivi della loro specie, e tutta la loro vita si consuma, istante dopo istante, in una passione infinita. Oltre alla loro forma naturale, i bralani possono assumere la forma di un turbine o di uno zefiro di polvere, neve o sabbia.

I bralani parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, ma possono comunicare praticamente con ogni creatura, grazie alla loro capacità *linguaggi*.

Combattimento

I bralani prediligono la scimitarra e l'arco, che sono le armi di quei nomadi dei deserti cui essi stessi somigliano.

Le armi naturali di un bralani, così come tutte le armi che maneggia, sono considerate di allineamento caotico e buono allo scopo di di superare la riduzione del danno.

Le armi naturali di un bralani, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono e di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *charme su persone* (CD 13), *folata di vento* (CD 14), *immagine speculare, muro di vento, sfocatura*; 2 volte al giorno: *cura ferite gravi* (CD 15), *fulmine* (CD 15). 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Esplosione turbinante (Sop): Quando è in forma di turbine, un bralani può attaccare con un'esplosione improvvisa di vento, che infligge 3d6 danni lungo una linea di 6 metri (Riflessi con CD 16 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma alternativa (Sop): Un bralani può passare dalla sua forma umanoide a quella di turbine e viceversa con un'azione standard. In forma umanoide non può volare o usare la sua esplosione turbinante, ma può utilizzare le sue capacità magiche e le sue armi. In forma di turbine può volare, attaccare con lo schianto e con l'esplosione turbinante e utilizzare capacità magiche.

Un bralani rimane in una forma fintantoché non decide di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, né il bralani ritorna ad una particolare forma quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela contemporaneamente entrambe le forme.

GHAELE

Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare)
Dadi vita: GRA 10d8+20 (65 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 45 m (perfetta)
Classe Armatura: 25 (+1 Des, +14 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24, oppure 14 (+1 Des, +3 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +10/+17
Attacco: *Spadone sacro+4* +21 in mischia (2d6+14/19-20) o raggio di luce +11 contatto a distanza (2d12)
Attacco completo: *Spadone sacro+4* +21/+16 in mischia (2d6+14/19-20) oppure 2 raggi di luce +11 contatto a distanza (2d12)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi, sguardo
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo e male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, aura protettiva, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 28, linguaggi
Tiri salvezza Temp +9, Rifl +8, Vol +10
Caratteristiche: For 25, Des 12, Cos 15, Int 16, Sag 17, Car 16
Abilità: Addestrare Animali +16, Artista della Fuga +14, Ascoltare +16, Cavalcare +16, Concentrazione +15, Conoscenze (due qualsiasi) +16, Diplomazia +5, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 11-15 DV (Medio); 16-30 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un elfo dal nobile portamento. I suoi occhi sono perlacei e opalescenti, e sembra emanare un'aura luminosa.

I ghaele sono i cavalieri erranti dei celestiali. Ovunque il male e la tirannia sollevano il loro orrido capo, il ghaele risponde. Lavorando dietro le quinte più di ogni altro eladrin, i ghaele organizzano con calma la resistenza e offrono un sostegno a chiunque sia di buon cuore e abbia il coraggio di resistere davanti ai suoi oppressori.

Un ghaele può assumere la forma di un globo incorporeo di colori ultraterreni, con un diametro di 1,5 metri.

Un ghaele è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 85 kg.

I ghaele parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, ma possono comunicare praticamente con ogni creatura, grazie alla loro capacità *linguaggi*.

Ghaele

Bralani

Combattimento

I ghaele che ingaggiano un combattimento preferiscono il confronto diretto e gli attacchi per ferire piuttosto che i metodi più subdoli e insidiosi. Generalmente combattono nella loro forma umana, brandendo uno *spadone sacro+4* incandescente. Se il ghaele desidera avere più agilità, assume forma di globo e spazza via i nemici con i suoi raggi di luce.

Le armi naturali di un ghaele, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono e di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto, blocca mostri* (CD 18), *camuffare se stesso, charme sui mostri* (CD 17), *comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere* (CD 14), *dissolvi magie, fiamma perenne, immagine maggiore* (CD 16), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *individuazione del male, invisibilità superiore* (solo su se stesso), *luci danzanti, spruzzo colorato* (CD 14), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*; 1 volta al giorno: *catena di fulmini* (CD 19), *spruzzo prismatico* (CD 20), *muro di forza*. 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: I ghaele in forma umanoide possono lanciare incantesimi divini come se fossero chierici di 14° livello. Un ghaele ha accesso ad uno o due dei seguenti domini: Animale, Aria, Bene, Caos o Vegetale (più tutti quelli concessi dalla propria divinità). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Saggezza.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/7/7/6/5/4/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce, resistenza, virtù*; 1° - *benedizione, calmare animali*, comando, favore divino, foschia occultante, santuario, scudo della fede*; 2° - *aiuto, allineare arma, blocca animali*, resistenza dell'orso, rimuovi paralisi, ristorare inferiore, zona di verità*; 3° - *forma gassosa*, luce diurna, luce incandescente, preghiera, respirare sott'acqua, rimuovi maledizione*; 4° - *congedo, evoca alleato naturale IV (animale)*, interdizione alla morte, potere divino, ristorare*; 5° - *controllare venti*, colpo infuocato, rianimare morti, visione del vero*; 6° - *barriera di lame, catena di fulmini*, esilio, guarigione*; 7° - *evoca mostri VII, forme animali*, parola sacra*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Animale e Aria.

Sguardo (Sop): In forma umanoide, uccide creature malvagie con 5 DV o meno, raggio 18 metri, Volontà CD 18 nega. Anche se il tiro salvezza riesce, la creatura viene colpita da un incantesimo *paura* per 2d10 round. Le creature non malvagie, o quelle malvagie con più di 5 DV, devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 oppure subire gli effetti dell'incantesimo *paura*. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Raggio di luce (Str): Un ghaele in forma di globo può emanare raggi di luce entro un raggio di 90 metri. Questo attacco supera qualsiasi tipo di riduzione del danno.

Forma alternativa (Sop): Un ghaele può passare dalla sua forma umana a quella del globo come azione standard. In forma umanoide non può volare o usare i suoi raggi di luce, ma può usare il suo attacco con lo sguardo e le capacità magiche, effettuare attacchi fisici e lanciare incantesimi. Nella sua forma di globo può volare, usare i raggi di luce e le capacità magiche, ma non può lanciare incantesimi e usare l'attacco con lo sguardo. La forma di globo è incorporea, e il ghaele non ha alcun punteggio di Forza mentre si trova in quella forma.

Un ghaele rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Un cambio di forma non può essere dissolto né il ghaele si trasforma in qualche forma particolare una volta ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela entrambe le forme contemporaneamente.

Aura protettiva (Sop): Questa capacità fornisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri dal ghaele, contro gli attacchi effettuati o gli effetti causati dalle creature malvagie. Per il resto, funziona come un *cerchio magico contro il male* e un *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (livello dell'incantatore pari al numero di DV del ghaele). (I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nelle statistiche del ghaele).

ELEMENTALE

Gli elementali sono le incarnazioni degli elementi che costituiscono il creato. Sono selvaggi e pericolosi come le forze da cui sono generati.

COMBATTIMENTO

Gli elementali hanno diverse capacità di combattimento e tattiche, ma possiedono tutti gli stessi tratti elementali.

ELEMENTALE DELL'ACQUA

Un vortice di acqua rotola sul terreno, ma sembra non perdere mai la sua forma. Le onde precipitano e imperversano intorno a un gorgo centrale dalla forma umanoide, con appendici d'acqua che colpiscono con l'impeto di una tempesta oceanica.

Un elementale dell'acqua può essere feroce e potente quanto una tempesta marina.

Un elementale dell'acqua non si può allontanare oltre 54 metri dallo specchio d'acqua da cui è stato evocato.

Gli elementali dell'acqua parlano l'Aquan, ma lo fanno solo raramente. Quando parlano, la voce assomiglia all'infrangersi delle onde su rive rocciose o l'ululare della brezza sull'oceano.

Combattimento

L'elementale dell'acqua preferisce combattere su grandi distese d'acqua dove può sparire tra le onde e cogliere improvvisamente l'avversario alle spalle.

Padronanza dell'acqua (Str): Un elementale dell'acqua riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale ha una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nella tabella delle statistiche).

Un elementale dell'acqua può rivelarsi un serio pericolo per una nave che ne intralci il cammino. L'elementale può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (1,5 metri di lunghezza per Dado Vita dell'elementale) e bloccare vascelli più grandi (3 metri di lunghezza per DV). Anche le navi più grandi (6 metri di lunghezza per DV) vengono ridotte a metà della loro velocità.

Bagnare (Str): Il tocco dell'elementale spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte, e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. La creatura è in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (livello dell'incantatore pari ai DV dell'elementale).

Vortice (Sop): L'elementale è in grado di trasformarsi in un vortice una volta ogni 10 minuti, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma per 1 round per ogni 2 DV che possiede. In forma di vortice l'elementale può muoversi attraverso l'acqua o sul fondale alla sua velocità di nuotare.

Il vortice è largo 1,5 metri alla base, fino a 9 metri alla sommità, ed è alto 3 metri o più, a seconda della taglia dell'elementale. L'elementale decide l'altezza esatta, ma non deve essere inferiore ai 3 metri.

L'elementale non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Una creatura può essere catturata dal vortice se viene a contatto con esso, o se l'elementale entra o attraversa lo spazio occupato dalla creatura.

Le creature di una o più taglie inferiori a quella dell'elementale possono subire dei danni se catturate dal vortice (vedi la tabella seguente per i dettagli) e possono essere spazzate via da questo. Ogni creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi quando entra in contatto con il vortice oppure subire i danni indicati. Deve superare anche un secondo tiro salvezza sui Riflessi o essere risucchiata violentemente e tenuta sospesa dalle forti correnti d'acqua subendo automaticamente i danni indicati. Ogni creatura catturata può tentare un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per fuggire dal vortice. La creatura subisce comunque i danni, ma è in grado di fuggire se il tiro ha successo. La CD per il tiro salvezza contro l'effetto del vortice varia a seconda della taglia dell'elementale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.
Le creature intrappolate nel vortice non possono muoversi, se non per andare dove l'elementale le porta o per sfuggire al gorgo. Per il resto, le creature catturate nel vortice possono agire normalmente, ma devono effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. Le creature intrappolate nel vortice subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può cattura-

re nel vortice soltanto un certo numero di creature alla volta, in base allo spazio disponibile nel volume del vortice.

L'elementale può espellere qualsiasi creatura trasportata quando vuole, depositandola dove si trova in quel momento. Un elementale evocato espelle in ogni caso le creature intrappolate prima di tornare al proprio piano di origine.

Se la base del vortice tocca il fondale, crea una nube vorticante di detriti. La nube è centrata intorno all'elementale e ha un diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature a 1,5 metri di distanza hanno occultamento e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poter lanciare incantesimi.

	Elementale dell'acqua, Piccolo Elementale Piccolo (Acqua, Extraplanare)	**Elementale dell'acqua, Medio Elementale Medio (Acqua, Extraplanare)**	**Elementale dell'acqua, Grande Elementale Grande (Acqua, Extraplanare)**
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	4d8+12 (30 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	+0	+1	+2
Velocità:	6 m (4 quadretti), nuotare 27 m	6 m (4 quadretti), nuotare 27 m	6 m (4 quadretti), nuotare 27 m
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18	20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale) contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Attacco:	Schianto +4 in mischia (1d6+3)	Schianto +6 in mischia (1d8+4)	Schianto +10 in mischia (2d8+5)
Attacco completo:	Schianto +4 in mischia (1d6+3)	Schianto +6 in mischia (1d8+4)	2 schianti +10 in mischia (2d8+5)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0	Temp +7, Rifl +2, Vol +1	Temp +10, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche:	For 14, Des 10, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11	For 16, Des 12, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11	For 20, Des 14, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +3	Ascoltare +3, Osservare +4	Ascoltare +5, Osservare +6
Talenti:	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso, Incalzare	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato
Ambiente:	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1	3	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Elementale dell'acqua, Enorme Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare)	**Elementale dell'acqua, Maggiore Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare)**	**Elementale dell'acqua, Anziano Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare)**
Dadi Vita:	16d8+80 (152 pf)	21d8+105 (199 pf)	24d8+120 (228 pf)
Iniziativa:	+4	+5	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti), nuotare 36 m	9 m (6 quadretti), nuotare 36 m	9 m (6 quadretti), nuotare 36 m
Classe Armatura:	21 (-2 taglia, +4 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17	22 (-2 taglia, +5 Des, +9 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17	23 (-2 taglia, +6 Des, +9 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+12/+27	+15/+31	+18/+35
Attacco:	Schianto +17 in mischia (2d10+7)	Schianto +21 in mischia (2d10+8)	Schianto +25 in mischia (2d10+9/19-20)
Attacco completo:	2 schianti +17 in mischia (2d10+7)	2 schianti +21 in mischia (2d10+8)	2 schianti +25 in mischia (2d10+9/19-20)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice	Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +9, Vol +7	Temp +17, Rifl +14, Vol +9	Temp +19, Rifl +16, Vol +10
Caratteristiche:	For 24, Des 18, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 26, Des 20, Cos 21, Int 8, Sag 11, Car 11	For 28, Des 22, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +11, Osservare +12	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +29, Osservare +29
Talenti:	Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	9	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree attorno a sè.

Abilità: Un elementale dell'acqua ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per eseguire qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

Taglie dell'elementale dell'acqua

			Vortice		
Elementale	Altezza	Peso	CD del TS	Danni	Altezza
Piccolo	1,2 m	17 kg	13	1d4	3-6 m
Medio	2,4 m	140 kg	15	1d6	3-9 m
Grande	4,8 m	1.125 kg	19	2d6	3-12 m
Enorme	9,6 m	9.000 kg	25	2d8	3-15 m
Maggiore	10,8 m	10.500 kg	28	2d8	3-18 m
Anziano	12 m	12.000 kg	31	2d8	3-18 m

ELEMENTALE DELL'ARIA

Questa creatura sembra una nube amorfa e mutevole circondata da velocissime correnti d'aria. Il vapore, ruotando vorticosamente, forma l'illusione di due occhi e una bocca, ma potrebbe trattarsi di un inganno dovuto all'aria turbinante.

Gli elementali dell'aria sono tra le creature più veloci e agili che esistano. Raramente lasciano il proprio piano di esistenza a meno che non siano evocati altrove da un incantesimo.

Gli elementali dell'aria parlano l'Auran, benché raramente decidano di farlo. La loro voce suona come il sibilo acuto di un tornado o il profondo mormorio di una tempesta notturna.

Combattimento

L'alta velocità degli elementali dell'aria li rende molto utili in vasti campi di battaglia o in grandi combattimenti aerei.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un elementale dell'aria.

Turbine (Sop): Gli elementali dell'aria possono trasformarsi in un turbine ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV che possiedono. In questa forma l'elementale è in grado di muoversi attraverso l'aria o sulle superfici alla sua velocità di volare.

Il turbine è largo 1,5 metri alla base e fino a 9 metri in cima, e raggiunge un'altezza di 15 metri, a seconda della taglia dell'elementale. L'elementale può decidere l'altezza esatta, ma deve essere almeno di 3 metri.

L'elementale non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Una creatura può essere catturata dal vortice se viene a contatto con esso, o se l'elementale entra o attraversa lo spazio occupato dalla creatura.

Le creature di una o più taglie inferiori all'elementale possono subire dei danni se catturate dal turbine (vedi la tabella seguente per i dettagli) e possono essere sollevate in aria. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi quando entra in contatto col turbine o subire il danno indicato. Deve anche superare un secondo tiro salvezza sui Riflessi o essere sollevata violentemente e tenuta sospesa in aria dalle forti correnti d'aria, subendo ogni round il danno indicato. Le creature in grado di volare hanno diritto ad un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per fuggire dal turbine. Queste creature subiscono comunque i danni ma possono allontanarsi se il tiro salvezza ha avuto successo. La CD per i tiri salvezza contro gli effetti del turbine varia a seconda della taglia dell'elementale (vedi tabella). La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Le creature intrappolate nel vortice non possono muoversi, se non per andare dove l'elementale le porta o per sfuggire al vortice. Per il resto, le creature catturate nel vortice possono agire normalmente, ma devono effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. Le creature intrappolate nel vortice subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può catturare nel vortice soltanto un certo numero di creature alla volta, in base allo spazio disponibile nel volume del vortice.

L'elementale può espellere qualsiasi creatura trasportata quando vuole, depositandola dove si trova il turbine in quel momento. Un elementale evocato espelle sempre le creature intrappolate prima di tornare al proprio piano di provenienza.

Se la base del turbine poggia sul suolo, produce una vorticosa nube di detriti. Questa nube è centrata intorno all'elementale e ha un diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce qualsiasi visione, inclusa la scurovisione, oltre gli 1,5 metri. Le creature a distanza di 1,5 metri hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno

	Elementale dell'aria, Piccolo Elementale Piccolo (Aria, Extraplanare)	Elementale dell'aria, Medio Elementale Medio (Aria, Extraplanare)	Elementale dell'aria, Grande Elementale Grande (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita:	2d8 (9 pf)	4d8+8 (26 pf)	8d8+24 (60 pf)
Iniziativa:	+7	+9	+11
Velocità:	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14	18 (+5 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13	20 (-1 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attacco:	Schianto +5 in mischia (1d4)	Schianto +8 in mischia (1d6+1)	Schianto +12 in mischia (2d6+2)
Attacco completo:	Schianto +5 in mischia (1d4)	Schianto +8 in mischia (1d6+1)	2 schianti +12 in mischia (2d6+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Padronanza dell'aria, turbine	Padronanza dell'aria, turbine	Padronanza dell'aria, turbine
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +6, Vol +0	Temp +3, Rifl +9, Vol +1	Temp +5, Rifl +13, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 17, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11	For 12, Des 21, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11	For 14, Des 25, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +3	Ascoltare +3, Osservare +4	Ascoltare +5, Osservare +6
Talenti:	Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B]	Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Schivare	Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente:	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1	3	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Elementale dell'aria, Enorme Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)	Elementale dell'aria, Maggiore Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)	Elementale dell'aria, Anziano Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita:	16d8+64 (136 pf)	21d8+84 (178 pf)	24d8+96 (204 pf)
Iniziativa:	+13	+14	+15
Velocità:	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)	Volare 30 m (perfetta) (20 quadretti)
Classe Armatura:	21 (-2 taglia, +9 Des, +4 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 12	26 (-2 taglia, +10 Des, +8 naturale), contatto 18, colto alla sprovvista 16	27 (-2 taglia, +11 Des, +8 naturale), contatto 19, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Attacco:	Schianto +19 in mischia (2d8+4)	Schianto +23 in mischia (2d8+5)	Schianto +27 in mischia (2d8+6)
Attacco completo:	2 schianti +19 in mischia (2d8+4)	2 schianti +23 in mischia (2d8+5)	2 schianti +27 in mischia (2d8+6)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Padronanza dell'aria, turbine	Padronanza dell'aria, turbine	Padronanza dell'aria, turbine
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +19, Vol +5	Temp +11, Rifl +22, Vol +9	Temp +12, Rifl +25, Vol +10
Caratteristiche:	For 18, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 20, Des 31, Cos 18, Int 8, Sag 11, Car 11	For 22, Des 33, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +11, Osservare +12	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +29, Osservare +29
Talenti:	Allerta, Arma Accurata[B], Attacco Rapido, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare	Allerta, Arma Accurata[B], Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro	Allerta, Arma Accurata[B], Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Ambiente:	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	9	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

della nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

Un elemental in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree attorno a sè.

Taglie dell'elemental dell'aria

				Turbine	
Elemental	**Altezza**	**Peso**	**CD del TS**	**Danni**	**Altezza**
Piccolo	1,2 m	0,5 kg	11	1d4	3-6 m
Medio	2,4 m	1 kg	13	1d6	3-9 m
Grande	4,8 m	2 kg	16	2d6	3-12 m
Enorme	9,6 m	4 kg	22	2d8	3-15 m
Maggiore	10,8 m	5 kg	25	2d8	3-18 m
Anziano	12 m	6 kg	28	2d8	3-18 m

ELEMENTALE DEL FUOCO

Una massa di fuoco ambulante scorazza sul terreno, e sembra guizzare e scintillare a partire da una conflagrazione centrale a forma di umanoide. Come un inferno vivente, la danza di calore e di fiamme annuncia l'avvicinamento della creatura di fuoco.

Gli elementali del fuoco sono agili e veloci. Il semplice contatto con i loro corpi incandescenti è sufficiente per incendiare molti materiali.

Un elemental del fuoco non è in grado di entrare in acqua o in qualsiasi altro liquido non infiammabile. Uno specchio d'acqua è una barriera insormontabile a meno che l'elemental non possa superarla con un passo o un balzo.

Gli elementali del fuoco parlano l'Ignan, benché scelgano raramente di farlo. Quando parlano, la loro voce suona come lo scoppiettio e il sibilare di un grande fuoco.

Combattimento

Un elemental del fuoco è un feroce avversario che attacca i nemici in modo diretto e selvaggio. Gioisce nel bruciare le creature e gli oggetti del Piano Materiale fino ad incenerirli.

Bruciare (Str): L'attacco con lo schianto di un elemental del fuoco infligge danni contundenti più danni da fuoco dovuti al corpo fiammeggiante dell'elemental. Coloro che vengono colpiti da un elemental del fuoco devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. La CD del tiro salvezza varia a seconda della taglia dell'elemental (vedi tabella seguente). Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature che colpiscono l'elemental del fuoco con armi naturali o con attacchi senz'armi subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elemental, e prendono fuoco a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi.

Taglie dell'elemental del fuoco

Elemental	**Altezza**	**Peso**	**CD del TS contro bruciare**
Piccolo	1,2 m	0,5 kg	11
Medio	2,4 m	1 kg	14
Grande	4,8 m	2 kg	17
Enorme	9,6 m	4 kg	22
Maggiore	10,8 m	5 kg	24
Anziano	12 m	6 kg	26

ELEMENTALE DELLA TERRA

Come una collina semovente, la creatura arranca su due gambe di roccia e terra, prive di tratti distintivi; le braccia a forma di randello, fatte di pietra frastagliata, penzolano ai fianchi, e la testa, anch'essa indistinguibile, fissa con sguardo assente nella vostra direzione.

Gli elementali della terra sono immensamente forti e resistenti: i più grandi possono ridurre praticamente tutto in macerie con i pugni. Lasciano raramente il proprio piano di origine a meno che non vengano evocati altrove con qualche incantesimo.

Una volta evocato nel Piano Materiale, un elemental della terra è composto da qualsiasi tipo di terra, pietra, metallo prezioso o gemma da cui è stato evocato.

Gli elementali parlano il Terran, ma raramente scelgono di farlo. La loro voce risuona come un'eco proveniente da un profondo tunnel, il franare dei detriti, il boato di un terremoto o lo stridio della pietra sulla pietra.

	Elementale del fuoco, Piccolo Elementale Piccolo (Extraplanare, Fuoco)	Elementale del fuoco, Medio Elementale Medio (Extraplanare, Fuoco)	Elementale del fuoco, Grande Elementale Grande (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita:	2d8 (9 pf)	4d8+8 (26 pf)	8d8+24 (60 pf)
Iniziativa:	+5	+7	+9
Velocità:	15 m (10 quadretti)	15 m (10 quadretti)	15 m (10 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13	18 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attacco:	Schianto +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco)	Schianto +6 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco)	Schianto +10 in mischia (2d6+2 più 2d6 fuoco)
Attacco completo:	Schianto +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco)	Schianto +6 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco)	2 schianti +10 in mischia (2d6+2 più 2d6 fuoco)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Bruciare	Bruciare	Bruciare
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +4, Vol +0	Temp +3, Rifl +7, Vol +1	Temp +5, Rifl +11, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11	For 12, Des 17, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11	For 14, Des 21, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +3	Ascoltare +3, Osservare +4	Ascoltare +5, Osservare +6
Talenti:	Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata[B], Schivare	Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Schivare	Arma Accurata[B], Attacco Rapido Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Schivare
Ambiente:	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1	3	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Elementale del fuoco, Enorme Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco)	Elementale del fuoco, Maggiore Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco)	Elementale del fuoco, Anziano Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita:	16d8+64 (136 pf)	21d8+84 (178 pf)	24d8+96 (204 pf)
Iniziativa:	+11	+12	+13
Velocità:	18 m (12 quadretti)	18 m (12 quadretti)	18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	19 (-2 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12	24 (-2 taglia, +8 Des, +8 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16	25 (-2 taglia, +9 Des, +8 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+12/+24	+15/+28	+18/+32
Attacco:	Schianto +17 in mischia (2d8+4 più 2d8 fuoco)	Schianto +22 in mischia (2d8+5 più 2d8 fuoco)	Schianto +26 in mischia (2d8+6 più 2d8 fuoco)
Attacco completo:	2 schianti +17 in mischia (2d8+4 più 2d8 fuoco)	2 schianti +22 in mischia (2d8+5 più 2d8 fuoco)	2 schianti +26 in mischia (2d8+6 più 2d8 fuoco)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Bruciare	Bruciare	Bruciare
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco vulnerabilità al freddo	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco vulnerabilità al freddo	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +17, Vol +7	Temp +11, Rifl +20, Vol +9	Temp +14, Rifl +23, Vol +10
Caratteristiche:	For 18, Des 25, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 20, Des 27, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11	For 22, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +11, Osservare +12	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +28, Osservare +29
Talenti:	Allerta, Arma Accurata[B], Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro	Allerta, Arma Accurata[B], Arma Focalizzata (schianto), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro	Allerta, Arma Accurata[B], Arma Focalizzata (schianto), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	9	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Elementale della terra, Piccolo Elementale Piccolo (Extraplanare, Terra)	Elementale della terra, Medio Elementale Medio (Extraplanare, Terra)	Elementale della terra, Grande Elementale Grande (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	4d8+12 (30 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	-1	-1	-1
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, -1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	18 (-1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18	18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+1/+0	+3/+8	+6/+17
Attacco:	Schianto +5 in mischia (1d6+4)	Schianto +8 in mischia (1d8+7)	Schianto +12 in mischia (2d8+7)
Attacco completo:	Schianto +5 in mischia (1d6+4)	Schianto +8 in mischia (1d8+7)	2 schianti +12 in mischia (2d8+7)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Padronanza della terra, spinta	Padronanza della terra, spinta	Padronanza della terra, spinta
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali	Scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl -1, Vol +0	Temp +7, Rifl +0, Vol +1	Temp +10, Rifl +1, Vol +2
Caratteristiche:	For 17, Des 8, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11	For 21, Des 8, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11	For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +3, Osservare +2	Ascoltare +4, Osservare +3	Ascoltare +6, Osservare +5, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato
Talenti:	Attacco Poderoso	Attacco Poderoso, Incalzare	Piano Elementale della Terra
Ambiente:	Piano Elementale della Terra	Piano Elementale della Terra	Solitario
Organizzazione:	Solitario	Solitario	5
Grado di Sfida:	1	3	Nessuno
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Generalmente neutrale
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	9-15 DV (Grande)
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	-
Modificatore di livello:	-	-	

	Elementale della terra, Enorme Elementale Enorme (Extraplanare, Terra)	Elementale della terra, Maggiore Elementale Enorme (Extraplanare, Terra)	Elementale della terra, Anziano Elementale Enorme (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita:	16d8+80 (152 pf)	21d8+105 (199 pf)	24d8+120 (228 pf)
Iniziativa:	-1	-1	-1
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 18	20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 20	22 (-2 taglia, -1 Des, +15 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta:	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Attacco:	Schianto +19 in mischia (2d10+9)	Schianto +23 in mischia (2d10+10)	Schianto +27 in mischia (2d10+11/19-20)
Attacco completo:	2 schianti +19 in mischia (2d10+9)	2 schianti +23 in mischia (2d10+10)	2 schianti +27 in mischia (2d10+11/19-20)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Padronanza della terra, spinta	Padronanza della terra, spinta	Padronanza della terra, spinta
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali	Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +4, Vol +7	Temp +17, Rifl +6, Vol +9	Temp +19, Rifl +7, Vol +10
Caratteristiche:	For 29, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11	For 31, Des 8, Cos 21, Int 8, Sag 11, Car 11	For 33, Des 8, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +10, Osservare +9	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +29, Osservare +29
Talenti:	Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro	Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Piano Elementale della Terra	Piano Elementale della Terra	Piano Elementale della Terra
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	9	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

Combattimento

Benché gli elementali della terra si muovano lentamente, sono avversari implacabili. Si possono spostare attraverso la roccia solida o il terreno tanto facilmente quanto un umano che cammina sulla superficie della terra. Tuttavia, non sono in grado di nuotare e devono aggirare l'ostacolo d'acqua oppure attraversare il terreno passandoci sotto. Un elementale della terra è in grado di camminare sul fondo di uno specchio d'acqua, ma preferisce evitarlo.

Padronanza della terra (Str): Un elementale della terra guadagna un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nella tabella delle statistiche).

Spinta (Str): Un elementale della terra può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. I modificatori di combattimento indicati nella padronanza della ter-

ra, poco sopra, vengono applicati anche alle prove di Forza contrapposte dell'elementale.

Scorrere sulla terra (Str): Un elementale della terra può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene un elementale della terra impegnato a scavare scaglia l'elementale indietro di 9 metri, stordendo la creatura per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

TAGLIE DELL'ELEMENTALE DELLA TERRA

Elementale	Altezza	Peso
Piccolo	1,2 m	40 kg
Medio	2,4 m	375 kg
Grande	4,8 m	3.000 kg
Enorme	9,6 m	24.000 kg
Maggiore	10,8 m	27.000 kg
Anziano	12 m	30.000 kg

ELFO

Questo umanoide, esile e poco più basso di un umano, ha la pelle candida e capelli corvini. Un paio di orecchie a punta adorna con grazia i lati della sua testa allungata. L'armatura che indossa è decorata con un disegno che rappresenta una foresta, e sembra di materiale organico piuttosto che di metallo lavorato.

Gli elfi sono distaccati guardiani delle foreste, che studiano la magia e l'uso della spada per tutta la durata della loro lunga esistenza.

L'altezza media degli elfi è di 1,5 metri e il peso di poco superiore ai 50 kg. Si nutrono di frutta e cereali, e talvolta si danno alla caccia per ottenere carne fresca. Gli elfi prediligono vestiti colorati, di solito accompagnati da mantelli verdi e grigi che si confondono bene con i colori della foresta.

Amano le belle cose, dai gioielli eleganti ai fiori delicati, dagli abiti decorati agli oggetti preziosi.

Come i nani, anche gli elfi sono mastri artigiani, sebbene lavorino soprattutto il legno e le gemme piuttosto che il metallo e la pietra. Gli oggetti elfici sono molto stimati dalle altre razze, e molte comunità elfiche si sono arricchite attraverso il commercio delle merci da loro prodotte con altre genti che vivono nelle foreste o al loro esterno.

Gli elfi parlano l'Elfico e la maggior parte conosce anche il Comune e il Silvano.

La maggior parte degli elfi incontrati lontano dalle proprie abitazioni sono combattenti; le informazioni nella tabella delle statistiche si riferiscono a un elfo combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Gli elfi sono guerrieri cauti e, se ne hanno la possibilità, si prendono tutto il tempo necessario ad analizzare il proprio avversario e il luogo del combattimento, per massimizzare il loro vantaggio sfruttando imboscate, cecchini e la mimetizzazione. Preferiscono bersagliare l'avversario da un luogo riparato per poi ritirarsi prima di essere scovati, ripetendo questa manovra fino all'eliminazione di tutti i nemici. Prediligono archi lunghi, archi corti, stocchi e spade lunghe. In mischia, gli elfi sono aggraziati e mortali, fanno uso di manovre complesse belle a vedersi. I loro maghi usano spesso l'incantesimo *sonno* durante il combattimento perché non ha effetto sugli altri elfi.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un elfo è di 9 metri.

– Immunità agli incantesimi e agli effetti del *sonno*, e bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento. (Bonus non incluso nei modificatori ai tiri salvezza forniti di seguito).

– Visione crepuscolare.

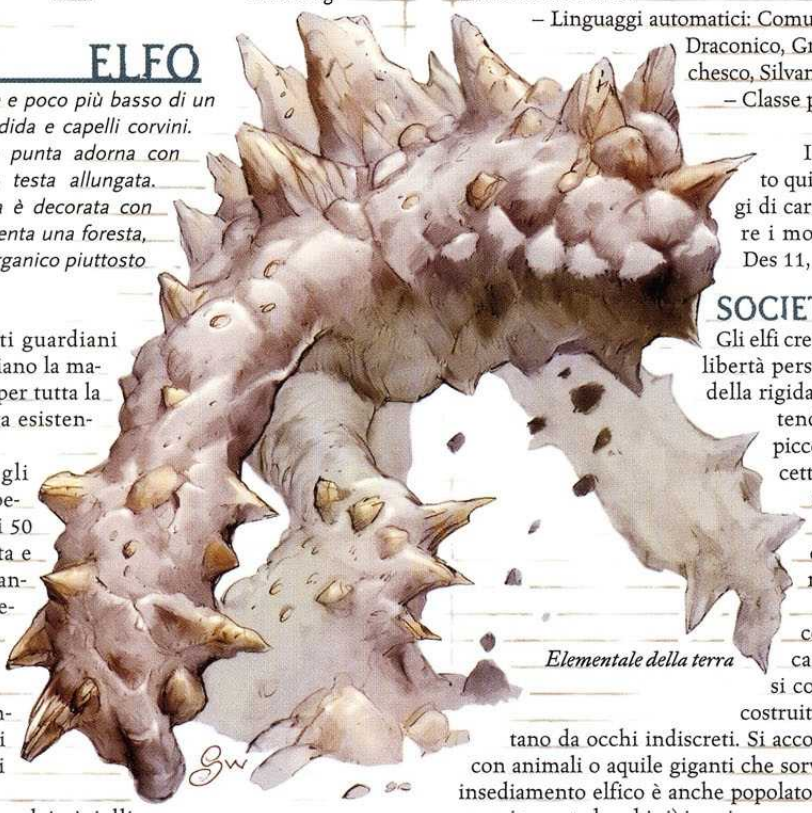
– Competenza nelle armi: Gli elfi sono automaticamente competenti nell'uso di spada lunga, stocco, arco lungo, arco lungo composito, arco corto e arco corto composito.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Ogni elfo che passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto ad una prova di Cercare come se la stesse effettivamente cercando.

– Linguaggi automatici: Comune, Elfico. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Silvano.

– Classe preferita: Mago.

Il combattente elfo presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di apportare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.



Elementale della terra

SOCIETÀ DEGLI ELFI

Gli elfi credono che l'indipendenza e la libertà personale siano più importanti della rigida struttura della civiltà, così tendono a vivere e viaggiare in piccole bande. Queste bande accettano la blanda autorità di un nobile che a sua volta ha giurato fedeltà ad un monarca elfico (che governa direttamente la sua banda).

Gli elfi vivono in armonia con la natura, edificando accampamenti temporanei che si confondono con gli alberi (o costruiti tra i rami degli alberi), lontano da occhi indiscreti. Si accompagnano frequentemente con animali o aquile giganti che sorvegliano le loro dimore. Un insediamento elfico è anche popolato da non combattenti (per la maggior parte bambini) in misura uguale al 20% della popolazione guerriera. La società elfica è particolarmente egualitaria e sia maschi che femmine svolgono qualsiasi compito.

La loro lunga aspettativa di vita dona agli elfi una mentalità paziente che permette loro di trarre piacere dalla durevole bellezza del mondo naturale. Non vedono la necessità di benefici a breve termine e imparano invece concetti che procurano piacere per gli anni a venire, come i racconti, la musica, l'arte e la danza. Tesori come la musica elfica e l'artigianato mascherano il fatto che gli elfi sono guerrieri votati a bloccare lo spandersi del male nelle foreste.

Gli elfi mangiano poco e, benché siano onnivori, mangiano più verdure che carne. Ciò è dovuto in parte alla loro affinità con la natura (credono che una pianta raccolta arrechi danno minore di un animale ucciso) e in parte al fatto che il loro amore per il vagabondaggio richiede cibo che si conservi più facilmente.

La principale divinità elfica è Corellon Larethian, creatore e protettore della loro razza.

SOTTORAZZE

Le precedenti informazioni descrivono gli elfi alti, la varietà più comune. Esistono altre cinque sottorazze di elfi, oltre ai mezzelfi, che condividono abbastanza tratti elfici da essere inclusi di seguito.

	Elfo, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Elfo)	Drow, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Nano)
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)	1d8 (4 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+1 Des, +4 cuoio borchiato, +1 scudo leggero) contatto 11, colto alla sprovvista 14	16 (+1 Des, +4 giaco di maglia, +1 scudo leggero) contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+1/+2	+1/+2
Attacco:	Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o arco lungo +3 a distanza (1d8/x3)	Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra a mano +2 a distanza (1d4/19-20)
Attacco completo:	Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o arco lungo +3 a distanza (1d8/x3)	Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra a mano +2 a distanza (1d4/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Veleno, capacità magiche
Qualità speciali:	Tratti degli elfi	Tratti dei drow, resistenza agli incantesimi 12,
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +1, Vol -1*	Temp +2, Rifl +1, Vol -1*
Caratteristiche:	For 13, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 8	For 13, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 9, Car 10
Abilità:	Ascoltare +2, Cercare +3, Nascondersi +1, Osservare +2	Ascoltare +2, Cercare +4, Nascondersi +0, Osservare +3
Talenti:	Arma Focalizzata (arco lungo)	Arma Focalizzata (stocco)
Ambiente:	Foreste temperate (Mezzelfo: Foreste temperate) (Acquatico: Acquatico temperato) (Grigio:Montagne temperate) (Selvaggio: Foreste calde) (Dei boschi: Foreste temperate)	Sotterranei
Organizzazione:	Squadra (2-4), compagnia (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6°livello), o banda (30-100 più 20% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 5 tenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)	Squadra (2-4), pattuglia (5-8 più 2 sergenti di 2° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (20-50 più 10% di non combattenti più 1 sergente di 2° livello per ogni 5 adulti, 2d4 tenenti di 6° livello e 1d4 capitani di 9° livello)
Grado di Sfida:	1/2	1 (vedi testo)
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico buono (Dei boschi: generalmente neutrale)	Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+0	+2

Mezzelfo

I mezzelfi non sono propriamente una sottorazza elfica ma vengono spesso scambiati per elfi. Possono essere emarginati dalle società dei genitori oppure accolti nella comunità elfica o in quella umana, a seconda dell'atteggiamento che i due gruppi hanno per l'altra razza. I mezzelfi solitamente incarnano una buona via di mezzo delle caratteristiche fisiche dei genitori, così un mezzelfo acquatico ha una pelle verdognola, un mezzo-drow ha la pelle cinerea e capelli chiari, e così via.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi possiedono i seguenti tratti razziali.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un mezzelfo è di 9 metri.

– Immunità al *sonno* e a simili effetti magici, e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento.

– Visione crepuscolare.

– Bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Un mezzelfo non possiede la capacità degli elfi di notare le porte segrete semplicemente passando accanto ad esse.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni: I mezzelfi vanno spesso d'accordo con tutte le altre razze. Questo bonus può non applicarsi a situazioni o contesti in cui i mezzelfi sono guardati con ostilità (come gli insediamenti umani isolati), a discrezione del DM.

– Sangue elfico: Per tutti gli effetti connessi alla razza, un mezzelfo va considerato un elfo. Ad esempio, i mezzelfi, tanto quanto i loro antenati elfici, sono vulnerabili agli effetti speciali che colpiscono gli elfi, e possono usare gli oggetti magici che sono utilizzabili solo dagli elfi.

– Linguaggi automatici: Comune, Elfico. Linguaggi bonus: Qualsiasi (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).

– Classe preferita: Qualsiasi. Quando si deve determinare se un mezzelfo multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza per il fatto di avere più di una classe, il suo livello di classe più alto non conta.

Elfo

Elfo acquatico

Questo umanoide è esile e un po' più basso di un umano. Ha una pelle pallida, argento-verdastra, e capelli color verde smeraldo. Le sue orecchie sono a punta, e le dita di mani e piedi sono parzialmente palmate.

Chiamati anche elfi marini, questi sono i cugini che respirano acqua degli elfi terrestri. Nuotano tra le onde e nelle profondità dell'oceano insieme ad alleati quali delfini e balene.

Gli elfi acquatici combattono sott'acqua con tridenti, lance e reti.

Molti elfi acquatici riveriscono Deep Sashelas, una divinità sottomarina della conoscenza e della bellezza.

Tratti degli elfi acquatici (Str): Questi tratti vanno aggiunti ai tratti elfici di base a meno che non sia indicato diversamente.

– +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza. Queste modifiche prendono il posto delle modifiche alle caratteristiche proprie degli elfi alti.

– Un elfo acquatico ha il sottotipo acquatico.

– Un elfo acquatico ha una velocità di nuotare di 12 metri.

– Branchie: Gli elfi acquatici possono sopravvivere fuori dall'acqua per un'ora per ogni punto di Costituzione (dopo di ciò bisogna fare riferimento alle regole per il soffocamento, pagina 304 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

– Visione crepuscolare superiore: Gli elfi acquatici possono vedere quattro volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Questo tratto prende il posto della visione crepuscolare degli elfi alti.

– Classe preferita: Guerriero. Questo tratto prende il posto della classe preferita degli elfi alti.

Drow

Questo umanoide è esile e un po' più basso di un umano. Ha la pelle color ebano e i capelli bianchi.

Drow

Conosciuti anche come elfi scuri, i drow sono una diramazione sotterranea depravata e malvagia degli elfi.

Sebbene il colore più comune per i capelli di un drow sia il bianco, è possibile avere qualsiasi sfumatura di colori pallidi. I drow tendono ad essere più piccoli e gracili degli altri elfi e gli occhi di solito sono di un rosso acceso. La loro società è matriarcale e rigidamente controllata dal clero.

La divinità patrona dei drow è Lolth, la dea ragno. Le femmine drow preferiscono la classe di chierico piuttosto che quella di mago e hanno accesso a due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Inganno e Male.

Di solito i drow cospargono le loro frecce di un potente veleno.

Veleno (Str): Un nemico colpito da un'arma avvelenata dei drow deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o cadere privo di sensi. Dopo 1 minuto, il soggetto deve superare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o rimanere privo di sensi per 2d4 ore. Di solito un drow porta con sé 1d4-1 dosi di veleno di questo tipo. Normalmente i drow applicano questo veleno alle frecce e ai quadrelli da balestra, ma lo si può utilizzare anche per le armi da mischia. Si noti che i drow non hanno alcuna capacità speciale per applicare il veleno senza alcun rischio di avvelenare se stessi. Poiché questo veleno non ha effetti magici, i drow e gli altri elfi possono essere normalmente colpiti.

Tratti dei drow (Str): Questi tratti vanno aggiunti ai tratti elfici di base a meno che non venga indicato altrimenti.

– +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.

– Scurovisione sino a 36 metri. Questo tratto prende il posto della visione crepuscolare degli elfi alti.

– Resistenza agli incantesimi 11 + il livello di classe.

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche.

– Capacità magiche: I drow possono utilizzare le seguenti capacità magiche 1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità*. Livello dell'incantatore pari ai livelli di classe del drow.

– Competenza nelle armi: I drow sono automaticamente competenti nell'uso di balestra a mano, stocco e spada corta. Questo tratto prende il posto della competenza nelle armi degli elfi alti.

– Linguaggi automatici: Comune, Elfico, Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Gnomesco, Goblin, Linguaggio Gestuale Drow, Kuo-toan. Questo tratto prende il posto dei linguaggi automatici e bonus degli elfi alti.

– Cecità alla luce: L'inaspettata esposizione ad una forte luce (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca il drow per 1 round. Nei round successivi, egli rimane abbagliato fintantoché rimane nell'area in questione.

– Classe preferita: Mago (maschi) o chierico (femmine). Questo tratto prende il posto della classe preferita degli elfi alti.

– Modificatore di livello +2.

Il combattente drow presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di apportare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di sfida: I drow che possiedono livelli in classi da PNG hanno un GS pari al loro livello del personaggio. I drow con livelli in classi da PG hanno un GS pari al loro livello del personaggio +1.

Elfo grigio

Questo umanoide è esile e alto quasi quanto un umano. Ha una pelle pallida, capelli neri e orecchie a punta.

Questi sono i più nobili e regali tra tutti gli elfi. Sono più alti e robusti nell'aspetto fisico rispetto agli altri. Gli elfi grigi hanno la reputazione di essere distaccati e arroganti (perfino per gli standard elfici). Sono sicuramente più reclusi degli altri elfi e vivono in cittadelle di montagna isolate in cui permettono l'ingresso solo a pochi stranieri selezionati. Hanno capelli argentati e occhi ambrati oppure capelli d'oro pallido e occhi viola. Preferiscono vesti bianche, argentate, gialle o dorate con mantelli blu scuro o porpora.

Tratti degli elfi grigi (Str): Questi tratti vanno aggiunti ai tratti elfici di base.

– +2 all'Intelligenza, -2 alla Forza.

Elfo selvaggio

Questo umanoide è esile e un po' più basso di un umano. Ha una pelle marrone scura, capelli neri e orecchie a punta.

Gli elfi selvaggi, conosciuti anche come grugach, sono barbarici e vivono in tribù.

I capelli degli elfi selvaggi variano dal nero al castano chiaro, schiarendosi fino al bianco argento col passare degli anni. Indossano vesti semplici di pelli di animali e tessuti vegetali. Benché gli altri li considerino selvaggi, loro sostengono di essere i veri elfi, e che gli altri hanno perso la loro primordiale essenza elfica per il bisogno di costruire. Nomadi e austeri, gli elfi selvaggi prediligono la classe dello stregone piuttosto che quella del mago, benché molti siano anche barbari.

Tratti degli elfi selvaggi (Str): Questi tratti vanno aggiunti ai tratti elfici di base a meno che non venga indicato altrimenti.

– +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza. Queste modifiche prendono il posto delle modifiche alle caratteristiche proprie degli elfi alti.

– Classe preferita: Stregone. Questo tratto prende il posto della classe preferita degli elfi alti.

Elfo dei boschi

Chiamati anche elfi silvani, i membri di questa sottorazza vivono nelle profondità delle foreste primordiali. I loro capelli sono biondi o rosso rame, e sono generalmente più muscolosi degli altri elfi. Le loro vesti sono di varie tonalità di verde e della terra per mimetizzarsi meglio con l'ambiente naturale. Talora le loro dimore sono custodite da gufi giganti o leopardi.

Tratti degli elfi dei boschi (Str): Questi tratti vanno aggiunti ai tratti elfici di base a meno che non venga indicato altrimenti.

– +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza.

– Classe preferita: Ranger. Questo tratto prende il posto della classe preferita degli elfi alti.

ETTERCAP

Aberrazione Media
Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m
Classe Armatura: 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +3/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+2 più veleno)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+2 più veleno) e 2 artigli +3 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ragnatela, veleno
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 13, Int 6, Sag 15, Car 8
Abilità: Artigianato (costruire trappole) +4, Ascoltare +4, Nascondersi +9, Osservare +8, Scalare +10
Talenti: Multiattacco, Tempra Possente
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (1-2 più 2-4 ragni mostruosi Medi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 6-7 DV (Medio); 8-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: +4

Questa creatura rivoltante sembra un incrocio tra un umano gangliforme e un ragno obeso. Ha braccia e gambe lunghe ed esili, che partono da un corpo arrotondato e carnoso. La testa è quella di un ragno con un paio di occhi neri a bulbo.

Sebbene non siano molto intelligenti, gli ettercap sono predatori astuti. Come i ragni mostruosi con cui spesso si accompagnano, sono abili cacciatori ed esperti di trappole.

In agguato tra le ombre, gli ettercap sono creature solitarie che vivono solo per nutrirsi e riprodursi. Spesso si stabiliscono vicino a sentieri trafficati o ai percorsi della selvaggina, dove il cibo abbonda. Adorano il sapore della carne ancora viva, e spesso divorano le loro prede dopo averle incapacitate e prima che muoiano.

Gli ettercap amano i ragni, e spesso li accudiscono alla stessa maniera in cui un umano accudisce delle api. A volte, un ettercap dispone di un certo numero di ragni mostruosi come compagni, che sono a lui fedeli quanto un cane al suo padrone umano.

Un ettercap è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 100 kg.

Gli ettercap parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli ettercap non sono creature coraggiose, ma le loro astute trappole spesso fanno sì che i nemici non siano in grado di estrarre l'arma. Quando un ettercap ingaggia in combattimento i suoi avversari, fa uso dei suoi artigli affilati e del suo morso velenoso. Di solito non si avvicina entro la portata delle armi da mischia di un nemico ancora in grado di muoversi.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 15, danni iniziali 1d6 Des, danni secondari 2d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +2.

Ragnatela (Str): Un ettercap può produrre una ragnatela otto volte al giorno. Questo è un attacco simile a quello portato con una rete, ma ha una gittata massima di 15 metri, con un incremento di gittata di 3 metri, ed è efficace contro avversari di taglia non superiore a quella Media. La ragnatela blocca la vittima sul posto, impedendole di muoversi.

Una vittima intralciata può fuggire con una prova riuscita di Artista della Fuga con CD 13 o strappare la ragnatela con una prova superata di Forza con CD 17. Le CD delle prove sono basate sulla Costituzione, e la CD della prova di Forza include un bonus razziale di +4. La ragnatela ha 6 punti ferita, durezza 0, e subisce danni raddoppiati dal fuoco.

Gli ettercap possono anche produrre filamenti di tela appiccicosa che coprono un quadrato da 1,5 metri a 18 metri di lato. Di solito le posizionano per intrappolare le creature volanti, ma possono anche usarle per intrappolare le prede sul terreno. Le creature in avvicinamento devono superare una prova di Osservare con CD 20 per notare la tela oppure incapparvi e rimanere intrappolate come da un attacco con la ragnatela. Un tentativo di liberarsi o strappare la tela, riceve un bonus di +5 se la creatura intrappolata può appoggiarsi o afferrare qualcosa mentre sta tentando la fuga. Ogni quadrato di 1,5 metri di lato ha 6 punti ferita, durezza 0, e subisce danni raddoppiati dal fuoco.

Un ettercap può spostarsi sulla propria ragnatela alla sua veloci-

Ettercap

tà di scalare e può stabilire l'esatta posizione di qualsiasi creatura che stia toccando la tela.

Abilità: *Gli ettercap hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (costruire trappole), Nascondersi e Osservare. Hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratti o in pericoli.

ETTIN

Gigante Grande
Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m in corazza di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, -1 Des, +7 naturale, +3 pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +7/+17
Attacco: Morning star +12 in mischia (2d6+6) o giavellotto +5 a distanza (1d8+6)
Attacco completo: 2 morning star +12/+7 in mischia (2d6+6) o 2 giavellotti +5 a distanza (1d8+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, combattere con due armi superiore
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 23, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 11
Abilità: Ascoltare +10, Cercare +1, Osservare +10
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, squadra (2-4), truppa (1-2 più 1-2 orsi bruni), banda (3-5 più 1-2 orsi bruni) o colonia (3-5 più 1-2 orsi bruni e 7-12 orchi o 9-16 goblin)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +5

Ettin

Questo gigante grande e grosso ha due teste, ognuna delle quali ha un grugno porcino con una mascella sporgente e i canini inferiori protrusi, come le zanne di un cinghiale. Per il resto, i denti sono tanto grandi quanto rovinati. I suoi capelli, lunghi e radi, sono sudici, come tutta la creatura del resto.

Gli ettin, o giganti a due teste, sono cacciatori malvagi e imprevedibili che agiscono di notte. Le loro due teste li tengono in costante stato di allerta. Sono guardiani ed esploratori eccezionali.

Un ettin non si lava mai se possibile, e quindi è solitamente ricoperto da tanta sporcizia che la sua pelle assomiglia ad una spessa pelliccia grigia (per la verità gli ettin che non puzzano sono una rarità). Gli ettin adulti sono alti circa 3,9 metri e pesano approssimativamente 2.600 kg. Vivono intorno ai 75 anni.

Gli ettin non hanno una propria lingua ma parlano un miscuglio di Orchesco, Goblin e Gigante. Le creature che parlano uno di questi linguaggi devono superare una prova di Intelligenza con CD 15 per comunicare con un ettin. Una prova per ogni informazione. Se l'altra creatura parla due di queste lingue, la CD è 10, e per chi parla tutte e tre le lingue la CD è 5. Gli ettin parlano tra loro senza difficoltà, nonostante la loro bassa Intelligenza, e un ettin trascorre le ore di solitudine a parlare con se stesso.

COMBATTIMENTO

Sebbene gli ettin non siano molto intelligenti, sono combattenti astuti. Preferiscono tendere imboscate alle loro vittime piuttosto che caricare a testa bassa, ma una volta ingaggiato il combattimento, un ettin di solito lotta con ferocia fino a quando tutti i suoi avversari non sono morti.

Combattere con due armi superiore (Str): Un ettin combatte con una morning star o un giavellotto in ogni mano. Siccome ognuna delle sue teste controlla un solo braccio, l'ettin non subisce penalità al tiro per colpire o ai danni per combattere con due armi.

Abilità: Le due teste dell'ettin concedono alla creatura un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

SOCIETÀ DEGLI ETTIN

Gli ettin preferiscono costruire le proprie tane in remote zone rocciose. Vivono in oscure caverne sotterranee in cui prevale il tanfo di cibo marcio ed escrementi. Tollerano le altre creature, come gli orchi, se queste possono essere in qualche modo utili. Altrimenti, gli ettin tendono ad essere dei violenti isolazionisti, e distruggono senza esitazione tutti coloro che entrano nel loro territorio.

Gli ettin sono generalmente solitari, e le coppie rimangono insieme solo per pochi mesi dopo la nascita del piccolo. I giovani ettin maturano in fretta. Dopo otto-dieci mesi dalla nascita, sono già autosufficienti e in grado di cavarsela da soli.

In rare occasioni, un ettin particolarmente forte può radunare un piccolo gruppo, o una squadra di ettin. Questa squadra rimane unita solo fino a quando il capo riesce a dimostrare la sua forza. Qualsiasi grossa sconfitta distrugge la presa del capo sugli altri, e ognuno se ne va per la propria strada.

Gli ettin danno poco valore alle ricchezze, ma sono abbastanza astuti per capire il valore che gli danno gli altri. Essi raccolgono tesori solo per potersi assicurare i servizi di goblin e di orchi. Queste creature inferiori a volte costruiscono trappole intorno alle tane degli ettin, o li aiutano a combattere contro avversari più potenti.

FALCOFRECCIA

La creatura ha un corpo sinuoso e serpentino con un collo e una coda molto lunghi. Due coppie di ali piumate si protendono dal corpo, un paio sulla parte superiore e l'altro su quella inferiore. Il corpo è in prevalenza ricoperto di scaglie blu iridescenti, con ciuffi di piume gialle alla base del collo e della coda. La testa ha un becco dentato di colore nero e quattro occhi, un paio sopra il becco e l'altro sotto.

Un falcofreccia è un predatore e uno sciacallo del Piano Elementale dell'Aria. È un volatile esperto, che passa la sua intera esistenza in volo.

Un falcofreccia è sempre in moto mentre è in vita. È in grado di volare fin dall'istante in cui esce dall'uovo, e poi mangia, dorme e si accoppia senza mai posare una zampa a terra. Un falcofreccia, con la torsione del suo corpo e la variazione della frequenza del battito delle sue ali, può volare alla velocità massima in tutte le direzioni.

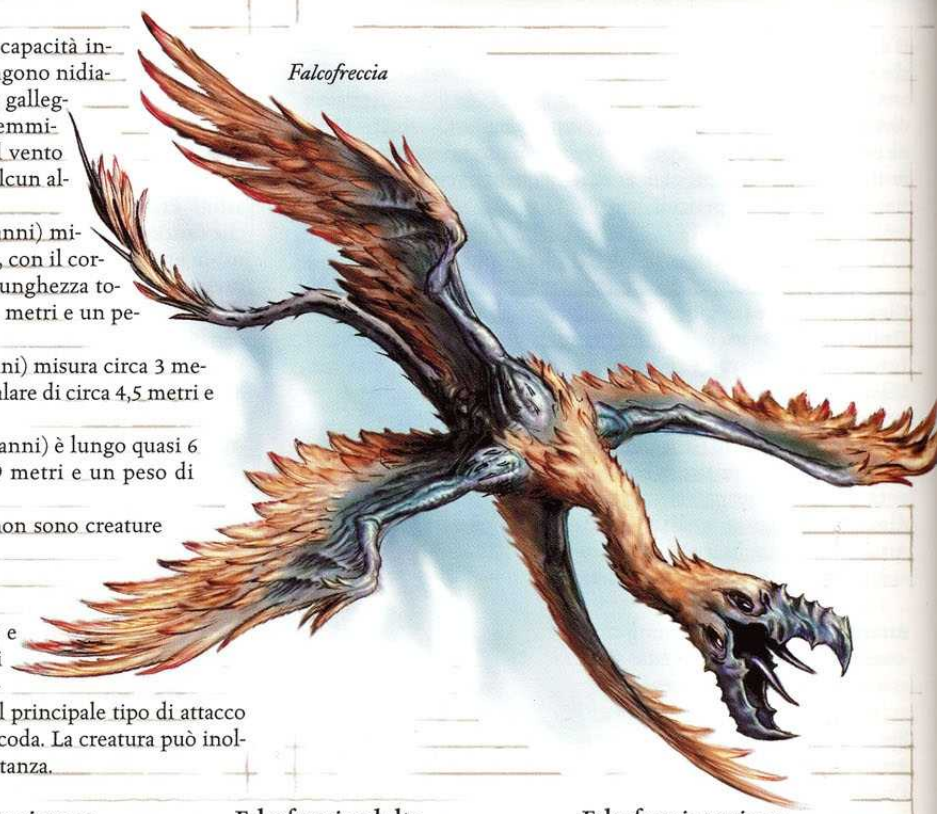
Le uova di falcofreccia hanno una capacità innata di levitazione. Le femmine depongono nidiate di 2d4 uova a mezz'aria e le lasciano galleggiare fino a che non si schiudono. La femmina custodisce le uova e le raduna se il vento le sparpaglia, senza però accudirle in alcun altro modo.

Un falcofreccia giovane (da 1 a 10 anni) misura circa 1,5 metri dal becco alla coda, con il corpo che conta circa per un terzo della lunghezza totale. La sua apertura alare è di circa 2,1 metri e un peso di 10 kg.

Un falcofreccia adulto (da 11 a 40 anni) misura circa 3 metri dal becco alla coda, con un'apertura alare di circa 4,5 metri e un peso di 50 kg.

Un falcofreccia anziano (da 41 a 75 anni) è lungo quasi 6 metri con un'apertura alare di circa 9 metri e un peso di 400 kg.

I falchifreccia parlano l'Auran, ma non sono creature molto loquaci.



Falcofreccia

Illus. di T. Lockwood

COMBATTIMENTO

I falchifreccia sono molto territoriali e sono sempre affamati. Attaccano quasi tutte le creature che incontrano, in cerca di cibo o per allontanare un rivale. Il principale tipo di attacco è il raggio di elettricità, rilasciato dalla coda. La creatura può inoltre mordere, ma preferisce tenersi a distanza.

	Falcofreccia giovane Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare)	**Falcofreccia adulto Esterno Medio (Aria, Extraplanare)**	**Falcofreccia anziano Esterno Grande (Aria, Extraplanare)**
Dadi Vita:	3d8+3 (16 pf)	7d8+7 (38 pf)	15d8+45 (112 pf)
Iniziativa:	+5	+5	+5
Velocità:	Volare 18 m (perfetta) (12 quadretti)	Volare 18 m (perfetta) (12 quadretti)	Volare 18 m (perfetta) (12 quadretti)
Classe Armatura:	20 (+1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15	21 (+5 Des, +6 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 16	22 (-1 taglia, +5 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+3/+0	+7/+9	+15/+25
Attacco:	Raggio di elettricità +9 contatto a distanza (2d6) o morso +9 in mischia (1d6+1)	Raggio di elettricità +12 contatto a distanza (2d8) o morso +12 in mischia (1d8+3)	Raggio di elettricità +19 contatto a distanza (2d8) o morso +21 in mischia (2d6+9)
Attacco completo:	Raggio di elettricità +9 contatto a distanza (2d6) o morso +9 in mischia (1d6+1)	Raggio di elettricità +12 contatto a distanza (2d8) o morso +12 in mischia (1d8+3)	Raggio di elettricità +19 contatto a distanza (2d8) o morso +21 in mischia (2d6+9)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Raggio di elettricità	Raggio di elettricità	Raggio di elettricità
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10	Scurovisione 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10	Scurovisione 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +8, Vol +4	Temp +6, Rifl+10, Vol +6	Temp +12, Rifl +14, Vol +10
Caratteristiche:	For 12, Des 21, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 13	For 14, Des 21, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 13	For 22, Des 21, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13
Abilità:	Artista della Fuga +11, Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce, +9 Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)	Artista della Fuga +15, Ascoltare +11, Cercare +10, Conoscenze (piani) +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +11 (+13 seguendo tracce, +13 Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)	Artista della Fuga +23, Ascoltare +21, Cercare +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +23, Osservare +21, Percepire Intenzioni +19, Sopravvivenza +19 (+21 seguendo tracce, +21 Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)
Talenti:	Arma Accurata, Schivare Schivare	Arma Accurata, Attacco in Volo, Focalizzata (morso)[B], Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento, Schivare	Allerta, Arma Accurata, Arma
Ambiente:	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione:	Solitario o nidiata (2-4)	Solitario o nidiata (2-4)	Solitario o nidiata (2-4)
Grado di Sfida:	3	5	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo)	8-14 DV (Medio) (Mastodontico)	16-24 DV (Grande); 25-32 DV
Modificatore di livello:	-	-	-

Raggio di elettricità (Sop): Un falcofreccia può rilasciare questo raggio una volta per round, con una gittata di 15 metri.

FANTASMA

I fantasmi sono proiezioni spettrali di esseri intelligenti che, per un motivo o per un altro, non possono riposare in pace nelle loro tombe.

Alcuni fantasmi errano per proprio conto senza interessarsi, o interessandosi pochissimo, al mondo dei vivi. Altri invece sono spiriti malevoli che odiano la vita e tentano di distruggerla ogniqualvolta se ne presenti l'occasione. Sebbene i fantasmi possano essere spesso scacciati o distrutti, continueranno a ritornare fino a quando il motivo del loro tormento non trovi una soluzione.

Un fantasma somiglia moltissimo alla forma corporea che aveva in vita, ma in alcuni casi la forma spirituale risulta in qualche modo alterata. Alcuni fantasmi hanno sembianze dolci e angeliche, mentre altri sono distorti e orribili, mostrando chiaramente i segni dell'agonia di un non morto. Esiste spesso, ma non sempre, una correlazione tra le sembianze di un fantasma e il suo allineamento. Meglio comunque non lasciarsi ingannare dalle apparenze.

Fantasma

Un fantasma solitamente continua a comportarsi così come era solito fare da vivo. Lo spirito di una persona avida, per esempio, potrebbe continuare ad accumulare ricchezze, per quanto non abbia mai più occasione di servirsene. Allo stesso modo, un fantasma è generalmente legato al luogo in cui è morto. Se il suddetto spilorcio fosse morto durante una rapina, il fantasma continuerebbe a rimanere nell'ufficio di contabilità, tormentando il nuovo proprietario e quanti lavorano in quel luogo. Questa tuttavia non è una regola fissa: molti fantasmi vagano liberamente.

ESEMPIO DI FANTASMA

Questa creatura ha l'aspetto di un soldato o una guardia umana con armatura pesante e scudo. L'immagine è indistinta e trasparente, e suggerisce che si tratti di qualcosa innaturale.

In questo esempio di fantasma si considera come creatura base un guerriero umano di 5° livello.

Fantasma guerriero umano di 5° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico) (Incorporeo)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (+1 Des, +1 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 11, o 21 (+1 Des, +8 armatura completa, +2 scudo pesante), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+8
Attacco: Tocco incorporeo +6 in mischia o +8 contro avversari eterei (1d6 o 1d6+3 contro avversari eterei); o spada bastarda perfetta +10 in mischia (1d10+3/19-20), o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Tocco incorporeo +6 in mischia o +8 contro avversari eterei (1d6 o 1d6+3 contro avversari eterei); o spada bastarda perfetta +10 in mischia (1d10+3/19-20); o arco corto perfetto +7 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco corruttore, malevolenza, manifestazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, ringiovanimento, resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +11, Cavalcare +9, Cercare +8, Nascondersi -1, Osservare +11, Scalare +1
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o folla (7-12)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Qualsiasi
Modificatore di livello: +5

Il tiro salvezza sulla Volontà contro la malevolenza di questo fantasma ha una CD di 16.

CREARE UN FANTASMA

Il "fantasma" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, gigante, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale. La creatura (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base") deve avere un punteggio di Carisma di almeno 6.

Un fantasma fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in non morto. Non si deve calcolare nuovamente il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La creatura guadagna il sottotipo incorporeo. La taglia rimane invariata.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita attuali e futuri aumentano a d12.

Velocità: I fantasmi hanno una velocità di volare di 9 metri, a meno che la creatura base non abbia una velocità di volare maggiore, con una manovrabilità perfetta.

Classe Armatura: L'armatura naturale è la stessa della creatura base ma si applica esclusivamente agli incontri eterei. Quando un fantasma si manifesta (vedi sotto), il valore dell'armatura naturale è +0, ma acquista un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, a seconda di quale sia il più alto.

Attacco: Un fantasma mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

Attacco completo: Un fantasma mantiene tutti gli attacchi della creatura base, per quanto quelli che fanno assegnamento sul contatto fisico non sortiscano alcun effetto sulle creature non eteree.

Danni: Contro le creature eteree un fantasma usa le quantità di danni della creatura base. Contro le creature non eteree solitamente un fantasma non può infliggere alcun danno fisico ma quando si manifesta può ricorrere ai suoi attacchi speciali, se ne possiede (vedi sotto).

Attacchi speciali: Un fantasma mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, sebbene quelli che si basano sul contatto fisico non abbiano alcun effetto sulle creature non eteree. In più il fantasma acquista la capacità di manifestarsi, più altri 1d3 attacchi speciali descritti sotto. I tiri salvezza hanno una CD di 10 + 1/2 dei DV del fantasma + il modificatore di Car del fantasma, tranne quando diversamente specificato.

Sguardo corruttore (*Sop*): Il fantasma può flagellare le creature viventi con un semplice sguardo fino a una distanza di 9 metri. Le creature che incrociano lo sguardo del fantasma devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 2d10 danni e 1d4 danni al Carisma.

Tocco corruttore (*Sop*): Un fantasma che colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo infligge 1d6 danni. Contro gli avversari eterei, aggiunge il proprio modificatore di Forza ai tiri per colpire e ai danni. Contro gli avversari non eterei, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza solo ai tiri per colpire.

Tocco di risucchio (*Sop*): Un fantasma che colpisce un bersaglio vivente con il suo attacco incorporeo risucchia 1d4 punti a una caratteristica di sua scelta. Ogni attacco che va a segno permette al fantasma di guarirsi 5 danni. Contro gli avversari eterei, aggiunge il proprio modificatore di Forza solo ai tiri per colpire. Contro gli avversari non eterei, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza solo ai tiri per colpire.

Lamento terrificante (*Sop*): Il fantasma può emettere un lamento terrificante come un'azione standard. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 9 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o essere colte dal panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto di paura sonoro, necromantico, che influenza la mente. Una creatura che superi il tiro salvezza contro il lamento, per 24 ore non potrà più essere colpita dal lamento di quello stesso fantasma.

Aspetto spaventoso (*Sop*): Qualsiasi creatura vivente in un raggio di 18 metri che veda un fantasma deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire immediatamente 1d4 danni alla Forza, 1d4 danni alla Destrezza e 1d4 danni alla Costituzione. Una creatura che superi il tiro salvezza contro gli effetti di questo attacco speciale, per 24 ore non potrà più essere colpita dall'aspetto spaventoso di quello stesso fantasma.

Malevolenza (*Sop*): Una volta ogni round, un fantasma etereo può fondere il suo corpo a quello di una creatura sul Piano Materiale. Questa capacità è simile a un incantesimo *giara magica* (10° livello dell'incantatore o DV del fantasma, a seconda di quale presenti il valore più alto), eccetto per il fatto che non richiede un contenitore. Per utilizzare questa capacità, il fantasma deve manifestarsi e tentare di muoversi nello spazio occupato dal bersaglio; muoversi nello spazio occupato per fare uso di malevolenza non provoca attacchi di opportunità. Il bersaglio può resistere all'attacco superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Car del fantasma). Una creatura che superi il tiro salvezza è immune alla malevolenza di quello stesso fantasma per 24 ore, e il fantasma non può entrare nello spazio da essa occupato. Se l'attacco ha successo, il corpo del fantasma scompare dentro quello dell'avversario.

Manifestazione (*Sop*): Tutti i fantasmi possiedono questa capacità. Un fantasma dimora nel Piano Etereo, e in quanto creatura eterea non può colpire o essere colpito da nulla che attenga al mondo materiale. Quando si manifestano, i fantasmi entrano parzialmente nel Piano Materiale e divengono visibili pur rimanendo incorporei. Un fantasma resosi visibile può essere colpito soltanto da creature eteree, armi magiche e incantesimi, con il 50% di probabilità di ignorare i danni che provengono da fonti materiali. Se vuole può passare attraverso oggetti solidi, e i suoi attacchi oltrepassano le armature. Un fantasma visibile si muove sempre nel massimo silenzio.

Quando si manifesta, un fantasma può colpire con il suo attacco di contatto oppure con un'arma di contatto del fantasma (vedi "Equipaggiamento del fantasma", sotto). Quando si manifesta, un fantasma rimane parzialmente sul Piano Etereo, dove non è incorporeo. Un fantasma che si manifesta può quindi essere attaccato da avversari sia sul Piano Etereo che su quello Materiale. L'incorporeità può contribuire a proteggerlo da avversari del Piano Materiale, ma non da quelli del Piano Etereo.

Quando un fantasma incantatore si trova sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono avere effetto su bersagli sul Piano Materiale, ma funzionano normalmente su quelli del Piano Etereo. Quando un fantasma incantatore si manifesta, i suoi incantesimi, pur continuando ad agire sul Piano Etereo, possono avere effetto normalmente su bersagli del Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non necessitino di contatto. Gli incantesimi di contatto di un fantasma che si è manifestato non funzionano su bersagli materiali.

Un fantasma ha due piani nativi, il Piano Materiale e quello Etereo. Quando si trova in uno di questi due piani, il fantasma non è considerato una creatura extraplanare.

Telecinesi (*Sop*): Il fantasma può usare *telecinesi* come azione standard (12° livello dell'incantatore o DV del fantasma, a seconda del valore più alto). Dopo avere utilizzato questo potere il fantasma deve attendere 1d4 round prima di impiegarlo di nuovo.

Qualità speciali: Un fantasma possiede tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate qui di seguito.

Ringiovanimento (*Sop*): Nella maggior parte dei casi risulta difficile distruggere un fantasma ricorrendo a un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si rigenera in 2d4 giorni. Persino gli incantesimi più potenti si dimostrano spesso soltanto soluzioni temporanee. Un fantasma che dovrebbe essere distrutto torna invece a infestare il suo vecchio luogo se supera una prova di livello (1d20 + DV del fantasma) con CD 16. Come regola generale, l'unica maniera di sbarazzarsi per sempre di un fantasma è quella di determinare la ragione della sua esistenza e risolvere il problema che gli impedisce di riposare in pace. La soluzione più corretta varia a seconda del soggetto in questione e può richiedere una lunga ricerca.

Resistenza allo scacciare (*Str*): Il fantasma ha una resistenza allo scacciare di +4.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, tranne che il fantasma non ha un punteggio di Costituzione e che il suo punteggio di Carisma aumenta di +4.

Abilità: I fantasmi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare. Per il resto mantengono le stesse abilità della creatura base.

Ambiente: Qualsiasi, spesso lo stesso della creatura base.
Organizzazione: Solitario, banda (2-4), o folla (7-12).
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.
Tesoro: Nessuno.
Allineamento: Qualsiasi.
Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +5.

Equipaggiamento del fantasma

Quando un fantasma si forma, l'intero suo equipaggiamento e gli oggetti trasportati di norma divengono anch'essi eterei. In aggiunta, il fantasma mantiene 2d4 oggetti che gli erano particolarmente cari in vita (purché non siano in possesso di un'altra creatura). L'equipaggiamento funziona in maniera normale sul Piano Etereo ma passa attraverso oggetti o creature materiali senza far danno. Un'arma con incantamento +1 o migliore, tuttavia, può ferire creature materiali quando il fantasma si manifesta, ma ogni attacco ha il 50% di probabilità di fallire a meno che non si tratti di un'arma da contatto del fantasma (proprio come le armi magiche, che a volte non feriscono il fantasma).

Gli oggetti materiali originali rimangono sul Piano Materiale, proprio come le spoglie mortali del fantasma. Se un'altra creatura si impossessa dell'originale, la copia eterea svanisce. Ciò suscita immancabilmente l'ira del fantasma, che farà di tutto pur di far ritornare l'oggetto in questione là dove si trovava prima.

FAUCE GORGOGLIANTE

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 da acido più cecità)
Attacco completo: 6 morsi +4 in mischia (1) e muco +4 contatto a distanza (1d4 da acido più cecità)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Gorgoglio, muco, afferrare migliorato, risucchio di sangue, avvolgere, manipolazione del terreno
Qualità speciali: Amorfo, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 metri
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 22, Int 4, Sag 13, Car 13
Abilità: Ascoltare +8, Nuotare +8, Osservare +9
Talenti: Arma Accurata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 5-12 DV (Grande)
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, che spesso si ritrae su se stesso anche quando esse 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.

Fauce gorgogliante

COMBATTIMENTO

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.

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 entro 18 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 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 un giorno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

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 all'accecamento, ma ricevono i medesimi danni da acido. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa abilità, la fauce gorgogliante deve riuscire a colpire l'avversario attaccandolo con il morso. Può iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità.

Risucchio di sangue (Str): Con una prova di lotta superata dopo aver afferrato, la bocca in questione si attacca all'avversario. Infligge un danno automatico e risucchia sangue, infliggendo 1 danno alla Costituzione a ogni round. La bocca può essere strappata via (infliggendo 1 danno) con una prova di Forza con CD 12 oppure può essere tagliata via con un attacco di spezzare (la bocca ha 2 punti ferita). Una bocca tagliata continua a mordere e a succhiare sangue per 1d4 round dopo l'attacco. Una creatura la cui Costituzione viene ridotta a 0 viene uccisa.

Avvolgere (Str): Una fauce gorgogliante può tentare di avvolgere un avversario di taglia Media o inferiore trattenuto da tre o più bocche. L'avversario deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per evitare di essere avvolto. Nel round successivo, la fauce effettua dodici morsi invece di sei (ciascuno con un bonus di attacco pari a +4). Una creatura avvolta non può attaccare la fauce dall'interno. Le bocche impegnate in precedenza a questo punto sono libere di attaccare gli altri. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza e beneficia di un bonus razziale di +2.

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 impiegano 1 round ad ammorbidirsi, mentre la roccia ne impiega 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).

Amorfo (Str): Una fauce gorgogliante non può subire colpi critici. Non può essere attaccata ai fianchi.

Abilità: Grazie ai loro molteplici occhi, le fauci gorgoglianti ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

Le fauci gorgoglianti hanno un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per intraprendere azioni speciali o evitare ostacoli. Possono decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratte o in pericolo. Possono usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuotano in linea retta.

FORMIAN

I formian provengono dal piano di Mechanus. Cercano di colonizzare tutto ciò che vedono e di incorporare tutte le cose viventi nel loro alveare come lavoratori.

Espansionisti all'estremo, il loro scopo è di diffondersi fino a quando non avranno colonizzato tutto e i loro ordini verranno ubbiditi senza protestare. A questo fine, attaccano tutte le altre creature, di solito per metterle al lavoro per costruire ed espandere le proprie città. I formian trattengono sia questi lavoratori "reclutati" sia quelli dominati mentalmente attraverso i poteri dei loro sorveglianti.

Un formian sembra un incrocio tra una formica e un centauro. Tutti i formian sono coperti da un carapace rosso-marrone. Le loro dimensioni e il loro aspetto variano a seconda del tipo.

COMBATTIMENTO

I formian sono in genere aggressivi e cercano di sottomettere chiunque incontrino. Se percepiscono anche il minimo pericolo per le loro città alveare o per la loro regina, attaccano immedia-

tamente e combattono fino alla morte. Qualsiasi formian si lancerà subito all'attacco anche quando gli viene ordinato da un superiore.

Mente alveare (Str): Tutti i formian entro 75 km dalla loro regina sono in costante comunicazione tra di loro. Se uno è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutti gli altri. Se uno del gruppo non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri. Nessun formian in un gruppo viene considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti i componenti del gruppo.

SOCIETÀ DEI FORMIAN

I formian edificano meravigliose città alveare all'interno delle quali vivono centinaia di queste creature. Essi nascono destinati ad un ruolo che ricoprono per tutta la propria esistenza, senza avere la possibilità di progredire. I lavoratori obbediscono agli ordini impartiti dai guerrieri, dai capitani o dalla regina. I guerrieri eseguono i comandi impartiti dai loro capitani in comando o dalla regina. I capitani prendono ordini solo dalla regina stessa, anche se possiedono gradi differenti a seconda dei servizi resi. Queste non sono posizioni di potere ma di prestigio. I capitani più prestigiosi sono la guardia personale della regina. I sorveglianti hanno lo stesso rango dei guerrieri, ma raramente interagiscono con gli altri formian.

LAVORATORE

Questa creatura ha la taglia di uno sciacallo o di un bulldog. Sembra simile ad una formica, ma il capo e il torace sono sollevati rispetto al resto del corpo. Ha spalle simili a quelle umane, e le braccia terminano con mani rudimentali dagli artigli smussati.

I lavoratori sono i formian di rango più basso e anche i più comuni. Vivono solo per servire, e svolgono tutte le attività di cui ha bisogno l'alveare per sopravvivere.

Anche se non sono in grado di parlare, possono comunicare semplici concetti (come il pericolo) attraverso il linguaggio del corpo. Tuttavia, possono comunicare attraverso la mente alveare, sebbene la loro intelligenza limiti comunque i concetti che sono in grado di afferrare.

I lavoratori sono lunghi circa 90 centimetri e alti approssimativamente 75 centimetri all'altezza della fronte. Pesano circa 30 kg. Le loro mani sono utili solo per i lavori manuali.

Combattimento

I lavoratori formian combattono solo per difendere le loro città alveare, usando il loro morso.

Le armi naturali di un lavoratore formian, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

***Cura ferite gravi* (Mag):** Otto lavoratori possono guarire le ferite di una creatura come se lanciassero l'incantesimo *cura ferite gravi* (7° livello dell'incantatore). Questa è un'azione di round completo per tutti e otto i lavoratori.

***Rendere integro* (Mag):** Tre lavoratori possono riparare un oggetto come se lanciassero l'incantesimo *rendere integro* (7° livello dell'incantatore). Questa è un'azione di round completo per tutti e tre i lavoratori.

	Lavoratore formian Esterno Piccolo (Extraplanare, Legale)	Guerriero formian Esterno Medio (Extraplanare, Legale)	Sorvegliante formian Esterno Medio (Extraplanare, Legale)
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)	4d8+8 (26 pf)	6d8+12 (39 pf)
Iniziativa:	+2	+3	+7
Velocità:	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15	18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15	19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+1/-2	+4/+7	+6/+10
Attacco:	Morso +3 in mischia (1d4+1)	Pungiglione + 7 in mischia (2d4+3 più veleno)	Pungiglione +10 in mischia (2d4+4 più veleno)
Attacco completo:	Morso +3 in mischia (1d4+1)	Pungiglione + 7 in mischia (2d4+3 più veleno) e 2 artigli +5 in mischia (1d6+1) e morso +5 in mischia (1d4+1)	Pungiglione +10 in mischia (2d4+4 più veleno) e 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Veleno	Dominare mostri, creatura dominata, veleno
Qualità speciali:	*Cura ferite gravi*, mente alveare, immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo, *rendere integro*, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10	Mente alveare, immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 18	Mente alveare, immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10 resistenza agli incantesimi 21, telepatia 30 m
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +2	Temp +6, Rifl +7, Vol +5	Temp +7, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche:	For 13, Des 14, Cos 13, Int 6, Sag 10, Car 9	For 17, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 11	For 18, Des 16, Cos 14, Int 11, Sag 16, Car 19
Abilità:	Artigianato (uno qualsiasi) +5, Ascoltare +4, Cercare +2, Nascondersi +6, Osservare +4, Scalare +10	Acrobazia +12, Ascoltare +8, Cercare +7, Muoversi Diplomazia +6 Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +8, Saltare +14, Scalare +10, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)	Ascoltare +12, Cercare +9, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Scalare +13, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti:	Abilità Focalizzata (artigianato [abilità selezionata])	Multiattacco, Schivare	Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare
Ambiente:	Nirvana Meccanico di Mechanus	Nirvana Meccanico di Mechanus	Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione:	Squadra (2-4) o gruppo (7-18)	Solitario, squadra (2-4) o truppa (6-11)	Solitario (1 più 1 creatura dominata) o squadra di reclutamento (2-4 più 1 creatura dominata ognuno)
Grado di Sfida:	1/2	3	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre legale neutrale	Sempre legale neutrale	Sempre legale neutrale
Avanzamento:	2-3 DV (Medio)	5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)	7-9 DV (Medio); 10-12 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Capitano formian Esterno Grande (Extraplanare, Legale)	Regina formian Esterno Grande (Extraplanare, Legale)
Dadi Vita:	12d8+48 (102 pf)	20d8+100 (190 pf)
Iniziativa:	+8	-5
Velocità:	15 m (10 quadretti)	0 m
Classe Armatura:	28 (-1 taglia, +4 Des, +15 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 24	23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta:	+12/+20	+20/+24
Attacco:	Pungiglione +15 in mischia (2d4+4 più veleno) o giavellotto +15 a distanza (1d6+4)	-
Attacco completo:	Pungiglione +15 in mischia (2d4+4 più veleno) e morso +13 in mischia (2d6+2); o giavellotto +15/+10 a distanza (1d6+4)	-
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno, capacità magiche	Capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali:	Guarigione rapida 2, mente alveare, immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 25	Guarigione rapida 2, mente alveare, immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10, resistenza agli incantesimi 30, telepatia
Tiri salvezza:	Temp +12, Rifl +12, Vol +11	Temp +19, Rifl -, Vol +19
Caratteristiche:	For 19, Des 18, Cos 18, Int 16, Sag 16, Car 17	For -, Des -, Cos 20, Int 20, Sag 20, Car 21
Abilità:	Ascoltare +18, Cercare +18, Concentrazione +18, Conoscenze (una qualsiasi) +18, Diplomazia +20, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +15 Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Scalare +19, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)	Ascoltare +30, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +28, Conoscenze (tre qualsiasi) +28, Diplomazia +32, Intimidire +30, Osservare +30, Percepire Intenzioni +28, Raggirare +28, Sapienza Magica +28. (+30 pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +28 (+30 pergamene), Valutare +28
Talenti:	Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Schivare	Allerta, Controincantesimo Migliorato, Escludere Materiali [B], Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Massimizzati, talento di creazione oggetto (uno qualsiasi), Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Nirvana Meccanico di Mechanus	Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione:	Solitario, squadra (2-4) o plotone (1 più 7-18 lavoratori e 6-11 guerrieri)	Alveare (1 più 100-400 lavoratori, 11-40 guerrieri, 4-7 sorveglianti con 1 creatura dominata ognuno e 5-8 capitani)
Grado di Sfida:	10	17
Tesoro:	Standard	Doppio dello standard
Allineamento:	Sempre legale neutrale	Sempre legale neutrale
Avanzamento:	13-18 DV (Grande); 19-24 DV (Enorme)	21-30 DV (Enorme); 31-40 (Mastodontica)
Modificatore di livello:	-	-

GUERRIERO

Questa creatura ha più o meno le dimensioni di un pony. Sembra simile ad una formica, ma il capo e il torace sono sollevati rispetto al resto del corpo. La bocca presenta mandibole dall'aspetto pericoloso. Ha spalle simili a quelle umane, e le braccia terminano con mani forti dagli artigli affilati. Il suo addome presenta un pungiglione.

I guerrieri formian vivono solo per combattere.

Appena al di sopra dei lavoratori, i guerrieri riescono a comunicare con efficacia attraverso la mente alveare, ma soltanto allo scopo di comunicare piani di battaglia e fare rapporto ai loro comandanti. Altrimenti non sono in grado di parlare.

Un guerriero è lungo circa 1,5 metri e alto circa 1,35 metri all'altezza della fronte. Pesa approssimativamente 90 kg.

Combattimento

I guerrieri sono terribili avversari, che usano contemporaneamente gli artigli, il morso e un pungiglione velenoso. Grazie alla mente alveare attaccano con tattiche coordinate ed estremamente efficaci.

Le armi naturali di un guerriero formian, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SORVEGLIANTE

Questa creatura ha più o meno le dimensioni di un pony. Sembra simile ad una formica, ma il capo e il torace sono sollevati rispetto al resto del corpo. Non presenta alcuna bocca. Ha spalle simili a quelle umane, e le braccia terminano con mani forti dagli artigli affilati. Il suo addome presenta un pungiglione.

I sorveglianti assomigliano a guerrieri ma sono privi di mandibola: pare infatti che non abbiano nessuna bocca. Questi formian comunicano solo telepaticamente e si nutrono delle energie mentali di coloro che dominano.

Il dovere di un sorvegliante è quello di raccogliere e controllare altre creature per integrarle nell'alveare: sarebbe a dire che schiavizzano le altre creature. Non amano controllare gli altri, ma credono che questo sia l'unico modo efficiente per diffondere ovunque l'alveare, e che questo sia un obiettivo desiderabile per tutte le creature razionali. Se un sorvegliante riesce a "reclutare" un lavoratore senza dover utilizzare la sua capacità di dominare, lo farà.

Quelle povere anime che sono sfuggite al loro controllo parlano delle città alveare come "officine". Sebbene i formian non siano crudeli, sono comunque privi di emozioni, e di pietà.

Un sorvegliante ha più o meno la stessa taglia di un guerriero.

Combattimento

I sorveglianti fanno affidamento sui loro schiavi dominati per difendersi ogni volta sia possibile. Se necessario, però, possono difendersi con i loro artigli e il pungiglione velenoso.

Le armi naturali di un sorvegliante formian, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Dominare mostri (Sop): I sorveglianti possono usare una capacità *dominare mostri* come per l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 10° livello (Volontà CD 17 nega), sebbene il soggetto possa essere di qualsiasi tipo e di taglia fino a Grande. Le creature che superano il tiro salvezza non possono essere controllate dalla capacità di dominare mostri dello stesso sorvegliante formian per 24 ore. Un singolo sorvegliante può dominare fino a quattro soggetti alla volta. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Creatura dominata (Str): Un sorvegliante non viene mai in-

contrato da solo: è sempre accompagnato da una creatura dominata non formian (scegliere o determinarne una a caso che abbia GS 4).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 15, danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Telepatia (Sop): I sorveglianti possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente entro 30 metri.

CAPITANO

Questa creatura ha più o meno le dimensioni di un cavallo leggero. Sembra simile ad una formica, ma il capo e il torace sono sollevati rispetto al resto del corpo. La bocca presenta mandibole dall'aspetto pericoloso, e indossa un elaborato elmo di bronzo. Ha spalle simili a quelle umane, e le braccia terminano con mani pressoché umane. Il suo addome presenta un pungiglione.

I capitani sono l'élite della società formian. Molto più di quanti sono sotto di loro, queste creature sono individui con scopi, desideri e pensieri creativi. Tuttavia, molto raramente questi pensieri sono in contrasto con quelli della loro regina, verso la quale esprimono una grande lealtà.

I capitani sono i comandanti degli eserciti formian e i capi delle comunità. Essi sono il braccio destro della regina, e si occupano di far eseguire i suoi ordini e far sì che tutto vada come lei desidera. I capitani hanno anche un ruolo secondario: eliminare il caos dovunque e in qualunque modo possano. Coloro che fomentano il disordine, e in particolare le creature che lo venerano o lo incarnano (come gli slaadi) sono i nemici più odiati dei capitani.

Un capitano è lungo circa 2,1 metri e alto circa 1,65 metri all'altezza della fronte. Pesa approssimativamente 750 kg. I suoi artigli sono in grado di manipolare gli oggetti come le mani di un umano. Indossano elmi di bronzo per indicare il loro rango (più elaborato è l'elmo, maggiore è il prestigio).

I capitani parlano il Formian e il Comune.

Combattimento

Gli artigli dei capitani sono simili a mani e quindi sono inutili in combattimento. I capitani utilizzano a volte per gli attacchi a distanza dei giavellotti, che ricoprono con il veleno prodotto dai loro pungiglioni.

Essi combattono con intelligenza, prestando aiuto a coloro alle proprie dipendenze (se sono presenti) e comandandoli attraverso la mente alveare. Se è però presente una creatura caotica, il capitano concentrerà tutta la sua attenzione al solo scopo di eliminare quella creatura.

Le armi naturali di un capitano formian, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danni iniziali e secondari 2d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *cerchio magico contro il caos, charme sui mostri* (CD 17), *chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione del caos, individuazione dei pensieri* (CD 15) e *teletrasporto superiore*; 1 volta al giorno: *dettame* (CD 20) e *ira dell'ordine* (CD 17). 12° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

REGINA

Questa creatura sembra una formica gigantesca e obesa. Le sue zampe sembrano atrofizzate e inerti.

La regina risiede al centro della città alveare: il suo corpo deforme non si sposta mai dalla camera reale. Viene servita e protetta dai suoi più leali capitani.

La regina formian non può muoversi. Grazie però alle sue capacità telepatiche, può dare istruzioni e ricevere rapporti da qualsiasi formian nel raggio di azione della sua telepatia. È lunga circa 3 metri, alta 1,2 metri, e pesa approssimativamente 1.750 kg.

La regina parla il Formian e il Comune, sebbene possa comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura.

Combattimento

La regina non combatte e non è in grado di spostarsi. Se necessario, una squadra di lavoratori e capitani (o di schiavi dominati) trasporta la sua enorme mole nel luogo in cui vuole recarsi. Questo è un evento molto raro, e la maggior parte del tempo la regina rimane nella sua camera ben difesa.

Nonostante la sua totale mancanza di doti fisiche, la regina può lanciare incantesimi e utilizzare capacità magiche con grande efficacia, allo scopo di difendere se stessa e la città alveare.

Incantesimi: La regina lancia incantesimi arcani come uno stregone di 17° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 -*fiotto acido, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, resistenza, sigillo arcano, tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare, scudo*; 2° - *invisibilità, protezione dalle frecce, raggio rovente, resistere all'energia, trama ipnotica*; 3° - *anti-individuazione, dissolvi magie, eroismo, lentezza*; 4° - *confusione, individuazione dello scrutamento, scrutamento, tentacoli neri di Evard*; 5° - *congedo, cono di freddo, muro di forza, teletrasporto*; 6° - *analizzare dweomer, costrizione/cerca, repulsione*; 7° - *evoca mostri VII, onde di esaurimento, visione*; 8° - *muro prismatico, stasi temporale.*

Capacità magiche: A volontà: *blocca mostri* (CD 20), *calmare emozioni* (CD 17), *cerchio magico contro il caos, charme sui mostri* (CD 19), *chiaroudienza/chiaroveggenza, dettame* (CD 22), *divinazione, individuazione del caos, individuazione dei pensieri, ira dell'ordine* (CD 19), *scudo della legge* (CD 23), *visione del vero*. 17° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Telepatia (Sop): La regina può comunicare con qualsiasi creatura intelligente entro 75 km purché sia a conoscenza della sua presenza.

FUNGO

A differenza dei normali funghi, che sono innocui per le altre creature, queste due specie possono rappresentare un pericolo per gli avventurieri disattenti.

Un fungo manca di clorofilla, un vero gambo, radici o foglie. Incapace di operare la fotosintesi, sopravvive come parassita, consumando lentamente la materia organica. Sebbene le due specie siano ben distinte, i boleti stridenti e i funghi viola spesso sopravvivono nello stesso ambiente.

COMBATTIMENTO

I boleti stridenti e i funghi viola spesso collaborano per attirare ed eliminare le prede. Quando l'infernale urlo del boleto attira una qualche creatura curiosa, il fungo viola cerca di ucciderla. Entrambi godono dei frutti di una caccia riuscita.

BOLETO STRIDENTE

Questa creatura ha l'aspetto di un fungo di dimensioni umane.

Un boleto stridente è un fungo immobile che emette un forte suono per attirare le prede o quando viene disturbato. I boleti stridenti vivono in luoghi oscuri e sotterranei, spesso in compagnia di funghi viola, al cui veleno sono immuni.

I boleti stridenti hanno varie colorazioni porpora.

Combattimento

Un boleto stridente non ha metodi di attacco. Al contrario attrae la sua preda emettendo un suono forte e penetrante.

Stridio (Str): Movimenti o fonti di luce entro 3 metri dal boleto stridente fanno sì che il fungo emetta un suono penetrante che dura 1d3 round. Il suono attrae le creature vicine che sono disposte a scoprirne la fonte. Alcune creature che vivono in prossimità dei boleti stridenti hanno imparato che il rumore emesso indica la presenza di cibo nelle vicinanze.

Fungo viola

FUNGO VIOLA

Questo fungo di dimensioni umane ha quattro tentacoli simili a viticci e una piccola massa di appendici simili a radici alla base che gli permettono di spostarsi lentamente.

I funghi viola assomigliano ai boleti stridenti e spesso crescono in mezzo a loro.

Il suo colorito varia dal porpora al grigio scuro o violetto coperto di macchie porpora.

Combattimento

Un fungo viola colpisce con i suoi tentacoli tutte le creature viventi che si trovano entro la sua portata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d4 For e 1d4 Cos. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione.

FUNGO FANTASMA

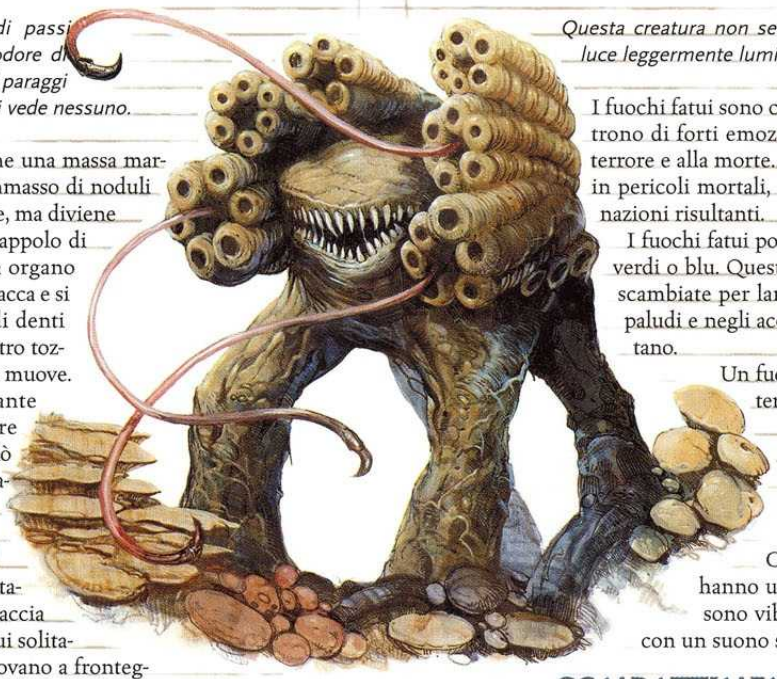
Vegetale Medio
Dadi Vita: 2d8+6 (15 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, tratti dei vegetali, invisibilità superiore
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl+0, Vol +0
Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 9
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +4
Talenti: Allerta
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

	Boleto stridente Vegetale Medio	Fungo viola Vegetale Medio
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	2d8+6 (15 pf)
Iniziativa:	-5	-1
Velocità:	0 m	3 m (2 quadretti)
Classe Armatura:	8 (-5 Des, +3 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 8	13 (-1 Des, +4 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+1/-4	+1/+3
Attacco:	-	Tentacolo +3 in mischia (1d6+2 più veleno)
Attacco completo:	-	4 tentacoli +3 in mischia (1d6+2 più veleno)
Spazio/Portata:	1,5 m/0 m	1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Stridio	Veleno
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, tratti dei vegetali	Visione crepuscolare, tratti dei vegetali
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl -, Vol -4	Temp +6, Rifl -1, Vol +0
Caratteristiche:	For -, Des -, Cos 13, Int -, Sag 2, Car 1	For 14, Des 8, Cos 16, Int -, Sag 11, Car 9
Abilità:	-	-
Talenti:	-	-
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario o macchia (3-5)	Solitario; macchia (2-4), o macchia mista (2-4 funghi viola e 3-5 boleti stridenti)
Grado di Sfida:	1	3
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	3 DV (Medio)	3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello:	-	-

Si odono leggeri rumori di passi sguazzanti e si avverte un odore di muffa... sembrerebbe che nei paraggi vi sia una creatura, ma non si vede nessuno.

Questa creatura appare come una massa marrone o verdastra, con un ammasso di noduli al di sopra del corpo centrale, ma diviene visibile solo da morta. Il grappolo di noduli sul tronco funge da organo sensoriale. Questo fungo attacca e si ciba con una bocca piena di denti aguzzi, ed è sorretto da quattro tozze gambe, grazie alle quali si muove.

Questo fungo deambulante ha la caratteristica di essere naturalmente invisibile, e ciò lo rende un pericoloso predatore dei sotterranei.



Fungo fantasma

COMBATTIMENTO

Generalmente i funghi fantasma vagano silenziosi alla caccia di prede. Attaccano individui solitari in ogni luogo, ma se si trovano a fronteggiare gruppi di creature preferiscono gli spazi aperti, dove possono nascondersi meglio.

Invisibilità superiore (Sop): Questa capacità è costante, permettendo al fungo di restare invisibile anche dopo avere attaccato. Funziona come l'incantesimo *invisibilità superiore* (12° livello dell'incantatore), e rimane attivo fintantoché il fungo rimane in vita. Questa capacità non è soggetta all'incantesimo *epurare invisibilità*. Un fungo fantasma ritorna visibile 1 minuto dopo la morte.

Abilità: I funghi fantasma hanno un bonus razziale di +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Fungo fantasma illus. di C. Crichlow

FUOCO FATUO

Aberrazione Piccola (Aria)
Dadi Vita: 9d8 (40 pf)
Iniziativa: +13
Velocità: Volare 15 m (perfetta) (10 quadretti)
Classe Armatura: 29 (+1 taglia, +9 Des, +9 deviazione), contatto 29, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/-3
Attacco: Scossa +16 contatto in mischia (2d8 da elettricità)
Attacco: Scossa +16 contatto in mischia (2d8 da elettricità)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità alla magia, invisibilità naturale
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +12, Vol +9
Caratteristiche: For 1, Des 29, Cos 10, Int 15, Sag 16, Car 12
Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cercare +14, Diplomazia +3, Intimidire +3, Osservare +17, Raggirare +13, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Arma Accurata[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o sequenza (3-4)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 10-18 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questa creatura non sembra altro che una sfera di luce leggermente luminosa.

I fuochi fatui sono creature malvagie che si nutrono di forti emozioni associate al panico, al terrore e alla morte. Amano attirare i viandanti in pericoli mortali, assorbendo quindi le emanazioni risultanti.

I fuochi fatui possono essere gialli, bianchi, verdi o blu. Queste creature vengono spesso scambiate per lanterne, specialmente nelle paludi e negli acquitrini nebbiosi in cui abitano.

Un fuoco fatuo è un globo di materiale spugnoso del diametro di circa 30 cm e del peso di 1,5 kg, e il suo corpo luminoso emette tanta luce quanto una torcia.

I fuochi fatui parlano il Comune e l'Auran. Non hanno un apparato vocale, ma possono vibrare per ricreare una voce con un suono spettrale.

COMBATTIMENTO

Di solito i fuochi fatui evitano il combattimento. Preferiscono confondere e disorientare gli avventurieri, attirandoli verso sabbie mobili o altri luoghi pericolosi. Quando sono obbligati a combattere, rilasciano piccole scosse elettriche, che funzionano come normali attacchi di contatto in mischia.

Immunità alla magia (Str): I fuochi fatui sono immuni alla maggior parte degli incantesimi o delle capacità magiche che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di *dardo incantato* e *labirinto*.

Invisibilità naturale (Str): Un fuoco fatuo sorpreso o spaventato può estinguere la sua luminosità, diventando a tutti gli effetti invisibile come per l'incantesimo.

Fuoco fatuo

FUSTIGATORE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 10d10+30 (85 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: +10/+18
Attacco: Sferza +11 contatto a distanza (trascinare) o morso +13 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: 6 sferze +11 contatto a distanza (trascinare) e morso +13 in mischia (2d6+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (15 m con sferza)
Attacchi speciali: Trascinare, sferze, debolezza
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10, resistenza agli incantesimi 30, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 12, Sag 16, Car 12
Abilità: Ascoltare +13, Nascondersi +10*, Osservare +13, Scalare +12
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (sferza), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni (solo pietre); nessun oggetto
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ha l'aspetto di una stalagmite naturale alta circa 3 metri. Le sue enormi fauci spalancate sono costellate di denti di minerale cristallino che suggeriscono possa essere un carnivoro.

Fustigatore

I fustigatori sono creature disgustose che abitano le caverne più profonde. Sono completamente malvagi e decisamente più intelligenti di quanto si potrebbe pensare a prima vista.

Un fustigatore è alto all'incirca 2,7 metri e ha un diametro che può variare da 90 a 120 cm alla base fino a 30 cm in corrispondenza della punta. Pesa 1.100 kg. Il colore di un fustigatore e la sua temperatura cambiano per uniformarsi alla caverna in cui abita.

I fustigatori parlano il Terran e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

La tattica di caccia di un fustigatore consiste nel rimanere fermo cercando di imitare il più possibile un pezzo di roccia inanimata. Generalmente questo lo mette in grado di attaccare cogliendo di sorpresa i suoi avversari. Quando una preda giunge a portata, attacca con le sue sferze. In mischia, morde gli avversari adiacenti con le sue possenti fauci.

Trascinare (Str): Se un fustigatore 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 23 o una prova di Forza con CD 19 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. Il fustigatore 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. Tuttavia, attaccare la sferza di un fustigatore non provoca un attacco di opportunità. Se la sferza è attualmente attaccata a un bersaglio, il fustigatore subisce una penalità di -4 al suo tiro per colpire contrapposto al tiro per resistere al tentativo di spezzare. Tagliare una sferza non infligge danni a un fustigatore.

Sferze (Str): La maggior parte degli incontri con un fustigatore comincia quando questo fa scattare le sue sferze, appiccicose e resistenti. Una creatura può avere fino a sei sferze alla volta, che possono colpire fino ad una distanza di 15 metri (senza alcun incremento di gittata). Se una sferza viene tagliata, il fustigatore può farne spuntare una nuova nel suo turno successivo come azione gratuita.

Debolezza (Str): Le sferze di un fustigatore sono in grado di risucchiare la forza dei suoi nemici. Chiunque venga catturato da una sferza deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 2d8 danni alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: *I fustigatori hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi in aree rocciose o ghiacciate.

GARGOYLE

Umanoide mostruoso Medio (Terra)
Dadi Vita: 4d8+19 (37 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 18 m (normale)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+6
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d4+2) e morso +4 in mischia (1d6+1) e corno +4 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immobilità
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 7
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +7*, Osservare +4
Talenti: Multiattacco, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (5-16)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5

Questa creatura sembra un grottesco umanoide alato con corna e pelle di pietra.

Un gargoyle è un feroce predatore volante che adora torturare le creature più deboli.

I gargoyle sembrano delle statue di pietra alate. Possono restare immobili per una quantità di tempo illimitata, e usano questo camuffamento per cogliere di sorpresa gli avversari. Non hanno bisogno di cibo, acqua o aria ma spesso divorano i nemici caduti per il semplice piacere di infliggere del dolore. Quando non è impegnata nel suo passatempo preferito, una squadra di gargoyle può essere trovata a tendere silenziosi agguati oppure assieme ai membri che discutono tra di loro.

I gargoyle parlano il Comune e il Terran.

COMBATTIMENTO

I gargoyle attaccano rimanendo fermi e prendendo di sorpresa la vittima, oppure lanciandosi in picchiata contro la preda.

Le armi naturali di un gargoyle devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Immobilità (Str): Un gargoyle può restare così immobile da sembrare una statua. Un personaggio deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che il gargoyle è in verità vivo.

Gargoyle

Abilità: I gargoyle ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare. *Il bonus razziale alle prove di Nascondersi è di +8 quando cercano di farlo su di uno sfondo di pietra.

KAPOACINTH

Questa razza imparentata ai gargoyle appartiene al sottotipo acquatico. I kapoacinth hanno una velocità base sul terreno di 12 metri e una velocità di nuotare di 18 metri (non volano). Possono essere incontrati solamente in ambienti acquatici.

PERSONAGGI GARGOYLE

I gargoyle sono eccellenti guide, spie e guerrieri. Sono capaci di alzarsi in volo in un battibaleno e possono ghermire avversari appiedati trascinandoli in aria.

I personaggi gargoyle possiedono i seguenti tratti razziali.

– +4 alla Forza, +4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un gargoyle è di 12 metri. La velocità di volare è di 18 metri (normale).

– Scurovisione fino a 18 metri.

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

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del gargoyle gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Osservare e Nascondersi. I gargoyle ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus di +8 alle prove di Nascondersi quando cercando di farlo su di uno sfondo di pietra.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del gargoyle gli conferiscono due talenti.

– Bonus di armatura naturale +4.

– Qualità speciali (vedi sopra): Riduzione del danno 10/magia, immobilità.

– Linguaggi automatici: Gnoll. Linguaggi bonus: Auran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico e Terran.

– Classe preferita: Guerriero.

– Modificatore di livello +5.

GATTO DEL MARE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 6d10+18 (51 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 3 m (2 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d6+4) e morso +4 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Squartare 2d6+6
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +8, Nuotare +12, Osservare +7
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-12)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ha un corpo simile a quello di una focena o di una piccola balena, con una testa leonina e zampe anteriori. Una cresta di peli segosi corre dalla cima della testa fino alla punta della coda.

Gatto del mare

Il gatto del mare è un temibile predatore acquatico.

I gatti del mare vivono lungo le acque costiere meno profonde, e costruiscono la propria tana in caverne sotterranee o nei relitti delle navi affondate. Vanno a caccia di pesci, di mammiferi acquatici, uccelli marini e ogni altra creatura che riescano a raggiungere e a uccidere.

I gatti del mare proteggono ferocemente il loro territorio e attaccano ogni creatura che entri nei loro domini, indipendentemente dalla taglia. I loro principali nemici naturali sono gli squali, che attaccano a vista non appena se ne presenta l'opportunità. A volte si radunano in branchi temporanei per scacciare o sconfiggere eventuali intrusi particolarmente pericolosi o resistenti; la struttura dei branchi è simile a quella dei branchi di leoni terrestri.

Un tipico gatto del mare è lungo 3,6 metri e pesa 400 kg.

COMBATTIMENTO

I gatti del mare attaccano a vista, per fame o in difesa del loro territorio, e usano sia gli artigli che le zanne per afferrare e dilaniare la preda. Dimostrano un coraggio straordinario, e combattono sempre fino alla morte, anche contro creature molto più grandi di loro. Se agiscono in coppia o in branco, conducono un attacco concertato, tentando di indebolire l'avversario finché uno di loro non riesce a finirlo.

Trattenere il fiato (Str): Un gatto del mare può trattenere il fiato per un numero di round pari a 6 x il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

Squartare (Str): Un gatto del mare che colpisce con entrambi gli attacchi con artiglio si avventa sull'avversario e ne dilania le carni, infliggendo automaticamente 2d6+6 danni extra.

Abilità: Un gatto del mare ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere qualche azione speciale o per evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di corsa mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Abilità: I gatti del mare hanno un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per intraprendere azioni speciali o superare ostacoli. Possono decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratti o in pericolo. Possono usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuotano in linea retta.

GENIO

I geni sono creature dall'aspetto umano che vivono nei piani elementali. Sono famosi per la loro forza, astuzia e abilità con la magia illusoria.

I geni a volte usano il Piano Materiale come terreno neutrale per incontrare (o combattere) altri membri della loro specie o raccogliere beni non facilmente disponibili nel loro piano nativo.

COMBATTIMENTO

I geni preferiscono circondare e sorprendere il proprio avversario. Non sono orgogliosi fino al punto di non fuggire se poi possono tornare a combattere un altro giorno. Se messi in trappola, tentano di mercanteggiare, offrendo tesori o favori in cambio della propria vita o libertà.

***Spostamento planare* (Mag):** Un genio può entrare in qualsiasi piano elementale, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. Questa capacità trasporta il genio e fino ad altre sei creature, purché si stiano tutte tenendo per mano con il genio. Per il resto funziona come l'incantesimo omonimo (13° livello dell'incantatore).

DJINNI

Esterno Grande (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +7/+15
Attacco: Schianto +10 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: 2 schianti +10 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, capacità magiche, turbine
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido, *spostamento planare*, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +7
Caratteristiche: For 18, Des 19, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 15
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +12, Artista della Fuga +14, Ascoltare +12, Concentrazione +12, Conoscenze (una qualsiasi) +12, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Magica +12, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami), Valutare +12
Talenti: Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4) o banda (6-15)
Grado di Sfida: 5 (nobile 8)
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +6

Questa creatura ha l'aspetto di un umano muscoloso con la pelle scura, ma è alta almeno il doppio.

I djinn (singolare *djinni*) sono geni del Piano Elementale dell'Aria. Vivono su isole fatte di terra e pietre, di dimensioni che variano da 900 metri a svariati chilometri, coperte di edifici, cortili, giardini, fontane e sculture. Ogni isola è governata da uno sceicco locale.

La struttura della società dei djinn è basata sul governo di un califfo servito da vari nobili e ufficiali (visir, bey, emiri, sceicchi, sceriffi e malik). Un califfo governa su tutte le tenute dei djinn entro due giorni di viaggio e viene consigliato da sei visir che lo aiutano a mantenere l'ordine nei possedimenti.

Se un grosso nemico attacca una tenuta, un messaggero (di solito il djinni più giovane) viene spedito alla tenuta più vicina, che a sua volta manda soccorsi e spedisce altri due messaggeri alle tenute più vicine, avvertendo così tutta la nazione.

Un djinni è alto circa 3,15 metri e pesa approssimativamente 500 kg.

I djinn parlano Auran, Celestiale, Comune e Ignan.

Combattimento

I djinn disprezzano le contese fisiche, e preferiscono utilizzare poteri magici e capacità aeree contro gli avversari. Un djinni in difficoltà in combattimento di solito si alza in volo e si trasforma in un turbine per cercare di allontanare i suoi inseguitori.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 al tiro per colpire e ai danni contro un djinni.

Capacità magiche: A volontà: *invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *creare cibo e acqua*, *creare vino* (come *creare acqua*, ma con il vino), *creazione maggiore* (la materia vegetale creata è permanente), *immagine persistente* (CD 17), *camminare nel vento*. Una volta al giorno, un djinni può assumere *forma gassosa* (come l'incantesimo) per un'ora di tempo. 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Turbine (Sop): Il djinni può trasformarsi in un turbine una volta ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 7 round di seguito. In questa forma può spostarsi attraverso l'aria o sopra una superficie alla sua velocità di volare.

Il turbine è ampio 1,5 metri alla base, e largo fino a 9 metri in cima, con un'altezza massima di 15 metri. Il djinni ne controlla le esatte dimensioni, ma deve essere alto almeno 3 metri.

Il movimento del djinni quando è in forma di turbine non provoca attacchi di opportunità, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Una creatura può essere catturata dal turbine se tocca o entra nel turbine, oppure se il djinni entra o si muove attraverso lo spazio che la creatura occupa.

Le creature di taglia inferiore a quella del djinni possono subire danni se catturate dal turbine e sollevate in aria. Una creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 quando entra in contatto con il turbine o subire 3d6 danni. Deve effettuare anche un secondo tiro salvezza sui Riflessi o essere sollevata fisicamente e mantenuta in aria dai forti venti, subendo automaticamente 1d8 danni per round. Una creatura volante può effettuare ogni round un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per tentare di sfuggire al turbine. La creatura subisce comunque i danni, ma può fuggire se supera il tiro salvezza. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Forza e ottiene un bonus razziale di +3.

Le creature intrappolate nel turbine non possono muoversi eccetto che per spostarsi nella direzione dello djinni o per sfuggire al turbine. Le creature dentro alla nube possono agire normalmente, ma devono effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare incantesimi. Le creature intrappolate subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e di -2 ai tiri per colpire. Il djinni può tenere prigioniere tante creature in un solo momento quante effettivamente riescono a stare all'interno del volume del turbine.

Il djinni può espellere quando desidera qualsiasi creatura trasportata, lasciandola nel posto in cui si trova il turbine.

Se la base del turbine poggia sul suolo, produce una vorticosa nube di detriti. Questa nube è centrata intorno al djinni e ha un diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce qualsiasi visione, inclusa la scurovisione, oltre gli 1,5 metri. Le creature a distanza di 1,5 metri hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

Quando il djinni è in forma di turbine non può effettuare attacchi in mischia e non minaccia l'area intorno a lui.

Nobile djinni

Alcuni djinn (1% della popolazione totale) sono "nobili" e possono garantire fino a tre *desideri* a qualsiasi creatura (che non sia un genio) che riesca a catturarli. I nobili djinn non compiono alcun altro tipo di servizio, e dopo aver soddisfatto il terzo *desiderio* sono liberi dalla schiavitù. I nobili djinn sono forti quanto un efreeti (vedi sotto) con 10 Dadi Vita.

EFREETI

Esterno Grande (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (perfetta)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12,

colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +10/+20
Attacco: Schianto +15 in mischia (1d8+6 più 1d6 da fuoco)
Attacco completo: 2 schianti +15 in mischia (1d8+6 più 1d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: *Cambiare taglia*, calore, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, *spostamento planare*, telepatia 30 m, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche: For 23, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 15, Car 15
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +14, Ascoltare +15, Camuffare +2 (+4 recitazione) Concentrazione +15, Diplomazia +6, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +16, Osservare +15, Percepire Intenzioni +15, Raggirare +15, Sapienza Magica +14
Talenti: Capacità Magica Rapida (*raggio rovente*), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4) o banda (6-15)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Efreeti

Djinni

Questa creatura ha l'aspetto di un possente gigante con pelle color mattone, occhi sfavillanti, piccole corna e zanne sporgenti.

Gli efreet (singolare *efreeti*) sono geni del Piano Elementale del Fuoco. Si dice che siano composti di basalto, bronzo e fiamme congelate.

Gli efreet sono noti per il loro odio verso la schiavitù, il desiderio di vendetta, la natura crudele e la capacità di ingannare e truffare. La loro principale base è la leggendaria Città di Ottone, ma esistono svariati avamposti degli efreet in tutto il Piano Elementale del Fuoco, postazioni militari per controllare e cacciare gli estranei. Sono nemici dei djinn e li attaccano a vista.

Gli efreet sono governati da un gran sultano che risiede nella Città di Ottone. Egli viene assistito da un gran numero di bey, visir e malik per ciò che concerne le attività sul piano, e da sei grandi pascià che controllano gli affari degli efreet sul Piano Materiale.

La Città di Ottone è un'enorme cittadella dove dimora la maggior parte degli efreet. Fluttua sulle regioni calde del piano ed è circondata da mari e laghi di magma ribollente. La città è situata sopra un emisfero di ottone splendente largo più di sessanta chilometri. Dalle sue torri più elevate si innalzano i minareti del gran bastione del palazzo del sultano, che si dice contenga ingenti ricchezze. La popolazione è più numerosa di quella di qualsiasi altra grande città del Piano Materiale.

Un efreeti è alto circa 3,6 metri, e pesa approssimativamente 1.000 kg.

Gli efreet parlano Auran, Comune, Ignan e Infernale.

Combattimento

Gli efreet amano ingannare, truffare e confondere gli avversari. Lo fanno sia per divertimento che come tattica di combattimento.

***Cambiare taglia* (Mag):** Due volte al giorno, un efreeti può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (l'efreeti sceglie quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sull'efreeti. L'effetto è negato da un tiro salvezza su Tempra con CD 13. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Calore (Str): Il corpo rosso fuoco di un efreeti gli permette di infliggere 1d6 danni da fuoco extra ogni volta che riesce a colpire in mischia, oppure quando sta lottando, in ogni round in cui riesce a trattenere l'avversario.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del magico*, *produrre fiamma*, *pirotecnica* (CD 14), *raggio rovente* (1 raggio solo); 3 volte al giorno: *invisibilità*, *muro di fuoco* (CD 16); 1 volta al giorno: fino a tre *desideri* (solo a coloro che non sono geni), *metamorfosi* (solo su se stesso), *forma gassosa*, *immagine permanente* (CD 18). 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

JANNI

Esterno Medio (Nativo)
Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 4,5 m (perfetta) in cotta di maglia; velocità base sul terreno 9 m, velocità volare 6 m (perfetta)
Classe Armatura: 18 (+2 Des, +1 naturale, +5 cotta di maglia), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Scimitarra +9 in mischia (1d6+4/18-20) o arco lungo +8 a distanza (1d8/x3)
Attacco completo: Scimitarra +9/+4 in mischia (1d6+4/18-20) o arco lungo +8/+3 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Cambiare taglia*, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza elementale, *spostamento planare*, resistenza al fuoco 10, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 16, Des 15, Cos 12, Int 14, Sag 15, Car 13
Abilità: Artigianato (due qualsiasi) +11, Artista della Fuga +6, Ascoltare +11, Cavalcare +11, Concentrazione +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami), Valutare +8
Talenti: Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4) o banda (6-15)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5

Questa creatura ha l'aspetto di un umano alto. Si erge con fierezza, con un evidente atteggiamento di regalità.

I jann (singolare *janni*) sono i più deboli fra i geni. I jann sono composti da tutti e quattro gli elementi e quindi devono trascorrere la maggior parte del tempo sul Piano Materiale. Preferiscono deserti solitari e oasi nascoste, dove possono vivere al riparo e in solitudine.

La società dei jann è molto aperta: maschi e femmine vengono trattati come eguali. Ogni tribù è governata da uno sceicco e da uno o due visir. Sceicchi particolarmente potenti ottengono il titolo di *emiri*, e in tempo di necessità sono in grado di radunare e comandare grandi eserciti di jann (e a volte di alleati umani).

Molte bande di jann vivono da nomadi, viaggiando con cammelli, capre o pecore da un'oasi all'altra. Questi jann itineranti vengono spesso scambiati per umani, almeno fino a quando non sono attaccati. Il territorio di una tribù di jann può estendersi per centinaia di chilometri.

I jann parlano il Comune, un linguaggio elementale (Aquan, Auran, Ignan o Terran) e un linguaggio di allineamento (Celestiale, Abissale o Infernale).

Combattimento

I jann sono coraggiosi e forti fisicamente, e non prendono con leggerezza insulti o offese di alcun tipo. Se incontrano un avversario che non possono sconfiggere in uno scontro diretto, usano i loro poteri di volo e *invisibilità* per raggrupparsi e cercare una posizione più vantaggiosa.

***Cambiare taglia* (Mag):** Due volte al giorno, un janni può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (il janni sceglie quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sul janni. L'effetto è negato da un tiro salvezza su Tempra con CD 13. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *invisibilità* (solo su se stesso), *parlare con gli animali*. 12° livello dell'incantatore. Una volta al giorno un janni può *creare cibo e acqua* (7° livello dell'incantatore) e può utilizzare *transizione eterea* (12° livello dell'incantatore) per 1 ora. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Resistenza elementale (Str): I jann possono sopravvivere sui Piani Elementali di Acqua, Aria, Fuoco o Terra fino a 48 ore. Non riuscire a tornare sul Piano Materiale al termine di questo periodo di tempo infligge al janni 1 danno per ogni ora aggiuntiva, fino a quando non muore o torna al Piano Materiale.

Personaggi jann

I personaggi jann possiedono i seguenti tratti razziali.

– +6 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +2 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un janni è di 9 metri. La velocità di volare è di 6 metri (perfetta).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un janni comincia con sei livelli di esterno, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +5 e Vol +5.

– Abilità razziali: I livelli di esterno del janni gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Artigianato (qualsiasi), Artista della Fuga, Ascoltare, Cavalcare, Concentrazione, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Percepire Intenzioni e Valutare.

– Talenti razziali: I livelli di esterno del janni gli conferiscono tre talenti.

– Bonus di armatura naturale +1.

– Attacchi speciali (vedi sopra): *Cambiare taglia*, capacità magiche.

– Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza elementale, *spostamento planare*, resistenza al fuoco 10, telepatia 30 m.

– Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Ignan, Infernale, Terran.

– Classe preferita: Ladro.

– Modificatore di livello +5.

GHOUL

Queste corrotte creature hanno un aspetto più o meno umanoide, ma le loro carni marce e decadenti sono tirate intorno alle ossa chiaramente visibili. Sono quasi del tutto glabre e hanno denti aguzzi da bestia carnivora. I loro occhi brillano come tizzoni ardenti all'interno di vuote cavità.

I ghoul infestano cimiteri, campi di battaglia e altri luoghi pieni delle carcasse di cui si nutrono. Queste terribili creature proliferano dovunque li attiri il tanfo della morte, pronte a divorare gli incauti.

I ghoul si dice vengano creati alla morte di un uomo o una donna che brami il sapore della carne. Potrebbe trattarsi solo di un racconto, ma spiegherebbe il disgustoso comportamento di questi non morti antropofagi. Alcuni credono che chiunque conduca una vita estremamente dissoluta e malvagia corra il rischio di diventare un ghoul. La trasformazione da esseri viventi a orribili creature della notte ha devastato le loro menti rendendoli astuti e feroci.

I ghoul parlano gli stessi linguaggi che parlavano in vita (generalmente il Comune).

COMBATTIMENTO

I ghoul cercano di attaccare di sorpresa ogniqualvolta sia possibile. Colpiscono attaccando nascosti dietro a delle lapidi o uscendo fuori da fosse poco profonde.

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 12, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Cos e 1d3 Des. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Una vittima umanoide che muore per la febbre del ghoul si rianima come ghoul alla mezzanotte successiva. Quando l'umanoide si trasforma in ghoul non mantiene nessuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di altri ghoul, ma ha un forte appetito per la carne dei viventi e si comporta a tutti gli effetti come un ghoul. Un umanoide con 4 Dadi Vita o più si rianima come ghast e non come ghoul.

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dal morso o da un artiglio di un ghoul devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o rimanere paralizzati per 1d4+1 round. Gli elfi sono immuni a questa paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

LACEDON

Questi cugini dei ghoul sono del sottotipo acquatico. Si acquattano nei pressi di scogli nascosti o altri luoghi dove le navi corrono il rischio di affondare. Hanno una velocità base sul terreno di 9 metri e una velocità di nuotare di 9 metri. Si incontrano solo in ambienti acquatici.

	Ghoul Non morto Medio	Ghast Non morto Medio
Dadi Vita:	2d12 (13 pf)	4d12+3 (29 pf)
Iniziativa:	+2	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12	17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+1/+2	+2/+5
Attacco:	Morso +2 in mischia (1d6+1 più paralisi)	Morso +5 in mischia (1d8+3 più paralisi)
Attacco completo:	Morso +2 in mischia (1d6+1 più paralisi) e 2 artigli +0 in mischia (1d3 più paralisi)	Morso +5 in mischia (1d8+3 più paralisi) e 2 artigli +3 in mischia (1d4+1 più paralisi)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Febbre del ghoul, paralisi	Febbre del ghoul, paralisi, fetore
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2	Scurovisione 18 m, tratti dei non morti, resistenza allo scacciare +2
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +2, Vol +5	Temp +1, Rifl +4, Vol +6
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 12	For 17, Des 17, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16
Abilità:	Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +7, Saltare +5, Scalare +5	Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +9, Scalare +9
Talenti:	Multiattacco	Multiattacco, Robustezza
Ambiente:	Qualsiasi (Lacedon: Qualsiasi acquatico)	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, banda (2-4) o branco (7-12)	Solitario, banda (2-4), o branco (2-4 più 7-12 ghoul)
Grado di Sfida:	1	3
Tesoro:	Nessuno	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	3 DV (Medio)	5-8 DV (Medio)
Modificatore di livello:	-	-

GHAST

Sebbene queste creature assomiglino ai loro cugini inferiori, sono molto più letali e astute.

Combattimento

Febbre del ghoul (Sop): Malattia - morso, Tempra CD 15, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Cos e 1d3 Des. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dal morso o da un artiglio di un ghoul devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o rimanere paralizzati per 1d4+1 round. Anche gli elfi possono essere colpiti da questa paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fetore (Str): Il tanfo di morte e corruzione che circonda queste creature è insopportabile. Quanti si trovano entro 3 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere nauseati per 1d6+4 minuti. Una creatura che supera la prova è immune al fetore dello stesso ghast per le successive 24 ore. L'effetto di nausea può essere rimosso da un incantesimo *neutralizza veleno* o *ritarda veleno*. Le creature immuni al veleno non possono essere colpite, mentre quelle resistenti al veleno ricevono il loro normale bonus al tiro salvezza. La CD dei tiri salvezza è bas sul Carisma.

Ghoul

Illus. di B. Snoddy

GIGANTE

I giganti combinano la grande taglia con una forza ancor più grande, il che conferisce loro un'impareggiabile capacità di seminare distruzione su qualunque cosa o persona abbastanza sfortunata da porsi sul loro cammino.

I giganti hanno una reputazione di rozzezza e stupidità non del tutto immeritata, specialmente tra le varietà malvagie. La maggior parte di loro si affida alla propria leggendaria forza per risolvere i problemi: ogni difficoltà che non ceda all'utilizzo della forza bruta non è degna di preoccupazione. I giganti solitamente vivono di caccia e razzie, prendendo ciò che desiderano dalle creature più deboli.

Tutti i giganti parlano il Gigante. Quelli con un punteggio di Intelligenza di almeno 10 parlano anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I giganti prediligono il combattimento in mischia. Utilizzano preferibilmente enormi armi a due mani e le maneggiano con impressionante abilità. Possiedono sufficiente astuzia da indebolire dapprima il nemico con attacchi a distanza, se ne hanno la possibilità. L'arma preferita di un gigante per il combattimento a distanza è una grossa roccia.

Scagliare rocce (Str): I giganti adulti sono abili nel lancio delle rocce, e ricevono un bonus razziale di +1 al tiro per colpire quando le scagliano. Un gigante di taglia almeno Grande può scagliare rocce del peso di 20-25 kg ciascuna (oggetti Piccoli) fino a cinque incrementi di gittata. La portata dell'incremento di gittata varia a seconda del tipo di gigante. Un gigante di taglia Enorme può scagliare rocce di 30-40 kg (oggetti Medi).

Afferrare rocce (Str): Un gigante di taglia almeno Grande può prendere al volo rocce di taglia Piccola, Media o Grande (o proiettili di forma similare). Una volta per round, un gigante che normalmente sarebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media, e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un

bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

SOCIETÀ DEI GIGANTI

I giganti solitari sono di solito giovani adulti che vivono per proprio conto. Le squadre sono solitamente costituite di giovani adulti che cacciano o razziano insieme (o entrambe le cose). Le bande di giganti sono di solit grandi o ampie famiglie. Talvolta una banda contiene giovani adulti non imparentati che la banda ha incorporato come compagni, servitori o guardie.

I clan e le tribù di giganti sono simili alle bande ma sono più numerose, con in più contingenti di animali da guardia e servitori non giganti. I gruppi includono animali da guardia e giganti da una tribù vicina, o da diverse bande, che lavorano assieme.

Circa un terzo dei giganti in una banda o in una tribù sono bambini. I bambini dei giganti possono essere creature formidabili anche da soli. Quando un gruppo di giganti comprende dei bambini, si deve tirare un d% per ogni bambino per determinarne la maturità: 01-25 = infante (nessuna capacità di combattimento); 26-50 = giovane (due taglie più piccolo di un adulto, 8 DV in meno, -8 alla Forza, -8 alla Costituzione, e 1 grado in ciascuna delle abilità dell'adulto); 51-100 = adolescente (una taglia più piccolo di un adulto, 4 DV in meno, -4 alla Forza, -4 alla Costituzione, e 2, 3 o 4 gradi in ciascuna delle abilità dell'adulto). I bambini dei giganti possono scagliare rocce se soddisfano i requisiti minimi di taglia (vedi sopra). Con l'eccezione di quanto qui riportato, i bambini dei giganti sono identici agli adulti del loro tipo.

GIGANTE DELLE COLLINE

Gigante Grande
Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m con pelle (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale, +3 pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +9/+20
Attacco: Randello pesante +16 in mischia (2d8+10) o schianto +15 in mischia (1d4+7) o roccia +8 a distanza (2d6+7)
Attacco completo: Randello pesante +16/+11 in mischia (2d8+10) o 2 schianti +15 in mischia (1d4+7) o roccia +8 a distanza (2d6+7)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Scagliare rocce
Qualità speciali: Visione crepuscolare, afferrare rocce
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 10, Car 7
Abilità: Ascoltare +3, Osservare +6, Saltare +7, Scalare +7
Talenti: Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti), gruppo di caccia/razzia (6-9 più 2-4 lupi crudeli), o tribù (21-30 più 35% non combattenti più 12-30 lupi crudeli, 2-4 ogre e 12-22 orchi)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Questo gigante ha un aspetto stranamente scimmiesco, con braccia sproporzionate, spalle ricurve, fronte bassa, e arti massicci e potenti.

I giganti delle colline sono egoisti e astuti bruti che sopravvivono grazie alla caccia e alle razzie.

Il colore della pelle varia da un abbronzato leggero a un marrone rosato. I capelli sono castani o neri, con occhi dello stesso colore. I giganti delle colline indossano strati di pelli rozzamente conciate, ai quali non è stato rimosso il pelo. Raramente lavano o riparano i propri indumenti, preferendo semplicemente aggiungere più pelli man mano che le vecchie si consumano.

Gli adulti sono alti circa 3,15 metri e pesano approssimativamente 500 kg. I giganti delle colline possono vivere fino a 200 anni.

La borsa di un gigante delle colline generalmente contiene 2d4 rocce da scagliare, 1d4+4 oggetti d'uso comune, e le ricchezze personali del gigante. Queste proprietà tendono a essere consumate, sporche e puzzolenti. Gli oggetti sono solitamente rozzi e spesso sistemati alla bell'e meglio o recuperati da qualche oggetto simile. Esempi comprendono un'accetta ricavata dall'estremità di un'ascia da battaglia spezzata, una scodella e un cucchiaio in legno, o una tazza ricavata da una grossa zucca o da un teschio.

Combattimento

I giganti delle colline preferiscono combattere su alti e rocciosi strapiombi dai quali possono bombardare gli avversari con rocce e macigni limitando i rischi personali.

I giganti delle colline amano effettuare attacchi di oltrepassare contro creature più piccole all'inizio della battaglia, dopodiché prendono posizione e iniziano a roteare gli enormi randelli.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate da un gigante delle colline hanno un incremento di gittata di 36 metri.

BORSE DEI GIGANTI

La maggior parte dei giganti porta grosse tracolle in pelle che contengono gli averi personali. È una diffusa credenza che le borse dei giganti siano zeppe d'oro (sempre almeno 1.000 mo, a detta di alcuni). In verità, generalmente contengono pochi oggetti personali ammaccati e puzzolenti, una scorta di rocce da scagliare, qualche razione non proprio fresca e alcuni gingilli. Tuttavia, a volte i giganti portano con sé tesori magici che per loro sarebbero troppo piccoli da usare, e molti avventurieri trovano redditizio saccheggiare la borsa di un gigante. La tabella sottostante indica i tipici oggetti comuni; tirare un d% o scegliere dalla lista. Il numero esatto di oggetti varia a seconda del tipo di gigante (vedi ciascuna descrizione).

d%	Oggetto
01-02	Bacche o frutta
03-08	Scodella e cucchiaio
09-10	Candele (1d6)
11-14	Accetta
15-16	Bastoncini o carboncini (1d6) oppure pennini e inchiostro
17-18	Pezzo di formaggio
19-20	Pezzo di legno, intagliato o scolpito
21-23	Tazza o boccale
24-27	Mantello
28-29	Pettine o spazzola
30-31	Pentola
32-33	Contenitore di grasso o cerone
34-35	Corno per bere
36-37	Sacco di farina o frumento (2,5 kg)
38-39	Pezzo di pelle o pelliccia
40-41	Forcine per capelli
42-47	Coltello
48-53	Falangi o dadi
54-57	Trancio di carne
58-59	Incenso o sterco essiccato di animale
60-65	Da 30 a 60 metri di corda robusta
66-67	Sacchetto di sale (0,5 kg)
68-73	Scarpe, sandali o stivali
74-76	Ago da cucito
77-81	Laccio o filo
82-86	Perline, sassolini, denti o zanne
87-93	Acciarino (pietra, acciaio e esca)
94-96	Pezzo di cera
97-00	Cote per affilare

Società dei giganti delle colline

Sebbene prediligano le zone temperate, i giganti delle colline possono in pratica essere trovati in qualsiasi clima in cui vi sia abbondanza di colline e montagne. Bande e individui tendono a essere aggressivi e preferiscono prendersi ciò che vogliono anziché commerciare. Le tribù (e qualche banda) spesso commerciano con altri giganti o con gruppi di ogre o orchi per procurarsi cibarie, gingilli e servitori.

Personaggi giganti delle colline

Bruti spietati dalla forza incredibile ma con limitata intelligenza, i giganti delle colline non vengono mai accettati completamente dalla società. Viceversa, si trovano a proprio agio nelle terre di confine o alle frontiere, dove conducono un'esistenza selvaggia. Per quanto abbiano un aspetto trasandato e una mole spaventosa, la somiglianza con le creature umanoidi permette loro di entrare in relazione con razze più civilizzate.

I personaggi giganti delle colline possiedono i seguenti tratti razziali.

– +14 alla Forza, -2 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 m/3 m.

– La velocità base sul terreno di un gigante delle colline è di 12 m.

– Visione crepuscolare.

– Dadi Vita razziali: Un gigante delle colline comincia con dodici livelli di gigante, che gli conferiscono 12d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +8 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +8, Rifl +4, Vol +4.

– Abilità razziali: I livelli di gigante del gigante delle colline gli conferiscono punti abilità pari a 15 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Osservare, Saltare e Scalare.

– Talenti razziali: I livelli di gigante del gigante delle colline gli conferiscono cinque talenti.

– Bonus di armatura naturale +9.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Scagliare rocce.

– Qualità speciali (vedi sopra): Afferrare rocce.

– Competenza nelle armi e nelle armature: Un gigante delle colline ha una competenza automatica nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.

– Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello +4.

GIGANTE DEL FUOCO

Gigante Grande (Fuoco)
Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m in mezza armatura (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale, +7 mezza armatura), contatto 8, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +11/+25
Attacco: Spadone +20 in mischia (3d6+15) o schianto +20 in mischia (1d4+10) o roccia +10 a distanza (2d6+10 più 2d6 fuoco)
Attacco completo: Spadone +20/+15/+10 in mischia (3d6+15) o 2 schianti +20 in mischia (1d4+10) o roccia +10 a distanza (2d6+10 più 2d6 fuoco)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Scagliare rocce
Qualità speciali: Immunità al fuoco, visione crepuscolare, afferrare rocce, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +4, Vol +9
Caratteristiche: For 31, Des 9, Cos 21, Int 10, Sag 14, Car 11
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +6, Intimidire +6, Osservare +14, Saltare +9, Scalare +9
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti più 1 adepto o chierico di 1°-2° livello), gruppo di caccia/razzia (6-9 più 1 adepto o stregone di 3°-5° livello più 2-4 segugi infernali e 2-3 troll o ettin), o tribù (21-30 più 1 adepto, chierico o stregone di 6°-7° livello più 12-30 segugi infernali, 12-22 troll, 5-12 ettin e 1-2 draghi rossi giovani)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Questo gigante sembra un enorme nano con la pelle nera come il carbone, capelli rosso fuoco, mascelle prominenti che rivelano denti color avorio sporco.

I giganti del fuoco sono brutali, spietati e militaristi.

Alcuni hanno capelli arancione acceso. Un maschio adulto è alto 3,6 metri, il suo torace ha una circonferenza di 2,7 metri, e pesa circa 3.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e leggere. I giganti del fuoco possono arrivare a vivere fino a 350 anni.

I giganti del fuoco indossano vestiti robusti o abiti di cuoio di colore rosso, arancio, giallo o nero. I guerrieri indossano elmi e cotte di maglia di acciaio annerito.

La borsa tipica di un gigante del fuoco contiene 1d4+1 rocce da scagliare, 3d4 oggetti d'uso comune, un acciarino e i beni personali del gigante. Qualsiasi cosa possieda un gigante del fuoco è ammaccata, sporca e spesso bruciacchiata dal calore.

Combattimento

I giganti del fuoco arroventano le rocce all'interno di fiamme, geyser o polle di lava, in modo che infliggano danni aggiuntivi da fuoco. Preferiscono spade magiche infuocate nel corpo a corpo (quando è loro possibile averne). Adorano anche afferrare avversari più piccoli e scagliarli in qualche punto molto caldo.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate da un gigante del fuoco hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Società dei giganti del fuoco

I giganti del fuoco dimorano unicamente in posti caldi. Preferiscono le regioni vulcaniche o le aree con sorgenti calde. Vivono in gruppi militari ben organizzati, che occupano grandi castelli o caverne. I capi tribù si nominano "re" e "regine". I giganti del fuoco sono soliti unirsi a campagne militari in corso per sottomettere le aree circostanti, e ricevo-

Gigante del fuoco *Gigante delle tempeste* *Gigante del gelo*

no spesso tributi dalle creature che vivono nelle vicinanze.

I giganti del fuoco fanno prigionieri. Per ogni dieci giganti adulti in una banda o in un clan, c'è una probabilità del 30% che il rifugio contenga 1d2 prigionieri. Tali prigionieri possono essere di qualsiasi tipo.

Personaggi giganti del fuoco

Molti gruppi di giganti del fuoco includono chierici che hanno accesso a due qualsiasi dei seguenti domini: Guerra, Inganno, Legge o Male (la maggior parte sceglie Inganno o Guerra, alcuni scelgono entrambi).

GIGANTE DEL GELO

Questo gigante appare come un nerboruto e muscoloso umano dalla pelle bianca come la neve. Ha capelli blu acceso e occhi fiammeggianti.

I giganti del gelo sono temuti, a ragione, come predoni brutali e tremendamente distruttivi.

I capelli sono di blu accesso o giallo sporco, un colore che di solito corrisponde a quello degli occhi. Indossano pelli e pellicce, insieme a ogni sorta di gioiello possiedano. I giganti combattenti indossano inoltre giachi di maglia ed elmi metallici decorati con corna o piume.

Un maschio adulto è alto circa 4,5 metri e pesa approssimativamente 1.400 kg. Le femmine sono leggermente più basse e meno pesanti, ma per altri versi identiche ai maschi. I giganti del gelo possono arrivare a vivere fino a 250 anni.

La borsa di un gigante del gelo di solito contiene 1d4+1 rocce da scagliare, 3d4 oggetti d'uso comune e i beni personali del gigante. Qualsiasi cosa nella borsa di un gigante del gelo è vecchia, consunta, sporca e maleodorante, cosa che rende difficoltosa l'identificazione di eventuali oggetti di valore.

Combattimento

I giganti del gelo sono soliti iniziare il combattimento a distanza, lanciando rocce fino all'esaurimento delle munizioni o all'avvicinamento dell'avversario, gettandosi subito dopo nella mischia con le enormi asce da battaglia.

Una strategia molto amata è tendere un'imboscata nascondendosi in buche scavate nella neve, sulla cima di pendii innevati o ghiacciati, dove gli avversari hanno difficoltà a raggiungerli.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate dai giganti del gelo hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Società dei giganti del gelo

I giganti del gelo vivono nelle freddissime terre artiche dei ghiacciai e delle grandi nevicate. Ricavano i rifugi in rozzi castelli o gelide caverne. I capi tribù si nominano "jarl". Le comunità di giganti del gelo dipendono dalla caccia o dalle razzie, anche se a volte stipulano commerci e alleanze difensive con i giganti delle comunità vicine.

I giganti del gelo spesso catturano dei prigionieri. Per ogni dieci giganti adulti in una banda o in un clan, c'è una probabilità del 20% che il rifugio contenga 1d2 prigionieri. Tali prigionieri possono essere di qualsiasi tipo.

	Gigante del gelo **Gigante Grande (Freddo)**	**Gigante del gelo jarl, guardia nera di 8° livello** **Gigante Grande (Freddo)**
Dadi Vita:	14d8+70 (133 pf)	14d8+84 più 8d10+48 (231 pf)
Iniziativa:	-1	+5
Velocità:	12 m (8 quadretti)	9 m in *armatura completa*+2 (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura:	21 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 8, colto alla sprovvista 21	29 (-1 taglia, +1 Des, +9 naturale, +10 *armatura completa*+2), contatto 10, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta:	+10/+23	+18/+33
Attacco:	Ascia bipenne +18 in mischia (3d6+13/x3) o schianto +18 in mischia (1d4+9) o roccia +9 a distanza (2d6+9)	*ascia bipenne gelida*+2 +30 in mischia (3d6+18/x3 più 1d6 freddo) o schianto +28 in mischia (1d4+11) o roccia +18 a distanza (2d6+11)
Attacco completo:	Ascia bipenne Enorme +18/+13 in mischia (3d6+13/x3) o 2 schianti +18 in mischia (1d4+9) o roccia +9 a distanza (2d6+9)	*ascia bipenne gelida*+2 +30/+25/+20/+15 in mischia (3d6+18/x3 più 1d6 freddo) o 2 schianti +28 in mischia (1d4+11) o roccia +18 a distanza (2d6+11)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce	Scagliare rocce, punire il bene, attacco furtivo +2d6
Qualità speciali:	Immunità al freddo, visione crepuscolare, afferrare rocce, vulnerabilità al fuoco	Aura di disperazione, aura di malvagità, comandare non morti, benedizione oscura, *individuazione del bene*, immunità al freddo, visione crepuscolare, uso del veleno, resistenza al fuoco 10, afferrare rocce, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza:	Temp +14, Rifl +3, Vol +6	Temp +25, Rifl +13, Vol +13
Caratteristiche:	For 29, Des 9, Cos 21, Int 10, Sag 14, Car 11	For 32, Des 12, Cos 22, Int 10, Sag 12, Car 18
Abilità:	Artigianato (uno qualsiasi) +6, Intimidire +6, Osservare +12, Saltare +17, Scalare +13	Cavalcare +11, Conoscenze (religioni) +2, Nascondersi +2, Osservare +5, Saltare +17, Scalare +17
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato	Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Montagne fredde	Montagne fredde
Organizzazione:	Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti più 1 adepto o chierico di 1°-2° livello), gruppo di caccia/razzia (6-9 più 35% non combattenti più 1 adepto o chierico di 3°-5° livello più 2-4 lupi invernali e 2-3 ogre), o tribù (21-30 più 1 adepto, chierico o stregone di 6° o 7° livello più 12-30 lupi invernali, 12-22 ogre e 1-2 draghi bianchi giovani)	Solitario o con tribù
Grado di Sfida:	9	17
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Spesso caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+4	-

Personaggi giganti del gelo

Molti gruppi di giganti del gelo includono chierici che hanno accesso a due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Guerra o Male (la maggior parte sceglie Distruzione o Guerra, alcuni scelgono entrambi).

Gigante del gelo jarl

Il capo tribù dei giganti del gelo è spesso un barbaro, chierico, guerriero o stregone, ma alcuni dei più malvagi e spietati membri di questa razza diventano guardie nere. Ambiziosi e tirannici, arrivano velocemente a guidare l'intera tribù, spingendo i compagni a commettere atti di crudeltà ed empietà sempre peggiori.

Il jarl descritto di seguito possiede tutte le qualità e capacità di un tipico gigante del gelo, cui si aggiungono altre capacità (vedi la tabella delle statistiche) dovute al fatto di essere una guardia nera. Qui di seguito trovate maggiori dettagli su tali capacità.

Aura di disperazione (Sop): Il jarl emana un'aura malefica che infligge a tutti i nemici entro 3 metri una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza.

Aura di malvagità (Str): Il jarl emana una forte aura di malvagità (vedi l'incantesimo *individuazione del male*) come se fosse un chierico di 8° livello di una divinità malvagia.

Comandare non morti (Sop): Il jarl può comandare e intimorire non morti come se fosse un chierico di 6° livello.

Benedizione oscura (Sop): Il jarl applica il proprio modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza.

***Individuazione del bene* (Mag):** Il jarl può fare uso di *individuazione del bene* a volontà come capacità magica. Questa capacità ha gli stessi effetti dell'incantesimo *individuazione del bene*.

Uso del veleno: Le guardie nere sono esperte nell'uso dei veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su una lama.

Punire il bene (Sop): Due volte al giorno, un jarl può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Occorre sommare il suo modificatore +4 di Carisma al tiro per colpire e aggiungere 8 danni extra (1 danno per livello come guardia nera) quando il colpo va a segno. Se il jarl punisce accidentalmente una creatura che non è buona, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Tipici incantesimi preparati da guardia nera (3/1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1° livello - *arma magica, devastazione* e *incuti paura*; 2° livello - *forza del toro*.

Proprietà: Ascia bipenne gelida+2, armatura completa+2, mantello del Carisma+2, anello della resistenza al fuoco minore, 2 dosi del veleno sangue di radice. (I benefici di questi oggetti sono già inclusi nella tabella delle statistiche).

GIGANTE DELLE NUVOLE

Gigante Enorme (Aria)
Dadi Vita: 17d8+102 (178 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 9, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +12/+32
Attacco: Morning star Mastodontica +22 in mischia (4d6+18) o schianto +22 in mischia (1d6+12) o roccia +12 a distanza (2d8+12)
Attacco completo: Morning star Mastodontica +22/+17/+12 in mischia (4d6+18) o 2 schianti +22 in mischia (1d6+12) o roccia +12 a distanza (2d8+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Scagliare rocce, capacità magiche
Qualità speciali: Visione crepuscolare, arma sovrabbondante, afferrare rocce, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +6, Vol +10
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos 23, Int 12, Sag 16, Car 13
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +11, Ascoltare +15, Diplomazia +3, Intimidire +11, Intrattenere (arpa) +2, Osservare +15, Percepire Intenzioni +9, Scalare +19
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), famiglia (2-4 più 35% non combattenti più 1 chierico o stregone di 4°-7° livello più 2-5 grifoni o 2-8 leoni crudeli), o banda (6-9 più 1 chierico o stregone di 4°-7° livello più 2-5 grifoni o 2-8 leoni crudeli)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono o neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Questo gigante ha corporatura muscolosa e umanoide e lineamenti piacevoli ben definiti. Il colore della pelle è bianco latte sfumato di blu, mentre i capelli sono bianco argento.

I giganti delle nuvole si considerano al di sopra di tutti gli altri, ad eccezione dei giganti delle tempeste, che considerano loro pari. Sono creativi, apprezzano le cose raffinate e in battaglia sono grandi strateghi.

Il colore della pelle spazia dal bianco latte all'azzurro cielo. I capelli sono bianco argento o color ottone e gli occhi di un blu iridescente. I maschi adulti sono alti circa 5,4 metri e pesano approssimativamente 2.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e più leggere. I giganti delle nuvole possono arrivare a vivere fino a 400 anni.

Gigante delle nuvole

Gigante delle pietre

Gigante delle colline

I giganti delle nuvole vestono nel modo più raffinato possibile e indossano gioielli. Per molti, l'aspetto indica la posizione: migliori sono le vesti e più raffinati i gioielli, più è importante chi li indossa. Apprezzano anche la musica e molti sanno suonare uno o più strumenti (l'arpa è uno dei preferiti).

A differenza della maggior parte delle altre specie di giganti, i giganti delle nuvole lasciano i tesori all'interno dei rifugi. Le loro borse contengono cibo, 1d4+1 rocce da scagliare, 3d4 oggetti d'uso comune, un modesto ammontare di denaro (non più di 10d10 monete) e uno strumento musicale. Le proprietà di un gigante delle nuvole sono solitamente ben costruite e conservate.

Combattimento

I giganti delle nuvole combattono in unità ben organizzate che fanno uso accorto di sviluppati piani di battaglia. Preferiscono combattere da una posizione sopraelevata rispetto ai nemici. Una delle tattiche favorite è quella di circondare i nemici, formando uno sbarramento con le rocce, mentre i giganti con capacità magiche li assaltano con gli incantesimi.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate da un gigante delle nuvole hanno un incremento di gittata di 42 metri.

Arma sovrabbondante (Str): Il gigante delle nuvole brandisce una grande morning star a due mani (adatta a creature di taglia Mastodontica) senza penalità.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *foschia occultante* e *levitazione* (se stesso più 1.000 kg); 1 volta al giorno: *nube di nebbia*. 15° livello dell'incantatore.

Società dei giganti delle nuvole

La maggior parte dei giganti delle nuvole dimora su picchi montuosi coperti di nubi e ricava i propri rifugi in rozzi castelli. Vivono in piccoli gruppi ma conoscono la locazione di 1d8 altre comunità e si radunano con esse in occasione di feste, battaglie o mercati.

I giganti delle nuvole di allineamento buono commerciano cibo, vino, gioielli e vestiti con le comunità umanoidi. Alcuni stabiliscono relazioni talmente buone che vengono in aiuto di una comunità, se questa è in pericolo. I giganti delle nuvole di allineamento malvagio razziano le altre comunità per ottenere quello che vogliono.

Secondo le leggende, alcuni giganti costruiscono castelli su isole di nuvole incantate che sono sconosciute anche agli altri membri della specie.

Le isole di nuvole sono luoghi fantastici con giardini di alberi da frutto a misura di gigante.

Personaggi giganti delle nuvole

Molti gruppi di giganti delle nuvole includono uno stregone o un chierico. I chierici di allineamento buono hanno accesso a due dei seguenti domini: Bene, Forza, Guarigione o Sole. I chierici di allineamento malvagio hanno accesso a due dei seguenti domini: Inganno, Male o Morte.

GIGANTE DELLE PIETRE

Gigante Grande (Terra)
Dadi Vita: 14d8+56 (119 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m con corazza di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale, +3 pelle), contatto 11, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +10/+22
Attacco: Randello pesante +17 in mischia (2d8+12) o schianto +17 in mischia (1d4+8) o roccia +11 a distanza (2d8+12)
Attacco completo: Randello pesante +17/+12 in mischia (2d8+12) o 2 schianti +17 in mischia (1d4+8) o roccia +11 a distanza (2d8+12)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Scagliare rocce
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, afferrare rocce
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 19, Int 10, Sag 12, Car 11
Abilità: Nascondersi +6*, Osservare +12, Saltare +11, Scalare +11
Talenti: Attacco Poderoso, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti), gruppo di caccia/razzia/commercio (6-9 più 1 anziano), o tribù (21-30 più 35% non combattenti più 1-3 anziani e 3-6 orsi crudeli)
Grado di Sfida: 8 (anziano 9)
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4 (anziano +6)

Questo gigante ricorda un umano magro e muscoloso. La sua pelle dura e glabra è grigia e liscia. Possiede lineamenti facciali scarni e occhi neri molto infossati che lo fa sembrare perennemente sinistro.

I giganti delle pietre hanno una reputazione ampiamente immeritata di selvaggi lanciatori di rocce, perché a conti fatti tendono a essere piuttosto schivi con gli estranei.

I giganti delle pietre prediligono spessi indumenti di pelle, tinti con tonalità di grigio e marrone, a rispecchiare la pietra che li circonda.

Gli adulti sono alti circa 3,6 metri e pesano approssimativamente 750 kg. I giganti delle pietre possono vivere fino a 800 anni.

I giganti delle pietre tendono a essere schivi nei confronti degli estranei, ma non sono per nulla timidi. Molti giganti delle pietre possiedono una vena artistica. Alcuni disegnano e dipingono scene della propria vita sulle pareti del rifugio e su pergamene di pelle conciata. Alcuni sono amanti della musica e suonano tamburi e flauti di pietra. Altri fabbricano semplici gioielli, ricavando collane da pietruzze colorate.

La maggior parte dei giganti delle pietre è giocosa, specialmente di notte. Amano organizzare gare di lancio di rocce e altre attività che mettano alla prova la loro potenza. Spesso, gruppi di giganti si radunano per scagliarsi addosso delle rocce, e risulta perdente la squadra che è stata colpita più spesso. I racconti dei viaggiatori riguardo a queste gare hanno contribuito alla reputazione dei giganti delle pietre, considerati per lo più dei selvaggi.

La borsa di un gigante delle pietre solitamente contiene 2d12 rocce da scagliare, 1d4+6 oggetti d'uso comune, e le ricchezze personali del gigante. Le proprietà di un gigante delle pietre non sono né particolarmente pulite né particolarmente sporche, ma molte di esse sono in pietra.

Combattimento

I giganti delle pietre, quando è possibile, combattono a distanza, ma se non possono evitare la mischia, usano giganteschi randelli scolpiti dalla roccia.

Una delle tattiche favorite dai giganti delle pietre è di stare quasi immobili, fondendosi con il paesaggio, per poi muoversi in avanti per scagliare rocce e sorprendere i nemici.

Scagliare rocce (Str): Per scagliare rocce utilizzano entrambe le mani, con un incremento di gittata di 54 metri.

Afferrare rocce (Str: Un gigante delle pietre riceve un bonus razziale di +4 al tiro salvezza sui Riflessi quando tenta di afferrare una roccia scagliata.

Abilità: *Un gigante delle pietre riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi su terreni rocciosi.

Giganti delle pietre anziani

Alcuni giganti delle pietre sviluppano capacità speciali legate al proprio ambiente. Questi giganti anziani hanno un punteggio di Carisma di almeno 15 e capacità magiche che utilizzano come stregoni di 10° livello. Una volta al giorno possono usare *scolpire pietra*, *pietre parlanti*, e uno a scelta tra *trasmutare roccia in fango* o *trasmutare fango in roccia*. Un anziano ogni dieci è uno stregone, solitamente di livello tra il 3° e il 6°.

Società dei giganti delle pietre

I giganti delle pietre preferiscono abitare in profonde caverne sulle cime rocciose di montagne spazzate dai venti. Solitamente i

gruppi vivono abbastanza vicino l'uno all'altro (distanti non più di un giorno di viaggio) per un senso di comunità e protezione. La maggior parte delle tane di giganti delle pietre ha 2d4 altre tane nelle vicinanze. Alcuni giganti più vecchi scelgono di vivere in solitudine, meditando e creando opere d'arte. Molti di loro diventano anziani dopo alcuni decenni.

La maggior parte delle comunità di giganti delle pietre trae sostentamento cacciando, radunando e pascolando animali di montagna come pecore o capre. Commerciano con le comunità vicine, scambiando cibarie e beni in pietra con tessuti, vasellame e altri manufatti. Gruppi di giganti malvagi spesso si danno alle razzie o estorcono pedaggi ai viaggiatori di montagna.

Personaggi giganti delle pietre

Forti e silenziosi, i solitari giganti delle pietre sono una visione molto rara nei territori occupati dagli umani.

I personaggi giganti delle pietre possiedono i seguenti tratti razziali.

– +16 alla Forza, +4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, +2 alla Saggezza.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 m/3 m.

– La velocità base sul terreno di un gigante delle pietre è di 12 m.

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Dadi Vita razziali: Un gigante delle pietre comincia con quattordici livelli di gigante, che gli conferiscono 14d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +10 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +9, Rifl +4, Vol +4.

– Abilità razziali: I livelli di gigante del gigante delle pietre gli conferiscono punti abilità pari a 17 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Nascondersi, Osservare e Scalare. Un gigante delle pietre riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi su terreni rocciosi.

– Talenti razziali: I livelli di gigante del gigante delle pietre gli conferiscono cinque talenti.

– Bonus di armatura naturale +11.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Scagliare rocce.

– Qualità speciali (vedi sopra): Afferrare rocce.

– Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello +4.

GIGANTE DELLE TEMPESTE

Gigante Enorme
Dadi Vita: 19d8+114 (199 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 10,5 m (7 quadretti), nuotare 9 m (6 quadretti) in corazza di piastre; velocità base 15 m, nuotare 12 m
Classe Armatura: 27 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale, +5 corazza di piastre), contatto 10, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +14/+36
Attacco: Spadone +26 in mischia (4d6+21/19-20) o schianto +26 in mischia (1d6+14) o arco lungo composito (bonus di For +14) +14 a distanza (3d6+14/x3)
Attacco completo: Spadone +26/+21/+16 in mischia (4d6+21/19-20) o 2 schianti +26 in mischia (1d6+14) o arco lungo composito (bonus di For +14) +14/+9/+4 a distanza (3d6+14/x3)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Libertà di movimento, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, afferrare rocce, respirare sott'acqua
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +8, Vol +13
Caratteristiche: For 39, Des 14, Cos 23, Int 16, Sag 20, Car 15
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +13, Ascoltare +15, Concentrazione +26, Diplomazia +4, Intimidire +12, Intrattenere (canto) +12, Nuotare +18*, Osservare +25, Percepire Intenzioni +15, Saltare +24, Scalare +20
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario o famiglia (2-4 più 35% non combattenti più 1 chierico o stregone di 7°-10° livello più 1-2 roc, 2-5 grifoni o 2-8 gatti del mare)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Spesso caotico buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Questo gigante assomiglia a un enorme umano ben proporzionato. Ha la pelle verde pallido, capelli verde scuro e splendenti occhi color smeraldo.

I giganti delle tempeste sono gentili e solitari. Sono solitamente tolleranti verso gli altri, ma possono diventare molto pericolosi se arrabbiati.

Molto raramente la loro pelle è di colore violetto. I giganti delle tempeste dalla pelle violetta hanno capelli viola intenso o verde-blu, con occhi grigio argentato o color porpora. Gli adulti sono alti circa 6,3 metri e pesano approssimativamente 6.000 kg. I giganti delle tempeste possono vivere fino a 600 anni.

L'abbigliamento di un gigante delle tempeste è solitamente costituito da una tunica ampia e corta dotata di una cintura alla vita, sandali o piedi nudi, e una fascia per capelli. Indossano anche pochi gioielli di semplice ma ottima fattura, i più comuni sono cavigliere (favorite dai giganti a piedi scalzi), anelli e diademi. Vivono vite tranquille e riflessive, e trascorrono il loro tempo meditando sul mondo, componendo e suonando musica, e coltivando le loro terre o dedicandosi alla raccolta del cibo.

I giganti delle tempeste in genere portano delle borse attaccate alla cintura al posto delle sacche a tracolla. Queste contengono un semplice strumento musicale (in genere un'arpa o una zampogna), e 2d4 oggetti d'uso comune. A parte i gioielli che indossano, preferiscono lasciare i loro averi nei rifugi. Le proprietà di un gigante delle tempeste sono di solito semplici (se non addirittura primitive), ma ben fatte e conservate.

Combattimento

I giganti delle tempeste utilizzano armi e capacità magiche anziché lanciare massi. I loro archi lunghi compositi hanno un incremento di gittata di 54 metri.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *catena di fulmini* (CD 18), *invocare il fulmine* (CD 15). 15° livello dell'incantatore; 2 volte al giorno: *controllare tempo atmosferico, levitazione*. 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Libertà di movimento (Sop): I giganti delle tempeste godono ininterrottamente di libertà di movimento come per l'incantesimo omonimo (20° livello dell'incantatore). L'effetto può essere dissolto, ma il gigante delle tempeste può ricrearlo nel suo turno successivo come azione gratuita.

Respirare sott'acqua (Str): I giganti delle tempeste possono respirare sott'acqua indefinitamente e possono liberamente utilizzare le proprie capacità magiche anche mentre sono immersi.

Abilità: I giganti delle tempeste hanno un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per intraprendere azioni speciali o superare ostacoli. Possono decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratti o in pericolo. Possono usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuotano in linea retta. *I giganti delle tempeste ignorano le penalità di ingombro inflitte dal trasporto di equipaggiamento mentre nuotano.

Società dei giganti delle tempeste

I giganti delle tempeste vivono in castelli costruiti su picchi montuosi o sott'acqua. Si cibano dei prodotti della terra nelle immediate vicinanze delle tane. Se il raccolto naturale non è sufficiente al loro sostentamento, creano e coltivano accuratamente ampi giardini, campi e vigneti. Non allevano animali a scopo alimentare, preferendo la caccia. I giganti delle tempeste che abitano sul suolo sono di solito in buoni rapporti con draghi di rame e gigan-

ti delle nuvole buoni, e collaborano con loro per la reciproca difesa. I giganti delle tempeste acquatici hanno relazioni simili con i marinidi e i draghi di bronzo.

Personaggi giganti delle tempeste

Circa il 20% dei giganti delle tempeste adulti sono stregoni o chierici. I giganti delle tempeste chierici possono scegliere due dei seguenti domini: Bene, Caos, Guerra o Protezione.

GIRALLON

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 7d10+20 (58 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +7/+17
Attacco: artiglio +12 in mischia (1d4+6)
Attacco completo: 4 artigli +12 in mischia (1d4+6) e morso +7 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Squartare 2d4+9
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +5
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +6, Scalare +14
Talenti: Robustezza (2), Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario o compagnia (5-8)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

A una prima occhiata questa creatura assomiglia a un gorilla albino, ma in verità possiede quattro braccia. Ha anche denti affilati come rasoi e lunghi artigli.

I girallon sono i parenti selvaggi e di natura magica dei gorilla. Sono aggressivi, assetati di sangue, fortemente territoriali e incredibilmente forti.

Quando si spostano a terra, camminano sulle zampe posteriori e sulle braccia inferiori.Gli adulti di entrambi i sessi sono alti circa 2,4 metri, hanno un ampio torace e sono coperti da una pelliccia spessa e bianchissima. Pesano approssimativamente 400 kg.

Girallon

COMBATTIMENTO

I girallon attaccano tutto ciò che entra nel loro territorio, anche gli altri appartenenti alla loro specie. Questa immotivata belligeranza è la caratteristica che tiene a freno la loro crescita numerica. Tuttavia, queste creature mostrano un certo grado di astuzia.

Un girallon solitario, in genere, si nasconde tra i rami di un albero o sotto un ammasso di foglie e sterpaglie, lasciando fuori solo il naso. Quando individua o fiuta una preda, si lancia alla carica. Il girallon solleva le prede che sono abbastanza piccole da poter essere trasportate e si ritira, spesso svanendo tra gli alberi prima che i compagni della vittima possano fare alcunché in risposta. Contro i nemici più grandi, il girallon cerca di fare a pezzi un singolo avversario più in fretta che può.

Squartare (Str): Un girallon che colpisce con due o più attacchi degli artigli si aggrappa al corpo dell'avversario e strappa via la carne. Questo attacco infligge automaticamente 2d4+12 danni extra.

Abilità: Un girallon possiede un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciato.

GITHYANKI

Githyanki, Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m in corazza di piastre (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 corazza di piastre), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Spadone perfetto +4 in mischia (2d6+1/19-20) o arco lungo composito (bonus di For +1) +2 a distanza (1d8+1/x3)
Attacco completo: Spadone perfetto +4 in mischia (2d6+1/19-20) o arco lungo composito (bonus di For +1) +2 a distanza (1d8+1/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri psionici
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, poteri psionici, resistenza agli incantesimi 6
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol -2
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 7, Car 8
Abilità: Artigianato (costruire armi o costruire armature) +2, Intimidire +1, Osservare +1
Talenti: Arma Focalizzata (spadone)
Ambiente: Piano Astrale
Organizzazione: Compagnia (2-4 guerrieri di 3° livello), squadra (11-20 guerrieri di 3° livello, più 2 sergenti di 7° livello, 1 capitano di 9° livello e 1 drago rosso giovane), o reggimento (30-100 guerrieri di 3° livello, più 1 sergente di 7° livello per ogni 10 membri, 5 tenenti di 7° livello, 3 capitani di 9° livello, 1 capo supremo di 16° livello e 1 drago rosso adulto per ogni 30 membri)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questo umanoide alto e magro ha una pelle ruvida e gialla e capelli neri raccolti in una o più code. I suoi occhi hanno riflessi sinistri e le orecchie sono a punta e rivolte all'indietro.

I githyanki sono un'antica stirpe di creature simili agli umani che risiedono nel Piano Astrale, allestendo le proprie armerie per il prossimo scontro, saccheggio o guerra.

Sono longilinei, con un'altezza di circa 1,80 metri e un peso approssimativo di 85 kg. Preferiscono vestiti e armature di fattura elaborata. In effetti, provano per le proprie armi e armature una sorta di venerazione, e non è raro che un githyanki mostri maggior preoccupazione per i propri armamenti che per un compagno.

Come i nani, i githyanki sono maestri artigiani, anche se si concentrano quasi esclusivamente nell'arte della guerra. I loro oggetti sono peculiari, e i non githyanki che ne entrano in possesso rischiano un'immediata vendetta dovessero incontrare un githyanki.

I githyanki parlano la propria lingua segreta, ma la maggior parte di loro conosce anche il Comune e il Draconico.

Il blocco delle statistiche descrive un combattente di 1° livello. La maggior parte dei githyanki incontrati lontano da casa sono combattenti. Si possono però incontrare anche maghi (chiamati "fattucchieri") e githyanki multiclasse (chiamati "gish").

COMBATTIMENTO

I githyanki sono esperti combattenti, familiari con le tecniche dell'imboscata, della copertura e degli attacchi psionici da cecchini, da lontano. Preferiscono comunque affrontare i nemici corpo a corpo in modo da utilizzare le loro devastanti armi da mischia. Le armi githyanki sono di solito spadoni, spade bastarde, o altre armi dalla grande lama di ottima fattura githyanki, tutte perfette e ognuna decorata e denominata in maniera distintiva. I maghi githyanki dirigono i loro poteri con estrema accuratezza per sostenere i compagni in battaglia.

Githyanki

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno: *frastornare* (CD 9), *mano magica*. In aggiunta, i githyanki di 3° livello o superiore possono utilizzare *sfocatura* tre volte al giorno, i githyanki di 6° livello o superiore possono utilizzare *porta dimensionale* tre volte al giorno, i githyanki di 9° livello o superiore possono utilizzare *telecinesi* (CD 14) tre volte al giorno e *spostamento planare* una volta al giorno. Il livello dell'incantatore effettivo è pari al livello del githyanki. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un githyanki possiede una resistenza agli incantesimi pari al proprio livello di classe +5.

Il combattente githyanki presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di Sfida: I githyanki che hanno dei livelli in una classe di PNG presentano un GS pari al livello del personaggio. I githyanki che hanno dei livelli in una classe di PG presentano un GS pari al livello del personaggio +1.

Spade d'Argento githyanki

Queste impressionanti armi vengono portate in battaglia dai githyanki di 7° livello o superiore. Di fattura githyanki, una *spada d'argento* funziona come uno *spadone d'argento* +1 e sembra molto simile a una normale arma githyanki. Quando viene sfoderata in battaglia, la lama si trasforma in un colonna di liquido argenteo, alterando l'equilibro dell'arma di round in round mentre la lama scorre e splende. Una *spada d'argento* ha la qualità aggiuntiva di arrivare alla mente dell'avversario che colpisce, distruggendo i suoi poteri psionici. La vittima dell'attacco deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o perdere qualsiasi abilità psionica per 1d4 round.

I githyanki di alto livello scelgono spesso il talento Spezzare Migliorato, usando la *spada d'argento* per tranciare la corda d'argento dei viaggiatori astrali (vedi l'incantesimo *proiezione astrale* a pagina 274 del *Manuale del Giocatore*). La corda, normalmente priva di sostanza, viene trattata come un oggetto tangibile con la CA del proprietario, durezza 10 e 20 punti ferita.

Si dice che ogni combattente githyanki possa avere un'unica *spada d'argento*; se l'arma viene persa o rubata, il githyanki deve ritrovarla a tutti i costi o essere giustiziato dai suoi superiori. Potrebbe trattarsi di una semplice leggenda, ma i githyanki sono rinomati per le atroci vendette su coloro che hanno rubato la loro *spada d'argento* o li hanno battuti in uno scontro.

Alcune *spade d'argento* (che appartengono a githyanki di livello particolarmente alto) hanno dei potenziamenti aggiuntivi. Potenziare una *spada d'argento* funziona come per tutte le altre armi che hanno già delle capacità. Una normale *spada d'argento* viene considerata per questo scopo come se avesse un potenziamento di +2: un +1 per i bonus al tiro per colpire e per i danni, un altro +1 per la capacità anti-psionica della spada.

SOCIETÀ GITHYANKI

In un lontano passato, i mind flayer schiavizzarono intere razze, compresi gli antenati dei githyanki. Secoli di schiavitù alimentarono l'odio, nutrirono la risolutezza e infine produssero poteri psionici. Dotati di proprie armi mentali e un potente capo dietro cui radunarsi (il leggendario Gith), gli schiavi diedero inizio a una guerra attraverso i piani che, alla fine, portò alla caduta dell'impero illithid, portando la libertà agli schiavi sopravvissuti. Poco dopo, però, questi si divisero in due gruppi razziali distinti: i githyanki e i loro mortali nemici, i githzerai (vedi "Githzerai", di seguito). Ognuno dei due gruppi cercava costantemente l'estinzione dell'altro. Questa animosità è divampata nel corso dei secoli, mutando i githyanki nelle malvagie e militaristiche creature che sono oggi. L'odio di entrambe le razze per i mind flayer non conosce confini, e interromperebbero le loro ostilità per annientare degli illithid se se ne presentasse l'opportunità.

I githyanki vivono in enormi fortezze che vagano nel Piano Astrale. Qui commerciano, costruiscono oggetti, si procurano il cibo, e conducono le proprie vite. Non esistono dimore familiari, in quanto la maggior parte dei githyanki preferisce la propria casa; i githyanki vengono però spesso incontrati in gruppi, intenti a migliorare le proprie abilità di combattenti. Una fortezza contiene un numero di non combattenti (la maggior parte bambini) pari al 20% della popolazione combattente. I githyanki maschi e femmine possono rivestire praticamente ogni ruolo o classe.

I githyanki non hanno divinità ma rendono omaggio alla loro regina lich. Sovrano geloso e paranoico, la regina divora l'essenza di qualsiasi githyanki che salga a un livello di personaggio superiore al 16°. Oltre a eliminare i potenziali rivali, la regina lich aumenta il proprio potere con l'essenza vitale rubata.

Patto con i draghi rossi: I githyanki hanno stretto un patto razziale con i draghi rossi, che a volte servono i githyanki come destrieri. Da soli, i githyanki ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia quando hanno a che fare con dei draghi rossi. In grossi gruppi, possono stringere delle temporanee alleanze con i draghi rossi a discrezione del Dungeon Master.

PERSONAGGI GITHYANKI

I githyanki sono quasi tutti guerrieri. Alcuni dei più potenti signori della guerra githyanki sono guardie nere. I githyanki non sono mai chierici, a meno che non tradiscano la temuta regina lich (scelta pericolosa e sicuramente letale).

I personaggi githyanki possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un githyanki è di 9 metri.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Talenti razziali: Un personaggio githyanki guadagna talenti a seconda della classe.
– Attacchi speciali (vedi sopra): Poteri psionici.
– Qualità speciali (vedi sopra): Poteri psionici, resistenza agli incantesimi pari al livello di classe +5.
– Linguaggi automatici: Githyanki. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Infernale, Sottocomune.
– Classe preferita: Guerriero.
– Modificatore di livello: +2.

GITHZERAI

Githzerai, Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 *armatura inerziale*), contatto 13, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Spada corta perfetta +5 in mischia (1d6+1/19-20) o arco lungo composito (bonus di For +1) +4 a distanza (1d8+1/x3)
Attacco completo: Spada corta perfetta +5 in mischia (1d6+1/19-20) o arco lungo composito (bonus di For +1) +4 a distanza (1d8+1/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, poteri psionici, *armatura inerziale*, resistenza agli incantesimi 6
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 12, Int 8, Sag 11, Car 8
Abilità: Concentrazione +1, Osservare +2
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Fratellanza (3-12 studenti di 3° livello), setta (12-24 studenti di 3° livello, più 2 insegnanti di 7° livello e 1 mentore di 9° livello), o ordine (30-100 studenti di 3° livello, più 1 insegnante di 7° livello per 10 adulti, 5 mentori di 9° livello, 2 maestri di 13° livello e 1 sensei di 16° livello)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Qualsiasi neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questa creatura è un umanoide alto e magro, con lineamenti affilati, viso tetro e occhi gialli.

I githzerai sono una popolazione simile agli umani ma dal cuore duro che vive nel piano del Limbo, al sicuro nella protezione offerta dai loro segreti monasteri.

I githzerai sono alti più di 1,80 m e pesano circa 80 kg. Alcuni hanno occhi grigi anziché gialli. I githzerai tendono a indossare vestiti sobri e disadorni.

Di regola sono individui silenziosi, che se ne stanno sulle loro e si fidano di pochi che non siano della loro stessa specie. I githzerai parlano il proprio linguaggio (abbastanza simile alla lingua dei githyanki da far sì che si possano capire gli uni con gli altri se decidessero di parlare invece di combattersi), ma molti parlano anche il Comune.

La tabella delle statistiche descrive un combattente di 1° livello. Molti githzerai sono monaci; tuttavia stregoni, ladri o multiclasse (chiamati "zerth") sono anch'essi indispensabili a un monastero.

Githzerai

COMBATTIMENTO

I monaci githzerai sono abili a combattere senz'armi e senza armatura, e bramano di condurre la "giusta battaglia" contro i loro nemici, i githyanki e i mind flayer. In mischia, gli stregoni githzerai utilizzano spesso i loro poteri per potenziare monaci, combattenti e ladri.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al girono: *caduta morbida*, *frantumare* (CD 11) e *frastornare* (CD 9). Un githzerai di 11° livello o superiore può utilizzare *spostamento planare* (CD 16) una volta al giorno. Il livello dell'incantatore effettivo è pari al livello del githzerai. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

***Armatura inerziale* (Mag):** I githzerai possono utilizzare la loro forza psichica per bloccare i colpi degli avversari. Questo permette loro di beneficiare di un bonus di armatura +4 fintanto che rimangono coscienti. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Resistenza agli incantesimi (Str): Un githzerai ha una resistenza agli incantesimi pari al livello del personaggio +5.

Il combattente githzerai presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di Sfida: I githzerai che hanno dei livelli in una classe di PNG presentano un GS pari al livello del personaggio. I githzerai che hanno dei livelli in una classe di PG presentano un GS pari al livello del personaggio +1.

SOCIETÀ GITHZERAI

Gli antenati dei githzerai si unirono sotto il comando del ribelle Gith (vedi "Githyanki", sopra) e abbatterono l'antico impero planare dei mind flayer. Una volta liberi, gli ex schiavi si divisero prima ideologicamente e poi in razze distinte, divenendo i githzerai e i loro nemici, i githyanki. La storia della prigionia dei githzerai fu il fondamento per il loro stile di vita monastico, nel quale tutti i githzerai apprendono fin dall'infanzia come eliminare i potenziali oppressori e i nemici della specie (ossia chiunque non sia un githzerai).

I githzerai vivono all'interno di monasteri simili a fortezze au-

tosufficienti, nelle profondità del caos errante del Limbo. Sebbene all'esterno sia il disordine a regnare, all'interno di questi edifici domina la stabilità. Ogni monastero è sotto il totale controllo di un sensei, un monaco di almeno 16° livello, e segue una rigida programmazione di litanie, pranzi, addestramenti nelle arti marziali e preghiere, a seconda della particolare filosofia del sensei. Un monastero contiene una popolazione di non combattenti (in gran parte bambini) pari al 15% della popolazione combattente. I githzerai maschi e femmine possono ricoprire qualsiasi ruolo o classe.

Rrakkma: Come segno di particolare devozione, i githzerai a volte organizzano gruppi di caccia ai mind flayer chiamati rrakkma. Un rrakkma consiste in 4-5 githzerai di 8° livello e 1-2 di 11° livello, perlopiù monaci, ma che comprende almeno uno stregone e possibilmente un ladro. Un *rrakkma* non farà ritorno a casa fino a quando non avrà ucciso un numero di illithid pari almeno al numero dei suoi membri.

PERSONAGGI GITHZERAI

I personaggi githzerai possiedono i seguenti tratti razziali.

– +6 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un githzerai è di 9 metri.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Talenti razziali: Un personaggio githyanki guadagna talenti a seconda della classe.
– Qualità speciali (vedi sopra): *Armatura inerziale*, poteri psionici, resistenza agli incantesimi pari al livello di classe +5.
– Linguaggi automatici: Githzerai. Linguaggi bonus: Comune, Slaad, Sottocomune.
– Classe preferita: Monaco.
– Modificatore di livello: +2.

GNOLL

Umanoide Medio (Gnoll)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 naturale, +4 corazza di cuoio, +2 scudo pesante di metallo), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Ascia da battaglia +3 in mischia (1d8+2/x3) o arco corto +1 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Ascia da battaglia +3 in mischia (1d8+2/x3) o arco corto +1 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +3
Talenti: Attacco Poderoso
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo di caccia (2-5 e 1-2 iene), banda (10-100 più 50% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello e 5-8 iene), o tribù (20-200 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 sottotenenti di 4°-5° livello, 1 capo di 6°-8° livello e 7-12 iene; le tane sotterranee hanno anche 1-3 troll)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Gnoll

Questo umanoide è leggermente più alto di un umano. Ha la pelle grigia, il corpo ricoperto da una pelliccia e la testa come quella di una iena, con una criniera grigio-rossastra.

Gli gnoll sono umanoidi malvagi dalla testa di iena che si aggirano suddivisi in tribù disorganizzate.

Hanno generalmente una pelliccia grigio-rossastra o giallo sporco.

È un carnivoro notturno e preferisce cibarsi di creature intelligenti perché gridano di più. Gli gnoll tendono a pensare con lo stomaco, e tutte le alleanze che stringono (in genere con bugbear, hobgoblin, ogre, orchi o troll) spesso si infrangono quando gli gnoll cominciano a sentire la fame. Non amano i giganti, né la maggior parte degli altri umanoidi, e disprezzano il lavoro manuale.

Uno gnoll è alto circa 2,25 metri e pesa approssimativamente 150 kg.

Gli gnoll parlano lo Gnoll.

COMBATTIMENTO

Gli gnoll amano attaccare quando hanno la superiorità numerica, facendo affidamento su tattiche basate sul numero e sulla loro grande forza per sopraffare e distruggere i nemici. Non mostrano molta disciplina in battaglia, a meno che non abbiano un forte capo che riesca a mantenere i ranghi e a farli combattere come un'unità. Benché, di solito, non preparino trappole, si servono di imboscate e cercano di attaccare il nemico ai fianchi. A causa dello scudo, gli gnoll hanno un modificatore alle prove di Nascondersi (senza addestramento) pari a -2, il che significa che pongono sempre molta cura nel cercare condizioni favorevoli quando predispongono un'imboscata (per esempio il buio, una grossa copertura o qualche altra forma di occultamento).

SOCIETÀ DEGLI GNOLL

Gli gnoll si sottopongono al comando del più forte della loro tribù, che si serve della paura, dell'intimidazione e della forza per rimanere al potere. Se viene ucciso un capitano, i membri più forti della tribù lottano per diventare il nuovo capitano; se i combattenti ci mettono troppo o se troppi combattenti muoiono, la tribù si può dividere in tanti branchi che se ne vanno ciascuno per la propria strada. Gli gnoll venerano le fasi lunari, ma la maggior parte delle tribù non ha veri sacerdoti.

Una banda o una tribù includono tanti giovani che non combattono quanti sono gli adulti. Le tane degli gnoll sono accampamenti fortificati o complessi sotterranei. Gli gnoll fanno prigionieri per sfruttarli come schiavi, e ogni tana ne ha almeno uno ogni dieci adulti. Gli schiavi sono di solito umani, orchi o hobgoblin e subiscono un alto livello di logoramento a causa dell'appetito degli gnoll.

Il loro protettore speciale è il signore dei demoni Yeenoghu, che assomiglia a uno gnoll macilento. La maggior parte degli gnoll preferisce servire e riverire Yeenoghu piuttosto che adorare una divinità.

PERSONAGGI GNOLL

I capi gnoll sono in genere ranger. I chierici gnoll solitamente venerano Erythnul, dio del massacro. Un chierico gnoll ha accesso a due dei seguenti domini: Caos, Guerra, Inganno o Male (arma preferita: morning star).

Cacciatori senza tregua, i personaggi gnoll iniziano spesso le loro avventure seguendo una preda dentro qualche comunità umana. Da lì cominciano a rivestire il ruolo di cacciatori di taglie e mercenari.

I personaggi gnoll possiedono i seguenti tratti razziali.

– +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di uno gnoll è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Uno gnoll comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.

– Abilità razziali: I livelli di umanoide dello gnoll gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide dello gnoll gli conferiscono un talento.

– Bonus di armatura naturale +1.

– Linguaggi automatici: Gnoll. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

– Classe preferita: Ranger.

– Modificatore di livello +1.

GNOMO

Questo umanoide è alto appena un po' di più della metà di un umano. Ha una corporatura robusta, pelle scura, capelli biondi e occhi larghi.

Gli gnomi sono esperti esploratori, imbroglioni e inventori. Hanno una certa abilità sia per l'illusione che per l'alchimia.

Gli gnomi sono alti 90-105 cm e pesano tra i 20 e i 22,5 kg. La loro pelle varia dal marrone scuro al color legno, i capelli sono biondi e gli occhi di qualsiasi gradazione di blu. I maschi preferiscono barbe corte e molto ben curate. Solitamente indossano abiti in pelle o con i colori della terra, ma prediligono decorarli con intricate cuciture o gioielli di sobria fattura. Raggiungono la maturità a 40 anni e vivono fino a 350 anni, anche se alcuni possono arrivare ad averne 500.

Hanno una curiosità senza limiti: amano scoprire le cose con l'esperienza personale. A volte sono anche avventati. La loro curiosità li rende esperti ingegneri poiché sono sempre alla ricerca di nuovi metodi per costruire le cose. Qualche volta uno gnomo fa uno scherzo solo per vedere come reagisce la gente coinvolta.

Gli gnomi parlano una propria lingua, lo Gnomesco. Molti gnomi che viaggiano fuori dalle loro terre (come i mercanti, gli ambulanti o gli avventurieri) conoscono il Comune, mentre i combattenti delle comunità gnomesche in genere imparano le lingua Goblin.

Molti degli gnomi che si incontrano lontano da casa sono combattenti. Le informazioni nella tabella delle statistiche si riferiscono a un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Gli gnomi privilegiano il raggiro e l'inganno al confronto diretto. Preferirebbero disorientare o imbarazzare gli avversari (tranne goblinoidi o coboldi) piuttosto che ucciderli. Gli gnomi ricorrono a magie d'illusione ogni volta che possono, come anche a imboscate e trappole attentamente predisposte.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Costituzione, -2 alla Forza.

– Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

– La velocità base sul terreno di uno gnomo è di 6 metri.

– Visione crepuscolare.

– Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano i martelli-picca gnomeschi (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*) come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni.

– Aggiungere +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dagli gnomi. Questo modificatore è cumulativo con quelli di altri effetti simili, per esempio il talento Incantesimi Focalizzati.

	Gnomo, Combattente di 1° livello Umanoide Piccolo (Gnomo)	**Svirfneblin, Combattente di 1° livello Umanoide Piccolo (Gnomo)**
Dadi Vita:	1d8+2 (6 pf)	1d8+4 (8 pf)
Iniziativa:	+0	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti)	4,5 m in corazza di bande (3 quadretti); velocità base 6 m
Classe Armatura:	16 (+1 taglia, +4 giaco di maglia, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 16	23 (+1 taglia, +4 schivare, +6 corazza di bande, +1 buckler), contatto 16, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta	+1/-3	+1/-3
Attacco:	Spada lunga +2 in mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)	Piccone pesante +2 in mischia (1d4/x4) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)
Attacco completo:	Spada lunga +2 in mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)	Piccone pesante +2 in mischia (1d4/x4) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Capacità magiche
Qualità speciali:	Tratti degli gnomi	Tratti degli gnomi, tratti dei svirfneblin, resistenza agli incantesimi 12
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol -1	Temp +5, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche:	For 11, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8	For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 4
Abilità:	Ascoltare +1, Nascondersi +3, Osservare +1	Ascoltare +2, Nascondersi +2, Osservare +2
Talenti:	Arma Focalizzata (balestra leggera)	Robustezza
Ambiente:	Colline temperate (Gnomi delle foreste: Foreste temperate)	Sotterranei
Organizzazione:	Compagnia (2-4), squadra (11-20 più 1 capo di 3°-6° livello e 2 sottotenenti di 3° livello) o banda (30-50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 2-5 tassi crudeli)	Compagnia (2-4), squadra (11-20 più 1 capo di 3°-6° livello e due sottotenenti di 3° livello) o banda (30-50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 2-5 elementali della terra Medi)
Grado di Sfida:	1/2	1
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale buono	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+0	+3

– Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi (come goblin, hobgoblin e bugbear).

– Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri giganti (come ogre, troll e giganti delle colline).

– Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia).

– Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico e Orchesco.

– Capacità magiche: 1 volta al giorno: *parlare con gli animali* (mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto). Uno gnomo con punteggio di Carisma di almeno 10 possiede inoltre le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno: *luci danzanti, prestidigitazione, suono fantasma*. Incantatore di 1° livello; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Car dello gnomo + livello dell'incantesimo.

– Classe preferita: Bardo.

Lo gnomo combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Gnomo delle rocce

SOCIETÀ DEGLI GNOMI

Gli gnomi vanno d'accordo con i nani, con i quali condividono la passione per le cose preziose, la curiosità per i congegni meccanici e l'odio per i goblin e i giganti. Apprezzano la compagnia degli halfling, specialmente di quanti sono così pacifici da sopportare scherzi e tranelli. Molti gnomi sono un po' sospettosi con le razze più alte, come umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi, ma raramente si dimostrano ostili o malevoli.

Gli gnomi costruiscono le loro case in territori con boschi e colline. Vivono sottoterra, ma prendono più aria fresca dei nani poiché godono del mondo naturale e vivente della superficie ogni volta che possono. Le loro dimore sono ben nascoste sia da intelligenti costruzioni che da illusioni. Coloro che vengono per fare visita e sono ben accetti vengono fatti entrare nelle vivaci e calde tane. Coloro che non sono ben accetti, non trovano mai le tane al primo tentativo.

La principale divinità gnomesca è Garl Glittergold, l'Attento Protettore. I suoi chierici insegnano che bisogna nutrire gli gnomi e fornire sostentamento alle loro comunità. Gli scherzi, per esempio, sono visti come un modo per alleggerire lo spirito e per mantenere umili gli gnomi, e non un metodo per trarre vantaggio su coloro che vengono imbrogliati.

SOTTORAZZE

Le informazioni precedenti riguardano gli gnomi delle rocce, la varietà più comune. Esistono altre due sottorazze principali di gnomi, che si differenziano dagli gnomi delle rocce nei seguenti modi.

Svirfneblin

Questo umanoide è alto appena un po' di più della metà di un umano. Ha una corporatura nodosa e robusta, pelle colore della roccia e grandi occhi grigi. È completamente calvo.

Si dice che gli svirfneblin, chiamati anche gnomi delle profondità, abitino in grandi città negli abissi sotterranei. Mantengono segreta la posizione di queste città per proteggerle dai loro nemici mortali: drow, kuo-toa e mind flayer.

Gli svirfneblin hanno corpi asciutti e nodosi. La loro pelle è del colore della roccia, in genere dal marrone al grigio-marrone, e i loro occhi sono grigi. I maschi sono calvi, le femmine hanno capelli grigi e radi. La vita di uno svirfneblin dura mediamente 250 anni.

Gli svirfneblin parlano Gnomesco, Comune e Sottocomune.

Tratti degli svirfneblin (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli dei gnomi delle rocce, salvo ove espressamente indicato.

– -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma. Questi modificatori sostituiscono i modificatori alle caratteristiche degli gnomi delle rocce.

– Esperto minatore: Questa capacità permette agli gnomi delle profondità di ottenere un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare strane opere in muratura. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'insolita opera di muratura. Uno gnomo delle profondità che semplicemente arriva a meno di 3 metri dell'opera in muratura può effettuare una prova come se la stesse cercando attivamente e può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Uno svirfneblin può anche intuire la profondità approssimativa sottoterra, con la stessa naturalezza con cui un umano percepisce la direzione verso l'alto.

– Scurovisione fino a 36 metri e visione crepuscolare.

– Resistenza agli incantesimi pari a 11 + livelli del personaggio.

– Bonus razziale di +2 a tutti i tiri salvezza (già compreso nelle statistiche del personaggio presentato in tabella). Questo tratto sostituisce il bonus ai tiri salvezza contro le illusioni degli gnomi delle rocce.

– Aggiungere +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di illusione lanciati dagli svirfneblin. Questo modificatore è cumulativo con quelli di altri effetti simili, per esempio il talento Incantesimi Focalizzati.

– Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi.

– Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro tutte le creature (già compreso nelle statistiche del personaggio presentato in tabella). Questo tratto sostituisce il bonus di schivare contro i giganti degli gnomi delle rocce.

– Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco e Sottocomune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco e Terran. Questo tratto sostituisce i linguaggi automatici e bonus degli gnomi delle rocce.

– Capacità magiche: 1 volta al giorno: *cambiare sembianze, cecità/sordità* (tiro salvezza tipico CD 13), *sfocatura*. Livello dell'incantatore pari al livello delle classi dello svirfneblin. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +4. Questo tratto sostituisce le capacità magiche degli gnomi delle rocce.

– Anti-individuazione (Sop): Gli svirfneblin hanno la capacità continua di anti-individuazione come da incantesimo (livello dell'incantatore pari al livello delle classi dello svirfneblin).

– Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi, che aumenta fino a +4 nelle aree sotterranee.

– Classe preferita: Ladro.

– Modificatore di livello +3.

Lo gnomo combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di Sfida: Gli svirfneblin che hanno un livello come classi di PNG presentano un GS pari al livello del personaggio. Gli svirfneblin che hanno un livello come classi di PG presentano un GS pari al livello del personaggio +1.

Gnomo delle foreste

Questo umanoide incredibilmente piccolo ha la pelle colore del muschio, i capelli scuri e gli occhi marroni.

Gli gnomi delle foreste, timidi e sfuggenti, evitano il contatto con le altre razze tranne quando delle terribili emergenze minacciano le amate foreste native. Sono i più piccoli tra tutti gli gnomi, alti mediamente tra i 60 e i 75 centimetri, con la pelle color grigio-verde come la corteccia di un albero, e occhi blu, marroni o verdi. Sono un popolo molto longevo, poiché la loro aspettativa di vita si aggira sui 500 anni.

Tratti degli gnomi delle foreste (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli dei gnomi delle rocce, salvo ove espressamente indicato.

– *Passare senza tracce* (Sop): Uno gnomo delle foreste possiede la capacità innata di utilizzare *passare senza tracce* (solo su stesso, come azione gratuita) come lo stesso incantesimo lanciato da un druido avente lo stesso livello di classe del gnomo delle foreste.

– Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi, goblinoidi, orchi e umanoidi rettili.

– Linguaggi automatici: Gnomesco, Elfico, Silvano, e un semplice linguaggio che gli permette di comunicare ad un livello basilare con gli animali della foresta (questo sostituisce la capacità degli gnomi delle rocce di *parlare con gli animali*). Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco. Questo tratto sostituisce i linguaggi bonus degli gnomi delle rocce.

– Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, che aumenta a +8 nelle aree boschive.

Goblin

GOBLIN

Goblin, Combattente di 1° livello
Umanoide Piccolo (Goblinoide)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +1 Des, +2 corazza di cuoio, +1 scudo leggero), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/-3
Attacco: Morning star +2 in mischia (1d6) o giavellotto +3 a distanza (1d4)
Attacco completo: Morning star +2 in mischia (1d6) o giavellotto +3 a distanza (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol -1
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 6
Abilità: Ascoltare +2, Cavalcare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +2
Talenti: Allerta
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda (10-100 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello), banda di guerra (10-24 con cavalcature worg) o tribù (40-400 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 sottotenenti di 4°-5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 10-24 worg e 2-4 lupi crudeli)
Grado di Sfida: 1/3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Questo piccolo umanoide ha la faccia piatta, il naso largo, le orecchie appuntite, la bocca larga e zanne affilate. Cammina eretto, ma le braccia arrivano quasi fino alle ginocchia.

I goblin sono piccoli umanoidi che molti considerano poco più che una seccatura. Tuttavia, se non vengono controllati, il loro grande numero, la veloce riproduzione e le malvagie disposizioni li rendono capaci di sopraffare e distruggere aree civilizzate.

Un goblin è alto tra i 90 e i 105 cm e pesa tra i 20 e i 22,5 kg. I suoi occhi sono in genere ottusi e appannati, di un colore variabile dal rosso al giallo. Il colore della pelle varia dal giallo all'arancione fino al rosso scuro; generalmente tutti i membri di una tribù sono all'incirca dello stesso colore. Indossano abiti di pelle scura, tendenti verso colori grigi e sporchi.

I goblin parlano il Goblin; quelli che possiedono un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 12 parlano anche il Comune.

Molti dei goblin che si incontrano fuori dalle loro abitazioni sono combattenti; le informazioni nella tabella delle statistiche riguardano un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Il fatto di essere bersaglio di intimidazione da parte di altre creature più grandi e più forti ha insegnato ai goblin a sfruttare tutti i pochi vantaggi in loro possesso: la grandezza numerica e la malevola ingenuità. L'idea di un combattimento leale non ha alcun significato nella loro società. Preferiscono le imboscate, la superiorità numerica schiacciante, i colpi bassi e tutti gli altri vantaggi che riescono a farsi venire in mente.

I goblin hanno una scarsa comprensione della strategia e, per la loro naturale codardia, tendono a disertare il campo se la battaglia si volge a loro sfavore. Con un'adeguata supervisione, comunque, possono mettere in pratica piani ragionevolmente complessi, e in queste circostanze la loro superiorità numerica può risultare un vantaggio letale.

Abilità: I goblin hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente. La cavalleria goblin (che monta dei worg) di solito seleziona il talento Combattere in Sella invece del talento Allerta, che riduce i loro modificatori alle prove di Osservare e Ascoltare da +3 a +1.

Grado di Sfida: I goblin che possiedono livelli nelle classi di PNG hanno un GS pari al loro livello del personaggio -2.

SOCIETÀ DEI GOBLIN

I goblin vivono in tribù. I loro capi sono in genere i più grossi, i più forti o talvolta i più svegli del gruppo. Non hanno quasi nessuna

idea di cosa sia la riservatezza, e vivono e dormono in grandi aree comuni; solo i capi vivono separatamente. I goblin sopravvivono razziando e rubando (preferibilmente a quelli che non possono difendersi facilmente), intrufolandosi in tane, villaggi e perfino cittadine, durante la notte per arraffare tutto ciò che possono. Non disdegnano gli agguati ai viaggiatori per la strada o nelle foreste, né lo strappare loro tutto quanto possiedono, perfino gli abiti che indossano. I goblin alle volte catturano degli schiavi per svolgere i lavori pesanti nella tana o nell'accampamento della tribù.

Queste creature vivono dove possono, da umide caverne a cupe rovine, e le loro tane sono sempre puzzolenti e sporche a causa di una totale mancanza di igiene. I goblin spesso si sistemano vicino ad aree civilizzate per saccheggiare cibo, bestiame, attrezzi, armi e scorte. Quando una tribù ha depredato un posto, alza le tende e si sposta nella successiva area disponibile. Talvolta si trovano degli hobgoblin e dei bugbear insieme alle tribù di goblin, in genere come capi prepotenti. Alcune tribù di goblin stringono alleanze con i worg, che li trasportano in combattimento.

Le bande e le tribù di goblin hanno un numero di giovani non combattenti pari a quello degli adulti.

La divinità principale dei goblin è Maglubiyet, che spinge i suoi adoratori ad aumentare il loro numero e a sopraffare i loro avversari.

PERSONAGGI GOBLIN

I capi goblin tendono ad essere ladri o guerrieri/ladri. I goblin chierici venerano Maglubiyet e hanno accesso a due dei seguenti domini: Caos, Inganno o Male. Molti dei goblin incantatori, tuttavia, sono adepti. I goblin adepti preferiscono gli incantesimi che ingannano o confondono i nemici.

I personaggi goblin possiedono i seguenti tratti razziali.

– -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma.

– Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

– La velocità base sul terreno di un goblin è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente.

– Linguaggi automatici: Comune, Goblin. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll, Orchesco.

– Classe preferita: Ladro.

Il goblin combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

GOLEM

I golem sono automi creati magicamente di grande potere. Costruirne uno richiede l'utilizzo di potenti magie e di forze elementali.

La forza che anima un golem è uno spirito che proviene dal Piano Elementale della Terra. Il processo di creazione del golem lega lo spirito ribelle al corpo artificiale e lo fa soggiacere alla volontà del creatore del golem.

COMBATTIMENTO

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

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

Dal momento che i golem non hanno bisogno di respirare e sono immuni alla maggior parte delle forme di energia, possono compiere l'attacco contro l'avversario quasi dappertutto, dal fondo del mare alla gelida cima della montagna più alta.

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

COSTRUZIONE

Il costo di creazione elencato per ciascun golem include quello del corpo fisico e di tutti i materiali e delle componenti incantesimi che vengono consumati o divengono parte permanente del golem stesso. Creare un golem essenzialmente è simile alla creazione di qualsiasi tipo di oggetto magico (vedi pagina 282 della *Guida del Dungeon Master*). Tuttavia, il corpo di un golem include componenti materiali costose che potrebbero richiedere qualche preparazione extra. Il creatore del golem può assemblare il corpo o pagare qualcun altro per farlo al posto suo. Il costruttore deve avere l'abilità appropriata, che varia da golem a golem.

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

Le peculiarità di un golem che derivano dalla sua natura di oggetto magico (livello dell'incantatore, talenti e incantesimi prerequisiti, prezzo di mercato, costo di creazione) sono fornite nel riassunto alla fine della descrizione di ogni golem, nello stesso formato usato nel Capitolo 7 della *Guida del Dungeon Master*.

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

GOLEM DI ARGILLA

Costrutto Grande
Dadi Vita: 11d10+30 (90 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, -1 Des, +14 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +8/+19
Attacco: Schianto +14 in mischia (2d10+7 più ferita maledetta)
Attacco completo: 2 schianti +14 in mischia (2d10+7 più ferita maledetta)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Berserk, ferita maledetta
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio e contundente, scurovisione 18 m, velocità, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 25, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 12-18 DV (Grande); 19-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo automa è stato modellato con morbida argilla. È alto circa 45 centimetri in più di un normale umano, e i suoi tratti risultano decisamente distorti rispetto a quelli della media umana. Il petto è molto più largo, le braccia sono attaccate alle spalle da nodosi muscoli, ricadono fino alle ginocchia e terminano con dita corte e tozze. Non ha

collo e la grossa testa ha lineamenti larghi e appiattiti. Le gambe sono corte e arcuate, con grandi piedi piatti. Emana un leggero odore di argilla.

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di argilla.

Un golem di argilla non indossa vestiti, a parte un indumento di metallo o di cuoio indurito intorno ai fianchi.

Un golem di argilla non può parlare né produrre alcun rumore vocale. Cammina e si muove con un'andatura lenta e goffa. Pesa circa 300 kg.

Combattimento

I golem di argilla sono dei combattenti spaventosi, grazie alle loro immunità e alla loro capacità di velocità.

Berserk (Str): Quando un golem di argilla entra in combattimento, esiste una probabilità cumulativa dell'1% per ciascun round trascorso, che il suo spirito elementale si liberi e il golem vada in berserk. Il golem senza controllo si infuria, attaccando la creatura vivente più vicina o distruggendo oggetti di taglia inferiore alla sua se non ci sono creature a portata di mano, dopodiché si sposta per spargere altra distruzione. Quando un golem di argilla va in berserk, nessun metodo conosciuto permette di ristabilirne il controllo.

Ferita maledetta (Str): I danni inflitti da un golem di argilla non guariscono naturalmente e resistono agli incantesimi di guarigione. Un personaggio che tenti di lanciare un incantesimo di evocazione (guarigione) su una creatura che ha subito danni da un golem di argilla deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 26, oppure l'incantesimo non ha effetto sul personaggio ferito.

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

Un incantesimo *muovere il terreno* trascina indietro il golem di 36 metri e infligge 3d12 danni.

Un incantesimo *disintegrazione* rallenta il golem (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round e infligge 1d12 danni.

Un incantesimo *terremoto* lanciato direttamente su un golem di argilla gli impedisce di muoversi nel suo turno successivo e infligge 5d10 danni. Il golem non ha alcun tiro salvezza contro nessuno di questi effetti.

Qualsiasi attacco magico che infligga danni da acido contro un golem di argilla cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Se la quantità di danni curati dovesse far sì che il golem superi il suo normale totale punti ferita, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Ad esempio, un golem di argilla colpito dall'arma a soffio di un drago nero guarisce 7 danni se l'attacco avesse inflitto 22 danni. Un golem di argilla non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da acido.

Velocità (Sop): Dopo che è entrato per almeno 1 round in combattimento, un golem di argilla può diventare veloce una volta al giorno come azione gratuita. L'effetto dura 3 round, e per il resto funziona come l'incantesimo omonimo.

Costruzione

Il corpo di un golem di argilla deve essere modellato da un singolo blocco di argilla che pesi almeno 500 kg, trattato con oli e polveri rare del valore di 1.500 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 15 o una prova di Artigianato (ceramica) con CD 15.

LI 11°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *animare oggetti, comunione, resurrezione*, l'incantatore deve essere almeno di 11° livello; Prezzo 40.000 mo; Costo 21.500 + 1.540 PE.

GOLEM DI CARNE

Costrutto Grande
Dadi Vita: 9d10+30 (79 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Schianto +10 in mischia (2d8+5)
Attacco completo: 2 schianti +10 in mischia (2d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Berserk
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

L'aspetto di questo automa suggerisce che sia stato costruito da un sinistro ammasso di parti di corpi umani putrescenti, cuciti e graffati insieme in una forma più alta di un uomo vivo. Emana un lieve odore di terra smossa di recente e di carne morta.

Un golem di carne è una creatura simile ad un ghoul, un'accozzaglia di parti di corpi umani rubate e unite in una singola forma composita.

Nessun animale naturale segue volentieri le tracce di un golem di carne. Il golem indossa quello che desidera il suo creatore, in genere solo un paio di pantaloni stracciati. Non possiede oggetti né armi. È alto 2,4 metri e pesa circa 250 kg.

Un golem di carne non può parlare, anche se può emettere una specie di verso rauco. Cammina e si muove con un'andatura a scatti, come se non avesse il completo controllo del suo corpo.

Combattimento

I golem di carne spesso non se la cavano molto bene in combattimento a causa della loro bassa Classe Armatura, anche se possono facilmente schiacciare i nemici che non possiedono armi in adamantio. Un golem di carne sostenuto da un alleato che può lanciare attacchi basati sull'elettricità è decisamente temibile.

Berserk (Str): Quando un golem di carne entra in combattimento, esiste una probabilità cumulativa dell'1% per ciascun round trascorso, che il suo spirito elementale si liberi e il golem vada in berserk. Il golem senza controllo si infuria, attaccando la creatura vivente più vicina o distruggendo oggetti di taglia inferiore alla sua se non ci sono creature a portata di mano, dopodiché si sposta per spargere altra distruzione. Il creatore del golem, se si trova entro 18 metri, può cercare di riguadagnarne il controllo parlandogli con voce ferma e persuasiva, che richiede una prova di Carisma con CD 19. È necessario 1 minuto di inattività per il golem perché riporti la probabilità di andare in berserk a 0%.

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

Un attacco magico che infligga danni da freddo o da fuoco rallenta un golem di carne (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza alcun tiro salvezza.

Un attacco magico che infligga danni da elettricità interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Se la quantità di danni curati dovesse far sì che il golem superi il suo normale totale punti ferita, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Ad esempio, un golem di carne colpito da un *fulmine* guarisce 3 danni se l'attacco avesse inflitto 11 danni. Un golem di carne non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da elettricità.

Costruzione

I pezzi che danno origine ad un golem di carne devono provenire da normali cadaveri umani che non si siano decomposti troppo.

L'assemblaggio richiede un minimo di sei corpi diversi, uno per ogni arto, più il torso (con la testa) e il cervello. In alcuni casi, possono essere necessari più corpi. Sono richiesti anche speciali unguenti e fasciature del valore di 500 mo. Da notare che per la creazione di un golem di carne è necessario lanciare un incantesimo con il descrittore male.

Per assemblare il corpo è necessario effettuare una prova di Artigianato (lavorare pellami) con CD 13 o una prova di Guarire con CD 13.

LI 8°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *animare morti, costrizione/cerca, desiderio limitato, forza del toro*, l'incantatore deve essere almeno di 8° livello; Prezzo 20.000 mo; Costo 10.500 mo + 780 PE.

Golem di ferro

GOLEM DI FERRO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 18d10+30 (129 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 30 (-1 taglia, -1 Des, +22 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +12/+28
Attacco: Schianto +23 in mischia (2d10+11)
Attacco completo: 2 schianti +23 in mischia (2d10+11)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Arma a soffio
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 15/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 33, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-24 DV (Grande); 25-54 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo automa metallico è alto due volte un normale essere umano e assomiglia a un gigante in armatura.

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di ferro.

Un golem di ferro può avere qualunque forma, proprio come un golem di pietra (vedi sotto), anche se quasi sempre è fatto in modo da mostrare un qualche tipo di armatura. I suoi tratti sono molto più precisi di quelli di un golem di pietra. I golem di ferro alle volte hanno una specie di spada corta in una mano.

Un golem di ferro è alto 3,6 metri e pesa circa 2.500 kg.

Un golem di ferro non può parlare né emettere alcun suono con la voce, e non ha un odore particolare. Si muove con un'andatura pesante ma regolare. Ogni passo fa tremare il pavimento, a meno che non appoggi su fondamenta profonde e solide.

Combattimento

I golem di ferro sono potenti combattenti. Colpiscono con precisione letale e incredibile forza. I loro corpi sono quasi invulnerabili ma possono essere ridotti a mucchi di spazzatura da un ruggino fago.

Arma a soffio (Sop): Cubo con spigolo di 3 metri, nuvola di gas velenoso che dura 1 round, azione gratuita ogni 1d4+1 round; danni iniziali 1d4 Cos, danni secondari 3d4 Cos, Tempra CD 19 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

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

Un attacco magico che infligga danni da elettricità rallenta un golem di ferro (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round, senza alcun tiro salvezza.

Un attacco magico che infligga danni da fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che dovrebbe invece infliggere. Se la quantità di danni curati dovesse far sì che il golem superi il suo normale totale punti ferita, guadagna qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. Ad esempio, un golem di ferro colpito da una *palla di fuoco* ripristina 6 punti ferita se i danni totali erano 18. Un golem di ferro non ottiene alcun tiro salvezza contro gli effetti basati sul fuoco.

Un golem di ferro viene colpito normalmente dagli attacchi basati sulla ruggine, come quelli di un ruggino fago o di un incantesimo *stretta corrosiva*.

Costruzione

Il corpo di un golem di ferro viene scolpito da 2.500 kg di ferro puro, fuso con colori e miscele rare che costano almeno 10.000 mo. L'assemblaggio del corpo richiede una prova di Artigianato (fabbricare armature) con CD 20 o una prova di Artigianato (fabbricare armi) con CD 20.

Golem di carne

LI 16°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, nube mortale*, l'incantatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 150.000 mo; Costo 80.000 mo + 5.600 PE.

GOLEM DI PIETRA

Questo automa è stato scolpito direttamente nella pietra. È alto una volta e mezzo un normale umano e assomiglia alla statua di un soldato scalpellata in modo grossolano.

Questo golem ha un corpo umanoide fatto di pietra.

Un golem di pietra è alto 2,7 metri e pesa circa 1.000 kg. Il suo corpo è spesso stilizzato per adattarsi al proprio creatore. Ad esempio, può essere scolpito in modo da mostrare un'armatura, con un simbolo particolare sulla piastra pettorale, oppure può avere dei simboli intarsiati nella pietra dei suoi arti.

Combattimento

I golem di pietra sono nemici formidabili, dal momento che sono fisicamente potenti e difficili da danneggiare.

Lentezza (Sop): Un golem di pietra può usare un effetto di lentezza, simile all'omonimo incantesimo, come azione gratuita

	Golem di pietra Costrutto Grande	Golem di pietra superiore Costrutto Enorme
Dadi Vita:	14d10+30 (107 pf)	42d10+40 (271 pf)
Iniziativa:	-1	-2
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	26 (-1 taglia, -1 Des, +18 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 26	27 (-2 taglia, -2 Des, +21 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta:	+10/+23	+31/+52
Attacco:	Schianto +18 in mischia (2d10+9)	Schianto +42 in mischia (4d8+13)
Attacco completo:	2 schianti +18 in mischia (2d10+9)	2 schianti +42 in mischia (4d8+13)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Lentezza	Lentezza
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare	Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +3, Vol +4	Temp +14, Rifl +12, Vol +14
Caratteristiche:	For 29, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1	For 37, Des 7, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1
Abilità:	-	-
Talenti:	-	-
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario o gruppo (2-4)	Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida:	11	16
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	15-21 DV (Grande); 22-42 DV (Enorme)	-
Modificatore di livello:	-	-

una volta ogni 2 round. L'effetto ha un raggio di azione di 3 metri, una durata di 7 round e richiede un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per negarlo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

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

Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* rallenta un golem di pietra (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza, mentre *trasmutare fango in roccia* guarisce tutti i punti ferita persi.

Un incantesimo *pietra in carne* in realtà non cambia la struttura del golem, ma nega la sua riduzione del danno e l'immunità alla magia per 1 round completo.

Costruzione

Il corpo di un golem di pietra viene scolpito da un unico blocco di pietra dura, come il granito, e pesa almeno 1.500 kg. La pietra deve essere di eccezionale qualità, e costa 5.000 mo. Per assemblare il corpo è necessario effettuare una prova di Artigianato (scultura) con CD 17 o una prova di Artigianato (lavori in muratura) con CD 17.

LI 14°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *campo anti-magia, costrizione/cerca, simbolo di stordimento*, l'incantatore deve essere almeno di 14° livello; Prezzo 90.000 mo; Costo 50.000 mo + 3.400 PE.

Golem di pietra superiore

Un golem di pietra superiore è un colosso di granito, il golem di pietra più grande e più spaventoso che sia stato comunemente creato. Questi costrutti immensamente potenti sono spesso usati per proteggere le tombe reali, gli arsenali magici e simili luoghi di antico potere.

Un golem di pietra superiore è alto 5,4 metri e pesa circa 16.000 kg. Sotto tutti gli aspetti assomiglia a un tipico golem di pietra, ad eccezione del fatto che la CD del tiro salvezza contro la sua capacità di lentezza è 31.

LI 14°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *campo anti-magia, costrizione/cerca, simbolo di stordimento*, l'incantatore deve essere almeno di 14° livello; Prezzo 196.000 mo; Costo 105.000 mo + 7.640 PE.

Gorgone

GORGONE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 8d10+40 (85 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +8/+17
Attacco: Corno +12 in mischia (1d8+7)
Attacco completo: Corno +12 in mischia (1d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, travolgere 1d8+7

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 9
Abilità: Ascoltare +9, Osservare +8
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-4) o mandria (5-13)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 9-15 DV (Grande); 16-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Brune scaglie metalliche ricoprono il corpo taurino di questa creatura. Possiede corna d'argento.

Grick

Le gorgoni custodiscono il loro territorio in modo feroce. Amano le zone rocciose e in particolare i labirinti sotterranei.

Una tipica gorgone è alta più di 1,8 metri al garrese e misura 2,4 metri dal muso alla coda. Pesa circa 2.000 kg.

Le gorgoni sono particolarmente aggressive. Attaccano gli intrusi a prima vista, tentando di travolgerli, incornarli o pietrificarli. Non esiste alcun modo per calmare queste belve inferocite ed è impossibile addomesticarle.

COMBATTIMENTO

Ogniqualvolta le si presenta l'occasione, una gorgone inizia uno scontro caricando il suo avversario.

Arma a soffio (Sop): Cono di 18 metri, una volta ogni 1d4 round (ma non più di cinque volte al giorno), tramuta in pietra permanentemente, Tempra CD 19 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Travolgere (Str): Riflessi CD 19 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

GRICK

Aberrazione Media
Dadi Vita: 2d8 (9 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Tentacolo +3 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 4 tentacoli +3 in mischia (1d4+2); morso -2 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 14 , Des 14, Cos 11, Int 3, Sag 14, Car 5
Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi +3*, Osservare +6, Scalare +10
Talenti: Allerta, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo mostro vermiforme ha un corpo lungo quanto è alto un umano, con quattro tentacoli poco più lunghi di avambracci umani. I tentacoli, posizionati sulla testa ai due lati delle mandibole, sono segmentati proprio come il corpo stesso.

I grick sono furtivi predatori sotterranei che infestano i dungeon, le caverne e altri luoghi oscuri sotterranei, in paziente attesa che la preda giunga a portata.

Un grick adulto è lungo all'incirca 2,4 metri dalla punta dei tentacoli fino all'estremità del corpo e pesa approssimativamente 100 kg. La colorazione del corpo è uniformemente nera, sfumando al grigio scuro sul ventre.

I grick si rintanano in ogni luogo riparato che possa contenere i loro corpi, comprese buche, tane, sporgenze e crepacci. Non accumulano tesori, ma le loro tane con ogni probabilità contengono gli oggetti non mangiati delle loro vittime. Quando le prede sono scarse, i grick si avventurano in superficie e cacciano nelle zone più selvagge, sfruttando tattiche simili a quelle che utilizzano sottoterra. Tuttavia, queste creature non si trovano a loro agio a cielo aperto e tendono a tornare nei sotterranei il più presto possibile.

COMBATTIMENTO

I grick attaccano quando sono affamati o minacciati. Cacciano nascondendosi vicino alle zone trafficate e sfruttando la loro colorazione naturale per mimetizzarsi con le ombre circostanti. Quando una preda (praticamente qualsiasi cosa in grado di muoversi) capita a portata, essi la sferzano con i loro tentacoli. Il corpo sinuoso di un grick sembra poter infliggere colpi di ogni sorta. Le sue mandibole sono relativamente piccole e deboli in confronto alla massa corporea, quindi, piuttosto che consumare all'istante la sua preda, il grick generalmente la trascina nella sua tana per potersela gustare in tutta calma.

Le armi naturali di un grick devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Più grick non combattono insieme: ognuno attacca la preda a lui più vicina e si allontana dallo scontro non appena sia possibile trascinare via la vittima morta o priva di sensi.

Abilità: Un grick possiede un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciato.

*La loro colorazione fornisce ai grick un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trovano in zone rocciose naturali.

Grifone

COMBATTIMENTO

I grifoni preferiscono assaltare la loro preda, sia lanciandosi in picchiata che gettandosi dall'alto.

Assaltare (Str): Se un grifone scende in picchiata o carica un avversario, può compiere un attacco completo, compresi i due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +8 in mischia, 1d6+2 danni.

Abilità: I grifoni hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e Saltare.

ADDESTRARE UN GRIFONE

Nonostante sia una bestia intelligente, un grifone deve essere addestrato prima di poter trasportare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (che può essere ottenuto con una prova superata di Diplomazia). Addestrare un grifone amichevole richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Per cavalcare un grifone è necessaria una sella esotica. Un grifone può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare anch'egli se non effettua con successo una prova di Cavalcare.

Le uova di grifone valgono 3.500 mo l'una sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 7.000 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 1.500 mo per allevare o addestrare un grifone.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un grifone; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

GRIFONE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 7d10+21 (59 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 24 m (media)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +7/+15
Attacco: Morso +11 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +8 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 1d6+2
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 5, Sag 13, Car 8
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +10, Saltare +8
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Multiattacco, Volontà di Ferro
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Il corpo di questa bestia assomiglia a quello di un leone muscoloso. La testa e le zampe anteriori sono quelle di una grande aquila e possiede un paio di larghe ali dorate.

I grifoni sono creature potenti e maestose che uniscono le caratteristiche dei leoni e delle aquile . Danno la caccia ad ogni tipo di bestia, ma preferiscono la carne di cavallo più di ogni altra cosa.

Dal naso alla coda, un grifone adulto può arrivare fino a 2,4 metri. Né i maschi né le femmine sono dotati di criniera. Dalla schiena della creatura emergono un paio di ampie ali dorate che si aprono fino a più di 7,5 metri. Un grifone pesa circa 250 kg.

I grifoni fanno il nido in luoghi sopraelevati e si lanciano giù con un grido stridulo da aquila per attaccare la preda. Benché siano sia aggressivi che territoriali, sono anche abbastanza intelligenti da evitare i nemici palesemente potenti. Attaccano quasi sempre i cavalli, comunque, e chiunque tenti di proteggere un cavallo da un grifone affamato spesso finisce per far parte anch'egli del pasto.

Un grifone non può parlare, ma capisce il Comune.

GRIMLOCK

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Ascia da battaglia +4 in mischia (1d8+3/x3)
Attacco completo: Ascia da battaglia +4 in mischia (1d8+3/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 12 m, immunità, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +3*, Osservare +3, Scalare +4
Talenti: Allerta, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Gruppo (2-4), branco (10-20), tribù (10-60 più 1 capo di 3°-5° livello ogni 10 adulti) o culto (10-80 più 1 capo di 3°-5° livello ogni 10 adulti e 1 mind flayer o medusa)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Monete standard; beni standard (solo gemme); oggetti standard
Allineamento: Spesso neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questo umanoide muscoloso è alto all'incirca come un umano. Ha una spessa pelle grigia a scaglie, e nere orbite prive di occhi.

I grimlock sono originari delle profondità sotterranee, ma vengono in superficie per catturare schiavi e depredare. Mentre si trovano lì, si aggirano in territori montuosi, che li nascondono piuttosto bene. Amano mangiare carne fresca e cruda, preferibilmente umana.

I grimlock sono estremamente xenofobi e in superficie si possono incontrare in piccole pattuglie o branchi. Sottoterra possono

Illus. di A. Waters

formare comunità più grandi guidate da grimlock potenti o da una creatura più intelligente, come una medusa o un mind flayer.

I grimlock parlano il loro linguaggio e il Comune.

COMBATTIMENTO

I grimlock sono ciechi, ma i loro eccezionali sensi dell'olfatto e dell'udito permettono loro di individuare i nemici nelle vicinanze. Per questo motivo, in genere evitano le armi a distanza e si lanciano all'attacco brandendo le loro asce da battaglia di pietra.

Vista cieca (Str): I grimlock possono percepire tutti i nemici entro 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre questa portata, tutti i bersagli hanno occultamento totale.

I grimlock sono vulnerabili a tutti gli attacchi basati sul suono e sull'odore, tuttavia, e vengono influenzati normalmente dai rumori forti e dagli incantesimi sonori (come *suono fantasma* o *silenzio*) e dagli odori soffocanti (come *nube maleodorante* o un forte odore d'incenso). Se si riesce a negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un grimlock, si riduce questa capacità ad un normale Combattere alla Cieca (come il talento). Se entrambi i sensi vengono negati, il grimlock diventa effettivamente cieco.

Immunità: I grimlock sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco che facciano affidamento sulla vista.

Abilità: *La pelle color grigio spento del grimlock lo aiuta a nascondersi nel suo territorio di origine, conferendogli un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi quando si trova tra le montagne o sottoterra.

Grimlock

PERSONAGGI GRIMLOCK

I gruppi indipendenti di grimlock vengono di solito guidati da barbari, mentre quelli che si trovano al servizio di un mind flayer sono spesso ranger.

I personaggi grimlock possiedono i seguenti tratti razziali.

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

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un grimlock è di 9 metri.

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

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del grimlock gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Nascondersi, Osservare e Scalare. I grimlock ottengono un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi in ambienti montuosi o sotterranei.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del grimlock gli conferiscono un talento.

– Competenza nelle Armi: Un grimlock è automaticamente competente nell'uso dell'ascia da battaglia.

– Bonus di armatura naturale +4.

– Qualità speciali (vedi sopra): Vista cieca 12 m, immunità, olfatto acuto.

– Linguaggi automatici: Comune, Grimlock. Linguaggi bonus: Draconico, Gnomesco, Nanico, Sottocomune, Terran.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello +2.

GUARDIANO PROTETTORE

Costrutto Grande
Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +11/+21
Attacco: Schianto +16 in mischia (1d8+6)
Attacco completo: 2 schianti +16 in mischia (1d8+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, trovare padrone, guardia, visione crepuscolare, *scudo su altri, accumulare incantesimi*
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 22, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-24 DV (Grande); 25-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo massiccio agglomerato di pietra, legno e metallo è della taglia di un ogre e assomiglia a una gigantesca sagoma con appendici massicce come pietra.

I guardiani protettori, creati dagli incantatori affinché servano come guardie del corpo, sono costrutti col compito di proteggere i loro padroni facendo uso di incantesimi e della loro resistenza fisica.

Un guardiano protettore, al momento della costruzione, viene legato ad un particolare amuleto magico. Da quel momento in poi, chi indossa quell'amuleto è il suo padrone, e il costrutto protegge e segue quella persona ovunque (a meno che non gli venga ordinato di fare diversamente).

Un guardiano protettore obbedisce ai comandi verbali del suo padrone al meglio delle sue possibilità, anche se difficilmente è in grado di spingersi oltre azioni che non siano il combattimento o i semplici lavori manuali. Può anche essere regolato per eseguire operazioni specifiche in momenti particolari o quando si verifichino condizioni speciali. Chi indossa l'amuleto può chiamare a sé il guardiano protettore da qualsiasi distanza, il quale arriverà sempre, purché si trovi sul suo stesso piano.

Un guardiano protettore è alto circa 2,7 metri e pesa più di 600 kg.

I guardiani protettori non sono in grado di parlare, ma capiscono gli ordini impartiti in qualsiasi linguaggio.

COMBATTIMENTO

I guardiani protettori agiscono in maniera molto diretta in combattimento, tempestando gli avversari con i loro pesanti pugni di pietra. Sono tuttavia costruiti per proteggere, e non sono particolarmente portati ad attaccare.

Trovare padrone (Sop): Fintanto che si trovano sullo stesso piano, il guardiano protettore è in grado di trovare chi indossa l'amuleto (o solo l'amuleto, se viene rimosso dopo che il guardiano è stato chiamato).

Guardia (Str): Se così gli viene ordinato, il guardiano protettore si muove fulmineamente per difendere chi indossa l'amuleto e gli sta vicino, bloccando i colpi e intercettando gli avversari. Tutti gli attacchi contro chi indossa l'amuleto subiscono una penalità di -2 quando il guardiano protettore è adiacente al suo padrone.

***Scudo su altri* (Mag):** Chi indossa l'amuleto collegato al guardia-

Guardiano protettore

no protettore può attivare questa capacità difensiva se si trova entro 30 metri dal guardiano protettore. Proprio come nel caso dell'omonimo incantesimo, in questo modo viene trasferita al guardiano la metà dei danni che subirebbe chi indossa l'amuleto (questa capacità non conferisce i bonus ai tiri salvezza o la CA dell'incantesimo).

Accumulare incantesimi **(Mag):** Il guardiano protettore può accumulare un incantesimo di 4° livello o inferiore, che deve essere lanciato su di lui da un'altra creatura. Il guardiano protettore "lancia" questo incantesimo quando gli viene ordinato o quando si verifica una condizione specificata in precedenza. Una volta che l'incantesimo è stato consumato, il guardiano protettore è pronto per contenere un altro incantesimo (o lo stesso incantesimo un'altra volta).

COSTRUZIONE

Un guardiano protettore viene costruito utilizzando legno, bronzo, pietra e acciaio. Il costo dei materiali è di 5.000 mo. Il padrone della creatura può assemblare il corpo personalmente o commissionare il lavoro ad altri. Per creare il corpo è necessario superare una prova di Artigianato (metallurgia) o Artigianato (carpenteria) con CD 16. L'amuleto collegato viene costruito allo stesso tempo, e il suo costo (20.000 mo) è incluso in quello del guardiano protettore. Dopo che il corpo è stato costruito, la creatura deve essere animata con un lungo e complesso rituale magico che richiede un laboratorio o un'officina preparata appositamente, simile al laboratorio di un alchimista e del costo di 500 mo per attrezzarla. Se il creatore costruisce il corpo del guardiano personalmente, può effettuare la costruzione e il rituale allo stesso tempo.

È possibile creare un guardiano protettore con più di 15 Dado Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo aggiunge +5.000 mo al prezzo di mercato, e il prezzo aumenta di +20.000 mo se la taglia della creatura aumenta fino a Enorme, modificando di conseguenza il costo di creazione.

LI 15°; Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *desiderio limitato, rivela locazioni, scudo, scudo su altri*, l'incantatore deve essere almeno di 15° livello; Prezzo 120.000 mo; Costo 65.000 mo + 4.600 PE.

AMULETO

Se l'amuleto di collegamento viene distrutto, il guardiano smette di funzionare finché non ne viene costruito un altro. Se chi indossa l'amuleto muore ma l'amuleto rimane intatto, il guardiano protettore continua a portare a termine l'ultimo ordine che gli è stato impartito.

GUARDINAL

I guardinal sono una razza celestiale originaria del piano dell'Elysium. Quando sono sul loro piano di provenienza, sono tra le creature più pacifiche che ci siano, pronti alla risata e lenti ad adirarsi. Tuttavia, mostrano un volto molto diverso quando sono lontani dall'Elysium: non hanno alcuna tolleranza per il male e spesso vagano per il cosmo alla ricerca del male da affrontare.

I guardinal parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico, ma sono in grado di parlare con quasi tutte le creature, grazie alla loro capacità *linguaggi*.

Tratti dei guardinal: Un guardinal possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Resistenza al freddo 10 e al suono 10.

– Imposizione delle mani (Sop): Come il privilegio di classe del paladino, tranne che ogni giorno un guardinal può curare una quantità di danni pari al suo normale totale punti ferita.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

– Parlare con gli animali (Sop): Questa capacità funziona come *parlare con gli animali* (8° livello dell'incantatore) ma è un'azione gratuita e non richiede alcun suono.

AVORAL

Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi vita: 7d8+35 (66 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura: 24 (+6 Des, +8 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +7/+9
Attacco: Artiglio +13 in mischia (2d6+2) o ala +13 in mischia (2d8+2)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (2d6+2) o 2 ali +13 in mischia (2d8+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, aura di paura
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male o argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, parlare con gli animali, resistenza agli incantesimi 25, visione del vero
Tiri salvezza Temp +10 (+14 contro il veleno), Rifl +11, Vol +8
Caratteristiche: For 15, Des 23, Cos 20, Int 15, Sag 16, Car 16
Abilità: Addestrare Animali +13, Ascoltare +13, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cavalcare +8, Concentrazione +15, Conoscenze (una qualsiasi) +12, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +21, Percepire Intenzioni +13, Raggirare +13, Sapienza Magica +12
Talenti: Arma Accurata, Attacco in Volo, Capacità Magica Potenziata (*dardo incantato*)
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ha il corpo di un umano alto e muscoloso, ma con lunghe ali possenti al posto delle braccia. Il volto è più da umano che da uccello, ma i capelli ricordano un ciuffo di penne e gli occhi sono color oro chiaro. Le gambe hanno forti speroni e penne che fanno le veci di una coda.

Le ossa di un avoral sono forti ma vuote, e quindi persino l'esemplare più grande non pesa più di 60 kg. Un avoral è alto circa 2,1 metri.

Una piccola mano si trova nella parte centrale di ciascun ala di un avoral. Quando le ali si chiudono intorno al corpo, queste appendici si trovano dove un umano avrebbe le mani e possono fare praticamente tutto quello che farebbe una mano.

È incredibile l'acutezza del loro sguardo: possono vedere dettagli di oggetti lontani fino a 15 km e si dice siano capaci di distinguere il colore degli occhi di una creatura distante ben 200 passi.

Combattimento

Quando sono a terra, gli avoral possono sbattere le ali per infliggere colpi tremendi. Ciononostante, l'avoral preferisce affrontare i propri avversari in aria, dove può utilizzare in tutta libertà i suoi speroni e fare affidamento sulla sua velocità e agilità aerea. Mentre vola, però, non può compiere attacchi con le ali.

Le armi naturali di un avoral, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto*, *blocca persone* (CD 16), *cerchio magico contro il male* (solo su se stesso) *comando* (CD 14), *dardo incantato*, *dissolvi magie*, *folata di vento* (CD 15), *individuazione del magico*, *luce*, *porta dimensionale*, *sfocatura* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *fulmine* (CD 16). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Aura di paura (Sop): Una volta al giorno l'avoral può creare un'aura di paura nel raggio di 6 metri. Per tutto il resto è identica a un incantesimo *paura* lanciato da un incantatore di 8° livello (tiro salvezza CD 17). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Visione del vero (Sop): Questa capacità è identica a un incantesimo *visione del vero* (14° livello dell'incantatore), con l'eccezione che il raggio di azione è personale e che l'avoral si deve concentrare per 1 round completo prima che abbia effetto. Dopodiché la capacità rimane attiva finché l'avoral rimane concentrato su di essa.

Abilità: La vista acuta dell'avoral gli fornisce un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

LEONAL

Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal)
Dadi vita: 12d8+60 (114 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 27 (+3 Des, +14 naturale)
Attacco base/Lotta: +12/+20
Attacco: Artiglio +20 in mischia (1d6+8)
Attacco completo: 2 artigli +20 in mischia (1d6+8) e morso +15 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ruggito, assaltare, afferrare migliorato, artigliare 1d6+8, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, aura protettiva, resistenza al freddo 10 e al suono 10, parlare con gli animali, resistenza agli incantesimi 28
Tiri salvezza Temp +13 (+17 contro il veleno), Rifl +11, Vol +10
Caratteristiche: For 27, Des 17, Cos 20, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +17, Concentrazione +12, Conoscenze (qualsiasi) +17, Diplomazia +4, Equilibrio +22, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Saltare +35, Sopravvivenza +17
Talenti: Attacco Rapido, Capacità Focalizzata (ruggito), Mobilità, Schivare, Seguire Tracce
Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium
Organizzazione: Solitario o branco (4-9)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuna moneta; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 13-18 DV (Medio); 19-36 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Avoral

Leonal

Questa creatura sembra un possente umanoide alto circa 1,8 metri, coperto da una corta pelliccia dorata. La testa ha un aspetto leonino, con il muso appiattito e una folta criniera bruno-dorata. Le braccia terminano con artigli potenti e la bocca presenta una fila di lunghi denti appuntiti.

Una delle più potenti forme di guardinal, il leonal è maestoso come un leone del Piano Materiale. Come nemico, può essere altrettanto spaventoso, quando lancia forti ruggiti e squarcia ogni cosa con i suoi artigli affilati come rasoi.

Combattimento

I leonal amano che le loro battaglie siano più dirette possibile. Iniziano con un ruggito per sconvolgere i nemici, poi continuano con una raffica di attacchi con gli artigli e il morso. Collaborano in modo serrato con gli altri membri del loro branco, proteggendosi i fianchi l'uno con l'altro e concordando attacchi devastanti.

Le armi naturali di un leonal, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Ruggito (Sop): Un leonal può ruggire fino a tre volte al giorno. Ogni ruggito produce un'onda sonora in un cono di 18 metri che duplica gli effetti di un incantesimo *parola sacra* e infligge ulteriori 2d6 danni sonori (Tempra CD 20 nega). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Assaltare (Str): Se un leonal carica un nemico, può compiere un attacco completo, inclusi i due attacchi per artigliare.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un leonal deve colpire con il suo attacco con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +20 in mischia, 1d6+8 danni.

Capacità magiche: A volontà: *blocca mostri* (CD 17), *individuazione dei pensieri, metamorfosi, muro di forza, palla di fuoco* (CD 15); 3 volte al giorno: *cura ferite critiche* (CD 16), *neutralizza veleno, rimuovi malattia*; 1 volta al giorno: *guarigione* (CD 18). 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Aura protettiva (Sop): Contro gli attacchi compiuti o gli effetti creati da creature malvagie, questa capacità fornisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri dal leonal. Diversamente, funziona come un effetto di *cerchio magico contro il male* e un *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (livello dell'incantatore pari ai DV del leonal). (I benefici difensivi derivanti dal cerchio non sono inclusi nelle statistiche del leonal).

Abilità: I leonal hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

GUFO GIGANTE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 4d10+4 (26 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 21 m (media)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+12
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+4) e morso +2 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare superiore
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +17, Conoscenze (natura) +2, Muoversi Silenziosamente +8*, Osservare +10
Talenti: Allerta, Virare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o compagnia (3-5)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +2 (gregario)

I gufi giganti sono uccelli da preda notturni, temuti per la loro abilità di cacciare e attaccare nel quasi totale silenzio. Sono intelligenti e, sebbene sospettosi per natura, talvolta si associano alle creature buone.

I gufi giganti attaccano le creature che appaiano una minaccia, in special modo quelle intente a depredare i loro nidi delle uova o dei piccoli, i quali vengono venduti a prezzi considerevoli in molte zone civilizzate. I giovani gufi possono essere addestrati e sono molto apprezzati come cavalcature volanti.

Gufo gigante

Un tipico gufo gigante è alto circa 2,7 metri, ha un'apertura alare massima di 6 metri, e ricorda i suoi cugini più piccoli in tutto fuorché la taglia.

I gufi giganti parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Il gufo gigante attacca planando silenziosamente a pochi metri dalla sua preda, e piombando su di essa quando la sorvola in verticale.

Un gufo gigante solitario di norma si trova impegnato a cacciare o sorvegliare le vicinanze del proprio nido, e generalmente ignora le creature che non appaiano minacciose. Una coppia di gufi attacca in sincronia, effettuando ripetuti attacchi in picchiata per allontanare gli intrusi, e combatte fino alla morte per difendere il suo nido. Talvolta diversi gufi operano come gruppo per qualche scopo specifico, come ad esempio scacciare un gruppo di umanoidi malvagi.

Visione crepuscolare superiore (Str): Un gufo gigante può vedere in condizioni di scarsa luminosità fino a cinque volte in più rispetto agli umani.

Abilità: I gufi giganti ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

*Quando sono in volo, i gufi giganti ricevono un bonus di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

ADDESTRARE UN GUFO GIGANTE

Anche se si tratta di creature intelligenti, i gufi giganti devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, un gufo gigante deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (ciò si può ottenere attraverso una prova di Diplomazia effettuata con successo). Addestrare un gufo gigante richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali con CD 25. Cavalcare un gufo gigante richiede una sella esotica. Un gufo gigante può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare.

Le uova di gufo gigante valgono 2.500 mo l'una sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 4.000 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 1.000 mo per allevare o addestrare un gufo gigante.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un gufo gigante; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

HALFLING

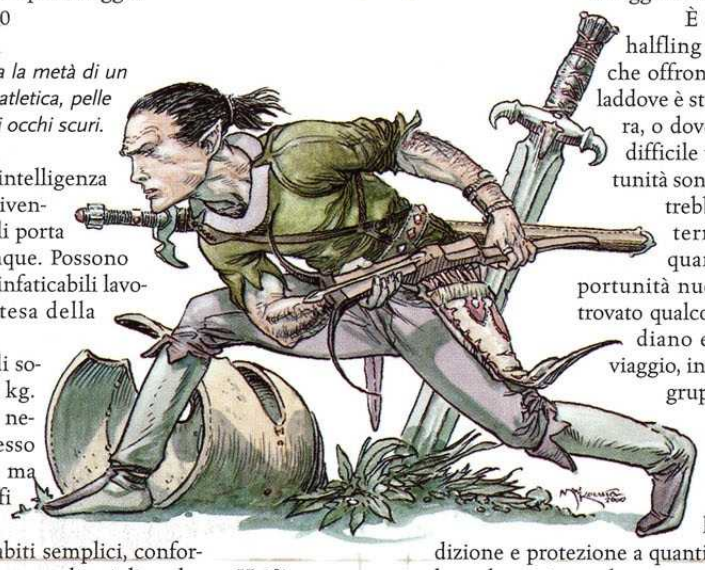
Halfling, Combattente di 1° livello
Umanoide Piccolo (Halfling)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +3 cuoio borchiato, +1 scudo leggero), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/-3
Attacco: Spada lunga +3 in mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)
Attacco completo: Spada lunga +3 in

mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tratti degli halfling
Qualità speciali: Tratti degli halfling
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +4, Saltare -4, Scalare +2
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga)
Ambiente: Pianure calde
(Halfling delle profondità: Colline calde)
(Spilungoni: Foreste temperate)
Organizzazione: Compagnia (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6°livello), o banda (30-100 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello, 6-10 cani e 2-5 cani da galoppo)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Questo umanoide è alto circa la metà di un umano. Ha una corporatura atletica, pelle rosea, i capelli neri e lisci e gli occhi scuri.

Gli halfling sono dotati di intelligenza pronta e spirito di sopravvivenza, e il loro opportunismo li porta a trovarsi bene quasi ovunque. Possono essere cittadini affidabili e infaticabili lavoratori, oppure ladri in attesa della grande occasione.

Sono alti circa 90 cm e di solito pesano tra i 15 e i 18 kg. Hanno gli occhi marroni o neri. Gli halfling maschi spesso portano le basette lunghe, ma la barba è molto rara e i baffi non si sono praticamente mai visti. Preferiscono gli abiti semplici, confortevoli e pratici. Contrariamente agli usi di molte altre razze, ricercano il benessere reale piuttosto che l'ostentazione di ricchezza. Raggiungono l'età adulta intorno ai vent'anni e hanno una vita media di circa centocinquanta anni.



Halfling

Gli halfling parlano l'Halfling e il Comune.

Molti degli halfling che si incontrano lontano da casa sono combattenti; le informazioni nel blocco delle statistiche si riferiscono a un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Gli halfling preferiscono combattere sulla difensiva, solitamente nascondendosi e lanciandosi in attacchi a distanza mentre il nemico si avvicina. Hanno tattiche molto simili a quelle degli elfi, ma attribuiscono maggiore importanza alla copertura e all'occultamento che non alla mobilità.

Tratti degli halfling (Str): Gli halfling possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, -2 alla Forza.

– Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

– La velocità base sul terreno di un halfling è di 6 metri.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

– Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza.

– Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro paura. Questo bonus è cumulativo al bonus di +1 degli halfling a tutti i tiri salvezza in generale.

– Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire con armi da lancio e fionde.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare.

– Linguaggi automatici: Comune, Halfling. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Goblin, Nanico, Orchesco.

– Classe preferita: Ladro.

L'halfling combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

SOCIETÀ DEGLI HALFLING

Gli halfling cercano di trovarsi bene con tutti. Si adattano bene alle comunità di umani, nani, elfi o gnomi e si rendono ben accetti e preziosi. Poiché la società degli umani muta più rapidamente di quella delle razze che vivono a lungo, spesso offre anche un maggior numero di opportunità da sfruttare, e questo è il motivo per cui spesso si trovano degli halfling nei territori umani.

Gli halfling che vivono nelle città di umani o nani spesso si uniscono in comunità molto salde. Per quanto lavorino volentieri con gli altri, il più delle volte stringono rapporti di amicizia solo tra loro. Altrettanto spesso si insediano in luoghi isolati, dove fondano villaggi autosufficienti.

È risaputo, tuttavia, che le comunità halfling si spostano in massa verso i posti che offrono nuove opportunità, per esempio laddove è stata appena aperta una nuova miniera, o dove una guerra devastante abbia reso difficile trovare abili lavoratori. Se le opportunità sono solo temporanee, la comunità potrebbe spostarsi nuovamente una volta terminato il periodo di necessità, o quando comunque si presenti un'opportunità nuova all'orizzonte. Se invece viene trovato qualcosa di duraturo, gli halfling si insediano e formano un nuovo villaggio. Il viaggio, invece, è lo stile di vita di alcuni altri gruppi, che si muovono con carri o barche da un luogo all'altro, senza avere una fissa dimora.

La divinità principale è Yondalla, la Benedetta, protettrice degli halfling. Yondalla promette benedizione e protezione a quanti seguono la sua guida, difendono i loro clan e si prendono cura della famiglia.

SOTTORAZZE

Le descrizioni precedenti sono proprie degli halfling piedilesti, la varietà più comune. Esistono altre due sottorazze importanti, che si differenziano dalla precedente nel modo che segue.

Spilungoni

Questo umanoide è alto un poco più della metà di un umano. Ha una corporatura magra ma atletica, la pelle e i capelli chiari.

Gli spilungoni sono in qualche modo rari tra la gente halfling.

Gli spilungoni sono alti 120 cm o più e pesano tra i 15 e i 18 kg. Di solito parlano l'Elfico oltre al Comune e all'Halfling, e infatti adorano la compagnia degli elfi.

Tratti degli spilungoni (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli degli halfling piedilesti, salvo ove espressamente indicato.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Come gli elfi, gli spilungoni che semplicemente passano entro 1,5 metri dalle porte segrete o nascoste possono effettuare una prova di Cercare come se le stessero attivamente cercando. Questo tratto sostituisce il bonus di +2 alle prove di Ascoltare dei piedilesti.

– Gli spilungoni sono meno atletici dei piedilesti e non ricevono bonus razziali alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

Halfling delle profondità

Questo umanoide è alto un poco meno della metà di un umano. Ha una corporatura robusta ma atletica, la pelle rosea, capelli lisci e neri e occhi scuri.

Questi halfling sono più bassi e robusti dei più comuni piedilesti. Gli halfling delle profondità sono alti circa 75 cm e pesano tra i 15 e i 18 kg. Amano molto le gemme e i raffinati lavori in muratura, e spesso lavorano come gioiellieri o tagliapietre. Si uniscono di rado agli umani e agli elfi, ma si trovano bene con i nani, e parlano correntemente il Nanico.

Tratti degli halfling delle profondità (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli degli halfling piedilesti, salvo ove espressamente indicato.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Esperto minatore: Come i nani, gli halfling delle profondità hanno un bonus razziale di +2 alle prove per notare strane opere in muratura. Anche qualcosa che non è pietra ma che è camuffata come pietra viene considerata una strana opera in muratura. Un halfling delle profondità che si avvicini semplicemente entro 3 metri a uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova di Cercare come se stesse effettivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro. Un halfling delle profondità può anche intuire la profondità, avvertendo la distanza approssimativa dalla superficie con la stessa naturalezza con cui un uomo avverte in che direzione è l'alto.

– Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare, se inerenti a pietre e metalli.

– Gli halfling delle profondità sono meno atletici dei piedilesti e non ricevono bonus razziali alle prove di Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

HOBGOBLIN

Hobgoblin, Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Goblinoide)
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3 cuoio borchiato, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1)
Attacco completo: Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o giavellotto +2 a distanza (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol -1
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8
Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +3, Osservare +2
Talenti: Allerta
Ambiente: Colline calde
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda (10-100 più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello), banda da guerra (10-24), o tribù (30-300 più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 2-4 lupi crudeli, e 1-4 ogre o 1-2 troll)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questo corpulento umanoide è alto circa 1,95 metri. Ha la pelle ricoperta di peluria, occhi ferini, e il naso e il mento piatti.

Gli hobgoblin sono i cugini più grandi dei goblin. Sono molto più aggressivi e meglio organizzati dei loro parenti più piccoli e combattono una guerra continua con gli altri umanoidi, soprattutto gli elfi.

Il colore dei peli varia tra il bruno rossastro intenso e il grigio scuro, con la pelle arancione o rosso-arancio scura. I maschi più grossi hanno il naso blu o rosso. Gli occhi sono giallognoli o marrone scuro, mentre i denti sono gialli. Tendono a vestire abiti con colori sgargianti, spesso rossi sangue e cuoio tinto di nero. Le armi vengono tenute affilate e in buono stato.

Gli hobgoblin parlano il Goblin e il Comune.

Molti degli hobgoblin che si incontrano lontano da casa sono combattenti; le statistiche si riferiscono a un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Gli hobgoblin sono creature con una grande comprensione della strategia e della tattica, in grado di portare a termine sofisticati piani di battaglia. Quando sono guidati da un capo dotato di tattica o buona strategia, la loro disciplina si dimostra un fattore decisivo. Odiano gli elfi e li attaccano sempre per primi, preferendoli agli altri nemici.

Abilità: Gli hobgoblin ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

L'hobgoblin combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

SOCIETÀ DEGLI HOBGOBLIN

Gli hobgoblin sono una razza di soldati: vivono per combattere e credono fermamente che la forza e l'abilità in combattimento siano le doti migliori sia dei singoli che dei capi. Un capo hobgoblin spesso è il più grosso e il più forte del gruppo, e mantiene la sua autorità imponendo una severa disciplina. Spesso le tribù di goblin e orchi hanno capi hobgoblin, che trattano gli altri umanoidi come inferiori. Talvolta, gli hobgoblin mercenari si mettono al servizio dei ricchi umanoidi malvagi.

La società degli hobgoblin è organizzata in bande tribali, ognuna fortemente gelosa del suo status e della sua reputazione. Spesso l'incontro tra bande rivali sfocia in violenza, quando le truppe non vengono tenute a bada adeguatamente. Solo un capo incredibilmente potente può convincere hobgoblin nemici a collaborare per qualche tempo. Ogni banda ha uno stendardo distintivo che porta sempre in battaglia come fonte di ispirazione, di unione e di guida delle truppe. In un gruppo o in una banda da guerra di hobgoblin si trovano quasi esclusivamente maschi. Le bande e le tribù comprendono anche le femmine che aiutano nella difesa. Gli hobgoblin non combattenti sono piccoli troppo giovani per combattere con efficacia.

Hobgoblin

Illus. di S. Wood

Solitamente le tane vengono scelte per le difese naturali presenti o per la possibilità di fortificare la zona. Di solito i luoghi preferiti sono i complessi di caverne, i dungeon, le rovine e le foreste. Le difese tipiche consistono in fossati, staccionate, cancelli, torrette di guardie, trabocchetti e baliste o catapulte rudimentali.

La maggioranza degli hobgoblin venera Maglubiyet, che è anche la divinità patrona dei goblin.

PERSONAGGI HOBGOBLIN

I capi hobgoblin tendono ad essere guerrieri o guerrieri/ladri. I chierici sono devoti a Maglubiyet e hanno accesso a due domini tra Distruzione, Inganno o Male. Molti degli hobgoblin incantatori, comunque, sono adepti e preferiscono gli incantesimi che infliggono danni.

I personaggi hobgoblin possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione.
- La velocità base sul terreno di un hobgoblin è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Linguaggi automatici: Comune, Goblin. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Infernale, Nanico, Orchesco.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1.

IDRA

Questa bestia sembra un grande rettile con una varietà di teste su lunghi colli sottili.

Le idre sono mostri simili a rettili con più di una testa, che possono fare a pezzi rapidamente anche i nemici con le armature migliori.

Hanno un colore che varia dal marrone grigiastro al marrone scuro, e il ventre è giallo chiaro o marrone chiaro. Gli occhi sono ambrati e i denti bianco-giallognoli. Un'idra è lunga circa 6 metri e pesa approssimativamente 2.000 kg.

Le idre non parlano.

COMBATTIMENTO

Un'idra può attaccare con tutte le sue teste senza penalità, anche se nel corso del round si muove o carica.

La si può uccidere tagliandole tutte le teste oppure trucidando il suo corpo. Per tagliare una testa, un avversario deve compiere con successo un tentativo di spezzare con un'arma tagliente (il giocatore dovrebbe dichiarare cosa vuole colpire prima di effettuare il tiro per colpire). Compiere un tentativo di spezzare provoca un attacco di opportunità, a meno che il nemico non abbia il talento Spezzare Migliorato. Un avversario può colpire le teste di un'idra da qualsiasi posizione in cui possa colpire l'idra stessa, poiché in combattimento la testa dell'idra si contorce e sferza. Un avversario può preparare un'azione per tentare di spezzare la testa di un'idra quando la creatura lo morde.

Ognuna delle teste di un'idra ha punti ferita pari al normale totale punti ferita della creatura, diviso per il suo numero di teste iniziale. Per esempio, se un'idra a cinque teste ha 52 pf, 10 o più danni tagliano una testa (52 : 5 = 10,4, arrotondato per difetto a 10). Perdere una testa infligge danni al corpo pari alla metà dei normali punti ferita della testa. Un riflesso naturale sigilla l'apertura sul collo in modo da evitare un'ulteriore perdita di sangue. L'idra non può più attaccare con la testa che è stata tagliata, ma non subisce altre penalità.

Ogni volta che viene tagliata una testa, dal collo reciso ricrescono due nuove teste in 1d4 round. Un'idra non può mai avere più del doppio del suo numero originario di teste in ogni momento, e tutte le teste extra che crescono oltre il suo numero iniziale avvizziscono e muoiono nel giro di un giorno. Per impedire che al posto di una testa tagliata ne ricrescano due, al collo reciso devono essere inflitti almeno 5 danni da fuoco o da acido (un attacco di contatto per colpire) prima che compaiano le nuove teste. Un'arma infuocata (o con un effetto simile) infligge i suoi danni da energia al collo reciso nello stesso colpo con cui taglia la testa. I danni da fuoco o da acido in

DIETRO IL SIPARIO: IDRE

Le idre sono state pensate come mostri difficili da sconfiggere con metodi convenzionali. I personaggi senza il talento Spezzare Migliorato troveranno difficile e pericoloso attaccare con la tecnica di mozzare le teste del mostro, e la capacità di guarigione rapida dell'idra implica che i danni inflitti al suo corpo vengono curati rapidamente. L'idra soddisferà i personaggi che hanno il talento Spezzare Migliorato e i gruppi che imparano a coordinare i loro attacchi con efficacia.

	Idra a cinque teste Bestia magica Enorme	Idra a sei teste Bestia magica Enorme	Idra a sette teste Bestia magica Enorme
Dadi Vita:	5d10+28 (55 pf)	6d10+33 (66 pf)	7d10+38 (77 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura:	15 (-2 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 14	16 (-2 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15	17 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+5/+16	+6/+17	+7/+19
Attacco:	5 morsi +6 in mischia (1d10+3)	6 morsi +8 in mischia (1d10+3)	7 morsi +10 in mischia (1d10+4)
Attacco completo:	5 morsi +6 inmischia (1d10+3)	6 morsi +8 in mischia (1d10+3)	7 morsi +10 in mischia (1d10+4)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 15, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 16, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 17, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +5, Vol +3	Temp +10, Rifl +6, Vol +4	Temp +10, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche:	For 17, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9	For 17, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9	For 19, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9
Abilità:	Ascoltare +6, Nuotare +11, Osservare +6	Ascoltare +6, Nuotare +11, Osservare +7	Ascoltare +7, Nuotare +12, Osservare +7
Talenti:	Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (morso), Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (morso), Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro
Ambiente:	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	4 (normale); 6 (crio- o piro-)	5 (normale); 7 (crio- o piro-)	6 (normale); 8 (crio- o piro-)
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

	Idra a otto teste Bestia magica Enorme	Idra a nove teste Bestia magica Enorme	Idra a dieci teste Bestia magica Enorme
Dadi Vita:	8d10+43 (87 pf)	9d10+48 (97 pf)	10d10+53 (108 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura:	18 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17	19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18	20 (-2 taglia, +1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+8/+20	+9/+22	+10/+23
Attacco:	8 morsi +11 in mischia (1d10+4)	9 morsi +13 in mischia (1d10+5)	10 morsi +14 in mischia (1d10+5)
Attacco completo:	8 morsi +11 in mischia (1d10+4)	9 morsi +13 in mischia (1d10+5)	10 morsi +14 in mischia (1d10+5)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 18, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 19, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 20, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +7, Vol +4	Temp +11, Rifl +7, Vol +5	Temp +12, Rifl +8, Vol +3
Caratteristiche:	For 19, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9	For 21, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9	For 21, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9
Abilità:	Ascoltare +7, Nuotare +12, Osservare +8	Ascoltare +8, Nuotare +13, Osservare +8	Ascoltare +8, Nuotare +13, Osservare +9
Talenti:	Arma Focalizzata (morso), Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro
Ambiente:	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)
Organizzazione	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7 (normale); 9 (crio- o piro-)	8 (normale); 10 (crio- o piro-)	9 (normale); 11 (crio- o piro-)
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

	Idra a undici teste Bestia magica Enorme	Idra a dodici teste Bestia magica Enorme
Dadi Vita:	11d10+58 (118 pf)	12d10+63 (129 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura:	21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20	22 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+11/+25	+12/+26
Attacco:	11 morsi +16 in mischia (1d10+6)	12 morsi +17 in mischia (2d8+6)
Attacco completo:	11 morsi +16 in mischia (1d10+6)	12 morsi +17 in mischia (2d8+6)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 21, visione crepuscolare, olfatto acuto	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 22, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +12, Rifl +8, Vol +5	Temp +13, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche:	For 23, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9	For 23, Des 12, Cos 20, Int 2, Sag 10, Car 9
Abilità:	Ascoltare +9, Nuotare +14, Osservare +9	Ascoltare +9, Nuotare +14, Osservare +10
Talenti:	Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento[B], Robustezza, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento[B], Robustezza,Volontà di Ferro
Ambiente:	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)	Paludi temperate (Crioidra: Paludi fredde) (Piroidra: Paludi calde)
Organizzazione	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	10 (normale); 12 (crio- o piro-)	11 (normale); 13 (crio- o piro-)
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	-	-
Modificatore di livello:	-	-

un effetto ad area (come per un incantesimo *palla di fuoco* o il soffio di un drago) potrebbero bruciare più colli recisi oltre a infliggere danni al corpo dell'idra. Un'idra non muore per la perdita delle teste fino a che tutte le sue teste non sono state tagliate e i colli recisi cauterizzati dal fuoco o dall'acido.

Il corpo di un'idra può essere trucidato proprio come quello di qualsiasi altra creatura, ma le idre possiedono guarigione rapida (vedi sotto) e difficilmente vengono sconfitte in questo modo. Qualsiasi attacco che non sia (o non possa essere) un tentativo di spezzare una testa ha effetto sul corpo. Ad esempio, gli effetti ad area infliggono danni al corpo dell'idra, non alle sue teste. Gli effetti magici mirati a un bersaglio non possono tagliare le teste di

un'idra (e quindi devono essere diretti contro il corpo) a meno che non infliggano danni taglienti e non possano essere usati per compiere tentativi di spezzare.

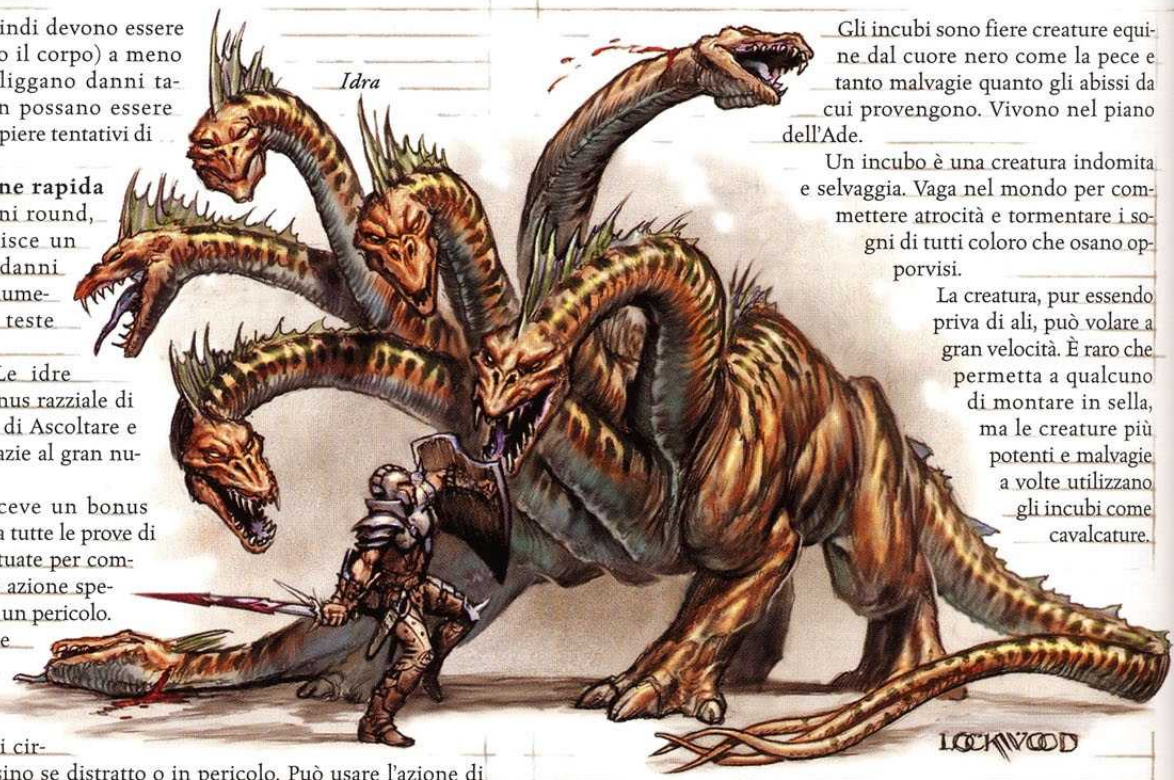
Guarigione rapida (Str): Ad ogni round, un'idra guarisce un numero di danni pari a 10 + il numero delle sue teste iniziale.

Abilità: Le idre hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare, grazie al gran numero di teste.

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

Talenti: Il talento Riflessi in Combattimento permette all'idra di usare tutte le teste per compiere attacchi di opportunità.

Idra



Incubo illus. di T. Lockwood

CRIOIDRA

Bestia magica Enorme (Freddo)

È un'idra violacea che può soffiare getti di gelo alti e larghi 3 metri, e lunghi 6 metri. Ogni testa soffia una volta ogni 1d4 round. Ogni getto infligge 3d6 danni da freddo per testa. Un tiro salvezza sui Riflessi superato dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è 10 + 1/2 del numero originario delle teste dell'idra + il modificatore di Cos dell'idra.

Gli attacchi basati sul freddo non possono impedire al collo reciso di una crioidra di far ricrescere le nuove teste (poiché una crioidra è immune al freddo), ma ci riescono 5 danni da fuoco.

PIROIDRA

Bestia magica Enorme (Fuoco)

È un'idra rossiccia che può soffiare getti di fuoco alti e larghi 3 metri, e lunghi 6 metri. Ogni testa soffia una volta ogni 1d4 round. Ogni getto infligge 3d6 danni da fuoco per testa. Un tiro salvezza sui Riflessi superato dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è 10 + 1/2 del numero originario delle teste dell'idra + il modificatore di Cos dell'idra.

Gli attacchi basati sul fuoco non possono impedire al collo reciso di una piroidra di far ricrescere le nuove teste (poiché una piroidra è immune al fuoco), ma ci riescono 5 danni da freddo.

INCUBO

A prima vista, questa creatura sembra un cavallo grande e forte, dal manto nero come la pece. Visto da vicino, tuttavia, si scopre la sua vera natura. Le fiamme ardono sotto i suoi zoccoli ferrati, fuoriescono dalle sue narici, e divampano nel profondo dei suoi occhi scuri.

Gli incubi sono fiere creature equine dal cuore nero come la pece e tanto malvagie quanto gli abissi da cui provengono. Vivono nel piano dell'Ade.

Un incubo è una creatura indomita e selvaggia. Vaga nel mondo per commettere atrocità e tormentare i sogni di tutti coloro che osano opporvisi.

La creatura, pur essendo priva di ali, può volare a gran velocità. È raro che permetta a qualcuno di montare in sella, ma le creature più potenti e malvagie a volte utilizzano gli incubi come cavalcature.

Un incubo è all'incirca della stessa taglia di un cavallo da guerra leggero.

COMBATTIMENTO

Un incubo combatte mordendo con le sue zanne viperine e sferrando calci con le sue zampe possenti. Un incubo può combattere con un cavaliere in sella, ma quest'ultimo non può a sua volta combattere a meno che non superi una prova di Cavalcare.

Le armi naturali di un incubo, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Incubo

Zoccoli infuocati (Sop): Un calcio (sferrato con gli zoccoli) dell'incubo dà fuoco agli oggetti infiammabili.

Fumo (Sop): Un incubo, nell'impeto della battaglia, sbuffa e nitrisce con rabbia. Questa sbuffata produce un cono di 3 metri di fumo caldo e solforoso che soffoca e acceca gli avversari. Chiunque si trovi nel cono deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e ai danni, fino a 1d6 minuti dopo essere usciti dal cono. Il cono dura 1 round e l'incubo, quando è il suo turno, lo può usare una volta per round con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

L'incubo, grazie al fumo prodotto, è sotto occultamento verso le creature entro 1,5 metri e sotto occultamento totale nei confronti delle creature che si trovano a 3 metri e oltre. Il fumo non compromette affatto la vista dell'incubo.

Forma eterea e proiezione astrale (Sop): Queste capacità funzionano come gli omonimi incantesimi (20° livello dell'incantatore); un incubo può utilizzare entrambe a volontà.

	Incubo Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio)	Incubo, Cauchemar Esterno Enorme (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita:	6d8+18 (45 pf)	15d8+105 (172 pf)
Iniziativa:	+6	+6
Velocità:	12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)	12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)
Classe Armatura:	24 (-1 taglia, +2 Des, +13 Naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22	26 (-2 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta:	+6/+14	+15/+33
Attacco:	Zoccolo +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 da fuoco)	Zoccolo +23 in mischia (2d6+10 più 1d4 fuoco)
Attacco completo:	2 zoccoli +9 in mischia (1d8+4 più 1d4 da fuoco) e morso +4 in mischia (1d8+2)	2 zoccoli +23 in mischia (2d6+10 più 1d4 fuoco) e morso +18 in mischia (2d6+5)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Zoccoli infuocati, fumo	Zoccoli infuocati, fumo
Qualità speciali:	Proiezione astrale, scurovisione 18 m, forma eterea	Proiezione astrale, scurovisione 18 m forma eterea
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +7, Vol +6	Temp +16, Rifl +11, Vol +10
Caratteristiche:	For 18, Des 15, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 12	For 31, Des 14, Cos 24, Int 16, Sag 12, Car 12
Abilità:	Ascoltare +12, Cercare +10, Concentrazione +12, Conoscenze (piani) +10, Diplomazia +3, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +10, Sopravvivenza +10 (+12 su altri piani e seguendo tracce)	Ascoltare +21, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cercare +21, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (piani) +21, Diplomazia +5, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +21, Percepire Intenzioni +19, Raggirare +19, Sopravvivenza +19 (+21 su altri piani e seguendo tracce)
Talenti:	Allerta, Correre, Iniziativa Migliorata	Allerta, Attacco Poderoso, Correre, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente:	Grigie Distese dell'Ade	Grigie Distese dell'Ade
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	5	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	7-10 DV (Grande); 11-18 DV (Enorme)	-
Modificatore di livello:	+4 (gregario)	+4 (gregario)

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un incubo; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

CAUCHEMAR

Il cauchemar è una specie di incubo molto ripugnante e maligno. La sola vista di uno di questi orrori eterni fa tremare di paura anche l'eroe più coraggioso.

Combattimento

La CD del tiro salvezza per il fumo emanato dal cauchemar (CD 24) dipende dal maggior numero di Dadi Vita e dal punteggio di Costituzione superiore.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 306 kg costituisce un carico leggero per un cauchemar; 307-612 kg un carico medio; 613-920 kg un carico pesante.

INEVITABILE

Gli inevitabili, provenienti dal piano legale neutrale di Mechanus, sono costrutti il cui unico scopo è quello di far rispettare le leggi naturali dell'universo.

Ogni tipo di inevitabile è progettato per trovare e punire un particolare tipo di trasgressore, e per dare la caccia a una persona o a un gruppo di persone che ha violato un principio fondamentale come "Il colpevole deve essere punito", "I patti devono essere rispettati" o "Tutti muoiono, prima o poi." Quando un inevitabile viene creato, riceve la sua prima missione, trova i trasgressori ed esegue la sentenza adeguata. La sentenza di solito è la morte, anche se alcuni inevitabili scelgono invece di imporre la correzione del torto in nome di coloro che lo hanno subito, usando *costrizione* o *sigillo di giustizia* per assicurarsi che il colpevole faccia ammenda. Fin dal suo primo passo, un inevitabile si concentra completamente sul suo obiettivo. Prosegue nella sua missione indipendentemente da quanto possa essere debole la traccia o disperata la sua riuscita. Alcuni inevitabili, non avendo modo di attraversare un oceano, si sono gettati tra le onde e hanno camminato sul fondo del mare, attraversandolo, per riemergere su un altro continente vari mesi dopo.

Gli inevitabili sono ossessionati dal dovere di inseguire le loro prede, ma hanno l'ordine di non coinvolgere gli innocenti. I complici dei trasgressori, invece, sono bersagli colpibili, il che a volte genera un conflitto nella loro programmazione. Anche gli inevitabili più efficaci vengono di tanto in tanto richiamati a Mechanus per essere riprogrammati.

Gli inevitabili si sacrificano volentieri per portare a termine la propria missione, ma non sono suicidi. Di fronte a una sconfitta imminente, sono pronti a ritirarsi e a cercare un modo per pareggiare le forze con gli avversari. Sono nemici determinati ma pazienti. Sono pronti ad allearsi con altri, se questo può aiutarli a compiere la loro missione, ma non rimangono mai alleati a lungo. Chiunque abbia trascorso molto tempo con un inevitabile sa bene che l'inevitabile è pronto a sacrificare un alleato senza pensarci due volte, se ciò gli permette di realizzare il suo scopo.

Quando un inevitabile porta a termine la sua impresa, inizia a vagare per l'ambiente circostante e a contemplare passivamente la vita attorno a sé. Quando scorge una nuova trasgressione al principio a cui è asservito, intraprende una nuova missione. Gli inevitabili risaltano spiccatamente quando sono in modalità d'osservazione in mezzo a una folla, ma sembrano indifferenti all'attenzione altrui. Chi viene a sapere di una statua di metallo dorato alta 3,6 metri che vaga per la campagna potrebbe decidere di raggiungerla e di esporle il suo caso, nella speranza che l'inevitabile decida di punire il trasgressore. La decisione dipende dalle idiosincrasie della programmazione dell'inevitabile, quindi non è affatto scontata.

Anche se possono assumere varie forme, tutti gli inevitabili sono creature composte da ingranaggi d'oro e d'argento, dotati di leve e pistoni là dove le creature in carne e ossa avrebbero dei muscoli. I loro occhi emanano un bagliore dorato.

A differenza di molti altri costrutti, gli inevitabili possiedono un punteggio di Intelligenza e sono in grado di pensare, imparare e ricordare.

Gli inevitabili parlano Abissale, Celestiale, Infernale e il linguaggio nativo del loro primo bersaglio.

COMBATTIMENTO

A meno che la loro stessa esistenza non venga minacciata, gli inevitabili si concentrano esclusivamente sul trasgressore a cui sono stati assegnati, ignorando completamente gli altri combattenti. Un inevitabile potrebbe attaccare chiunque ostacoli la sua avanza-

ta, ma tornerà subito ad ignorarlo non appena abbia la possibilità di concentrarsi di nuovo sulla sua preda. Gli inevitabili hanno a cuore la propria autodifesa; chiunque attacchi un inevitabile con quella che a loro appare come una forza letale, vengono immediatamente contrattaccati con una forza di pari intensità.

Le armi naturali di un inevitabile, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Guarigione rapida (Str): Un inevitabile guarisce di un certo numero di danni ogni round (specificato nella descrizione di ogni varietà), fintanto che è dotato di almeno 1 punto ferita. Tuttavia, i danni inflitti da armi caotiche guariscono a ritmo normale.

KOLYARUT

Costrutto Medio (Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 13d10+20 (91 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m in corazza di bande (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 27 (+1 Des, +10 naturale, +6 corazza di bande), contatto 11, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +9/+11
Attacco: Tocco del vampiro +11 contatto in mischia (5d6) o raggio di debilitazione +10 contatto a distanza (come incantesimo) o *spada lunga*+2 +13 in mischia (1d8+5/19-20) o schianto +11 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Tocco del vampiro +11/+6 contatto in mischia (5d6) o raggio di debilitazione +10 contatto a distanza (come incantesimo) o *spada lunga*+2 +13/+8 in mischia (1d8+5/19-20) o schianto +11/+6 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raggio di debilitazione, capacità magiche, tocco del vampiro
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/caotico, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 16
Abilità: Ascoltare +11, Camuffare +12, Cercare +5, Diplomazia +5, Osservare +11, Percepire Intenzioni +12, Raccogliere Informazioni +12, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Capacità Magica Rapida (*suggestione*), Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente
Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 14-22 DV (Medio); 23-39 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un umanoide dalla pelle rossa composto di parti meccaniche. Indossa un'armatura dorata decorata con fregi e una fluente tunica dorata. Porta con sé una spada scintillante e indossa una corazza di bande.

I kolyarut rappresentano la definitiva clausola deterrente di qualsiasi forma di contratto: applicano le loro punizioni su coloro che infrangono patti e giuramenti. In origine sono inviati da Mechanus per vendicare i più gravi tradimenti, ma una volta sul Piano Materiale danno la caccia a tutti i traditori, dai mercanti disonesti ai militari disertori. Chiunque infranga un patto potrebbe suscitare l'ira di un kolyarut, anche se di solito la creatura ignora i patti insignificanti e i giuramenti formulati avventatamente.

Zelekhut *Marut* *Kolyarut*

Prima di partire in una missione contro uno spergiuro, il kolyarut apprende quanto più possibile sul contratto o sul giuramento. Non è interessato a coloro che infrangono i patti accidentalmente o contro la loro volontà: solo chi infrange un patto volontariamente viola il principio che i kolyarut hanno il compito di far rispettare. Se non viene rispettato un contratto scritto, il kolyarut di solito porta con sé una copia del contratto.

I kolyarut sono gli inevitabili più loquaci, e fanno anche qualche tentativo di risultare piacevoli socialmente, magari rivolgendo un saluto adeguato prima di occuparsi del problema. Possono utilizzare *camuffare se stesso* per apparire come degli umanoidi normali... una soluzione utile quando devono agire in incognito per catturare la loro preda.

Combattimento

Come tutti gli inevitabili, i kolyarut sono abbastanza pazienti da studiare il loro bersaglio prima di attaccare. Si fanno un'idea ade-

guata delle difese e delle capacità del violatore della legge prima di entrare in battaglia. Quando combattono, cercano di porre fine al conflitto prima possibile, riducendo al minimo gli spargimenti di sangue e le menomazioni. Ma non lasciano che la preoccupazione per gli innocenti ostacoli o metta in pericolo la loro missione.

La tattica preferita di un kolyarut consiste nel fare uso di *invisibilità* o *camuffare se stesso* per avvicinarsi furtivamente, per poi eliminare la preda con la sua capacità di tocco del vampiro prima che possa reagire. I kolyarut non hanno alcuna remora a usare la loro capacità di tocco del vampiro sugli alleati per aumentare i propri poteri, se questo può servire a portare a termine la loro missione.

Le armi naturali di un kolyarut, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Raggio di debilitazione (Sop): Il kolyarut può proiettare un raggio nero di debilitazione su quei bersagli che si trovano entro 60 metri da lui. L'effetto è identico all'incantesimo *debilitazione* (13° livello dell'incantatore).

Capacità magiche: A volontà: *blocca persone* (CD 16),*camuffare se stesso, invisibilità, localizza creatura, paura* (CD 17), *rivela bugie* (CD 17), *suggestione* (CD 16); 1 volta al giorno: *blocca mostri* (CD 17), *sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana: *costrizione/cerca*. 13° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tocco del vampiro (Sop): Un kolyarut, con un attacco di contatto in mischia, può risucchiare energia vitale da un avversario, come per l'incantesimo *tocco del vampiro* (13° livello dell'incantatore).

Abilità: Un kolyarut ha un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

MARUT

Costrutto Grande (Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m in armatura completa (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura: 34 (-1 taglia, +1 Des, +16 naturale, +8 armatura completa), contatto 10, colto alla sprovvista 33
Attacco base/Lotta: +11/+27
Attacco: Schianto +22 in mischia (2d6+12 più 3d6 sonori o 3d6 elettricità)
Attacco completo: 2 schianti +22 in mischia (2d6+12 più 3d6 sonori o 3d6 elettricità)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Pugni del tuono e del fulmine, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 15/caotico, scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 25
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos -, Int 12, Sag 17, Car 18
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +10, Concentrazione +13, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +6, Osservare +16, Percepire Intenzioni +12, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (pugni), Colpo Terrificante, Incantare in Combattimento, Spingere Migliorato, Tempra Possente
Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 16-28 DV (Grande); 29-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura, protetta da un'armatura dorata sopra un corpo color onice, ha l'aspetto di un umanoide molto più grande di un umano e sembra fatto di parti meccaniche. Non ha armi né equipaggiamento.

I marut rappresentano l'ineluttabilità della morte. Perseguitano coloro che tentano di sfuggire alla tomba.

Chiunque tenti di utilizzare metodi innaturali per prolungare la propria vita (come un lich) potrebbe diventare il bersaglio di un marut. Coloro che arrivano a utilizzare misure drastiche per ingannare la morte in altri modi (come sacrificare centinaia di altri per non essere toccato da un'epidemia) potrebbero essere considerati a loro volta trasgressori. Coloro che fanno uso di magia per invertire la morte (come gli incantesimi *rianimare morti*, ad esempio) non sono degni dell'attenzione di un marut, a meno che non lo facciano ripetutamente, o su larga scala.

Quando un marut ha identificato il suo bersaglio, si limita ad avanzare con passo fermo e implacabile, senza fermarsi mai.

Combattimento

Una volta che un marut ha trovato il suo bersaglio, gli impone la morte che costui ha cercato di evitare. Coloro che sono sfuggiti alla morte attraverso la necromanzia potrebbero invece ricevere una *costrizione* e/o un *sigillo di giustizia* per essere riportati all'ordine. Un marut di solito usa *muro di forza* per bloccare eventuali vie di fuga, poi scatena *catena di fulmini* mentre si avvicina per entrare in mischia. Una volta arrivato, colpisce con i suoi pugni massicci, utilizzando *cerchio di morte* se è assalito da numerosi difensori. Colpisce eventuali incantatori avversari con ripetuti usi di *dissolvi magie superiore* e fa uso di *porta dimensionale* e *localizza creatura* per rintracciare coloro che fuggono.

Le armi naturali di un marut, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Pugni del tuono e del fulmine (Sop): Il pugno sinistro del marut emette un boato tonante ogni volta che colpisce qualcosa, infliggendo 3d6 danni sonori extra e rendendo assordato il bersaglio per 2d6 round (Tempra CD 31 nega la sordità). Il pugno destro trasmette una scarica elettrica per 3d6 danni da elettricità extra, e il bagliore del fulmine rende accecato il bersaglio per 2d6 round (Tempra CD 31 nega la cecità). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Forza e includono il talento Capacità Focalizzata del marut.

Capacità magiche: A volontà: *camminare nell'aria, comando superiore* (CD 19), *dissolvi magie superiore, infliggi ferite leggere di massa* (CD 19), *localizza creatura, paura* (CD 18), *porta dimensionale, visione del vero**; 1 volta al giorno: *catena di fulmini* (CD 20), *cerchio di morte* (CD 20), *muro di forza, sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana: *costrizione/cerca, spostamento planare* (CD 21), *terremoto* (CD 22). 14° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Abilità: Un marut ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Concentrazione e Osservare.

ZELEKHUT

Costrutto Grande (Extraplanare, Legale)
Dadi Vita: 8d10+30 (74 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 10,5 m in bardatura di piastre (7 quadretti), volare 12 m (media) in bardatura di piastre (8 quadretti); velocità base 15 m, volare 18 m (media)
Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +10 naturale, +8 bardatura di piastre), contatto 9, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Catena chiodata +10 in mischia (2d6+5 più 1d6 elettricità)
Attacco completo: 2 catene chiodate +10 in mischia (2d6+5 più 1d6 elettricità)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/caotico, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 20
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos -, Int 10, Sag 17, Car 15
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +9, Diplomazia +4, Osservare +9, Percepire Intenzioni +12, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)
Talenti: Attacco in Sella, Carica Devastante, Tempra Possente
Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7

Questa creatura composta di ingranaggi ha la forma di un centauro. Indossa un'armatura dorata decorata con fregi su una pelle color

alabastro. Non ha armi né equipaggiamento.

Gli zelekhut hanno l'incarico di dare la caccia a coloro che vorrebbero sottrarsi alla giustizia, specialmente coloro che tentano di evitare la punizione. Come esperti segugi, fanno uso di una combinazione di abilità naturali e di magia per trovare i fuggitivi ovunque essi si nascondano.

Uno zelekhut potrebbe inizialmente apparire piuttosto innocuo, ma quando sta per ingaggiare battaglia, fa uscire due catene chiodate dagli avambracci come azione gratuita. In modo simile, sulla schiena possono dispiegarsi due ali metalliche dorate. Anche ritrarre le catene chiodate o le ali è un'azione gratuita.

Combattimento

Una volta che uno zelekhut ha trovato il fuggitivo, sfrutta la sua velocità e le sue capacità magiche per coprire le eventuali vie di fuga. Poi immobilizza qualsiasi difensore mentre protegge eventuali passanti innocenti. Infine, cattura il fuggitivo con la sua catena chiodata, sbilanciandolo e disarmandolo se necessario. Se la sentenza è di morte, lo zelekhut la applica senza troppa confusione o retorica.

Le armi naturali di un zelekhut, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *ancora dimensionale, blocca persone* (CD 15), *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, localizza creatura, paura* (CD 16), *visione del vero*; 3 volte al giorno: *blocca mostri* (CD 17), *sigillo di giustizia*; 1 volta alla settimana: *costrizione inferiore* (CD 16). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Abilità: Uno zelekhut ha un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Percepire Intenzioni.

Talenti: A causa della sua forma da centauro, uno zelekhut si qualifica per i talenti come se avesse il talento Combattere in Sella.

Ippogrifo

IPPOGRIFO

Bestia magica 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: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 13, Car 8
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +8
Talenti: Schivare, Virare
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (7-12)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Grande), 7-9 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa bestia ha il torso e le zampe posteriori di un cavallo e le zampe anteriori, le ali e la testa di un'aquila gigante.

Gli ippogrifi sono creature volanti aggressive che uniscono i tratti distintivi dei cavalli a quelli delle aquile giganti. Sono onnivori voraci, pronti a cacciare gli umanoidi tanto quanto ogni altra preda.

Sono molto territoriali e difendono le zone di caccia e di pascolo preferite tenendo lontani gli intrusi con una ferocia insolita. Spesso il loro raggio di azione si estende a 5d10 x 1,5 km dal nido, in cui gli adulti lasciano i cuccioli mentre vanno a caccia. Comunque, i piccoli non sono mai privi di difese. Il più delle volte scoprire un nido di ippogrifi significa anche incontrare degli adulti.

Un esemplare tipico diventa lungo circa 2,7 metri, con un'apertura alare di 6 metri, e del peso di 500 kg.

COMBATTIMENTO

Gli ippogrifi si lanciano in picchiata sulle prede e le colpiscono con le zampe artigliate anteriori. Quando non possono gettarsi in picchiata, attaccano con gli artigli e il becco.

Le coppie e gli stormi attaccano insieme, tuffandosi in picchiata più volte per scacciare o uccidere gli intrusi. Si battono fino alla morte per difendere i loro nidi e i cuccioli, che in molte aree civilizzate vengono ricercati e ben pagati, essendo ottime montature alate.

Abilità: Gli ippogrifi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

ADDESTRARE UN IPPOGRIFO

Un ippogrifo deve essere addestrato prima di poter trasportare un cavaliere in combattimento. Addestrare un ippogrifo richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Per cavalcare un ippogrifo è necessaria una sella esotica. Un ippogrifo può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare anch'egli se non effettua con successo una prova di Cavalcare.

Le uova di ippogrifo valgono 2.000 mo l'una sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 3.000 mo l'uno. Gli addestratori professionisti richiedono 1.000 mo per allevare o addestrare un ippogrifo.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un ippogrifo; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante.

KRAKEN

Bestia magica Mastodontica (Acquatico)
Dadi Vita: 20d10+180 (290 pf)
Iniziativa: +4

Velocità: Nuotare 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-4 taglia, +14 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +20/+44
Attacco: Tentacolo +28 in mischia (2d8+12/19-20)
Attacco completo: 2 tentacoli +28 in mischia (2d8+12/19-20) e 6 braccia +23 in mischia (1d6+6) e morso +23 in mischia (4d6+6)
Spazio/Portata: 6 m /4,5 m (18 m con tentacoli, 9 m con braccia)
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare 2d8+12 o 1d6+6
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare, capacità magiche
Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +12, Vol +13
Caratteristiche: For 34, Des 10, Cos 29, Int 21, Sag 20, Car 20
Abilità: Ascoltare +30, Cercare +28, Concentrazione +21, Conoscenze (geografia) +17, Conoscenze (natura) +16, Diplomazia +7, Intimidire +16, Nascondersi +0, Nuotare +20, Osservare +30, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +16
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 21-32 DV (Mastodontico), 33-60 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un'immensa seppia, con un corpo affusolato, due occhi spalancati e una massa di tentacoli. Il corpo è lungo circa 9 metri ed è protetto da vari strati di solida muscolatura.

I kraken, signori di intere regioni subacquee, sono aggressivi, crudeli e intelligentissimi. Anche se è difficile vedere in superficie uno di questi colossi, le leggende narrano di navi trascinate sott'acqua e di isole rimaste prive di vita dopo l'attacco di questi mostri.

Le tane dei kraken si trovano a migliaia di metri sotto la superficie dell'oceano. Spesso consistono in enormi complessi di caverne che includono zone d'aria respirabile, dove vengono imprigionati e allevati schiavi umanoidi utili a servire e nutrire i loro signori.

Sei dei tentacoli della bestia sono braccia più corte, lunghe circa 9 metri, mentre gli altri due misurano approssimativamente 18 metri e sono coperti di uncini acuminati. La bocca, simile a un becco, si trova nel punto in cui i tentacoli si uniscono alla parte inferiore del corpo.

I kraken parlano il Comune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

I nemici vengono colpiti prima con i tentacoli uncinati, poi afferrati e stritolati con le braccia, oppure trascinati nelle enormi fauci. Un avversario può compiere tentativi di spezzare contro i tentacoli o le braccia del kraken come se fossero armi. I tentacoli hanno 20 punti ferita, e le braccia 10 punti ferita. Se il kraken è attualmente impegnato a lottare con un bersaglio con un tentacolo o un braccio, di solito usa un altro arto per compiere il suo attacco di opportunità contro il tentativo di spezzare. Tagliare un tentacolo o un braccio di un kraken infligge al kraken danni pari alla metà del normale totale punti ferita dell'arto. Un kraken generalmente si ritira dal combattimento se perde entrambi i tentacoli o tre delle braccia. Gli arti tagliati di un kraken ricrescono in 1d10+10 giorni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il kraken deve colpire con un attacco con il tentacolo o con il braccio. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolarlo.

Stritolare (Str): Un kraken infligge danni automatici con il tentacolo o con il braccio con una prova di lotta effettuata con successo.

Propulsione (Str): Una volta per round il kraken può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 84 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Nuvola di inchiostro (Str): Il kraken può emettere un nuvola di inchiostro nero in una propagazione di 24 metri, una volta ogni minuto, come azione gratuita. La nuvola fornisce occultamento totale, che il kraken di solito sfrutta per scappare dalle battaglie che sta perdendo. Le creature che si trovano all'interno della nuvola vengono considerate immerse nell'oscurità.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico, controllare venti, dominare animali* (CD 18), *resistere all'energia*. 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

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

Kraken

KRENSHAR

Bestia magica Media
Dadi Vita: 2d10 (11 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Morso +2 in mischia (1d6)
Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d6) e 2 artigli +0 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spaventare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 13
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +4, Saltare +9
Talenti: Multiattacco, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: +2

SARDINHA

Questa creatura sembra combinare i tratti peggiori di un lupo e di una iena. Ha un mantello ispido e maculato, una criniera irsuta lungo la schiena e una lunga coda folta.

Krenshar

Il krenshar è uno strano carnivoro simile a un felino con la pelle estremamente flessibile sulla testa.

Un individuo tipico è lungo 1,2 o 1,5 metri e ha la testa stretta e allungata. Pesa circa 88 kg. Maschi e femmine cacciano insieme e preferiscono cibarsi di greggi di animali, ma quando il cibo scarseggia non disdegnano gli umanoidi. Tra loro sono molto socievoli e talvolta i tentativi di addomesticarne i cuccioli ha prodotto compagni fedeli e feroci. Per il resto, si comportano come i grandi felini comuni. Ogni tana contiene un numero di cuccioli pari alla metà del totale degli adulti.

COMBATTIMENTO

I krenshar utilizzano esploratori solitari per spingere le prede al centro del branco in attesa. Questi esploratori emergono rapidi dai loro nascondigli, sfruttano la loro capacità di spaventare le vittime e poi le inseguono fino a raggiungere il luogo di attacco del resto del branco.

Spaventare (Str o Sop): Come azione standard, il krenshar può ritrarre la pelle dalla propria testa, lasciando scoperte le ossa del teschio e i muscoli. Questo di solito è sufficiente a spaventare i nemici (considerarlo come una prova di Raggirare con un bonus di +3).

L'unione di questa capacità con uno stridio acuto produce un effetto sconvolgente che funziona come l'incantesimo *spaventare* lanciato da un incantatore di 3° livello (Volontà CD 13 parziale). Se supera il tiro salvezza, una creatura non può più essere soggetta alla capacità di spaventare dello stesso krenshar per 24 ore. Lo stridio non ha effetto sugli altri krenshar. Questo è un effetto di paura sonoro che influenza la mente e soprannaturale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: I krenshar hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Saltare.

KUO-TOA

Umanoide mostruoso Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 15 m
Classe Armatura: 16 (+6 naturale) o 18 (+6 naturale, +2 scudo pesante di legno), contatto 10, colto alla sprovvista 16 o 18
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Lancia corta +3 in mischia (1d6+1) o morso +3 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Lancia corta +3 in mischia (1d6+1) e morso -2 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fulmine, bastone tenaglia
Qualità speciali: Appiccicare, anfibio, immunità al veleno e alla paralisi, vista acuta, cecità alla luce, resistenza all'elettricità 10, scivolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 8
Abilità: Artigianato o Conoscenze (una qualsiasi) +4, Artista della Fuga +8, Ascoltare +7, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +3, Nuotare +9, Osservare +11
Talenti: Allerta[B], Tempra Possente
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Pattuglia (2-4 più 1 esecutore di 3° livello), squadra (6-11 più 1 o 2 esecutori di 3° livello, 1 o 2 sovrintendenti di 4° livello e 1 guerriero di 8° livello), banda (20-50 più 100% non combattenti più 2 esecutori di 3° livello, 2 guerrieri di 8° livello e 1 guerriero di 10° livello) o tribù (40-400 più 1 esecutore di 3° livello ogni 20 adulti, 1 sovrintendente di 4° livello, 4 guerrieri di 8° livello, 1 esecutore di 10° livello e 2 guerrieri di 10° livello)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Questo umanoide è un po' più basso di un umano. Il corpo arrotondato è coperto da scaglie sottili che gli conferiscono un aspetto tarchiato. Le braccia e le gambe sono smilze, sembrano fragili e terminano con grandi mani e ampi piedi molto simili a pinne. La testa, lunga e arrotondata, è simile a quella dei pesci, e mostra occhi bulbosi nero-argentei e una grande bocca piena di denti acuminati.

Kuo-toa

I kuo-toa sono antichi umanoidi acquatici noti per il loro aspetto sinistro e le tendenze diaboliche.

Anche se la maggior parte degli individui evita queste disgustose creature, talvolta è semplicemente impossibile non avere contatti con loro. I kuo-toa conoscono bene le antiche e dimenticate creature malvagie che si nascondono nelle zone più profonde dell'oceano.

Un kuo-toa medio è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 80 kg.

Per quanto il colore tipico dei kuo-toa sia grigio-argento, la loro pigmentazione cambia con l'umore. Se sono arrabbiati sono rosso scuro, e quando invece sono spaventati diventano grigio chiaro o addirittura bianchi. Intorno ai kuo-toa l'aria puzza sempre di pesce marcio.

I kuo-toa parlano il Kuo-toan, il Sottocomune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

Le armi e le tattiche dei kuo-toa variano molto a seconda dell'addestramento e delle abilità del singolo individuo. Solitamente i kuo-toa guerrieri combattono in formazione, e scagliano le loro lance prima di prendere parte alla mischia.

Fulmine (Sop): Se due o più kuo-toa chierici (detti "esecutori") lavorano insieme, possono generare un colpo di fulmine ogni 1d4 round. Per far partire il fulmine devono unire le mani, ma mentre lo preparano è sufficiente che rimangano entro 9

metri l'uno dall'altro. La scarica infligge 1d6 danni da elettricità per ogni esecutore, ma è possibile dimezzare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13 + il numero di esecutori).

Bastone tenaglia: Molti kuo-toa guerrieri e tutti gli esecutori di livello 7° o superiore portano con sé quest'arma esotica di taglia Grande. Il bastone tenaglia infligge 1d10 danni contundenti, minaccia un colpo critico con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Ha una portata di 3 metri e non può essere usato contro avversari adiacenti. Se chi lo usa colpisce un nemico di taglia almeno Piccola ma non superiore a Grande, può cercare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se chi lo impugna vince la prova di lotta, il bastone riesce a trattenere l'avversario e lo afferra, infliggendogli 1d10 danni per ogni round in cui continua a trattenerlo.

Appiccicare (Str): L'olio naturale che ricopre il corpo viene usato, insieme ad altri materiali, per dare agli scudi un effetto simile a quello della carta moschicida, in modo che trattenga gli oggetti o le creature che lo toccano. Chiunque fallisca un attacco in mischia contro un kuo-toa, deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per evitare che la propria arma si appiccichi allo scudo del kuo-toa e gli venga strappata di mano. Le creature che usano armi naturali sono automaticamente ingaggiate in lotta se rimangono appiccicate. Un kuo-toa necessita di 1 ora e di materiali speciali del costo di 20 mo per rendere appiccicoso uno scudo. L'effetto appiccicoso rimane efficace fino a tre giorni o finché non vi si appiccica qualcuno o qualcosa (nel qual caso lo scudo non può intrappolare altri oggetti, poiché l'effetto appiccicoso è stato usato). Strappare un'arma o un arto appiccicato da uno scudo richiede una prova di Forza con CD 20.

Anfibio (Str): Nonostante respirino per mezzo delle branchie, i kuo-toa sono in grado di sopravvivere per un tempo indefinito anche sulla terraferma.

Vista acuta (Str): I due occhi indipendenti garantiscono ai kuo-toa una vista eccellente. La messa a fuoco è così precisa da poter vedere una creatura o un oggetto in movimento anche se questo è invisibile o etereo. Per non essere notati, è necessario restare completamente immobili.

Cecità alla luce (Str): L'esposizione improvvisa alla luce intensa (come quella del sole, o di un incantesimo *luce diurna*) acceca i kuo-toa per 1 round. Nei round successivi, sono abbagliati quando agiscono in piena luce.

Scivolare (Str): Tutti i kuo-toa secernono una sostanza oleosa che li ricopre, rendendoli difficili da afferrare o intrappolare con un calappio. Le ragnatele, siano esse magiche o normali, non hanno effetto sui kuo-toa, che di norma sfuggono alla maggior parte delle forme di costrizione.

Abilità: I kuo-toa hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga e di +4 alle prove di Cercare e Osservare.

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

SOCIETÀ DEI KUO-TOA

I kuo-toa vivono in comunità sotterranee ben fornite di polle per lo svago e per l'accoppiamento. Si riproducono come i pesci, e crescono i cuccioli in specchi d'acqua particolari fino a quando non sviluppano le capacità anfibie (circa un anno dopo lo schiudersi delle uova).

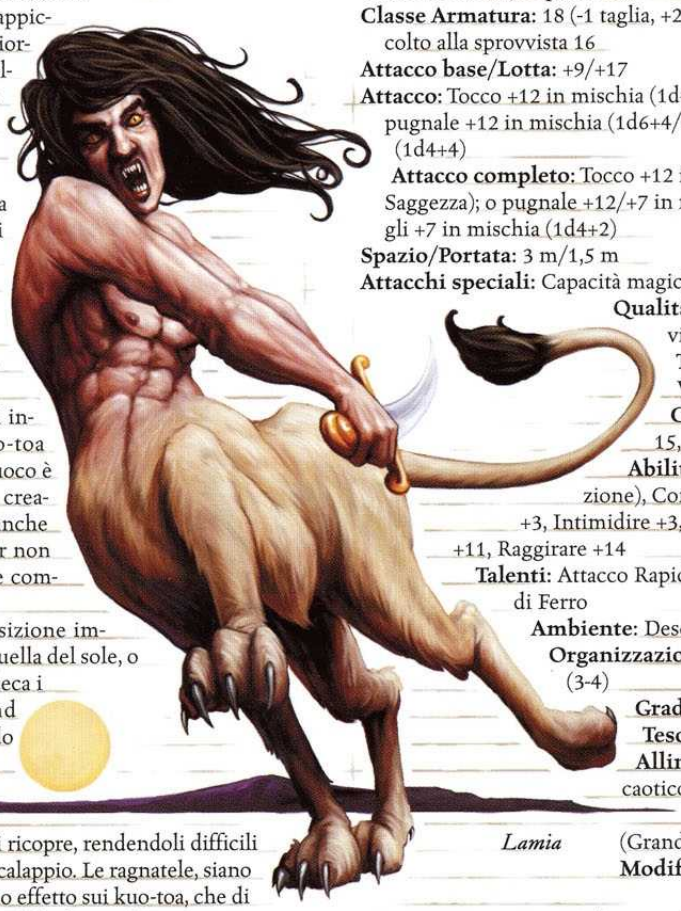
Grazie agli sforzi degli esecutori, virtualmente tutti i kuo-toa sono devoti fedeli della dea Blibdoolpoolp, che chiamano la Madre del Mare. Ogni comunità kuo-toa le dedica almeno un piccolo santuario. Le comunità più grandi che hanno templi maggiori fungono da centri di fede per gli insediamenti minori. Sono anche i più grandi centri di sviluppo economico e politico. Praticamente tutte le comunità kuo-toa accettano i drow e i loro servitori, dai quali acquistano merci e servizi, per quanto provino per essi un forte odio e molta paura. Questa inimicizia porta sovente a piccoli scontri e a rapimenti tra le due società.

PERSONAGGI KUO-TOA

La classe preferita dai kuo-toa è quella del ladro. La maggior parte dei capi kuo-toa sono chierici/ladri o chierici (esecutori). I kuo-toa chierici sono devoti a Blibdoolpoolp e hanno accesso a due domini tra i seguenti: Acqua, Distruzione o Male. Esistono anche kuo-toa monaci, detti sovrintendenti.

LAMIA

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 9d10+9 (58 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Tocco +12 in mischia (1d4 risucchio di Saggezza) o pugnale +12 in mischia (1d6+4/19-20) o artiglio +12 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: Tocco +12 in mischia (1d4 risucchio di Saggezza); o pugnale +12/+7 in mischia (1d6+4/19-20) e 2 artigli +7 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, risucchio di Saggezza
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 12, Int 13, Sag 15, Car 12
Abilità: Camuffare +1 (+3 recitazione), Concentrazione +10, Diplomazia +3, Intimidire +3, Nascondersi +11, Osservare +11, Raggirare +14
Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, Volontà di Ferro
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +4



Lamia

Illus. di B. Despain

Questa creatura assomiglia a un incrocio tra un umano estremamente attraente e un leone molto magro. Il torso sembra umano sopra al corpo di un leone.

I lamia sono creature malvagie e crudeli che provano piacere nel provocare sofferenza. Colpiscono soprattutto chi serve la causa del bene.

Un lamia tipico è lungo circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 350 kg.

COMBATTIMENTO

Anche se un lamia è potente e pericoloso in uno scontro ravvicinato, non ha il coraggio di combattere lealmente. Sfrutta le sue capacità di illusione per attirare i nemici in situazioni pericolose, e poi usa il talento Attacco Rapido per balzare fuori dall'ombra e ri-

succhiare la Saggezza del suo avversario. Quando ha prosciugato la volontà della sua vittima, usa le sue capacità di ammaliamento per ingannare e adescare l'anima sfortunata. Un lamia costretto allo scontro fisico attacca con un pugnale in una delle sue mani umane e un paio di artigli da leone.

Capacità magiche: A volontà: *camuffare se stesso, ventriloquio*; 3 volte al giorno: *charme sui mostri* (CD 15), *immagine maggiore* (CD 14), *immagine speculare, suggestione* (CD 14); 1 volta al giorno: *sonno profondo* (CD 14). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Risucchio di Saggezza (Sop): Ogni volta che colpisce con il suo attacco di contatto in mischia, un lamia risucchia 1d4 punti di Saggezza. (A differenza di altri tipi di attacchi con risucchio di caratteristiche, un lamia non guarisce alcun danno quando usa il suo risucchio di Saggezza). Spesso cerca di usare questa capacità all'inizio del combattimento, per rendere l'avversario meno resistente a *charme sui mostri* e *suggestione*.

Abilità: I lamia hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Raggirare.

LAMMASU

Questa creatura ha il corpo marrone dorato di un leone, le ali di un'aquila gigante e il viso umano.

I lammasu sono creature nobili, sempre tese a ricercare il benessere e la sicurezza di tutti gli esseri buoni.

Spesso vivono in vecchi templi abbandonati o tra le rovine di zone isolate, dove contemplano come meglio combattere l'influenza del male sul mondo. Talvolta gli avventurieri li cercano per beneficiare della loro saggezza e della loro conoscenza dei misteri più antichi. I lammasu trattano cordialmente le creature e gli esseri buoni, e spesso offrono il proprio aiuto se questi stanno combattendo attivamente il male. Tollerano le creature neutrali, ma le tengono d'occhio con attenzione. Non sopportano la presenza di creature malvagie, e le attaccano a vista.

Il lammasu ha un portamento e un modo di fare nobile e austero, anche se a volte si mostra molto sensibile.

Un tipico lammasu è lungo circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 250 kg.

I lammasu parlano il Comune, il Draconico e il Celestiale.

COMBATTIMENTO

I lammasu attaccano con gli incantesimi, oppure con gli artigli taglienti come rasoi. Partecipano quasi sempre ai combattimenti se vi sono creature buone minacciate da altre malvagie.

Incantesimi: I lammasu lanciano incantesimi come chierici di 7° livello, e possono scegliere gli incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico, più due tra i seguenti domini: Bene, Conoscenza, Guarigione o Legge.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1° - *benedizione* (2), *favore divino, individuazione del male, protezione dal male*, scudo entropico*; 2° - *aiuto*, forza del toro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, ristorare inferiore*; 3° - *cerchio magico contro il male*, dissolvi magie, luce diurna, rimuovi maledizione*; 4° - *neutralizza veleno, punizione sacra**.

*Incantesimo di dominio. Domini: Bene e Guarigione.

Cerchio magico contro il male (Sop): I lammasu irradiano costantemente un cerchio magico contro il male, che ha effetto in un raggio di 6 metri.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *invisibilità superiore* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *porta dimensionale*. 7° livello dell'incantatore.

Assaltare (Str): Se un lammasu carica un nemico, può compiere un attacco completo, inclusi i due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +12 in mischia, 1d6+3 danni.

Abilità: I lammasu hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, 1 volta al giorno, 6d8 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza.

	Lammasu **Bestia magica Grande**	**Protettore dorato (Lammasu celestiale mezzo-drago)** **Drago Grande**
Dadi Vita:	7d10+21 (59 pf)	10d12+60 (125 pf)
Iniziativa:	+1	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti), volare 18 m (media)	9 m (6 quadretti), volare 18 m (media)
Classe Armatura:	20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19	29 (-1 taglia, +3 Des, +14 naturale, +2 *bracciali dell'armatura*+2, +1 *anello di protezione*+1), contatto 13, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta:	+7/+17	+10/+23
Attacco:	Artiglio +12 in mischia (1d6+6)	Artiglio +19 in mischia (1d6+9)
Attacco completo:	2 artigli +12 in mischia (1d6+6)	Artiglio +19 in mischia (1d6+9) e morso +13 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Assaltare, artigliare 1d6+3, incantesimi	Arma a soffio, assaltare, punire il male, artigliare 1d6+4, incantesimi
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, capacità magiche	Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 15
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +8, Vol +7	Temp +13, Rifl +12, Vol +10
Caratteristiche:	For 23, Des 12, Cos 17, Int 16, Sag 17, Car 14	For 28, Des 17, Cos 22, Int 18, Sag 20, Car 18
Abilità:	Ascoltare +13, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +13, Diplomazia +4, Osservare +15, Percepire Intenzioni +13	Ascoltare +18, Cercare +17, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (piani) +17, Diplomazia +19, Osservare +20, Percepire Intenzioni +18, Sapienza Magica +19, Sopravvivenza +18 (+20 su altri piani e seguendo tracce)
Talenti:	Combattere alla Cieca, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (artiglio), Combattere alla Cieca, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente:	Deserti temperati	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	8	13
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale buono	Sempre legale buono
Avanzamento:	8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)	11-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	+5	+10

PROTETTORE DORATO (LAMMASU CELESTIALE MEZZO-DRAGO)

Figlio di un lammasu celestiale e di un drago d'oro, il protettore dorato si è trasferito sul Piano Materiale per combattere ancora più attivamente il male.

Combattimento

Le armi naturali di un protettore dorato devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, 1 volta al giorno, 6d8 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un protettore dorato può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 10 danni extra contro un nemico malvagio.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/7/5/4/3; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1° - *benedizione* (2), *favore divino* (2), *individuazione del male, protezione dal male*, scudo entropico*; 2° - *aiuto*, forza del toro, resistenza dell'orso, resistere all'energia, ristorare inferiore*; 3° - *cerchio magico contro il male*, dissolvi magie, luce diurna, rimuovi maledizione*; 4° - *congedo, neutralizza veleno, punizione sacra**.

*Incantesimo di dominio. Domini: Bene e Guarigione.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +19 in mischia, 1d6+4 danni.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1. (Protettori dorati diversi potrebbero avere proprietà differenti.)

Lammasu

LIANA ASSASSINA

Vegetale Grande
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 1,5 m (1 quadretto)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Schianto +7 in mischia (1d6+7)
Attacco completo: Schianto +7 in mischia (1d6+7)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (6 m con la liana)
Attacchi speciali: Stritolare 1d6+7, intralciare, afferrare migliorato
Qualità speciali: Vista cieca 9 m, mimetizzarsi, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +1, Vol +2
Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 16, Int - , Sag 13, Car 9
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o macchia (2-4)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-16 DV (Enorme); 17-32 DV (Mastodontica); 33+ DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa liana, larga come un avambraccio umano, ha un fusto fibroso, con una corteccia marrone e viscosa. Le sue foglie hanno la forma di mani umane.

La liana assassina è una pianta semovente che si procura il proprio macabro fertilizzante afferrando e massacrando animali per poi depositare le carcasse vicino alle sue radici.

Una pianta adulta consiste di un fusto principale, lungo circa 6 metri. Liane più piccole lunghe fino a 1,5 metri si snodano dal fusto principale circa ogni 15 centimetri. Queste piccole liane hanno mazzi di foglie, che, in tarda estate, producono grappoli di acini, simili all'uva selvatica. Il frutto è duro e ha un sapore amaro ma gradevole. Dalle bacche della liana assassina si produce un vino inebriante.

Una liana assassina può aggirarsi nei dintorni, seppur molto lentamente, ma di solito, se non deve seguire una preda nelle vicinanze, preferisce rimanere immobile.

Una versione sotterranea della liana assassina cresce vicino alle sorgenti calde, agli sfoghi vulcanici e ad altre sorgenti di energia termica. Queste piante hanno gambi ispidi e sottili, con foglie grigie spruzzate d'argento, marrone e bianco che formano venature, simili a quelle dei depositi di minerali. Una liana assassina che cresce sottoterra genera rifiuti di solito più che sufficienti per sostenere una colonia fiorente di funghi e di altre spore che si attaccano e crescono tutt'intorno alla pianta e l'aiutano a nascondersi.

COMBATTIMENTO

Una liana assassina usa tattiche elementari; giace immobile fino a quando la preda non arriva a portata, e poi attacca. Usa la sua capacità di intralciare tanto per catturare le prede quanto per scongiurare i contrattacchi.

Stritolare (Str): Una liana assassina infligge 1d6+7 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Intralciare (Sop): Una liana assassina può animare i vegetali che si trovano entro 9 metri da sé con un'azione gratuita (Rifl CD 13 parziale). L'effetto dura fino a quando la liana muore o decide di terminarlo (sempre con un'azione gratuita). La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza. La capacità è altrimenti identica all'incantesimo *intralciare* (4° livello dell'incantatore).

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità la liana deve colpire con il suo attacco di schianto. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Vista cieca (Str): Le liane assassine sono prive di organi visivi, ma possono avvertire la presenza di

Liana assassina

tutti i nemici entro 9 metri con l'udito, l'olfatto e le vibrazioni.

Mimetizzarsi (Str): Poiché una liana assassina assomiglia a una pianta normale quando è a riposo, occorre una prova di Osservare con CD 20 per individuarla prima che attacchi. Chiunque possieda gradi in Sopravvivenza o Conoscenze (natura) può usare una di queste abilità per notare la pianta al posto di Osservare. I nani possono usare la loro capacità di esperto minatore per notare la versione sotterranea.

LICANTROPO

I licantropi sono umanoidi o giganti capaci di trasformarsi in animali. Nella sua forma naturale, un licantropo assomiglia a qualsiasi altro membro della sua specie, anche se i licantropi naturali e quelli che hanno contratto la malattia da lungo tempo tendono ad avere o ad acquisire caratteristiche che ricordano le loro forme animali, come capelli spessi e ispidi, denti affilati, oppure dita lunghe e forti. In forma animale, un licantropo assomiglia ad una versione particolarmente potente dell'animale normale, ma, osservandolo da vicino, i suoi occhi (che spesso sono rossastri nell'oscurità) mostrano una debole scintilla di intelligenza fuori dal comune.

I licantropi malvagi spesso si nascondono tra la gente normale, ed emergono nella loro forma animale di notte (specialmente se c'è la luna piena) per diffondere terrore e morte. I licantropi buoni tendono a vivere come eremiti, poiché non sono a loro agio tra la gente. Spesso vivono da soli nelle zone ai limiti della civiltà, lontano da villaggi e città.

La licantropia si può diffondere al pari di una malattia. A volte un licantropo nasce come umanoide o gigante normale, e contrae la licantropia quando viene ferito da un licantropo. Tale creatura viene chiamata licantropo contagiato. Altri licantropi nascono tali, e sono noti come licantropi naturali.

Combattimento

Un licantropo in forma umanoide (o gigante) usa tutte le tattiche e le armi che vengono preferite dagli altri membri della sua specie, sebbene tenda ad essere un po' più aggressivo. Un licantropo possiede i sensi della sua forma animale, incluso l'olfatto acuto e la visione crepuscolare, e ha una forte empatia per (congiunta alla capacità di comunicare con) gli animali della sua forma animale. Un licantropo contagiato che venga ferito in combattimento può essere sopraffatto dall'ira, cosa che gli farà assumere involontariamente la sua forma animale.

Un licantropo in forma animale combatte come l'animale cui assomiglia, ma il suo morso è veicolo di diffusione della licantropia. È forte e furbo in modo straordinario, e possiede una riduzione del danno che può essere superata solo dalle armi in argento.

Infine, un licantropo naturale (o un licantropo contagiato divenuto consapevole della sua malattia) può assumere una forma ibrida, una specie di miscuglio tra la forma umanoide e quella umana. Un ibrido ha le mani e può maneggiare armi, ma può anche attaccare con denti e artigli. Un ibrido può diffondere la licantropia con il suo morso, e ha la stessa riduzione del danno della sua forma animale.

CINGHIALE MANNARO

Questo feroce umanoide, possente e robusto, è ricoperto da peli corti e duri, e ha delle zanne simili a quelle di un cinghiale.

I cinghiali mannari in forma umanoide tendono ad essere persone robuste e muscolose di altezza media. Si vestono con abiti semplici, facili da togliere, riparare o sostituire.

	Cinghiale mannaro, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	**Cinghiale mannaro, forma di cinghiale Umanoide medio (Mutaforma, Umano)**	**Cinghiale mannaro, forma ibrida Umanoide medio (Mutaforma, Umano)**
Dadi Vita:	1d8+4 più 3d8+12 (34 pf)	1d8+4 più 3d8+12 (34 pf)	1d8+4 più 3d8+12 (34 pf)
Iniziativa:	+0	+0	+0
Velocità:	6 m in corazza a scaglie (4 quadretti); velocità base 9 m	12 m (8 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+2 naturale, +4 corazza a scaglie, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 18	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Attacco:	Ascia da battaglia +4 in mischia (1d8+1/x3) o giavellotto +3 a distanza (1d6+1)	Corno +6 in mischia (1d8+4)	Ascia da battaglia +6 in mischia (1d8+4/x3) o artiglio +6 in mischia (1d4+3)
Attacco completo:	Ascia da battaglia +4 in mischia (1d8+1/x3)	Corno +6 in mischia (1d8+4) o giavellotto +3 a distanza (1d6+1)	Ascia da battaglia +6 in mischia (1d8+4/x3) e corno +1 in mischia (1d6+1); o 2 artigli +6 in mischia (1d4+3) e corno +1 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Maledizione della licantropia	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, ferocia, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, ferocia, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, ferocia, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +3, Vol +3	Temp +9, Rifl +3, Vol +3	Temp +9, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 17, Des 11, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 8	For 17, Des 11, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +3, Ascoltare +5, Intimidire +3, Osservare +4	Addestrare Animali +3, Ascoltare +5, Intimidire +3, Osservare +4	Addestrare Animali +3, Ascoltare +5, Intimidire +3, Osservare +4
Talenti:	Allerta[B], Attacco Poderoso, Robustezza, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, branco (3-4) o truppa (2-4 più 1-4 cinghiali)	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	4	4	4
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

	Lupo mannaro, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Lupo mannaro, forma di lupo Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Lupo mannaro, forma ibrida Umanoide medio (Mutaforma, Umano)
Dadi Vita:	1d8+1 più 2d8+6 (20 pf)	1d8+1 più 2d8+6 (20 pf)	1d8+1 più 2d8+6 (20 pf)
Iniziativa:	+4	+6	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti)	15 m (10 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+2 naturale, +4 giaco di maglia, +1 scudo leggero), contatto 10, colto alla sprovvista 17	16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Attacco:	Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)	Morso +5 in mischia (1d6+3)	Artiglio +4 in mischia (1d4+2)
Attacco completo:	Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)	Morso +5 in mischia (1d6+3)	2 artigli +4 in mischia (1d4+2) e morso +0 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Maledizione della licantropia, sbilanciare	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i lupi, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i lupi, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i lupi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +3, Vol +2	Temp +8, Rifl +5, Vol +2	Temp +8, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 15, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 11, Car 8	For 15, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +1, Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +1, Osservare +1, Sopravvivenza +2	Addestrare Animali +1, Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +1, Sopravvivenza +2*	Addestrare Animali +1, Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +1, Sopravvivenza +2*
Talenti:	Arma Focalizzata (morso), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce[B], Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, branco (6-10) o truppa (2-5 più 5-8 lupi)	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	3	3	3
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

Combattimento

In qualsiasi forma, i cinghiali mannari sono feroci esattamente quanto i cinghiali normali. Quando sono in forma ibrida, combattono con un'arma e il loro pericoloso attacco con il corno.

Forma alternativa (Sop): Un cinghiale mannaro può assumere la forma di un cinghiale o di un ibrido tra umanoide e cinghiale.

Empatia con i cinghiali (Str): Comunicare con i cinghiali e i cinghiali crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro cinghiali e cinghiali crudeli.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un cinghiale mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Ferocia (Str): Un cinghiale mannaro è un combattente talmente tenace che continua a lottare senza penalità anche quando inabile o morente.

Il cinghiale mannaro presentato qui è un combattente umano di 1° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

LUPO MANNARO

Una pelliccia corta e grigia ricopre questo umanoide feroce e magro. Ha artigli affilati e un muso da lupo.

I lupi mannari in forma umanoide non presentano tratti distintivi.

Combattimento

In forma di lupo, i lupi mannari possono sbilanciare esattamente come i normali lupi. In forma ibrida, un lupo mannaro di solito attacca con le armi, anche se può impugnare un'arma e utilizzare il suo morso come attacco naturale secondario.

Forma alternativa (Sop): Un lupo mannaro può assumere la forma ibrida di un bipede o quella di un lupo.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un lupo mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Sbilanciare (Str): Un lupo mannaro in forma animale che colpisca con un attacco con morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore alla prova +2) come azione gratuita, senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo mannaro.

Empatia con i lupi (Str): Comunicare con i lupi e i lupi crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro lupi e lupi crudeli.

Abilità: *Un lupo mannaro in forma ibrida o di lupo riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce con il suo olfatto acuto.

Il lupo mannaro presentato qui è un combattente umano di 1° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

ORSO MANNARO

Questo umanoide grande e grosso è ricoperto da un'ispida peluria marrone, e ha lunghi artigli e una faccia orsina. In una zampa tiene un'ascia bipenne.

	Orso mannaro, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Orso mannaro, forma di orso Umanoide grande (Mutaforma, Umano)	Orso mannaro, forma ibrida Umanoide grande (Mutaforma, Umano)
Dadi Vita:	1d8+1 più 6d8+30 (62 pf)	1d8+1 più 6d8+30 (62 pf)	1d8+1 più 6d8+30 (62 pf)
Iniziativa:	+0	+1	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+2 naturale, +3 cuoio borchiato), contatto 10, colto alla sprovvista 15	17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16	17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+5/+6	+5/+18	+5/+18
Attacco:	Ascia bipenne +6 in mischia (1d12+1/x3) o ascia da lancio +5 a distanza (1d6+1)	Artiglio +13 in mischia (1d8+9)	Ascia bipenne +11 in mischia (1d12+13/x3); o artiglio +13 in mischia (1d6+9)
Attacco completo:	Ascia bipenne +6 in mischia (1d12+1/x3) o ascia da lancio +5 a distanza (1d6+1)	2 artigli +13 in mischia (1d8+9) e morso +11 in mischia (2d6+4)	Artiglio +13 in mischia (1d6+9) e ascia bipenne +9 in mischia (1d12+4/x3) e morso +11 in mischia (1d8+4) o 2 artigli +13 in mischia (1d6+9) e morso +11 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Afferrare migliorato, maledizione della licantropia	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con gli orsi, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con gli orsi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con gli orsi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +5, Vol +4	Temp +12, Rifl +6, Vol +4	Temp +12, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 29, Des 13, Cos 20, Int 10, Sag 11, Car 8	For 29, Des 13, Cos 20, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Nuotare +1, Osservare +4	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Nuotare +13, Osservare +4	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Nuotare +9, Osservare +5
Talenti:	Attacco Poderoso, Correre, Multiattacco, Resistenza Fisica, Seguire Tracce[B], Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Foreste fredde	Foreste fredde	Foreste fredde
Organizzazione:	Solitario, coppia, famiglia (3-4) o truppa (2-4 più 1-4 orsi bruni)	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	5	5	5
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale buono	Sempre legale buono	Sempre legale buono
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

Gli orsi mannari in forma umanoide tendono ad essere robusti, muscolosi e pelosi. Hanno un folto pelame bruno e i maschi di solito portano la barba. I capelli possono essere rossi, biondi, avorio o neri, a seconda del colore della loro forma orsina. Si vestono in maniera semplice, con indumenti in pelle che siano facili da togliere, riparare o sostituire. Nella loro forma animale, gli orsi mannari sono lunatici e rudi. Desiderano soltanto la compagnia dei loro simili e vanno in cerca delle creature malvagie per distruggerle.

Combattimento

Gli orsi mannari in forma animale combattono esattamente come gli orsi bruni. In forma umanoide o ibrida, preferiscono le armi pesanti e grandi, come le asce bipenni e gli spadoni. L'ascia bipenne di un orso mannaro è un'arma di taglia Media per cui, quando si trova in forma ibrida, la creatura può brandire l'ascia con una sola mano.

Forma alternativa (Sop): Un orso mannaro può assumere la forma di un orso bruno o di un ibrido tra umanoide e orso.

Empatia con gli orsi (Str): Comunicare con gli orsi e gli orsi crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro orsi e orsi crudeli.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un orso mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, l'orso mannaro deve essere in forma di orso e deve colpire con un attacco con gli artigli. Quindi può provare a cominciare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Abilità: Gli orsi mannari hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nuotare in forma di orso.

L'orso mannaro presentato qui è un combattente umano di 1° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

TIGRE MANNARA

Questo umanoide, scattante e possente, ha una pelliccia bruna a strisce e zanne e artigli micidiali. È alto più di due metri e mezzo.

Le tigri mannare in forma umanoide tendono ad essere sinuose e muscolose, più alte della media e molto agili.

Combattimento

Le tigri mannare sono in grado di assumere una forma ibrida oltre a quella animale. In forma di tigre, possono assaltare e afferrare esattamente come le normali tigri. In forma ibrida, si affidano ai loro micidiali artigli.

Forma alternativa (Sop): Una tigre mannara può assumere la forma ibrida di un bipede o quella di una tigre.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di una tigre mannara in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la tigre mannara in forma di tigre deve colpire con un attacco con gli artigli o con il morso. Poi può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere l'avversario, può artigliare.

Assaltare (Str): Se una tigre mannara in forma di tigre carica un avversario, può compiere un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

	Tigre mannara, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Tigre mannara, forma di tigre Umanoide grande (Mutaforma, Umano)	Tigre mannara, forma ibrida Umanoide grande (Mutaforma, Umano)
Dadi Vita:	1d8+1 più 6d8+18 (50 pf)	1d8+1 più 6d8+18 (50 pf)	1d8+1 più 6d8+18 (50 pf)
Iniziativa:	+4	+6	+6
Velocità:	6 m in corazza di piastre (4 quadretti); velocità base 9 m	12 m (8 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+2 naturale, +5 corazza di piastre), contatto 10, colto alla sprovvista 17	16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Attacco:	Falcione +6 in mischia (1d10+1/x3) o arco lungo composito (bonus di For +1) +5 a distanza (1d8+1/x3)	Artiglio +11 in mischia (1d8+7)	Artiglio +11 in mischia (1d8+7)
Attacco completo:	Falcione +6 in mischia (1d10+1/x3) o arco lungo composito (bonus di For +1) +5 a distanza (1d8+1/x3)	2 artigli +11 in mischia (1d8+7) e morso +6 in mischia (2d6+3)	2 artigli +11 in mischia (1d8+7) e morso +6 in mischia (2d6+3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m (3 m con falcione)	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Assaltare, afferrare migliorato, artigliare, maledizione della licantropia	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con le tigri, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con le tigri, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con le tigri, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +5, Vol +4	Temp +10, Rifl +7, Vol +4	Temp +10, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 25, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 11, Car 8	For 25, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +3, Ascoltare +6, Equilibrio +0, Muoversi Silenziosamente +0, Nascondersi +0, Osservare +6, Scalare +1	Addestrare Animali +3, Ascoltare +6, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +2*, Osservare +6, Scalare +12	Addestrare Animali +3, Ascoltare +6, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +2, Osservare +6, Scalare +12
Talenti:	Allerta[B], Attacco Naturale Migliorato (artiglio, morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Foreste calde	Foreste calde	Foreste calde
Organizzazione:	Solitario o coppia	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	5	5	5
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

Artigliare (Str): Bonus di attacco +9 in mischia, danni 1d8+3.

Empatia con le tigri (Str): Comunicare con le tigri e le tigri crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro tigri e tigri crudeli.

Abilità: In qualsiasi forma, le tigri mannare hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o con folto sottobosco, il bonus al Nascondersi aumenta a +8 mentre la creatura è in forma di tigre.

La tigre mannara presentata qui è un combattente umano di 1° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

TOPO MANNARO

Questo umanoide, rapido e feroce, è ricoperto da una peluria marrone intricata, e ha una coda lunga e liscia. Nella zampa tiene uno stocco, e la sua faccia ha chiaramente l'aspetto di un topo.

I topi mannari in forma umanoide hanno la tendenza ad essere tipi magri, asciutti e più bassi della media. I loro occhi si guardano costantemente intorno, mentre le labbra e il naso possono contrarsi per effetto dell'eccitazione. I maschi portano spesso dei baffetti ispidi e sottili.

Combattimento

In forma animale, i topi mannari evitano il combattimento, e preferiscono usare la loro forma di topo crudele per nascondersi e spiare. In forma ibrida, combattono con uno stocco e una balestra leggera.

Forma alternativa (Sop): Un topo mannaro può assumere la forma ibrida di un bipede o quella di un topo crudele.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un topo mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Malattia (Str): Febbre lurida; morso, Tempra CD 12, periodo di incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Empatia con i topi (Str): Comunicare con i topi e i topi crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro topi e topi crudeli.

Abilità: Un topo mannaro in forma di topo o ibrido ricorre al proprio modificatore di Destrezza per le prove di Nuotare o Scalare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 su una prova di Scalare, anche se è di fretta o minacciato.

I topi mannari hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare nella loro forma ibrida di topo crudele.

Talenti: I topi mannari ottengono il talento Arma Accurata come talento bonus.

Il topo mannaro presentato qui è un combattente umano di 1° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

SIGNORE DEI LUPI MANNARI

Questo umanoide, feroce e possente, è ricoperto da una peluria grigia e armato di artigli e denti affilati. È alto quanto un ogre, e, oltre ad un muso simile a quello di un lupo, ha occhi gonfi di odio.

Il signore dei lupi mannari, ben più forte, resistente e micidiale dei suoi compagni più piccoli, è una bestia assassina che si rallegra nel creare il caos.

	Topo mannaro, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Topo mannaro, forma di topo crudele Umanoide piccolo (Mutaforma, Umano)	Topo mannaro, forma ibrida Umanoide medio (Mutaforma, Umano)
Dadi Vita:	1d8+1 più 1d8+2 (12 pf)	1d8+1 più 1d8+2 (12 pf)	1d8+1 più 1d8+2 (12 pf)
Iniziativa:	+0	+3	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti), scalare 6 m	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+2 naturale, +4 cuoio, +1 buckler), contatto 10, colto alla sprovvista 15	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14	16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+1/+2	+1/-2	+1/+2
Attacco:	Stocco +2 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)	Morso +6 in mischia (1d4+1 più malattia)	Stocco +5 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo:	Stocco +2 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)	Morso +6 in mischia (1d4+1 più malattia)	Stocco +5 in mischia (1d6+1/18-20) e morso -1 in mischia (1d6 più malattia); o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Maledizione della licantropia, malattia	Maledizione della licantropia, malattia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i topi, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i topi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i topi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +2, Vol +4	Temp +6, Rifl +5, Vol +4	Temp +6, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 13, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8	For 13, Des 17, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +0, Nascondersi +1, Nuotare +9, Osservare +4, Scalare +0	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +11	Addestrare Animali +3, Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +5, Nuotare +9, Osservare +4, Scalare +4
Talenti:	Allerta, Arma Accurata[B], Schivare, Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, coppia, branco (6-10), o truppa (2-5 più 5-8 topi crudeli)	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	2	2	2
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

Il signore dei lupi mannari presentato qui è un guerriero umano di 10° livello e licantropo naturale, e utilizza i seguenti punteggi di base per le caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12.

Combattimento

I signori dei lupi mannari possono assumere una forma ibrida oltre a quella animale. In forma di lupo crudele, i signori dei lupi mannari possono sbilanciare esattamente come i normali lupi. In forma ibrida, possono impugnare le armi o combattere con i loro artigli.

Forma alternativa (Sop): Un signore dei lupi mannari può assumere la forma ibrida di un bipede o quella di un lupo crudele.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un signore dei lupi mannari in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Sbilanciare (Str): Un signore dei lupi mannari in forma di lupo crudele che colpisca con un attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore alla prova +15) come azione gratuita, senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il signore dei lupi mannari.

Empatia con i lupi (Str): Comunicare con i lupi e i lupi crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro lupi e lupi crudeli.

Abilità: *Un signore dei lupi mannari in forma ibrida o di lupo riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue le tracce con il suo olfatto acuto.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, scudo pesante+3, spada bastarda+2, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+2, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4). Altri signori dei lupi mannari possono avere un equipaggiamento diverso.

GIGANTE DELLE COLLINE CINGHIALE CRUDELE MANNARO

Questo gigante è ricoperto da una peluria corta e dura, e ha artigli affilati. La sua testa sembra quella di un porco, con zanne protruse e piccoli occhi rossi colmi d'ira.

I cinghiali crudeli mannari in forma di gigante sembrano molto simili ai normali giganti delle colline, solo un po' più tarchiati, e con una peluria più grezza e ispida.

Il cinghiale crudele mannaro descritto qui è basato su un gigante delle colline ed è un licantropo naturale, con i normali punteggi di caratteristica per un gigante delle colline.

Combattimento

I cinghiali crudeli mannari si adirano con grande rapidità. Di solito danno inizio ad una battaglia in forma di gigante, poi passano alla forma ibrida per godere dell'incredibile forza di quella forma. Adorano servirsi dei loro talenti Spezzare Migliorato e Spingere Migliorato per spingere i nemici nei dintorni e distruggere le loro armi e scudi.

Forma alternativa (Sop): Un cinghiale crudele mannaro può assumere una forma ibrida bipede o la forma di un cinghiale crudele.

Empatia con i cinghiali (Str): Comunicare con i cinghiali e i cinghiali crudeli, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro cinghiali e cinghiali crudeli.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dal morso di un cinghiale crudele mannaro in forma animale o ibrida deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non contrarre la licantropia.

Ferocia (Str): Un cinghiale crudele mannaro è un combatten-

	Signore dei lupi mannari, forma umana Umanoide medio (Mutaforma, Umano)	Signore dei lupi mannari, forma di lupo crudele Umanoide Grande (Mutaforma, Umano)	Signore dei lupi mannari, forma ibrida Umanoide grande (Mutaforma, Umano)
Dadi Vita:	10d10+20 più 6d8+30 (132 pf)	10d10+20 più 6d8+30 (132 pf)	10d10+20 più 6d8+30 (132 pf)
Iniziativa:	+2	+4	+4
Velocità:	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	26 (+2 Des, +3 naturale, +6 *giaco di maglia in mithral*+2, +5 *scudo pesante*+3), contatto 12, colto alla sprovvista 24	19 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15	19 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+14/+18	+14/+29	+14/+27
Attacco:	*Spada bastarda*+2 +21 in mischia (1d10+8/17-20) o arco lungo composito (1d8+4/x3)	Morso +25 in mischia (2d6+16/19-20) +27 in mischia (2d8+15/17-20)	Artiglio +24 in mischia (1d6+11) o *spada bastarda*+2 perfetto (bonus di For +4) +17 a distanza
Attacco completo:	*Spada bastarda*+2 +21/+16/+11 in mischia (1d10+8/17-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +17/+12/+7 a distanza (1d8+4/x3)	Morso +25 in mischia (2d6+16/19-20)	2 artigli +24 in mischia (1d6+11) e morso +20 in mischia (2d6+5/19-20); o *spada bastarda*+2 +27/+22/+17 in mischia (2d8+15/17-20) e morso +20 in mischia (2d6+5/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Maledizione della licantropia, sbilanciare	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i lupi, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i lupi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i lupi, riduzione del danno 10/argento visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +16, Rifl +12, Vol +13	Temp +17, Rifl +12, Vol +11	Temp +17, Rifl +12, Vol +11
Caratteristiche:	For 18, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 12	For 32, Des 18, Cos 20, Int 10, Sag 12, Car 12	For 32, Des 18, Cos 20, Int 10, Sag 12, Car 12
Abilità:	Addestrare Animali +4, Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +6, Osservare +13, Sopravvivenza +5	Addestrare Animali +4, Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +6, Osservare +13, Sopravvivenza +5*	Addestrare Animali +4, Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +6, Osservare +13, Sopravvivenza +5*
Talenti:	Allerta, Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Armatura Naturale Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Correre, Critico Migliorato (morso), Critico Migliorato (spada bastarda), Furtivo, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce[B], Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia o branco (1-2 signori dei lupi mannari più 2-4 lupi mannari più 5-8 lupi)	(lo stesso della forma umana)	(lo stesso della forma umana)
Grado di Sfida:	14	14	14
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

te talmente tenace che continua a lottare senza penalità anche quando inabile o morente.

CREARE UN LICANTROPO

Il "licantropo" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide o gigante (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di creatura base). L'archetipo del licantropo può essere ereditario (per i licantropi naturali) o acquisito (per i licantropi contagiati). Divenire un licantropo è un processo molto simile all'aggiungere una classe di animale e ottenere i Dadi Vita appropriati.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura base non cambia, ma la creatura ottiene il sottotipo mutaforma. Il licantropo prende gli aspetti caratterizzanti di un tipo di creatura carnivora o onnivora appartenente al tipo animale (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine di animale base). Questo animale può essere qualsiasi predatore, animale che si nutre di carogne o onnivoro la cui taglia non si discosti di più di una categoria rispetto alla taglia della creatura base (quindi Piccolo, Medio o Grande per una creatura base di taglia Media). I licantropi possono anche adottare una forma ibrida che combina aspetti della creatura base e dell'animale base. La forma ibrida di un licantropo è della medesima taglia dell'animale base o della creatura base (a seconda di quale sia la più grande).

Un licantropo utilizza o le statistiche e le capacità speciali della creatura base o quelle dell'animale base, oltre a quelle descritte qui.

Dadi Vita e punti ferita: Gli stessi della creatura base più quelli dell'animale base. Per calcolare i punti ferita totali, si applichino i modificatori di Costituzione in base al punteggio che il licantropo possiede in ogni forma. Per esempio, un popolano umano con un punteggio di Costituzione di 11 come umano e un punteggio di Costituzione di 15 come lupo ha 1d4 più 2d8+4 punti ferita.

Velocità: La stessa della creatura base o dell'animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando. Gli ibridi usano la velocità della creatura base.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura

	Gigante delle colline cinghiale crudele mannaro, forma di gigante Gigante grande (Mutaforma)	Gigante delle colline cinghiale crudele mannaro, forma di cinghiale crudele mannaro Gigante grande (Mutaforma)	Gigante delle colline cinghiale crudele mannaro, forma ibrida di cinghiale Gigante grande (Mutaforma)
Dadi Vita:	12d8+51 più 7d8+49 (185 pf)	12d8+51 più 7d8+49 (185 pf)	12d8+51 più 7d8+49 (185 pf)
Iniziativa:	-1	-1	-1
Velocità:	9 m in corazza di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	22 (-1 taglia, -1 Des, +11 naturale, +3 corazza di pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 22	16 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16	19 (-1 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+14/+25	+14/+33	+14/+33
Attacco:	Randello pesante +21 in mischia (2d8+10) o schianto +20 in mischia (1d4+7) o roccia +12 a distanza (2d6+7)	Corno +28 in mischia (1d8+22)	Randello pesante +29 in mischia (2d8+22) o artiglio +28 in mischia (1d6+15)
Attacco completo:	Randello pesante +21/+16 in mischia (2d8+10) o 2 schianti +20 in mischia (1d4+7) o roccia +12 a distanza (2d6+7)	Corno +28 in mischia (1d8+22)	Randello pesante +29 in mischia (2d8+22) e corno +23 in mischia (1d8+7); o 2 artigli +28 in mischia (1d6+15) e corno +23 in mischia (1d8+7)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce	Maledizione della licantropia	Maledizione della licantropia
Qualità speciali:	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, ferocia, visione crepuscolare, afferrare rocce, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, riduzione del danno 10/argento, ferocia, visione crepuscolare, olfatto acuto	Forma alternativa, empatia con i cinghiali, riduzione del danno 10/argento, ferocia, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +17, Rifl +8, Vol +12	Temp +20, Rifl +8, Vol +12	Temp +20, Rifl +8, Vol +12
Caratteristiche:	For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 7	For 41, Des 8, Cos 25, Int 6, Sag 12, Car 7	For 41, Des 8, Cos 25, Int 6, Sag 12, Car 7
Abilità:	Ascoltare +10, Osservare +12, Saltare +10, Scalare +10	Ascoltare +10, Osservare +12, Saltare +22, Scalare +18	Ascoltare +10, Osservare +12, Saltare +22, Scalare +18
Talenti:	Allerta[B], Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Resistenza Fisica, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro[B]	(lo stesso della forma di gigante)	(lo stesso della forma di gigante)
Ambiente:	Colline temperate	Colline temperate	Colline temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, branco (3-4) o truppa (2-4 più 1-4 cinghiali crudeli)	(lo stesso della forma di gigante)	(lo stesso della forma di gigante)
Grado di Sfida:	11	11	11
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+7	+7	+7

base aumenta di +2 in tutte le forme. In forma ibrida, il bonus di armatura naturale del licantropo è uguale al bonus di armatura naturale dell'animale base o della creatura base, a seconda di quale sia il più alto.

Attacco base/Lotta: Si aggiunge il bonus di attacco base per l'animale base al bonus di attacco base per la creatura base. Il bonus di lotta del licantropo utilizza il suo bonus di attacco e i modificatori per la Forza e la taglia a seconda della forma del licantropo.

Attacchi: Gli stessi della creatura base o dell'animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando. Un licantropo in forma ibrida ottiene due attacchi con l'artiglio e un attacco con il morso come armi naturali. Queste armi infliggono danni a seconda della taglia della forma ibrida. Un ibrido può attaccare con un'arma e un morso, oppure con le sue armi naturali. L'attacco con il morso di un ibrido è un attacco secondario.

Danni: Gli stessi della creatura base o dell'animale base, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Attacchi speciali: Un licantropo mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base o dell'animale base, a seconda della forma che sta usando, guadagnando inoltre quelli elencati di seguito.

La forma ibrida di un licantropo non ottiene alcun attacco speciale dell'animale base. Un licantropo incantatore non può lanciare incantesimi che abbiano componenti verbali, somatiche o materiali mentre è in forma animale, o incantesimi con componenti verbali mentre è in forma ibrida.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante che venga colpito da un attacco con il morso di un licantropo in forma animale o in forma ibrida deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o contrarre la licantropia. Se la taglia della vittima non si discosta di più di uno dalla categoria di taglia del licantropo (per esempio, un gigante delle colline morso da un topo crudele), la vittima non può contrarre la licantropia attraverso il contatto con quel licantropo. I licantropi contagiati non possono trasmettere la maledizione della licantropia.

Qualità speciali: Un licantropo mantiene tutte le qualità speciali della creatura base o dell'animale base più quelle elencate di seguito.

Forma alternativa (Sop): Tutti i licantropi sono capaci di mutarsi in forma di animale come se ricorressero ad un incantesimo *metamorfosi* su se stessi (anche se la loro attrezzatura non cambia, non ottengono punti ferita per il cambiamento di forma, e possano assumere solo la forma dell'animale specifico indicato per quel licantropo). Non guadagna i punteggi di caratteristica dell'animale, ma invece aggiunge i modificatori per le caratteristiche fisiche dell'animale ai suoi punteggi di caratteristica. Un licantropo può anche assumere una forma ibrida bipede, con mani prensili e tratti distintivi animaleschi.

La trasformazione in e da animale o forma ibrida è un'azione standard. Quando un licantropo viene ucciso, ritorna alla sua forma umanoide, ma rimane morto. Le parti del suo corpo che fossero state smembrate, tuttavia, rimangono nella forma animale. I licantropi contagiati possono trovare difficoltoso controllare questa capacità (vedi "La licantropia come malattia", più avanti).

Riduzione del danno (Str): Un licantropo contagiato in forma ibrida o animale acquisisce una riduzione del danno 5/argento. Un licantropo naturale in forma ibrida o animale ha una riduzione del danno 10/argento.

Empatia del licantropo (Str): In qualsiasi forma, i licantropi sono in grado di comunicare e creare un legame empatico con gli animali e gli animali crudeli di cui assumono la forma. Questa capacità conferisce loro un bonus razziale di +4 alle prove tese ad influenzare l'atteggiamento degli animali e consente la comunicazione di concetti elementari e (se l'animale in questione è amichevole) di comandi quali "amico", "nemico", "scappa" e "attacca".

Visione crepuscolare (Str): Un licantropo possiede la visione crepuscolare in qualsiasi forma.

Olfatto acuto (Str): Un licantropo possiede la capacità olfatto acuto in qualsiasi forma.

Bonus ai tiri salvezza base: Sommare i bonus ai tiri salvezza base dell'animale base ai bonus ai tiri salvezza base della creatura di base.

Caratteristiche: Tutti i licantropi ottengono un +2 alla Saggezza. Inoltre, quando sono in forma animale, i punteggi delle caratteristiche fisiche di un licantropo migliorano in base alla sua specie, come indicato nella tabella successiva. Questi aggiustamenti sono uguali ai normali punteggi di caratteristica dell'animale -10 o -11. Per esempio, un coccodrillo mannaro (For 19, Des 12, Cos 17) aggiungerebbe For +8, Des +2 e Cos +6 ai suoi normali punteggi di caratteristica quando prende la forma di coccodrillo. Un licantropo in forma ibrida modifica i suoi punteggi delle caratteristiche fisiche in base allo stesso numero.

Inoltre, un licantropo può anche ottenere un incremento ulteriore in un punteggio di caratteristica in virtù dei suoi Dadi Vita extra.

Abilità: Un licantropo ottiene punti abilità pari a (2 + modificatore Int, minimo 1) per Dado Vita della sua forma animale, come se avesse acquisito una classe nel tipo animale. Dato, tuttavia, che l'animale non è mai il suo primo Dado Vita, il licantropo non ottiene il quadruplo dei punti abilità per il primo Dado Vita animale. Qualsiasi abilità fornita nella descrizione dell'animale è un'abilità di classe per i livelli da animale del licantropo. In qualsiasi forma, il licantropo ha anche tutti i bonus razziali della creatura base e dell'animale base, anche se i bonus di abilità di condizione, come il bonus per il mimetismo di una tigre mannara alle prove di Nascondersi, si applicano soltanto quando il licantropo si trova nella forma in questione.

Talenti: Aggiungere i talenti dell'animale base a quelli della creatura base. Se con ciò il licantropo si ritrova a possedere due volte lo stesso talento, non otterrà alcun beneficio a meno che il talento non possa normalmente essere preso più di una volta, nel qual caso il talento duplicato funziona come indicato nella descrizione del talento. Questo processo può fornire al licantropo più talenti rispetto a quanti spetterebbero di norma ad un personaggio con il suo stesso numero di Dadi Vita; in questo caso, tutti i talenti "extra" sono indicati come talenti bonus.

È possibile che un licantropo, quando è in forma umanoide, non presenti tutti i prerequisiti necessari per i suoi talenti. In questo caso, il licantropo possiede comunque i talenti, ma non può usarli quando è in forma umanoide. Un licantropo riceve Volontà di Ferro come talento bonus.

Ambiente: Lo stesso della creatura base o dell'animale base.

Organizzazione: Solitario o coppia, qualche volta famiglia (3-4), branco (6-10) o truppa (famiglia più gli animali correlati).

Grado di Sfida: Per livello di classe o creatura base, modificato in base ai DV dell'animale base: 1 DV o 2 DV, +2; da 3 a 5 DV, +3; da 6 a 10 DV, +4; da 11 a 20 DV, +5; da 21 DV in poi, +6.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Qualsiasi. Le creature nobili, come orsi, aquile e leoni, tendono a produrre licantropi di allineamento buono. Le creature sinistre come topi, serpenti e lupi tendono a produrre licantropi di allineamento malvagio. Questo è un riflesso di come vengono percepiti questi animali, non una caratteristica innata dell'animale stesso, e quindi il Dungeon Master può assegnare arbitrariamente l'allineamento della forma animale.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2 (contagiato) o +3 (naturale). Inoltre, il livello del personaggio di un licantropo viene aumentato del numero di Dadi Vita razziali posseduti dall'animale base.

Licantropi comuni

Nome	Forma animale	Modificatori punteggi caratteristiche Forma animale o ibrida	Allineamento preferito
Cinghiale mannaro	Cinghiale	For +4, Cos +6	Neutrale
Lupo mannaro	Lupo	For +2, Des +4, Cos +4	Caotico malvagio
Orso mannaro	Orso bruno	For +16, Des +2, Cos +8	Legale buono
Tigre mannara	Tigre	For +12, Des +4, Cos +6	Neutrale
Topo mannaro	Topo crudele	Des +6, Cos +2	Caotico malvagio
Cinghiale crudele mannaro	Cinghiale crudele	For +16, Cos +6	Neutrale

LICANTROPIA COME MALATTIA

Quando un personaggio contrae la licantropia a causa del morso di un licantropo (vedi sopra), non si manifesta alcun sintomo fino alla prima notte di luna piena. Quella notte, il personaggio contagiato assume involontariamente la forma animale e diventa temporaneamente un PNG sotto il controllo del DM, dimenticando la propria identità. Il personaggio rimane in forma animale, assumendo l'allineamento appropriato, fino all'alba.

Le azioni del personaggio durante questo primo episodio sono dettate dall'allineamento della sua forma animale. I licantropi di allineamento buono cercano di evitare gli insediamenti o i viag-

giatori e gli ambienti civilizzati, preferendo restare nelle zone selvagge. Possono dare la caccia alle prede normali per la loro specie, ma evitano di attaccare le creature intelligenti buone e neutrali. I licantropi di allineamento malvagio cercano di assassinare quante più creature intelligenti è possibile, a cominciare spesso dai loro stessi parenti e amici. Di solito vanno in cerca dei luoghi in cui si possono trovare queste vittime. Le creature neutrali cercano le zone più remote ed evitano il contatto con la civiltà, ma possono anche attaccare i viaggiatori o le altre creature che popolano le terre selvagge, se i viaggiatori sono pochi. Ad ogni modo, l'attacco è guidato dalla ferocia naturale e dalla fame, piuttosto che dalla crudeltà. In tutti i casi, i personaggi non ricordano nulla dell'intero episodio (o degli episodi successivi) a meno che non superino una prova di Saggezza con CD 15, nel qual caso si rendono conto della loro condizione di licantropi.

Da quel momento in poi, il personaggio è soggetto a trasformazioni involontarie nelle notti di luna piena e tutte le volte che subisce danni durante un combattimento. Sente crescere dentro un'incontenibile rabbia e deve effettuare con successo una prova di Controllare Forma (vedi Capitolo 6) per resistere alla trasformazione in forma animale. Qualsiasi personaggio giocante che non sia ancora consapevole della sua condizione di licantropo diviene temporaneamente un PNG sotto il controllo del DM ogniqualvolta subisce una trasformazione involontaria, e agisce come è stato descritto sopra a seconda dell'allineamento della sua forma animale.

Un personaggio che sia consapevole della sua condizione mantiene la sua identità e non perde il controllo delle sue azioni se si trasforma. Tuttavia, ogni volta che si trasforma nella sua forma animale, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 + il numero di volte in cui si è trasformato in forma animale per non assumere in maniera permanente l'allineamento della sua forma animale. Un licantropo malvagio che sia consapevole delle sue azioni in forma animale non è costretto ad uccidere e assassinare in maniera indistinta, ma si rallegra degli spargimenti di sangue, e cercherà sicuramente ogni opportunità di far strage di esseri intelligenti, preferibilmente della sua stessa razza.

Una volta che un personaggio diviene consapevole della sua malattia, può tentare di assumere volontariamente la forma animale o ibrida, utilizzando la CD appropriata per la prova di Controllare Forma (vedi Capitolo 6). Un tentativo è un'azione standard e può essere effettuato ogni round. Qualsiasi trasformazione volontaria in forma animale o ibrida cambia in modo immediato e permanente l'allineamento del personaggio in quello del licantropo appropriato.

Cambiare forma

Cambiare forma è un'azione standard. Se la trasformazione è involontaria, il personaggio completa il cambiamento al proprio turno successivo all'evento che ha innescato la trasformazione. Assumere la forma di animale o ibrida rovina l'armatura e i vestiti del personaggio (inclusi tutti gli oggetti indossati) se la nuova forma è più grande della forma naturale del personaggio; gli oggetti trasportati vengono semplicemente lasciati a terra. I personaggi possono levarsi di fretta i vestiti mentre si trasformano, ma non l'armatura. Le armature magiche sopravvivono al cambiamento se superano un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Un personaggio contagiato che sia consapevole della propria condizione (vedi sopra) può provare a riacquisire la forma umanoide a seguito di una trasformazione (volontaria o involontaria) con una prova di Controllare Forma, ma se fallisce la prova rimane in forma animale (o ibrida) fino all'alba successiva.

Guarire dalla licantropia

Un personaggio contagiato che mangi un ramoscello di belladonna (detta anche flagello dei lupi) entro un'ora dall'attacco di un licantropo può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 per liberarsi dalla malattia. Se è un guaritore a somministrare l'erba, si ricorra al bonus al tiro salvezza base del personaggio o alla prova di Guarire del guaritore, a seconda di quale sia migliore. Il personaggio ha soltanto una possibilità, a prescindere dalla quantità di belladonna ingerita. Quest'ultima deve essere piuttosto fresca (raccolta entro la settimana trascorsa).

Tuttavia, che sia fresca o no, la belladonna è tossica. Il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o subire 1d6 danni iniziali di Forza. Dopo un minuto, deve superare un secondo tiro salvezza o subire altri 2d6 danni di Forza.

Anche un incantesimo *rimuovi malattia* o *guarigione* lanciato da un chierico che sia almeno di 12° livello è in grado di curare la malattia, ammesso che il personaggio sia sottoposto all'incantesimo entro tre giorni dall'attacco del licantropo.

L'unica altra maniera di rimuovere la malattia è quella di lanciare sul personaggio l'incantesimo *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento* durante uno dei tre giorni di luna piena. Dopo aver subito l'incantesimo, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per spezzare la maledizione (l'incantatore sa se l'incantesimo ha funzionato). Altrimenti il procedimento deve essere ripetuto. I personaggi sottoposti a questo trattamento vengono spesso legati o chiusi in gabbia finché la cura non abbia effetto.

Solo i licantropi contagiati possono essere guariti dalla licantropia.

PERSONAGGI LICANTROPI

Vivendo allo stato brado, la maggior parte dei licantropi diventano barbari o ranger. I topi mannari tendono a diventare ladri. Il fatto di diventare un licantropo non modifica la classe preferita di un personaggio, ma provoca solitamente un cambiamento nel suo allineamento (vedi sopra). Per personaggi di certe classi questo cambio di allineamento può significare la perdita di alcune peculiarità di classe, come indicato nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

I personaggi licantropi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Saggezza. Le caratteristiche fisiche vengono incrementate in base al modificatore della forma animale quando un licantropo assume la sua forma animale o ibrida.

– Taglia uguale a quella della creatura base o dell'animale base.

– Visione crepuscolare in ogni forma.

– Olfatto acuto in ogni forma.

– Dadi Vita razziali: Un licantropo aggiunge i Dadi Vita della sua forma animale al suo Dado Vita base per la razza, il livello e la classe. Questi Dadi Vita aggiuntivi modificano di conseguenza il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base.

– Abilità razziali: Un licantropo aggiunge i punti abilità per i suoi Dadi Vita da animale, proprio come se avesse preso la classe del tipo animale. Ottiene punti abilità pari a (2 + modificatore Int, minimo 1) per Dado Vita della forma animale. Qualsiasi abilità che compare nella descrizione dell'animale è considerata come abilità di classe per i livelli di animale del licantropo. I gradi massimi di abilità per il licantropo sono uguali ai Dadi Vita della sua forma animale + i Dadi Vita razziali (se esistono) + i suoi livelli di classe + 3. Qualsiasi aggiustamento alle abilità razziali della razza di base e della forma animale del licantropo (tranne gli aggiustamenti di condizione) va aggiunto ai suoi modificatori di abilità in ogni forma.

– Talenti razziali: Si aggiungano i Dadi Vita dell'animale ai Dadi Vita del personaggio per determinare quanti talenti possiede il personaggio. Tutti i licantropi ottengono Volontà di Ferro come talento bonus.

– Bonus di armatura naturale +2 in ogni forma.

– Qualità speciali (vedi sopra): Forma alternativa, empatia del licantropo, maledizione della licantropia (solo in forma animale o ibrida).

– Licantropo contagiato: Riduzione del danno 5/argento (solo in forma animale o ibrida).

– Licantropo naturale: Riduzione del danno 10/argento (solo in forma animale o ibrida).

– Linguaggi automatici: Come la creatura base.

– Classe preferita: Come la creatura base.

– Modificatore di livello: Come la creatura base +2 (contagiato) o +3 (naturale).

LICH

I lich sono incantatori non morti, solitamente maghi o stregoni, ma alle volte anche chierici o altri incantatori, che hanno usato i loro poteri magici per estendere in modo innaturale le loro vite. Generalmente, queste creature sono calcolatrici e, sostengono alcuni, folli. Sono bramose di ottenere un potere sempre maggiore, conoscenze da tempo dimenticate e i più terribili tra gli arcani se-

greti. Visto che l'ombra della morte non incombe mai sopra di esse, queste creature ordiscono piani che richiedono anni, decenni, secoli persino, per esser portati a compimento.

Un lich è un umanoide macilento e scheletrico, con la pelle avvizzita che si tende sulle ossa scoperte. I suoi occhi sono stati consumati dalla decomposizione, ma dei puntini luminosi bruciano ancora con luce cremisi nelle orbite vuote. Tra queste creature persino la più bassa in ordine gerarchico era potente in vita, per questo spesso li si vede avvolti in vesti sontuose. I guerrieri o i chierici multiclasse possono ancora portare l'armatura di un combattente. Come il suo corpo, comunque, anche gli abiti di un lich tradiscono il passare del tempo. La decadenza e la corruzione sono le sue costanti compagne.

I lich parlano il Comune, oltre alle altre lingue che conoscevano quando erano in vita.

ESEMPIO DI LICH

Questa creatura scheletrica indossa le ricche vesti consunte di un mago potente morto ormai da tempo. Un'odiosa luce cremisi balugina nelle sue orbite vuote.

Questo esempio usa come personaggio un mago umano di 11° livello.

Lich, mago umano di 11° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 11d12+3 (74 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+3 Des, +5 naturale, +4 *bracciali dell'armatura+4, anello di protezione+1*), contatto 14, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+5
Attacco: Tocco +5 in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi) o bastone ferrato +5 in mischia (1d6) o pugnale +5 in mischia (1d4/19-20) o balestra leggera perfetta +9 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo: Tocco +5 in mischia (1d8+5 energia negativa più paralisi) o bastone ferrato +5 in mischia (1d6) o pugnale +5 in mischia (1d4/19-20) o balestra leggera perfetta +9 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Tocco danneggiante, aura di paura, tocco paralizzante, incantesimi
Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +4, riduzione del danno 15/contundente e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi e agli effetti di influenza mentale, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +10 (*mantello della resistenza+1*)
Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos -, Int 19, Sag 14, Car 13
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +16, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +18, Decifrare Scritture +14, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +15, Osservare +12, Percepire Intenzioni +10, Sapienza Magica +20
Talenti: Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Focalizzato (invocazione), Robustezza, Scrivere Pergamene
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti
Allineamento: Neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Lich

Combattimento

Le armi naturali di un lich devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Il tiro salvezza sulla Volontà contro l'aura di paura e il tocco danneggiante di questo lich, e il tiro salvezza sulla Tempra contro il suo tocco paralizzante, hanno una CD di 16.

Incantesimi da mago preparati (4/5/5/5/4/2/1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *fiotto acido, individuazione del magico, raggio di gelo*, tocco di affaticamento*; 1° - *dardo incantato* (3), *raggio di indebolimento, ritirata rapida*; 2° - *immagine speculare, mano spettrale, protezione dalle frecce, raggio rovente*, ragnatela*; 3° - *dissolvi magie, fulmine*, palla di fuoco*, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *debilitazione, grido*, paura, tempesta di ghiaccio**; 5° - *cono di freddo*, teletrasporto*; 6° - *disintegrazione*.

*Grazie a Incantesimo Focalizzato (invocazione), la CD del tiro salvezza per questi incantesimi è 15 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, mantello della resistenza+1, pozione di forma gassosa, anello di protezione+1, pergamena con *evoca mostri IV* (8° livello), *bacchetta del dardo incantato* (50 cariche, 9° livello).

CREARE UN LICH

Il "lich" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base"), purché si possa creare il filatterio necessario; vedi "Il filatterio del lich", più avanti. (I lich di altre specie di creature, come i draghi, esistono ma utilizzano archetipi diversi).

Un lich fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in "non morto". Non è necessario calcolare nuovamente il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia non viene modificata.

Dadi Vita: Aumentano a d12 tutti i DV attuali e futuri.

Classe Armatura: Il lich ha un bonus di armatura naturale +5 o il bonus di armatura naturale della creatura base, il migliore dei due.

Attacco: Un lich ha un attacco di contatto che può utilizzare una volta per round. Se la creatura base può utilizzare le armi, il lich mantiene questa capacità. Una creatura con armi naturali mantiene anche quelle armi naturali. Un lich che combatte senz'armi usa il suo attacco di contatto o la sua arma naturale primaria (se posseduta). Un lich che impugna un'arma usa il suo tocco o l'arma, quale dei due preferisce.

Attacco completo: Un lich che combatte senz'armi usa il suo attacco di contatto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se posseduta). Se impugna un'arma, di solito usa l'arma come attacco primario insieme a un tocco come attacco naturale secondario, purché abbia un modo di compiere quell'attacco (una mano libera o un'arma naturale che può utilizzare come attacco secondario).

Danni: Un lich senza armi naturali ha un attacco di contatto che sfrutta l'energia negativa per infliggere 1d8+5 danni alle creature viventi; un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del lich + il suo modificatore di Carisma) dimezza i danni. Un lich con attacchi naturali può usare l'attacco di contatto o le sue armi naturali, come preferisce. Se sceglie quest'ultime, infligge 1d8+5 danni extra con un attacco con arma naturale.

Attacchi speciali: Un lich mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e guadagna quelli elencati più avanti. I tiri salvezza hanno una CD pari a 10 + 1/2 dei DV del lich + il suo modificatore di Carisma, tranne quando diversamente indicato.

Aura di paura (Sop): I lich 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, oppure subire gli effetti di un incantesimo *paura* lanciato da uno stregone di livello pari a quello del lich. Una creatura che supera il tiro salvezza non può più subire gli effetti dell'aura dello stesso lich per 24 ore.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un lich con un attacco di contatto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra 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 lich sembra morto, ma una prova di Osservare con CD 20 o di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva.

Incantesimi: Il lich è in grado di lanciare tutti gli incantesimi che poteva lanciare in vita.

Qualità speciali: Un lich mantiene tutte le qualità speciali della creatura base più quelle elencate di seguito.

Resistenza allo scacciare (Str): Il lich ha una resistenza allo scacciare di +4.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo non morto di un lich è robusto, conferendo pertanto alla creatura una riduzione del danno di 15/contundente e magia. Le sue armi naturali devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Immunità (Str): I lich sono immuni al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi (anche se possono usare effetti di metamorfosi su se stessi) e agli attacchi di influenza mentale.

Caratteristiche: Aumentano rispetto a quelli della creatura base come segue: Int +2, Sag +2, Car +2. Essendo un non morto, un lich non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Un lich riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Percepire Intenzioni. Per il resto ha le stesse abilità della creatura base.

Organizzazione: Solitario o drappello (1 lich, più 2-4 vampiri e 5-8 progenie vampiriche).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.

PERSONAGGI LICH

Il procedimento a cui occorre sottoporsi per diventare lich è di una malvagità inaudita per cui può essere iniziato solo per libera scelta di un personaggio. Il lich mantiene tutti i privilegi di classe che aveva in vita.

IL FILATTERIO DEL LICH

Parte fondamentale del processo per diventare lich è la creazione di un filatterio magico in cui possa essere immagazzinata la sua energia vitale. Come regola generale, il solo modo per eliminare definitivamente un lich è distruggere il suo filatterio. A meno che il filatterio non venga individuato e distrutto, il lich ricompare 1d10 giorni dopo la sua morte apparente.

Ciascun lich deve fabbricare il proprio filatterio, che richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi e avere un livello dell'incantatore di 11 o superiore. Il filatterio ha un costo di 120.000 mo e 4.800 PE per essere creato e ha un livello dell'incantatore pari a quello del suo creatore al momento della creazione.

Il tipo più comune di filatterio consiste in una scatola metallica sigillata che conserva al suo interno strisce di pergamena su cui sono state trascritte delle formule magiche. La scatola è Minuscola e ha 40 punti ferita, una durezza di 20, e una CD per romperla di 40. Possono esistere altri tipi di filatterio, quali anelli, amuleti od oggetti simili.

Lillend

LILLEND

Esterno Grande (Buono, Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 21 m (media)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +7/+16
Attacco: Spada corta +11 in mischia (1d8+5/19-20)
Attacco completo: Spada corta +11/+6 in mischia (1d8+5/19-20) e colpo di coda +6 in mischia (2d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Stritolare 2d6+5, afferrare migliorato, incantesimi, capacità magiche
Qualità speciali Scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza al fuoco 10
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +10 Vol +8
Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 18
Abilità: Ascoltare +13, Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +12, Diplomazia +16, Intrattenere (uno qualsiasi) +14, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +17, Valutare +12
Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesi, Riflessi Fulminei
Ambiente: Domini Eroici di Ysgard
Organizzazione: Solitario o congrega (2-4)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +6

Questa creatura sembra una donna o un'elfa con la parte inferiore del corpo assomigliante a quella di un serpente multicolore ed enormi ali simili a quelle di un uccello, straordinariamente decorate.

I lillend sono visitatori misteriosi provenienti dal piano di Ysgard. Molti sono abili in una o più forme di espressione artistica.

I lillend amano la musica e l'arte. L'oro e anche il cibo significano poco per loro, mentre le canzoni, i racconti, e gli oggetti d'arte sono molto importanti. La distruzione dell'arte e il maltrattamento degli artisti li fa infuriare. Il rancore che sono in grado di provare è tristemente famoso, e spesso vengono incontrati mentre

impongono violente punizioni ai nemici delle loro arti favorite. I lillend amano moltissimo anche i luoghi di natura incontaminata. Le zone selvagge ricordano loro la bellezza naturale del loro piano di origine, e a volte visitano e si godono aree simili. Un lillend è protettivo nei confronti delle aree selvagge prescelte come lo è delle forme d'arte. Queste creature a volte formano delle alleanze temporanee con ranger, druidi e bardi per difendere i loro rifugi preferiti dall'invasione della civiltà. A volte una congrega di lillend adotta una zona selvaggia, e usa qualsiasi mezzo per allontanare quanti la contaminano.

La lunghezza della coda di un tipico lillend è di circa 6 metri. La creatura pesa approssimativamente 1.900 kg. Alcuni lillend hanno il torso di esemplari maschili.

I lillend parlano il Celestiale, l'Infernale, l'Abissale e il Comune.

COMBATTIMENTO

I lillend sono normalmente pacifici a meno che non desiderino vendicarsi di qualcuno colpevole, secondo loro, di aver danneggiato, o anche solo minacciato, una forma d'arte, un oggetto d'arte, o un artista. Se è così, allora diventano nemici implacabili. Usano i loro incantesimi e le capacità magiche per confondere e indebolire gli avversari prima di entrare in combattimento. Una congrega di lillend normalmente discute la strategia prima di una battaglia.

Le armi naturali di un lillend, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Stritolare (Str): Un lillend infligge 2d6+5 danni con una prova di lotta effettuata con successo. Per stritolare utilizza completamente la parte inferiore del corpo, quindi mentre sta stritolando non può compiere azioni di movimento, anche se può continuare ad attaccare con la sua spada.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, il lillend deve colpire con un attacco di colpo di coda. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere la vittima e può stritolarla.

Incantesimi: Un lillend lancia incantesimi arcani come un bardo di 6° livello.

Tipici incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, identificare, sonno*; 2° - *blocca persone, invisibilità, suono dirompente.*

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *luce, oscurità, scassinare, terreno illusorio* (CD 18); 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 15), *parlare con gli animali, parlare con i vegetali.* 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Un lillend possiede anche la capacità di musica bardica come un bardo di 6° livello.

Abilità: I lillend hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza.

LOCATHAH

Umanoide Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 2d8 (9 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 3 m (2 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Lancia lunga +2 in mischia (1d8/x3) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo: Lancia lunga +2 in mischia (1d8/x3) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol +1
Attacchi seciali: -
Qualità speciali: -
Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 10, Int 13, Sag 13, Car 11
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +6, Ascoltare +6, Nuotare +8, Osservare +6
Talenti: Arma Focalizzata (lancia lunga)
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Compagnia (2-4), pattuglia (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o tribù (30-100 più 100% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questo umanoide è snello e poco più basso di un umano. Ha scaglie sottili, color giallo-verde e grandi pinne sulle braccia e sulle gambe.

I locathah sono creature nomadi che vivono in calde acque costiere, cacciando pesce e raccogliendo crostacei per sfamarsi. Anche se dalla forma umanoide, sono chiaramente più pesce che umano.

I locathah non sono particolarmente aggressivi, ma non si fidano delle creature di superficie: troppi della loro specie sono stati trascinati via dalle reti da pesca.

Il locathah medio è alto 1,5 metri e pesa circa 88 kg. Le femmine e i maschi sono piuttosto simili, anche se le prime possono essere riconosciute grazie alle due strisce color ocra che contrassegnano le sacche delle loro uova.

I locathah parlano l'Aquan.

COMBATTIMENTO

Normalmente tutte le battaglie con i locathah iniziano con una raffica di dardi scagliati dalle loro balestre; sott'acqua le loro balestre hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se sono riusciti a preparare un'imboscata o un'altra trappola, continuano a sfruttare queste armi fin quando possibile. In caso contrario, si avvicinano per poter utilizzare le loro lance lunghe. Anche se vengono usate principalmente per la pesca, queste lance possono diventare armi formidabili.

I locathah non hanno denti, artigli, o altre armi naturali, quindi non sono particolarmente pericolosi se disarmati. Generalmente un locathah disarmato scappa.

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

SOCIETÀ DEI LOCATHAH

Solitamente le tribù locathah si spostano ad ogni cambio di stagione, andando là dove possono trovare del cibo. Erigono i loro accampamenti all'interno di caverne, in aree rocciose, o su letti di alghe, cioè nei luoghi che offrono occultamento e un certa protezione. Generalmente le pattuglie sono gruppi di cacciatori che inseguono piccola selvaggina, ma controllano anche che i nemici non sconfinino nelle aree di caccia della tribù. Qualche volta le

Locathah

pattuglie più grandi cacciano grossi animali oppure sono impegnati in attività simili. Intere tribù si riuniscono per commerciare o per tenere un consiglio.

I locathah venerano la divinità Eadro, che ha creato sia loro che i marinidi.

PERSONAGGI LOCATHAH

La classe preferita dei locathah è il barbaro, e molti dei capi locathah sono barbari. Molti locathah incantatori sono adepti. I locathah chierici venerano Eadro e hanno accesso a due dei seguenti domini: Acqua, Animale o Protezione.

LUCERTOLA FOLGORANTE

Bestia magica Piccola
Dadi Vita: 2d10+2 (13 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/-2
Attacco: Morso +3 in mischia (1d4)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scarica stordente, scarica letale
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione elettrica, immunità all'elettricità, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +11, Nuotare +10, Osservare +4, Saltare +7, Scalare +11
Talenti: Iniziativa Migliorata
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario, coppia, nidiata (3-5) o colonia (6-11)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa piccola lucertola è all'incirca della taglia di un cagnolino e ha una testa triangolare che presenta due grosse corna che sporgono ai lati come orecchie appuntite. Una simile struttura parte dalla punta della coda.

La lucertola folgorante è un piccolo rettile il cui corpo è in grado di generare potenti scariche elettriche.

Una lucertola folgorante ha un ventre grigio pallido o azzurrognolo, che sfuma invece verso il blu scuro sul dorso. Sulla schiena e sulla coda sono presenti striature blu nerastre.

Le lucertole folgoranti preferiscono gli ambienti caldi e umidi: vivono negli stagni, nelle zone ombrose in riva al fiume o in caverne piene d'acqua; si nutrono di pesci, rettili e piccoli animali, ma a volte si cibano anche di carogne o aggrediscono prede più grosse. Trascorrono gran parte del tempo a nascondersi e ad aspettare che passi una preda.

Una lucertola folgorante è alta circa 30 cm al garrese e pesa approssimativamente 12 kg.

COMBATTIMENTO

A meno che non sia spinta dalla fame, una lucertola folgorante evita di attaccare una creatura più grande di lei, e di solito tende ad allontanare gli intrusi con una serie di rapidi scatti. Questi suoni sono in realtà scariche elettriche a bassa intensità, e le creature viventi in un raggio di 3 metri possono sentire la corrente elettrica che formicola sulla pelle e sul cuoio capelluto. Se l'avvertimento non viene seguito, la lucertola alza le corna e la coda per emettere una scarica stordente.

Una lucertola folgorante in combattimento fa affidamento sulle sue capacità elettriche; tende a mordere solo dopo che le scariche hanno reso l'avversario privo di sensi o quando capisce che l'elettricità non ha alcun effetto. Se è da sola, la lucertola folgorante scappa dopo aver lanciato le sue scariche, ma se nei dintorni ve ne sono altre, la scarica le farà subito accorrere in aiuto e quelle appena arrivate non esiteranno a lanciare scariche mortali sull'avversario.

Scarica stordente (Sop): Una volta per round, una lucertola folgorante può rilasciare una scarica elettrica su un singolo avversario entro 1,5 metri. L'attacco infligge 2d8 danni non letali su un avversario vivente (Riflessi CD 12 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scarica letale (Sop): Quando due o più lucertole folgoranti si trovano entro 6 metri l'una dall'altra, possono collaborare per generare una scarica letale. L'effetto ha un raggio di 6 metri centrato su una delle lucertole che attaccano e la scarica infligge 2d8 danni da elettricità per ognuna delle lucertole che partecipano, fino a un massimo di 12d8. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + numero di lucertole che partecipano) dimezza i danni.

Percezione elettrica (Str): Le lucertole folgoranti individuano automaticamente ogni scarica elettrica che si verifichi nel raggio di 30 metri.

Abilità: Le lucertole folgoranti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi dovuto al colore della loro pelle. Le lucertole folgoranti hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Lucertola folgorante

Le lucertole folgoranti sfruttano il loro modificatore di Destrezza invece del loro modificatore di Forza per le prove di Saltare e Scalare.

Una lucertola folgorante ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciata.

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

LUCERTOLOIDE

Umanoide Medio (Rettile)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+5 naturale) o 17 (+5 naturale, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 15 o 17
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Artiglio +2 in mischia (1d4+1) o randello +2 in mischia (1d6+1) o giavellotto +1 a distanza (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia (1d4+1) e morso +0 in mischia (1d4); o randello +2 in mischia (1d6+1) e morso +0 in mischia (1d4); o giavellotto +1 a distanza (1d6+1)
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Trattenere il fiato
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 10
Abilità: Equilibrio +4, Nuotare +2, Saltare +5
Talenti: Multiattacco
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Gruppo (2-3), banda (6-10 più 50% non combattenti più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (30-60 più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: 50% di monete; 50% di beni, 50% di oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Lucertoloide

Questo alto umanoide sembra un incrocio tra un umano di corporatura massiccia e una lucertola. Ha mani artigliate, una lunga coda e mandibole piene di denti.

I lucertoloidi sono umanoidi primitivi simili a rettili che possono diventare molto pericolosi se provocati.

Anche se sono onnivori, preferiscono la carne; leggende popolari affermano che i lucertoloidi preferiscono la carne umanoide, ma queste accuse sono decisamente infondate (anche se alcune tribù si cibano dei prigionieri o massacrano i nemici). Alcune tribù più avanzate costruiscono delle capanne e utilizzano armi e scudi; i capi di queste tribù possono anche possedere dell'equipaggiamento rubato o scambiato con altre creature intelligenti.

I lucertoloidi generalmente sono alti da 1,8 a 2,1 metri con scaglie verdi, grigie o marroni. Le loro code sono utilizzate per mantenere l'equilibrio e sono lunghe da 90 a 120 centimetri. Un lucertoloide può pesare tra i 100 e i 125 kg.

I lucertoloidi parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

I lucertoloidi combattono individualmente, senza un'organizzazione. Preferiscono assalti frontali e cariche di massa, cercando a volte di spingere i loro avversari nell'acqua, dove guadagnano un vantaggio. Se sono in minoranza numerica o se il loro territorio è stato invaso, preferiscono posizionare trabocchetti, pianificare imboscate, e compiere incursioni per ostacolare i rifornimenti del nemico. Le tribù avanzate utilizzano tattiche più sofisticate e costruiscono trappole e imboscate migliori.

Trattenere il fiato: Un lucertoloide può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento (vedi pagina 303 della *Guida del Dungeon Master*).

Abilità: Grazie alle loro code, i lucertoloidi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. I modificatori di abilità indicati nelle statistiche sopra riportate includono una penalità di armatura alla prova di -2 (o di -4 alle prove di Nuotare) per il trasporto di uno scudo pesante.

SOCIETÀ DEI LUCERTOLOIDI

I lucertoloidi hanno una società patriarcale nella quale il membro più forte governa sugli altri. Gli sciamani offrono consiglio ma raramente diventano capi loro stessi. La loro preoccupazione principale è la sopravvivenza, e una tribù minacciata o affamata arriverà a fare qualunque cosa (anche azioni considerate abominevoli da altri umanoidi) pur di garantire la continuità della propria esistenza.

La maggior parte delle tribù vive nelle paludi, ma circa un terzo della popolazione vive in caverne subacquee piene d'aria. Tribù locali spesso si uniscono per fronteggiare pericoli maggiori (comprese tribù di lucertoloidi ostili) e a volte creano alleanze con i locathah oppure servono creature più potenti, come naga o draghi. Nelle aree isolate sopravvivono pescando, raccogliendo ciò che trovano e cercando carogne, mentre quelli che vivono vicino ad altri umanoidi compiono razzie per rubare cibo, rifornimenti e schiavi. La tana dei lucertoloidi comprende un numero di piccoli che non sono in grado di combattere pari alla metà degli adulti, e un uovo per ogni dieci adulti.

La divinità patrona dei lucertoloidi è Semuanya, la cui principale preoccupazione è la sopravvivenza e l'espansione dei suoi fedeli.

PERSONAGGI LUCERTOLOIDI

Molti dei capi lucertoloidi sono barbari o druidi. I lucertoloidi chierici (sciamani) venerano Semuanya e hanno accesso a due dei seguenti domini: Acqua, Animale o Vegetale.

I personaggi lucertoloidi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un lucertoloide è di 9 metri.
– Dadi Vita razziali: Un lucertoloide comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +0.
– Abilità razziali: I livelli di umanoide del lucertoloide gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Equilibrio, Nuotare e Saltare. I lucertoloidi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.
– Talenti razziali: I livelli di umanoide del lucertoloide gli conferiscono un talento.
– Competenza nelle Armi e nelle Armature: Un lucertoloide è automaticamente competente nell'uso delle armi semplici e negli scudi.
– Bonus di armatura naturale +5.
– Armi naturali: 2 artigli (1d4) e morso (1d4).
– Qualità speciali (vedi sopra): Trattenere il fiato.
– Linguaggi automatici: Comune, Draconico. Linguaggi bonus: Aquan, Gnoll, Goblin, Orchesco.
– Classe preferita: Druido.
– Modificatore di livello +1.

LUPO INVERNALE

Bestia magica Grande (Freddo)
Dadi Vita: 6d10+18 (51 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Morso +9 in mischia (1d8+6 più 1d6 da freddo)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d8+6 più 1d6 da freddo)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, morso congelante, sbilanciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al freddo, visione crepuscolare, olfatto acuto, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 16, Int 9, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi -1*, Osservare +6, Sopravvivenza +1*
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste fredde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura ha l'aspetto di un lupo bianco con occhi blu ghiaccio. È alta come un cavallo, e il suo soffio è gelido.

Pericolosi predatori della tundra e di altre regioni gelide, i lupi invernali inseguono le prede senza dare loro tregua. Raramente rinunciano all'inseguimento fino a che non hanno abbattuto la preda.

I lupi invernali sono più intelligenti dei loro cugini più piccoli e talvolta si associano con altre creature malvagie delle loro fredde terre di origine, come i giganti del ghiaccio, al cui servizio si mettono come esploratori, cacciatori e segugi.

Lupo invernale

Un lupo invernale raggiunge una lunghezza di circa 2,4 metri ed è alto 1,35 metri al garrese. Pesa approssimativamente 225 kg.

I lupi invernali possono parlare il Gigante e il Comune.

COMBATTIMENTO

Di solito questi lupi cacciano in branchi. La loro mole e astuzia, unite alla formidabile arma a soffio gli permettono di cacciare e uccidere anche creature molto più grandi di loro. Un branco di solito circonda un nemico, e ogni lupo lo attacca a turno per stancarlo. Se hanno fretta, i lupi invernali cercano di immobilizzare i loro avversari.

Arma a soffio (Sop): Cono di 4,5 m, una volta ogni 1d4 round, 4d6 danni da freddo, Riflessi CD 16 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Morso congelante (Sop): Un lupo invernale infligge 1d6 danni da freddo extra ogni volta che morde un avversario, come se il suo morso fosse un'arma gelida.

Sbilanciare (Str): Un lupo invernale che colpisca con il suo attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (+8 modificatore di prova) come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo invernale.

Abilità: I lupi invernali hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi. *La loro colorazione naturale garantisce ai lupi invernali un bonus razziale di +7 alle prove di Nascondersi su un terreno innevato o coperto di ghiccio.

Un lupo invernale ha un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce grazie all'olfatto acuto.

MAGMIN

Elementale Piccolo (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +1/-1
Attacco: Tocco bruciante +4 contatto in mischia (1d8 fuoco più combustione) o schianto +4 in mischia (1d3+3 più combustione)
Attacco completo: Tocco bruciante +4 contatto in mischia (1d8 fuoco più combustione) o schianto +4 in mischia (1d3+3 più combustione)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Combustione, aura infuocata
Qualità speciali Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, fondere le armi, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 15, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 10
Abilità: Osservare +3, Scalare +4
Talenti: Tempra Possente
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Monete standard, beni standard (solo non infiammabili), oggetti standard (solo non infiammabili)
Allineamento: Sempre caotico neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Piccolo); 5-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa creatura umanoide rifulgente sembra un umano tozzo e scolpito nel fuoco e nella lava liquida. Emana calore come un piccolo fuoco da campo, e sulla faccia esibisce un sorriso gaio, quasi maligno.

I magmin sono piccoli esseri di forma umanoide provenienti dal Piano Elementale del Fuoco; irradiano un intenso calore e sono avvolti da un'aura di fiamme intense.

Anche se non sono propriamente malvagie, queste creature infuocate sono estremamente pericolose. Amano osservare le cose bruciare, e forse non hanno la capacità di comprendere che le fiamme sono dolorose o addirittura letali per altre creature.

Un magmin di norma è alto circa 120 centimetri e pesa approssimativamente 200 kg. I magmin parlano l'Ignan.

Magmin

COMBATTIMENTO

Anche se piccoli, i magmin sono avversari pericolosi. Il loro tocco è molto efficace contro chi è sprovvisto di una protezione o di un'immunità al calore e alle fiamme, ma contro avversari immuni al fuoco i magmin si basano solo sugli attacchi con lo schianto. Comunque sia, i magmin non sono guerrieri valorosi. Normalmente quando vengono feriti tendono a fuggire, anche se spesso solamente per il tempo necessario a piazzare una trappola fiammeggiante per i loro nemici.

Le armi naturali di un magmin devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Combustione (Str): Chiunque venga toccato da un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 o subire 1d8 danni extra da fuoco a causa dei vestiti che si incendiano o dell'armatura che diventa incandescente. I danni continuano per altri 1d4+2 round dopo l'ultimo attacco del magmin riuscito. I magmin possono anche dar fuoco a materiali infiammabili con un semplice tocco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura fiammeggiante (Str): Chiunque si trovi entro 6 metri da un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o subire 1d6 danni da fuoco per round, causati dall'intenso calore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fondere le armi (Str): Qualunque arma di metallo che colpisca un magmin deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o liquefarsi in un ammasso di metallo fuso. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

MANTICORA

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 6d10+24 (57 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (maldestra)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Artiglio +10 in mischia (2d4+5) o 6 spine +8 a distanza (1d8+2/19-20)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (2d4+5) e morso +8 in mischia (1d8+2); o 6 spine +8 a distanza (1d8+2/19-20)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spine
Qualità speciali Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos 19, Int 7, Sag 12, Car 9
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +9, Sopravvivenza +1
Talenti: Arma Focalizzata (spine), Attacco in Volo, Multiattacco, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 7-16 DV (Grande); 17-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Manticora

Questa creatura è veramente un mostro in tutti i sensi. Ha la testa di una bestia vagamente umanoide, il corpo di leone e le ali di drago. Il dorso della creatura è ricoperto di barbigli ricurvi, e la sua lunga coda termina con un ammasso di aculei micidiali.

Le manticore sono mostri feroci che cacciano principalmente prede vive. Sono astute e malvagie. Una manticora può diventare un nemico letale o un potente alleato.

COMBATTIMENTO

Una manticora apre i suoi scontri per lo più con una raffica di spine, dopo di che si avvicina. All'aperto, spesso utilizza le sue possenti ali per rimanere sospesa in aria durante la battaglia.

Spine (Str): Con uno schiocco della sua coda, una manticora

può rilasciare una raffica di sei spine con un'azione standard (effettuare un tiro di attacco per ogni spina). Questo attacco ha un raggio di azione di 54 metri senza alcun incremento di gittata. Tutti i bersagli devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro. La creatura può lanciare soltanto 24 spine al giorno.

Abilità: *Le manticore ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

MANTO ASSASSINO

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +3 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +4/+13
Attacco: Colpo di coda +8 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: Colpo di coda +8 in mischia (1d6+5) e morso +3 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (1,5 m con il morso)
Attacchi speciali: Lamento, avvolgere
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, spostare ombre
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche: For 21, Des 16, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 15
Abilità: Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +13
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, schiera (3-6) o stormo (7-12)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Manto assassino

Un lungo mantello nero è adagiato lungo la parete della caverna. All'improvviso, il manto si stacca dal muro e segue una scia di vento attraverso la caverna. Poi si dispiega, e il manto rivela ali oscure e una coda ossea simile a una frusta che si dipana oltre il suo corpo. Avanza in volo, mostrando un morso affilato e penetranti occhi rossi, nascosti nell'ombra del suo corpo, uguale a quello di una manta.

I manti assassini sono bizzarre creature che vivono in luoghi oscuri sotto la superficie. Uccidono gli intrusi senza rimorso o esitazione, eccetto che per sperimentare crudeli divertimenti.

Queste creature, quando riposano o sono in agguato, sono quasi impossibili da distinguere da comuni mantelli neri (gli artigli di avorio del manto assassino sono molto simili a fermagli d'osso). Solo quando esso si dispiega, diventa palese l'orripilante natura della creatura. Seppure dotate di intelligenza, le loro menti operano in una maniera così aliena che pochi umani sono finora riusciti a stabilire un contatto significativo con uno di essi.

Un manto assassino ha un'apertura alare di quasi 2,4 metri. Pesa circa 50 kg.

I manti assassini parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

I manti assassini di solito giacciono immobili, in attesa di una preda. Se fronteggia un singolo avversario, un manto assassino usa il suo attacco di avvolgere. Contro più nemici, sferza con la sua coda all'unisono con le proprie capacità di lamento e di spostare ombre per sfoltire le fila degli avversari, e poi avvolgere un superstite. I manti assassini in gruppo di solito si dividono, uno o due restano nelle retrovie per usare le loro capacità speciali, mentre gli altri attaccano in mischia.

Lamento (Str): Un manto assassino può emettere un pericoloso lamento ultrasonico con un'azione standard. Modificando la frequenza, il manto assassino può provocare uno di quattro possibili effetti. I manti assassini sono immuni a questi attacchi sonori che influenzano la mente. A meno che non sia altrimenti indicato, una creatura che supera il tiro salvezza contro uno di questi effetti non può essere influenzata con lo stesso 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 24 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 15 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 15 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 15 o essere sopraffatto da nausea e debolezza. I personaggi così influenzati cadono proni e nauseati per 1d4+1 round.

Stupore: Una sola creatura che si trovi entro 9 metri dal manto assassino deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 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.

Avvolgere (Str): Un manto assassino, con un'azione standard, può cercare di avvolgere nel suo corpo una creatura di taglia Media o inferiore. Il manto assassino tenta un'azione di lotta che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può mordere la vittima avvolta con un bonus di attacco +4 al suo tiro per colpire. Può comunque continuare a usare la sua coda per sferzare altri bersagli. Gli attacchi messi a segno contro un manto che avvolge una creatura, infliggono danni per metà al mostro e per metà alla vittima intrappolata.

Spostare ombre (Sop): Un manto assassino può manipolare le ombre. Questa capacità è efficace solo in zone d'ombra e conta tre possibili effetti.

Occulta visione: Il manto assassino si mette sotto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) per 1d4 round.

Immagini danzanti: Questo effetto duplica un incantesimo *immagine speculare* (CD 15, 6° livello dell'incantatore).

Immagine silenziosa: Questo effetto duplica un incantesimo *immagine silenziosa* (CD 15, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

MANTOSCURO

Bestia magica Piccola
Dadi Vita: 1d10+1 (6 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto

Illus. di T. Lockwood

alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +1/+0
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d4+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Oscurità, afferrare migliorato, stritolare 1d4+4
Qualità speciali: Vista cieca 27 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 13, Int 2, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +5*, Nascondersi +10, Osservare +5*
Talenti: Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, nidiata (3-9), o sciame (6-15)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

La stalattite in alto sembra quasi sbriciolarsi, e invece si scopre essere una creatura somigliante a una seppia o a un polipo, con un guscio simile alla roccia che ricopre il suo corpo e una membrana robusta che si estende tra i tentacoli che si scoprono.

Mantoscuro

Il mantoscuro si cela tra le volte delle caverne, in attesa che la preda passi lì sotto. La sua capacità di creare oscurità magica lo rende un osso molto duro.

Il mantoscuro pende dalle volte con un "piede" muscolare situato sul dorso del suo corpo. Se stringe i suoi tentacoli sotto il corpo può sembrare una stalattite, o un blocco di roccia, se alza i suoi tentacoli, in modo che la membrana tra questi copra il corpo. Il guscio e la pelle di solito sembrano roccia calcarea, ma un mantoscuro può cambiare il suo colore per confondersi con qualsiasi ambiente roccioso.

Gli studiosi credono che il mantoscuro si sia evoluto di recente da un predatore sotterraneo simile, ma molto meno abile. Un mantoscuro misura 1,2 metri dall'estremità dei suoi tentacoli alla cima della sua testa. Pesa circa 15 kg.

COMBATTIMENTO

Un mantoscuro attacca lasciandosi cadere sulla preda e avvolgendo i tentacoli attorno alla testa del suo avversario. Una volta addosso, si comprime e cerca di soffocare il nemico. Un mantoscuro che manchi il suo colpo iniziale spesso si rialza in volo e prova a cadere di nuovo sull'avversario.

Oscurità (Sop): Una volta al giorno un mantoscuro può creare oscurità come l'incantesimo *oscurità* (5° livello dell'incantatore). Il più delle volte utilizza questa capacità poco prima di attaccare.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un mantoscuro deve colpire con il suo attacco di schianto una creatura di taglia Grande o inferiore. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha afferrato la testa della vittima e può stritolare.

Stritolare (Str): Un mantoscuro infligge 1d4+4 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Vista cieca: Un mantoscuro può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, per lo più impercettibili alle altre creature, che gli permettono di individuare oggetti e creature entro 27 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e rende cieco a tutti gli effetti il mantoscuro.

Abilità: Un mantoscuro riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Questi bonus si perdono se la vista cieca viene negata. La colorazione variabile della creatura gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

MARINIDE

Marinide, Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), nuotare 15 m
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Tridente +2 in mischia (1d8+1) o balestra pesante +2 a distanza (1d10/19-20)
Attacco completo: Tridente +2 in mischia (1d8+1) o balestra pesante +2 a distanza (1d10/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali Anfibio, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol -1
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 10
Abilità: Ascoltare +3, Nuotare +9, Osservare +3
Talenti: Allerta
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Compagnia (2-4), pattuglia (11-20 più 2 sottotenenti di 3° livello e 1 capo dal 3° al 6° livello), o banda (30-60 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 10 focene)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questa creatura presenta la parte superiore del corpo, le braccia e la testa di un umano di bell'aspetto. Al posto delle gambe, tuttavia, ha una coda a scaglie come quella di un pesce molto grande.

I marinidi sono un popolo di allegre creature marine. Anche se sono diffidenti nei confronti delle creature di superficie, di solito non sono ostili. Preferiscono stare sulle rocce e scaldarsi al sole piuttosto che occuparsi di guerre.

Tanto i maschi quanto le femmine si ingioiellano utilizzando conchiglie, coralli e altri ornamenti marini.

Gli avventurieri che incontrano dei marinidi cadono spesso vittima di scherzi e di guai. Il divertimento dei marinidi può essere spietato, ma non è realmente malvagio. Se però gli abitanti della superficie fanno loro del male, queste creature si trasformano in nemici temibili.

Un marinide è alto quasi 2,4 metri dalla testa fino alla punta della coda, e pesa approssimativamente 200 kg.

Questi uomini pesce parlano il Comune e l'Aquan.

La maggior parte dei marinidi incontrati al di fuori delle loro abitazioni sono combattenti; le informazioni sopra riportate sono relative a un combattente di 1° livello.

Illus. di B. Despain

COMBATTIMENTO

I marinidi preferiscono balestre pesanti fatte di conchiglie e di corallo, in grado di scagliare dardi ricavati dagli aculei del pesce palla, con un incremento di gittata sott'acqua di 9 metri. I marinidi spesso scaricano numerose raffiche sui loro nemici prima di accorciare le distanze, momento in cui ricorrono ai tridenti.

Anfibio (Str): I marinidi possono respirare sia l'aria sia l'acqua, sebbene di solito non si allontanino a più di qualche metro dalla superficie dell'acqua.

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

Il combattente marinide presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Marinide

SOCIETÀ DEI MARINIDI

I marinidi vivono in comunità semipermanenti situate vicino alle aree preferite di pesca e di caccia. Spesso sono accompagnati da focene. Gli abitanti della superficie che arrivano a essere faccia a faccia con i marinidi di norma incontrano gruppi di esploratori o di cacciatori.

I marinidi adorano la divinità Eadro, che ha creato sia loro che i locathah.

PERSONAGGI MARINIDI

La classe preferita dei marinidi è il bardo; molti capi marinidi sono bardi. Gli incantatori marinidi che non sono bardi sono generalmente adepti. I chierici marinidi hanno accesso a due dei seguenti domini: Acqua, Animale o Protezione.

MASTINO OMBRA

Esterno Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +4/+7
Attacco: Morso +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Latrato, sbilanciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, mimetizzarsi con le ombre, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 17, Des 13, Cos 17, Int 4, Sag 12, Car 13
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Sopravvivenza +8*
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-12)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura ha il corpo di un grosso cane, con una liscia pelliccia nera e una bocca piena di denti affilati.

I mastini ombra sono grossi segugi che vagano di notte in cerca di preda; il loro piano di provenienza è un luogo di ombre eterne.

Un mastino ombra è alto poco più di 60 cm al garrese e pesa circa 100 kg.

I mastini ombra non sono in grado di parlare, ma capiscono il Comune.

COMBATTIMENTO

Il mastino ombra preferisce combattere nelle ombre o nel buio, condizioni in cui è estremamente avvantaggiato. Una fonte di luce magica è in grado di scacciare le ombre che il mastino predilige, ma la bestia è abbastanza scaltra da saltare via dalla luce, indietreggiare o disturbare l'avversario con il suo latrato. Si dice che in più di un'occasione i mastini ombra abbiano afferrato e portato via oggetti su cui era stato lanciato l'incantesimo *luce diurna*.

Latrato (Sop): Quando un mastino ombra ulula o abbaia, ogni creatura entro una propagazione di 90 metri, eccettuati eventuali esterni malvagi, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o cadere in preda al panico per 2d4 round. Questo è un effetto sonoro di paura che influenza la mente. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza, la creatura è poi immune agli effetti del latrato di quel mastino per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sbilanciare (Str): Se un mastino ombra colpisce con un attacco con il suo morso, può tentare di sbilanciare un avversario come azione gratuita (modificatore alla prova +3) senza dover compiere un attacco di contatto e senza provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare a sua volta il mastino ombra.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione che non sia la piena luce del giorno, un mastino ombra può svanire nelle ombre ottenendo un occultamento totale. Nemmeno le luci artificiali o gli incantesimi come *luce* o *fiamma perenne* sono in grado di negare questa capacità. L'incantesimo *luce diurna* è invece sufficiente.

Abilità: *Un mastino ombra riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue delle tracce sfruttando l'olfatto acuto.

Mastino ombra

Mastino ombra Illus. di S. Wood

MEDUSA

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +6/+6
Attacco: Arco corto +8 a distanza (1d6/x3) o pugnale +8 in mischia (1d4/19-20) o serpenti +8 in mischia (1d4 più veleno)
Attacco completo: Arco corto +8/+3 a distanza (1d6/x3); o pugnale +8/+3 in mischia (1d4/19-20) e serpenti +3 in mischia (1d4 più veleno)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo pietrificante, veleno
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 15
Abilità: Camuffare +9 (+11 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +8, Raggirare +9
Talenti: Arma Accurata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario o congrega (2-4)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Quella che a prima vista sembrava una figura umana di belle proporzioni, a un esame più accurato rivela un volto orribile incoronato, anziché dalla capigliatura, da una massa di serpi contorte e sibilanti, occhi che luccicano di un rosso profondo e cruento, e infine una pelle a scaglie del colore della terra.

La medusa è una creatura detestabile e ripugnante in grado di pietrificare gli esseri viventi con il suo sguardo. Apprezza oggetti d'arte, gioielli raffinati e ricchezze. Le sue azioni spesso puntano a ottenere questi oggetti.

Una medusa non è distinguibile da un normale umano a una distanza superiore ai 9 metri (anche inferiore, se il suo volto è nascosto). La creatura spesso indossa vestiti che esaltano il suo corpo, mentre tende a coprire il suo volto con un cappuccio o con un velo.

Le meduse si trovano praticamente in ogni clima. Alcune abitano in grandi città e diventano membri attivi del mondo criminale per poter soddisfare i loro desideri. Altre meduse hanno formato gilde di ladri o gruppi di contrabbando organizzato.

Una medusa tipica è alta da 1,5 a 1,8 metri e pesa tanto quanto un umano.

Le meduse parlano il Comune.

Medusa

COMBATTIMENTO

Una medusa cerca di nascondere la sua vera natura finché la vittima designata non si trova a portata del suo sguardo pietrificante, utilizzando raggiri e inganni per convincerla che non c'è alcun pericolo. Colpisce con armi normali coloro che evitano i suoi occhi o che sopravvivono al suo sguardo, mentre i suoi serpenti velenosi attaccano gli avversari adiacenti.

Sguardo pietrificante (Sop): Pietrifica in modo permanente, 9 metri, Tempra CD 15 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

MELMA

Le melme sono creature amorfe che vivono esclusivamente col fine di nutrirsi. Vivono nelle profondità della terra, vagando per caverne, rovine e dungeon in cerca di materia organica, viva o morta che sia.

COMBATTIMENTO

Le melme attaccano tutte le creature in cui si imbattono. A volte utilizzano degli pseudopodi per catturare le proprie vittime, altre volte le avvolgono nei loro corpi che secernono acidi atti a favorire la cattura e la successiva digestione delle prede.

Vista cieca (Str): Tutto il corpo di una melma è un primitivo organo sensoriale che è in grado di captare la presenza delle prede per il tramite di vibrazioni e odori in un raggio di 18 metri.

AMEBA PAGLIERINA

Melma Grande
Dadi Vita: 6d10+36 (69 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 3 m (2 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura: 4 (-1 taglia, -5 Des), contatto 4, colto alla sprovvista 4
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Schianto +5 in mischia (2d4+3 più 1d4 da acido)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (2d4+3 più 1d4 da acido)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Acido, stritolare 2d4+3 più 1d4 da acido, afferrare migliorato
Qualità speciali Vista cieca 18 m, scindersi, tratti delle melme
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl -3, Vol -3
Caratteristiche: For 15, Des 1, Cos 22, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: Scalare +10
Talenti: -
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un'ameba gigantesca e di colore ocra.

Un'ameba paglierina striscia sui pavimenti, sulle pareti, sui soffitti, deformando il suo corpo per passare attraverso le crepe o sotto le porte, alla perenne ricerca di cibo.

Un'ameba paglierina può arrivare ad un diametro di quasi 4,5 metri e ad uno spessore di circa 15 cm, anche se può comprimere il proprio corpo fino ad uno spessore di 2,5 cm per passare in piccole feritoie. Un tipico esemplare pesa circa 2.800 kg.

Combattimento

Le amebe paglierine tendono ad avviluppare e stritolare le proprie vittime.

Acido (Str): Le amebe paglierine producono un acido che dissolve solo la carne. Ogni colpo riuscito in mischia infligge danni da acido.

Stritolare (Str): Un'ameba paglierina infligge automaticamente danni da schianto e da acido, se effettua con successo una prova di lotta.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un'ameba paglierina deve colpire con un attacco di schianto. Se riesce a trattenere la vittima, può stritolarla. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Scindersi (Str): Le armi perforanti e taglienti e gli attacchi basati sull'elettricità non danneggiano le amebe paglierine che, invece, si dimezzano in due creature, ciascuna con metà dei punti ferita dell'originale (arrotondati per difetto). Un'ameba con 10 o meno punti ferita non può più scindersi, e muore se ridotta a 0 punti ferita.

Abilità: Un'ameba paglierina riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo.

Cubo gelatinoso

Illus. di T. Lockwood

CUBO GELATINOSO

Melma Enorme
Dadi Vita: 4d10+32 (54 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 4,5 m (3 quadretti)
Classe Armatura: 3 (-2 taglia, -5 Des), contatto 3, colto alla sprovvista 3
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Schianto +1 in mischia (1d6 più 1d6 da acido)
Attacco completo: Schianto +1 in mischia (1d6 più 1d6 da acido)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Acido, avvolgere, paralisi
Qualità speciali Vista cieca 18 m, immunità all'elettricità, tratti delle melme, trasparente
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl -4, Vol -4
Caratteristiche: For 10, Des 1, Cos 26, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: 1/10 monete, 50% beni (solo oggetti in metallo o pietra), 50% oggetti (solo in metallo o pietra)
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-12 DV (Enorme); 13-24 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una spessa muraglia di protoplasma trasparente e tremolante.

Il cubo gelatinoso, quasi trasparente, si aggira lentamente nei corridoi dei dungeon o sui pavimenti delle caverne, divorando carogne, creature o rifiuti. La materia inorganica rimane intrappolata nel suo corpo, laddove risulta chiaramente visibile.

Un tipico cubo gelatinoso ha un lato di 4,5 metri e pesa circa 25.000 kg, anche se si è a conoscenza di esemplari ben più grandi.

Combattimento

Il cubo gelatinoso combatte colpendo le sue vittime con il proprio corpo. È in grado di protendere degli pseudopodi, ma generalmente tenta di avvolgere le prede.

Acido (Str): L'acido di un cubo gelatinoso è inefficace contro metallo e pietra.

Avvolgere (Str): Anche se si muove lentamente, un cubo gelatinoso è in grado di falciare una creatura di taglia Grande o inferiore con un'azione standard. Non può compiere un attacco di schianto in un round in cui sta tentando di avvolgere una preda. Il cubo gelatinoso semplicemente si muove sopra le sue vittime, cercando di inglobarne il più possibile. Gli avversari hanno a disposizione un attacco di opportunità contro il cubo, ma se ne fanno uso perdono la possibilità di effettuare il tiro salvezza. Quanti non tentano un attacco di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 per evitare di essere avvolti; se il tiro riesce, il personaggio viene spinto indietro o di lato (a sua scelta) mentre il cubo continua per la sua strada. Le creature avvolte sono soggette alla paralisi e all'acido del cubo, e sono considerate in lotta e intrappolate all'interno del cubo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza e include un bonus razziale di +1.

Paralisi (Str): I cubi gelatinosi secernono un muco paralizzante. Una creatura colpita da un attacco in mischia o avvolta dal cubo deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 per evitare di rimanere paralizzata per 3d6 round. Un cubo gelatinoso riesce automaticamente ad avvolgere una vittima paralizzata. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Trasparente (Str): I cubi gelatinosi sono molto difficili da notare, anche in condizioni di vista ideali, e per vederli è necessario effettuare con successo una prova di Osservare con CD 15. Le creature che non li notano e vi camminano inavvertitamente in mezzo sono automaticamente avvolte.

MELMA GRIGIA

Melma Media
Dadi Vita: 3d10+15 (31 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 3 m (2 quadretti)
Classe Armatura: 5 (-5 Des), contatto 5, colto alla sprovvista 5
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Schianto +3 in mischia (1d6+1 più 1d6 da acido)
Attacco completo: Schianto +3 in mischia (1d6+1 più 1d6 da acido)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Acido, stritolare 1d6+1 più 1d6 da acido, afferrare migliorato
Qualità speciali Vista cieca 18 m, immunità al freddo e al fuoco, tratti delle melme, trasparente
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl -4, Vol -4
Caratteristiche: For 12, Des 1, Cos 21, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Paludi fredde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Media); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Ciò che inizialmente sembrava solo una pozza d'acqua si rivela in realtà una mostruosità viscida che si muove e scorre come una sorta di protozoo gigantesco.

Una melma grigia sembra una innocua pozza di acqua sporca, o un mucchietto di sabbia umida, o ancora una pietra bagnata, almeno finché non si muove o si lancia all'attacco.

Le melme grigie possono estendersi fino ad arrivare ad un diametro massimo di 3 metri e a uno spessore di circa 15 centimetri. Un esemplare tipico pesa circa 350 kg.

	Protoplasma nero Melma Enorme	Protoplasma nero superiore Melma Mastodontica
Dadi Vita:	10d10+60 (115 pf)	20d10+180 (290 pf)
Iniziativa:	-5	-5
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 6 metri	6 m (4 quadretti), scalare 6 metri
Classe Armatura:	3 (-2 taglia, -5 Des), contatto 3, colto alla sprovvista 3	1 (-4 taglia, -5 Des), contatto 1, colto alla sprovvista 1
Attacco base/Lotta:	+7/+18	+15/+35
Attacco:	Schianto +8 in mischia (2d6+4 più 2d6 da acido)	Schianto +19 in mischia (3d6+12 più 3d6 da acido)
Attacco completo:	Schianto +8 in mischia (2d6+4 più 2d6 da acido)	Schianto +19 in mischia (3d6+12 più 3d6 da acido)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	6 m/6 m
Attacchi speciali:	Acido, stritolare 2d6+4 più 2d6 da acido, afferrare migliorato	Acido, stritolare 2d8+12 più 2d6 da acido, afferrare migliorato
Qualità speciali:	Vista cieca 18 m, scindersi, tratti delle melme	Vista cieca 18 m, scindersi, tratti delle melme
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl -2, Vol -2	Temp +15, Rifl +1, Vol +1
Caratteristiche:	For 17, Des 1, Cos 22, Int -, Sag 1, Car 1	For 26, Des 1, Cos 28, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità:	Scalare +11	Scalare +16
Talenti:	-	-
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	12
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	11-15 DV (Enorme); 16-30 DV (Mastodontico)	-
Modificatore di livello:	-	-

Combattimento

Una melma grigia combatte come un serpente, colpendo le vittime con il proprio corpo.

Acido (Str): Una melma grigia secerne una sostanza acida che corrode rapidamente la materia organica e il metallo, ma che non ha effetto sulla pietra. Tutti i colpi in mischia e tutti gli attacchi di stritolamento infliggono danni da acido, e l'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16. Anche un'arma di metallo o legno si corrode immediatamente dopo aver colpito una melma grigia, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Il tocco acido della melma infligge 16 danni per round agli oggetti in legno o in metallo, ma la melma deve rimanere in contatto con l'oggetto per un round completo per infliggere questi danni.

Stritolare (Str): Le melme grigie infliggono automaticamente danni da schianto e da acido con una prova di lotta riuscita. I vestiti e le armature della vittima subiscono una penalità di -4 ai tiri salvezza sui Riflessi contro l'acido.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, una melma grigia deve colpire con il suo attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Trasparente (Str): Le melme grigie sono molto difficili da notare, anche in condizioni di vista ideali, e per vederle è necessario effettuare con successo una prova di Osservare con CD 15. Le creature che non le notano e vi camminano inavvertitamente in mezzo sono automaticamente colpite da un attacco in mischia con lo schianto e subiscono i danni da acido.

PROTOPLASMA NERO

Questa creatura non è altro che un grumo tondeggiante di viscidume, del colore dell'inchiostro.

I protoplasmi neri vagano strisciando nel sottosuolo alla ricerca di cibo.

In media un protoplasma nero misura 4,5 metri di larghezza e 60 centimetri di spessore. Pesa all'incirca 9 tonnellate.

Combattimento

I protoplasmi neri attaccano afferrando e stritolando le loro prede.

Acido (Str): La creatura secerne una sostanza acida che corrode rapidamente la materia organica e il metallo, ma che non ha effetto sulla pietra. Ogni colpo in mischia e ogni attacco di stritolamento infligge danni da acido, e l'armatura e gli abiti indossati dall'avversario sono corrosi e diventano immediatamente inutilizzabili, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi con CD 21. Anche un'arma di metallo o legno si corrode immediatamente dopo aver colpito un protoplasma nero, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 21. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Il tocco acido del protoplasma infligge 21 danni per round agli oggetti in legno o in metallo, ma la melma deve rimanere in contatto con l'oggetto per un round completo per infliggere questi danni.

Stritolare (Str): Un protoplasma nero infligge automaticamente danni da schianto e da acido con una prova di lotta riuscita. I vestiti e l'armatura delle vittime subiscono una penalità di -4 al tiro salvezza sui Riflessi contro l'acido.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un protoplasma nero deve colpire con il suo attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Scindersi (Str): Le armi perforanti e taglienti non danneggiano queste creature, che, invece, si dimezzano in due creature, ciascuna con metà dei punti ferita dell'originale (arrotondati per difetto). Un protoplasma con 10 o meno punti ferita non può più scindersi, e muore se ridotto a 0 punti ferita.

Abilità: Un protoplasma nero riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo.

PROTOPLASMA NERO SUPERIORE

I protoplasmi neri più antichi sono enormi polle di morte nerastra.

Combattimento

La CD del tiro salvezza per l'attacco acido del protoplasma nero (CD 29) è modificata in base ai suoi Dadi Vita aggiuntivi e al punteggio superiore di Costituzione.

MEPHIT

I mephit sono creature minori provenienti dai piani elementali. Sono curiosi piuttosto che malvagi, anche se la loro natura varia a seconda della sostanza che li ha fatti nascere.

Tutti i mephit appaiono come piccole creature alate dotate di tratti più o meno umanoidi. Anche se sono spesso descritti come diabolici, la loro natura elementale appare evidente al primo sguardo.

COMBATTIMENTO

Tutti i mephit combattono mordendo e artigliando oppure utilizzando un'arma a soffio, la cui natura ed effetto varia da creatura a creatura.

Le armi naturali di un mephit devono essere considerate magi-

che allo scopo di superare la riduzione del danno.

Arma a soffio (Sop): Un mephit può utilizzare la sua arma a soffio una volta ogni 1d4 round come un'azione standard. Si vedano le descrizioni individuali per i dettagli.

Capacità magiche: Tutti i mephit hanno una o più capacità magiche (tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo). Si vedano le descrizioni individuali per i dettagli.

Evoca mephit **(Mag):** Una volta al giorno, un mephit può provare a evocare altri mephit del suo stesso tipo, proprio come se lanciasse un incantesimo *evoca mostri*, ma con solo una probabilità del 25% di successo. Tirare un d%: se fallisce, nessuna creatura risponde all'evocazione per quel giorno. Un mephit appena evocato non può usare la sua capacità di evocazione per 1 ora. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Guarigione rapida (Str): I mephit guariscono 2 danni ogni round, purché siano ancora vivi e siano soddisfatte altre condizioni. Si vedano le descrizioni individuali per i dettagli.

GRUPPI E SCIAMI DI MEPHIT

A volte gruppi di mephit simili (per esempio, dell'acqua, della melma e del ghiaccio) si radunano in un luogo nel quale tutti si sentono a proprio agio.

MEPHIT DELL'ACQUA

Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 12 m (media), nuotare 9 m
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+1
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d3+2)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d3+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Nuotare +10, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un uomo-pesce in miniatura. È ricoperta di scaglie e guarda il mondo attraverso occhi neri a bulbo.

I mephit dell'acqua provengono dal Piano Elementale dell'Acqua.

Sono creature spigliate con un instancabile senso dell'umorismo, che rende rapidamente nervosi tutti gli sfortunati che si trovino nei paraggi. Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 15 kg.

I mephit dell'acqua parlano il Comune e l'Aquan.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di liquido corrosivo di 4,5 metri; 1d8 danni da acido, Riflessi CD 13 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit dell'acqua può lanciare una sfera di acido che funziona come *freccia acida di Melf* (3° livello dell'incantatore). Una volta al giorno, può creare una massa di fumo puzzolente che riproduce gli effetti di *nube maleodorante* (CD 15, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit dell'acqua guarisce solo se si trova esposto alla pioggia o immerso nell'acqua fino alla vita.

Abilità: Un mephit dell'acqua ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per intraprendere azioni speciali o superare ostacoli. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

MEPHIT DELL'ARIA

Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un umano basso e di colore bianco nuvola, con un turbine al posto delle gambe.

I mephit dell'aria provengono dal Piano Elementale dell'Aria.

Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 0,5 kg.

I mephit dell'aria parlano il Comune e l'Auran.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di polvere e sabbia di 4,5 metri; 1d8 danni, Riflessi CD 12 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit dell'aria può circondarsi di vapore, riproducendo gli effetti di un incantesimo *sfocatura* (3° livello dell'incantatore). Una volta al giorno, può usare *folata di vento* (CD 14, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit dell'aria guarisce solo se esposto ad aria in movimento, che sia una brezza, un soffio, l'effetto di un incantesimo, o anche lo stesso mephit, se si fa vento da solo.

MEPHIT DEL FUOCO

Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, guarigione rapida 2, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15

Abilità: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un diavolo in miniatura, ed è avvolto nel fuoco mentre sghignazza maliziosamente.

I mephit del fuoco provengono dal Piano Elementale del Fuoco. Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 0,5 kg. I mephit del fuoco parlano il Comune e l'Ignan.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco di 4,5 metri; 1d8 danni da fuoco, Riflessi CD 12 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta all'ora: *raggio rovente* (CD 14), 3° livello dell'incantatore; 1 volta al giorno: *riscaldare il metallo* (CD 14). 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit del fuoco guarisce solo quando è a contatto con una fiamma grande almeno quanto quella di una torcia.

MEPHIT DEL GHIACCIO

Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare, Freddo)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (perfetta)
Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3 più 1d4 freddo)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3 più 1d4 freddo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un umano in miniatura, fatto di neve e ghiaccio. Ha la pelle traslucida.

I mephit del ghiaccio provengono dal Piano Elementale dell'Aria.

Hanno un temperamento freddo e distaccato; sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 15 kg.

I mephit del ghiaccio parlano il Comune e l'Auran.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di pezzi di ghiaccio di 3 metri; 1d4 danni da freddo, Riflessi CD 12 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un congelamento della pelle e degli occhi a meno che non siano immuni o protette dal freddo. Questo effetto impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *dardo incantato* (3° livello dell'incantatore); 1 volta al giorno: *gelare il metallo* (CD 14, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit del ghiaccio guarisce solo quando è a contatto con un pezzo di ghiaccio di taglia almeno Minuscola oppure quando è in un ambiente a temperatura sotto zero.

MEPHIT DEL MAGMA

Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Mephit

Questa creatura alata sembra un umano in miniatura e piuttosto brutale, fatto di pietra fusa e lava incandescente.

I mephit del magma provengono dal Piano Elementale del Fuoco.
Sono lenti di comprendonio e brutali; sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 30 kg.
I mephit del magma parlano il Comune e l'Ignan.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di magma di 3 metri; 1d4 danni da fuoco, Riflessi CD 12 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un'ustione della pelle e degli occhi a meno che non siano immuni o protette dal fuoco. Questo effetto impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit del magma può utilizzare *trasformare* su se stesso in una pozza di lava di 90 centimetri di diametro e profonda 15 centimetri. Il valore della riduzione del danno del mephit sale a 20/magia quando si trova in questa forma. Il mephit non può attaccare mentre è in forma di lava ma può utilizzare altre capacità magiche. Può muoversi ad una velocità di 3 metri, ma non può correre. In questa forma il mephit può passare attraverso piccoli fori o strette fessure, anche in semplici spaccature. Il tocco della pozza incendia materiali infiammabili come carta, stoffa o legno secco.

Una volta al giorno, un mephit del magma può usare *pirotecnica* (CD 14). Può usare se stesso come sorgente di fuoco senza pericolo di danneggiarsi. 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit del magma guarisce solo quando è a contatto con del magma, della lava o una fiamma grande almeno quanto quella di una torcia.

MEPHIT DELLA MELMA

Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 12 m (media), nuotare 9 m
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+1
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d3+2)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d3+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Nuotare +10, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa disgustosa creatura alata sembra un umano in miniatura, composto da fango e sporcizia. Emana un terrificante odore aggressivo, e dal suo corpo gocciola del viscidume.

I mephit della melma provengono dal Piano Elementale dell'Acqua.
Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 15 kg.
I mephit della melma parlano il Comune e l'Aquan.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di liquido corrosivo di 3 metri; 1d4 danni da acido, Riflessi CD 13 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi, a meno che non siano immuni o protette dall'acido. Questo effetto impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora un mephit della melma può lanciare una sfera di acido che funziona come *freccia acida di Melf* (3° livello dell'incantatore). Una volta al giorno, può creare una massa di fumi puzzolenti che riproducono gli effetti di *nube maleodorante* (CD 15, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit della melma guarisce sono se è in un ambiente umido o fangoso.

Abilità: Un mephit della melma ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per intraprendere azioni speciali o superare ostacoli. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

MEPHIT DELLA POLVERE

Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (perfetta)
Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un umano basso e magro con la pelle grigia e friabile, e un'espressione triste.

I mephit della polvere provengono dal Piano Elementale dell'Aria.
Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 1 kg.
I mephit della polvere parlano il Comune e l'Auran.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di particelle irritanti di 3 metri; 1d4 danni, Riflessi CD 12 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi. Questo impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit della polvere può circondarsi di una cortina di polvere che riproduce gli effetti di *sfocatura* (3° livello dell'incantatore). Una volta al giorno può creare una massa di polvere turbinante che riproduce gli effetti di *muro di vento* (CD 15, 6° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit della polvere guarisce solo se si trova in un ambiente arido o polveroso.

MEPHIT DEL SALE

Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+2
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d3+3)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d3+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde -1 (+1 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un umano in miniatura, con occhi rossi annebbiati e la pelle cristallina.

I mephit del sale provengono dal Piano Elementale della Terra. Sono creature sarcastiche che odiano l'acqua e i liquidi di ogni tipo; sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 40 kg. I mephit del sale parlano il Comune e il Terran.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di cristalli di sale di 3 metri; 1d4 danni, Riflessi CD 13 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi. Questo effetto impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit del sale può usare *polvere luccicante* (CD 14, 3° livello dell'incantatore).

Una volta al giorno, può prosciugare l'umidità in un'area del raggio di 6 metri centrata su di lui. Le creature viventi all'interno del raggio di azione subiscono 2d8 danni (Tempra CD 14 dimezza; 6° livello dell'incantatore). Questo attacco è particolarmente devastante contro le creature acquatiche e vegetali, che ricevono una penalità razziale di -2 ai loro tiri salvezza. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit del sale guarisce solo se si trova in un ambiente arido.

MEPHIT DELLA TERRA

Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+2
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d3+3)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d3+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Cambiare taglia, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde -1 (+1 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale della Terra
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un nano di roccia, robusto, quasi calvo.

I mephit della terra provengono dal Piano Elementale della Terra. Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 40 kg. I mephit della terra parlano il Comune e il Terran.

Combattimento

Arma a soffio (Sop): Cono di 4,5 metri di pezzi di roccia e sassi; 1d8 danni, Riflessi CD 13 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *ammorbidire terra e pietra*. 6° livello dell'incantatore.

***Cambiare taglia* (Mag):** Una volta all'ora, un mephit della terra può cambiare magicamente la sua taglia. Questa capacità funziona come l'incantesimo *ingrandire persone*, eccetto che può funzionare solamente sul mephit della terra. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello.

Guarigione rapida (Str): Un mephit della terra guarisce solo se si trova sottoterra o se è sepolto fino alla vita.

MEPHIT DEL VAPORE

Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (media)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/-1
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario (1), gruppo (2-4 mephit di tipi diversi), oppure sciame (5-12 mephit di tipi diversi)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura alata sembra un umano in miniatura, con la pelle pallida e sbuffi di vapore che fuoriescono da naso, bocca e orecchie. Lascia una scia di acqua bollente quando si muove.

I mephit del vapore provengono dal Piano Elementale del Fuoco. Sono dei gradassi che si considerano i signori di tutta la loro specie. Sono alti circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 1 kg.

I mephit del fuoco parlano il Comune e l'Ignan.

Combattimento

A differenza degli altri, i mephit del vapore amano lanciarsi in combattimento, spinti dal loro smisurato ego.

Arma a soffio (Sop): Cono di vapore di 3 metri; 1d4 danni da fuoco, Riflessi CD 12 dimezza. Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza vengono tormentate da un'ustione della pelle e degli occhi a meno che non siano immuni o protette dal fuoco. Questo effetto impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: Una volta ogni ora, un mephit del vapore può circondarsi di un pennacchio di vapore bianco, che riproduce gli effetti di un incantesimo *sfocatura* (3° livello dell'incantatore). Una volta al giorno, può creare una tempesta di acqua bollente che colpisce un'area di 36 m². Le creature viventi colpite dalla tempesta subiscono 2d6 danni da fuoco (Riflessi CD 14 dimezza; 6° livello dell'incantatore). Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 2° livello. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un mephit del vapore guarisce solo se tocca dell'acqua bollente o si trova in un'area calda e umida.

MEZZO-CELESTIALE

La natura magica dei celestiali virtualmente consente loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura. I discendenti delle risultanti unioni, i mezzo-celestiali, sono esseri gloriosi e magnifici.

Per adempiere alle proprie responsabilità, i celestiali a volte dimorano a lungo nei regni dei mortali. Devoti e gentili, di tanto in tanto si innamorano di questi ultimi: umani, elfi, unicorni e creature simili. Gli oggetti del loro amore non sono mai malvagi, sono sempre intelligenti e ricambiano l'amore di questi amanti immortali. Desiderosi di concepire un figlio, i mortali se ne prenderanno poi cura poiché i celestiali hanno altri doveri prioritari.

Indipendentemente dalle forme che possono assumere, i mezzo-celestiali sono sempre avvenenti e aggraziati, con pelle dorata, occhi luminosi, ali angeliche o qualche altro segno della loro natura superiore.

Sebbene nobili e compassionevoli, i mezzo-celestiali sono spesso sgomenti all'idea che il male possa diffondersi tra la loro stirpe e hanno una visione severa, a volte inflessibile, degli istinti primari e delle cattive azioni. Non sentendosi mai pienamente in sintonia con nessuna delle società dei mortali, sono generalmente creature solitarie e vagabonde, che tentano, ovunque possano, di riparare alle ingiustizie.

ESEMPIO DI MEZZO-CELESTIALE

Questo nobile cavaliere sembra umano, ma ha occhi color dell'oro e due grandi ali di piume bianche ornano le sue spalle.

In questo esempio si considera un paladino umano di 9° livello quale creatura base.

Mezzo-celestiale, Paladino umano di 9° livello
Esterno Medio (Nativo, Umanoide atipico)
Dadi Vita: 9d10+36 (90 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 24 (+1 Des, +2 naturale, +11 *corazza di piastre in mithral+2* e *scudo pesante di metallo+2*), contatto 11, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +9/+14
Attacco: *Spada bastarda+2* +17 in mischia (1d10+7/19-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +11/+6 a distanza (1d8+4/x3)
Attacco completo: *Spada bastarda+2* +17/+12 in mischia (1d10+7/19-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +11 a distanza (1d8+4/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Luce diurna, punire il male, incantesimi, capacità magiche, scacciare non morti 7 volte al giorno
Qualità speciali: Aura di coraggio, aura di bene, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, immunità alle malattie, imposizione delle mani, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, *rimuovi malattia* 2 volte alla settimana, resistenza agli incantesimi 19, scacciare non morti 7 volte al giorno
Tiri salvezza: Temp +14 (+18 contro il veleno), Rifl +8, Vol +10
Caratteristiche: For 20, Des 12, Cos 18, Int 10, Sag 16, Car 18
Abilità: Cavalcare +11, Concentrazione +13, Diplomazia +13, Osservare +7
Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Armatura Naturale Migliorata, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda)
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Il paladino mezzo-celestiale è un campione del bene, un cavaliere errante il cui coraggio di fronte al pericolo è leggendario.

Combattimento

Il paladino mezzo-celestiale si prodiga per affrontare i suoi nemici in un duello di spade, ricorrendo agli attacchi in volo solo se deve scontrarsi con molti nemici pericolosi. Contro una potente creatura malvagia, il paladino mezzo-celestiale si prepara per il combattimento ravvicinato con i suoi incantesimi e le capacità magiche, e poi sfrutta appieno la capacità di punire il male.

Luce diurna (Sop): I mezzo-celestiali possono usare la luce diurna (come per l'omonimo incantesimo) a volontà come azione standard.

Punire il male (Sop): Due volte al giorno, questo paladino mezzo-celestiale può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge il suo modificatore di Carisma +4 al tiro per colpire e infligge 9 danni extra (1 per ogni livello da paladino) se l'attacco va a segno. Se accidentalmente punisce una creatura non malvagia, la punizione non ha effetto ma è stata comunque usata per quel giorno.

Inoltre, una volta al giorno questo paladino mezzo-celestiale può compiere un normale attacco in mischia senza alcun bonus aggiuntivo per infliggere 9 danni extra contro un nemico malvagio (questo è un beneficio dell'archetipo mezzo-celestiale).

Capacità magiche (mezzo-celestiale): 3 volte al giorno: *protezione dal male*; 1 volta al giorno: *aiuto, benedizione, cura ferite gravi* (CD 17), *dissolvi il male* (CD 19), *neutralizza veleno, punizione sacra* (CD 18), *rimuovi malattia*. 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Scacciare non morti (Sop): Questo paladino scaccia non morti come un chierico di 6° livello.

Aura di coraggio (Sop): Questo paladino è immune alla paura (magica o non). Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Aura di bene (Str): Questo paladino mezzo-celestiale irradia una forte aura di bene (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) come un chierico di 9° livello di una divinità buona.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, questo paladino può usare *individuazione del male*, come per l'incantesimo.

Grazia divina (Sop): Questo paladino applica il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza.

Salute divina (Str): Questo paladino è immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche (come la putrefazione della mummia e la licantropia).

Imposizione delle mani (Sop): Questo paladino può curare fino a 36 danni al giorno.

***Rimuovi malattia* (Mag):** I paladini mezzo-celestiali possono usare *rimuovi malattia* due volte alla settimana come capacità magica (questo è un privilegio di classe del paladino). Un mezzo-celestiale ha anche la capacità di usare *rimuovi malattia* come capacità magica del mezzo-celestiale (vedi sopra).

Tipici incantesimi da paladino preparati (2/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma, favore divino*; 2°-*forza del toro*.

Proprietà: Corazza di piastre in mithral+2, scudo pesante di metallo+2, spada bastarda+2, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4), 10 frecce argentate, 10 frecce di ferro freddo. (Mezzo-celestiali diversi potrebbero avere proprietà differenti).

CREARE UN MEZZO-CELESTIALE

Il "mezzo-celestiale" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore e di allineamento non malvagio (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Un mezzo-celestiale fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in esterno. Non è necessario calcolare nuovamente i DV, il bonus di attacco base o i tiri salvezza della creatura. La taglia non viene modificata. I mezzo-celestiali normalmente sono esterni nativi.

Velocità: Un mezzo-celestiale ha ali piumate ed è in grado di volare al doppio della velocità base sul terreno della creatura base (manovrabilità buona). Se la creatura base ha una velocità di volare, bisogna invece usare quella.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +1 (questo si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale che la creatura base già possieda).

Attacchi speciali: Un mezzo-celestiale mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando, inoltre, le seguenti capacità speciali.

Luce diurna (Sop): I mezzo-celestiali possono usare un effetto di *luce diurna* (come per l'incantesimo) a volontà.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un mezzo-celestiale può compiere un normale attacco in mischia per infliggere danni extra pari ai suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un nemico malvagio.

Capacità magiche: I mezzo-celestiali con un punteggio di Intelligenza o di Saggezza di 8 o superiore possiedono due o più capacità magiche, in base ai loro Dadi Vita, come indicato nella tabella che segue. Le capacità sono cumulative; un drago d'ottone mezzo-celestiale cucciolo (4 DV) può usare *protezione dal male* e *benedizione* così come *aiuto* e *individuazione del male*. Se non diversamente indicato, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai DV della creatura, e la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	*Protezione dal male* 3 volte al giorno, *benedizione*
3-4	*Aiuto, individuazione del male*
5-6	*Cura ferite gravi, neutralizza veleno*
7-8	*Punizione sacra, rimuovi malattia*
9-10	*Dissolvi il male*
11-12	*Parola sacra*
13-14	*Aura sacra* 3 volte al giorno, *santificare*
15-16	*Charme sui mostri di massa*
17-18	*Evoca mostri IX* (solo celestiali)
19-20	*Resurrezione*

Qualità speciali: Un mezzo-celestiale mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Immunità alle malattie.

– Resistenza all'acido 10, al freddo 10, e all'elettricità 10.

– Riduzione del danno 5/magia (se 11 o meno DV) o 10/magia (se 12 o più DV)

– Le armi naturali di un mezzo-celestiale devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

– Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura +10 (massimo 35).

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno.

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +4, Des +2, Cos +4, Int +2, Sag +4, Car +4.

Abilità: Un mezzo-celestiale ottiene punti abilità come un esterno e ha punti abilità pari a (8 + il suo modificatore di Int) x (DV +3). In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo-celestiale ottiene punti abilità da esterno solo per i suoi DV razziali, e guadagna la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe, e le altre come abilità di classe incrociata.

Grado di Sfida: 5 o meno DV, lo stesso della creatura base +1; da 6 a 10 DV, lo stesso della creatura base +2; 11 o più DV, lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.

PERSONAGGI MEZZO-CELESTIALI

Gli umanoidi mezzo-celestiali hanno spesso una classe del personaggio, preferendo bardi, chierici, guerrieri e paladini. I non umanoidi a volte sono anch'essi chierici o paladini. I chierici mezzo-celestiali servono le divinità del bene quali Ehlonna, Heironeous, Kord o Pelor.

MEZZO-DRAGO

La natura magica dei draghi virtualmente consente loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura. Questo avviene di solito quando il drago ha mutato la sua forma; in seguito, il drago abbandona il piccolo nato dal suo accoppiamento.

I mezzo-draghi sono sempre più terrificanti degli altri della loro specie che non hanno sangue di drago, e il loro aspetto tradisce la loro vera natura: scaglie, tratti allungati, occhi da rettile, denti enormi e artigli. A volte hanno le ali.

ESEMPIO DI MEZZO-DRAGO

Questo potente umanoide ha la pelle nera a scaglie, artigli e zanne affilate, e un paio di corna ricurve in avanti al di sopra degli occhi.

Questo è un esempio di un mezzo-drago in cui si considera un guerriero umano di 4° livello come creatura base e un drago nero come genitore non umano.

Mezzo-drago nero, Guerriero umano di 4° livello
Drago Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 4d10+16 (43 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m in armatura completa (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 24 (+1 Des, +4 naturale, +9 *armatura completa+1*), contatto 11, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +4/+10
Attacco: Spada a due lame perfetta +12 in mischia (1d8+11/19-20) o giavellotto +5 a distanza (1d6+6)
Attacco completo: Spada a due lame perfetta +10 in mischia/+10 in mischia (1d8+8/19-20; 1d8+5/19-20) e morso +5 in mischia (1d6+3); o 2 artigli +10 in mischia (1d4+6) e morso +5 in mischia (1d6+3); o giavellotto +5 a distanza (1d6+6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 12, Car 12
Abilità: Ascoltare +3, Intimidire +4, Osservare +4, Saltare -1, Scalare +5
Talenti: Arma Focalizzata (spada a due lame), Arma Specializzata (spada a due lame), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Questo mezzo-drago è basato su un guerriero umano di 4° livello con i seguenti punteggi di caratteristica: For 14, Des 13, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 10.

Combattimento

I guerrieri mezzo-draghi neri usano armi a due mani (spesso esotiche). Aggressivi e impulsivi, di norma ardono dal desiderio di battersi. Spesso guidano altri combattenti malvagi, ma combattono individualmente.

Arma a soffio (Sop): Soffio lineare di 9 metri, una volta al giorno, 6d8 danni da acido, Riflessi CD 14 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Proprietà: Armatura completa+1, spada a due lame perfetta, 2 giavellotti.

CREARE UN MEZZO-DRAGO

Il "mezzo-drago" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Un mezzo-drago fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in drago. La taglia non viene modificata. Non è necessario calcolare nuovamente il bonus di attacco base o i tiri salvezza.

Dadi Vita: Aumentano i DV razziali della creatura base di un tipo di dado, fino ad un massimo di d12. Non aumentano i DV di classe.

Velocità: I mezzo-draghi di taglia Grande o superiore hanno le ali e possono volare al doppio della loro velocità base sul terreno (massimo 36 m) con manovrabilità media. Quelli di taglia Media o inferiore non hanno le ali.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +4.

Attacco: Un mezzo-drago ha due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso, e gli artigli sono l'arma naturale primaria. Se la creatura base può usare le armi, il mezzo-drago mantiene questa capacità. Un mezzo-drago che combatte senz'armi usa un artiglio quando compie un'azione di attacco. Quando invece ha un'arma, di solito usa l'arma.

Attacco completo: Un mezzo-drago che combatte senz'armi usa entrambi gli artigli e il morso quando compie un attacco completo. Se impugna un'arma, di solito usa l'arma come attacco primario e il morso come attacco naturale secondario. Se ha una mano libera, usa un artiglio come attacco naturale secondario aggiuntivo.

Danni: I mezzo-draghi hanno attacchi con morso e artigli. Nel caso in cui la creatura base non abbia tali forme di attacco, utilizzare le quantità di danni elencate nella tabella sotto. Altrimenti, si usino i valori elencati sotto o le quantità di danni della creatura base, a seconda di quali siano più alti.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccolissima	1	-
Minuta	1d2	1
Minuscola	1d3	1d2
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontica	3d6	2d6
Colossale	4d6	3d6

Attacchi speciali: I mezzo-draghi mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base, guadagnando inoltre un'arma a soffio in base alla varietà di drago (vedi la tabella sotto), utilizzabile una volta al giorno. L'arma a soffio di un mezzo-drago infligge 6d8 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito (CD 10 + 1/2 dei DV razziali del mezzo-drago + modificatore di Cos del mezzo-drago) dimezza i danni.

Varietà di drago	Arma a soffio
Bianco	Cono di freddo di 9 metri
Blu	Linea di elettricità di 18 metri
Nero	Linea di acido di 18 metri
Rosso	Cono di fuoco di 9 metri
Verde	Cono di gas corrosivo (acido) di 9 metri
Argento	Cono di freddo di 9 metri
Bronzo	Linea di elettricità di 18 metri
Oro	Cono di fuoco di 9 metri
Ottone	Linea di fuoco di 18 metri
Rame	Linea di acido di 18 metri

Qualità speciali: Un mezzo-drago mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più visione crepuscolare e scurovisione fino a una distanza di 18 metri. I mezzo-draghi sono immuni agli effetti di *sonno* e paralisi, e hanno un'immunità aggiuntiva a seconda della loro varietà di drago.

Varietà di drago	Immunità	Varietà di drago	Immunità
Bianco	Freddo	Argento	Freddo
Blu	Elettricità	Bronzo	Elettricità
Nero	Acido	Oro	Fuoco
Rosso	Fuoco	Ottone	Fuoco
Verde	Acido	Rame	Acido

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +8, Cos +2, Int +2, Car +2.

Abilità: Un mezzo-drago ottiene punti abilità come un drago e ha punti abilità pari a (6 + il suo modificatore di Int) x (DV +3). In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo-drago ottiene punti abilità da drago solo per i suoi DV razziali, e guadagna la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe, e le altre come abilità di classe incrociata.

Ambiente: Lo stesso della creatura base o della varietà di drago.
Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2 (minimo 3).
Allineamento: Lo stesso della varietà di drago.
Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +3.

MEZZO-IMMONDO

La natura magica degli immondi virtualmente consente loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura. Concepite nelle tenebre profonde, nei piani inferiori, queste stirpi demoniache sono abomini che tormentano le creature mortali.

Demoni e diavoli portano la loro progenie sul Piano Materiale e la disperdono nel mondo. A volte, tuttavia, gli immondi si uniscono con la forza a creature mortali per dar vita a malvagie discendenze miste. Può capitare che le creature più depravate siano addirittura consenzienti. Sebbene la stirpe dei mezzo-immondi sia di solito distrutta alla nascita, alcuni sopravvivono per diventare grottesche caricature dei loro genitori mortali. Solo in rari casi, tuttavia, qualcuno si riscatta e, assunte le caratteriste del genitore non immondo, abbandona la sua eredità maligna.

Poco importa la forma che possono assumere, i mezzo-immondi sono sempre orribili a vedersi. Hanno scaglie scure, corna, ardenti occhi rossi, ali da pipistrello, un odore fetido o qualche altro palese segno del male da cui sono contaminati.

Non sentendosi mai pienamente in sintonia con nessuna delle società dei mortali, sono generalmente creature solitarie. Nei piani inferiori, sono maltrattati e derisi per il loro sangue impuro. Tra i non immondi sono dei reietti, considerati come l'odiata alterazione dell'ordine naturale delle cose. I mezzo-immondi umanoidi sono chiamati anche "cambion". Sono spesso al servizio di immondi più potenti o guidano creature malvagie sul Piano Materiale.

ESEMPIO DI MEZZO-IMMONDO

Questo umanoide alato possiede artigli, zanne e piccole corna, puzza di zolfo e i suoi occhi scintillano di una luce rossastra.

In questo esempio si usa un chierico umano di Erythnul di 7° livello come creatura base.

Mezzo-immondo, Chierico umano di 7° livello
Esterno Medio (Nativo, Umanoide atipico)
Dadi Vita: 7d8+14 (49 pf)
Iniziativa: +7

Mezzo-drago

Mezzo-immondo

Velocità: 6 m in corazza di piastre (4 quadretti), volare 6 m (media) in corazza di piastre; velocità base 9 m, volare 9 m (media)
Classe Armatura: 24 (+3 Des, +1 naturale, +10 *corazza di piastre+2* e *scudo pesante+1*), contatto 13, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +5/+9
Attacco: *Morning star+1* +11 in mischia (1d8+5) o artiglio +9 in mischia (1d4+4) o balestra leggera perfetta +9 a distanza (1d8, 19-20)
Attacco completo: *Morning star+1* +11 in mischia (1d8+5) e morso +4 in mischia (1d6+2); 2 artigli +9 in mischia (1d4+4) e morso +4 in mischia (1d6+2); o balestra leggera perfetta +9 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Punire il bene, incantesimi, capacità magiche, intimorire non morti 8 volte al giorno
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 17
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +9
Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 18, Car 12
Abilità: Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +6, Guarire +9, Osservare +9, Sapienza Magica +3
Talenti: Arma Focalizzata (morning star)[B], Attacco in Volo, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Scacciare Extra
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

I mezzo-immondi incantatori come quello qui descritto di solito si trovano come capi di culti oscuri o di templi malvagi.

Combattimento

I mezzo-immondi attaccano con aggressività e brama di battaglia, sfruttando la loro capacità di volare nel modo più vantaggioso per lanciare incantesimi dall'aria. Si divertono a torturare i nemici abbastanza sfortunati da cadere nelle loro mani.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, questo mezzo-immondo può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere 7 danni extra contro un nemico buono.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *oscurità, veleno* (CD 15); 1 volta al giorno: *dissacrare, influenza sacrilega* (CD 15). 7° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, resistenza*; 1° - *comando, cura ferite leggere, devastazione, favore divino, protezione dal bene*, scudo della fede*; 2° - *arma spirituale*, blocca persone, forza del toro, resistenza dell'orso, suono dirompente*; 3° - *cura ferite gravi, dissolvi magie, scagliare maledizione, veste magica**; 4° - *cura ferite critiche, evoca mostri IV, influenza sacrilega**.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Erythnul. Domini: Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1) e Guerra (Arma Focalizzata come talento bonus).

Proprietà: Corazza di piastre+2, scudo pesante di metallo+1, morning star+1, talismano della Saggezza+2, pozione di velocità. (Mezzo-immondi diversi potrebbero avere proprietà differenti.)

CREARE UN MEZZO-IMMONDO

Il "mezzo-immondo" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore e di allineamento non buono (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Un mezzo-immondo fa riferimento a tutte le statistiche e capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo di creatura cambia in esterno. Non è necessario calcolare nuovamente i DV, il bonus di attacco base o i tiri salvezza della creatura. La taglia non viene modificata. I mezzo-immondi normalmente sono esterni nativi.

Velocità: Un mezzo-immondo ha ali da pipistrello. A meno che la creatura base non abbia una migliore velocità di volare, la creatura può volare alla velocità base sul terreno della creatura base (manovrabilità media).

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +1 (questo si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale che la creatura base già possieda).

Attacco: Un mezzo-immondo ha due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso, e gli artigli sono l'arma naturale primaria. Se la creatura base può usare le armi, il mezzo-immondo mantiene questa capacità. Un mezzo-immondo che combatte senz'armi usa un artiglio quando compie un'azione di attacco. Quando invece ha un'arma, di solito usa l'arma.

Attacco completo: Un mezzo-immondo che combatte senz'armi usa entrambi gli artigli e il morso quando compie un attacco completo. Se impugna un'arma, di solito usa l'arma come attacco primario e il morso come attacco naturale secondario. Se ha una mano libera, usa un artiglio come attacco naturale secondario aggiuntivo.

Danni: I mezzo-immondi hanno attacchi con morso e artigli. Nel caso in cui la creatura base non abbia tali forme di attacco, utilizzare le quantità di danni elencate nella tabella sotto. Altrimenti, si usino i valori elencati sotto o le quantità di danni della creatura base, a seconda di quali siano più alti.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccolissima	1	-
Minuta	1d2	1
Minuscola	1d3	1d2
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontica	3d6	2d6
Colossale	4d6	3d6

Attacchi speciali: I mezzo-immondi mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottengono il seguente attacco speciale.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la creatura può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere danni extra pari ai suoi DV (fino a un massimo di +20) contro un nemico buono.

Capacità magiche: Un mezzo-immondo con un punteggio di Intelligenza o di Saggezza di 8 o superiore acquisisce capacità magiche in base ai suoi DV, come indicato nella tabella sottostante. Le capacità sono cumulative; un mezzo-immondo con 4 DV può usare *oscurità* o anche *dissacrare*. Tranne quando diversamente indicato, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai DV della creatura, la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	*Oscurità* 3 volte al giorno
3-4	*Dissacrare*
5-6	*Influenza sacrilega*
7-8	*Veleno* 3 volte al giorno
9-10	*Contagio*
11-12	*Blasfemia*
13-14	*Aura sacrilega* 3 volte al giorno, *profanare*
15-16	*Orrido avvizzimento*
17-18	*Evoca mostri IX* (solo immondi)
19-20	*Distruzione*

Qualità speciali: Un mezzo-immondo mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Immunità al veleno.

– Resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10.

– Riduzione del danno 5/magia (se 11 o meno DV) o 10/magia (se 12 o più DV)

– Le armi naturali di un mezzo-immondo devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

– Resistenza agli incantesimi pari ai DV della creatura +10 (massimo 35).

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +4, Des +4, Cos +2, Int +4, Car +2.

Abilità: Un mezzo-immondo ottiene punti abilità come un esterno e ha punti abilità pari a (8 + il suo modificatore di Int) x (DV +3). In questo calcolo non bisogna includere i DV derivanti dai livelli di classe: il mezzo-immondo ottiene punti abilità da esterno solo per i suoi DV razziali, e guadagna la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Considerare le abilità della lista della creatura base come abilità di classe, e le altre come abilità di classe incrociata.

Mimic

Grado di Sfida: 4 o meno DV, lo stesso della creatura base +1; da 5 a 10 DV, lo stesso della creatura base +2; 11 o più DV, lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Modificatore di livello: +4.

PERSONAGGI MEZZO-IMMONDI

I mezzo-immondi umanoidi hanno spesso una classe del personaggio, prediligendo chierici, guerrieri, ladri e stregoni. Ladri e guerrieri frequentemente prendono livelli nelle classi di prestigio rispettivamente di assassino o guardia nera. I non umanoidi sono qualche volta chierici o stregoni. I mezzo-immondi chierici servono le divinità del male quali Erythnul, Gruumsh, Hextor, Nerull o Vecna.

MIMIC

Aberrazione Grande (Mutaforma)
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 3 m (2 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +5/+13
Attacco: Schianto +9 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: 2 schianti +9 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Appiccicare, schiacciamento
Qualità speciali Scurovisione 18 m, immunità all'acido, imitare forma
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 17, Int 10, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +13, Osservare +8, Scalare +9
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Riflessi Fulminei
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Quello che all'inizio sembrava un oggetto ora mostra segni di vita organica, mentre da esso fuoriesce uno pseudopodio sferzante.

I mimic sono creature strane e letali in grado di cambiare la loro pigmentazione e la loro forma. Usano questa capacità per attirare le sventurate vittime abbastanza vicino da ucciderle.

Si pensa che i mimic non siano creature naturali, ma che siano stati creati molto tempo fa da un mago ora dimenticato. Da allora, queste terribili creature sono state utilizzate per fare da guardia ai tesori.

Un mimic può avere qualsiasi dimensione, ma di solito non è più lungo di 3 metri. Un mimic normale ha un volume di 4,05 m^3 (1,5 per 1,5 per 1,8 metri) e pesa approssimativamente 2.250 kg.

I mimic parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Spesso un mimic sorprende gli incauti avventurieri facendo scattare all'improvviso un pesante pseudopodio. I mimic sono sufficientemente astuti da evitare i combattimenti fino alla morte in cambio di tesori o di cibo da parte di un gruppo.

Appiccicare (Str): Un mimic trasuda un denso muco che agisce come un potente collante, in grado di trattenere qualunque creatura od oggetto che lo tocchi. Un mimic ricoperto dal collante impegna in lotta automaticamente qualunque creatura che colpisca con un suo attacco con lo schianto. Gli avversari in lotta non possono liberarsi finché il mimic è vivo, se prima non tolgono il collante.

Un'arma che colpisca un mimic ricoperto dal collante rimane incollata a meno che il possessore non effettui con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16. Sarà necessaria una prova di Forza con CD 16 per liberarla.

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

Schiacciamento (Str): Un mimic infligge 1d8+4 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Imitare forma (Str): Un mimic può assumere la forma generica di un qualunque oggetto non più grande di 4,05 m³ (1,5 per 1,5 per 1,8 metri), come una grossa cassa, un letto robusto, o l'intelaiatura di una porta ampia. In ogni caso, la creatura non può alterare di molto la sua taglia. Il corpo di un mimic è duro e ha una superficie ruvida, indipendentemente dall'aspetto che mostra. Chiunque esamini il mimic può individuare l'inganno superando una prova di Osservare contrapposta alla prova di Camuffare del mimic. Naturalmente, a queste punto di solito è troppo tardi.

Abilità: Un mimic riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Camuffare.

Mind flayer

MIND FLAYER

Questo strano essere dall'aspetto umanoide è alto all'incirca quanto un uomo. La sua pelle è gommosa e verdastra, lucida e viscosa. La testa della creatura assomiglia a una piovra con quattro tentacoli, ed è resa ancora più orrenda da un paio di occhi bianchi e gonfi.

I mind flayer (chiamati anche illithid) sono così subdoli, diabolici e potenti da essere temuti da tutte le creature dell'oscurità. Piegano gli altri al proprio volere e frantumano la mente dei nemici.

La bocca di un mind flayer, disgustosa come la bocca di una lampreda, lascia continuamente gocciolare una bava oleosa, quando non è impegnata a risucchiare il cervello di una preda viva.

Oltre ad essere estremamente intelligenti, del tutto malvagi e terribilmente sadici, i mind flayer hanno un comportamento molto egoistico. Se un incontro si risolve a sfavore della creatura, questa scapperà senza pensarci due volte, disinteressandosi del destino dei suoi compagni o servitori.

Un mind flayer ha all'incirca la stessa altezza e lo stesso peso di un umano.

I mind flayer parlano il Sottocomune, ma preferiscono comunicare telepaticamente.

COMBATTIMENTO

I mind flayer preferiscono combattere a distanza, utilizzando le loro capacità psioni-

Illus. di T. Lockwood

	Mind flayer Aberrazione Media	Mind flayer, Stregone di 9° livello Aberrazione Media
Dadi Vita:	8d8+8 (44 pf)	8d8+24 più 9d4+27 (109 pf)
Iniziativa:	+6	+8
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13	24 (+4 Des, +3 naturale, +5 *giaco di maglia in mithral+1*, +2 *anello di protezione+2*), contatto 16, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+6/+7	+10/+10
Attacco:	Tentacolo +8 in mischia (1d4+1)	Tentacolo +15 in mischia (1d4)
Attacco completo:	4 tentacoli +8 in mischia (1d4+1)	4 tentacoli +15 in mischia (1d4)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	*Flagello mentale*, poteri psionici, afferrare migliorato, estrarre	*Flagello mentale*, poteri psionici, afferrare migliorato, estrarre, incantesimi
Qualità speciali	Resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m	Resistenza agli incantesimi 34, telepatia 30 m
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +9	Temp +8, Rifl +9, Vol +16
Caratteristiche:	For 12, Des 14, Cos 12, Int 19, Sag 17, Car 17	For 10, Des 18, Cos 16, Int 18, Sag 18, Car 24
Abilità:	Ascoltare +11, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +11, Conoscenze (qualsiasi) +12, Diplomazia +7, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Percepire Intenzioni +7, Raggirare +11	Artigianato (alchimia) +13, Ascoltare +13, Camuffare +7 (+9 recitazione), Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +11, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +13, Raggirare +14, Sapienza Magica +13, Sopravvivenza +4 (+6 piani)
Talenti:	Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata	Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (tentacolo), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario, coppia, inquisizione (3-5) o setta (3-5 più 6-10 grimlock)	Solitario, inquisizione (1 più 2-4 mind flayers) o setta (2 più 2-4 mind flayers e 6-10 grimlock)
Grado di Sfida:	8	17
Tesoro:	Doppio dello standard	Doppio dello standard (incluso *anello di protezione+2*, *giaco di maglia mithral+1* e *mantello del carisma+2*)
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+7	+7

che, in particolare il loro *flagello mentale*. Se costretto in una mischia, un mind flayer sferza i suoi nemici con i tentacoli attorno alla sua bocca.

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 17 o rimanere stordito per 3d4 round. I mind flayer spesso cacciano utilizzando questo potere e poi trascinano via una o due delle vittime stordite per cibarsene. 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 17), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *levitazione*, *spostamento planare* e *suggestione* (CD 16). 8° livello effettivo dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, il mind flayer deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con l'attacco dei suoi tentacoli. 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, fa presa e avvolge i suoi tentacoli sulla testa dell'avversario. Un mind flayer 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 avvolto, il mind flayer può tentare di avvolgere 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 il mind flayer ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrarre (Str): Un mind flayer che inizi il suo turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati e che riesca a mantenere la sua presa, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo in un 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, come gli ettin e le idre.

MIND FLAYER STREGONE

Se da un lato molti mind flayer studiano per diventare maghi e arrivano a padroneggiare le arti arcane attraverso la disciplina necessaria per questa professione, dall'altro alcuni tra i più temibili illithid sono stregoni, e la loro padronanza della magia sembra quasi istintiva.

Combattimento

Le CD dei tiri salvezza per il *flagello mentale* (CD 21) e per i poteri psionici (*charme sui mostri* CD 21, *individuazione dei pensieri* CD 19, *suggestione* CD 20) di questo mind flayer sono state modificate in base al suo punteggio di Carisma.

Il mind flayer stregone utilizza i suoi incantesimi per proteggersi dagli attacchi (*armatura magica*, *invisibilità superiore*, *pelle di pietra*, *resistere all'energia*) e migliorare la sua abilità in combattimento (*velocità*, *vedere invisibilità*), e solo secondariamente per affiancare ai suoi attacchi naturali quelli magici (*raggio di esaurimento*, *suggestione*, *tocco di idiozia*).

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo, 10% probabilità di fallimento di incantesimi arcani): 0 - *distruggere non morti*, *frastornare*, *individuazione del magico*, *lampo*, *lettura del magico*, *luce*, *sigillo arcano*, *suono fantasma*; 1° - *armatura magica*, *dardo incantato*, *raggio di indebolimento*, *stretta folgorante*, *tocco gelido*; 2° - *immagine minore*, *resistere all'energia*, *tocco di idiozia*, *vedere invisibilità*; 3° - *raggio di esaurimento*, *velocità*, *volare*; 4° - *invisibilità superiore*, *pelle di pietra*.

Mind flayer stregone

SOCIETÀ DEI MIND FLAYER

I mind flayer si riuniscono in città sotterranee composte dai duecento ai duemila abitanti, più un minimo di due schiavi per ogni abitante. Gli schiavi obbediscono ai loro padroni senza discutere. Il centro di una comunità è il suo cervello antico, una pozza di liquido cerebrale che contiene i cervelli appartenuti ai mind flayer morti della città.

Anche se gareggiano continuamente per il potere, i mind flayer sono per lo più disposti a collaborare. Spesso si forma un piccolo gruppo di queste creature, conosciuto come inquisizione, che serve a sradicare segreti oscuri e terribili. Per molti versi, un'inquisizione di mind flayer non è molto differente da un gruppo di avventurieri, all'interno del quale ogni membro contribuisce con le sue abilità e le sue conoscenze.

Quando un compito è troppo impegnativo per un'inquisizione, i mind flayer generalmente formano una setta. Questo gruppo è comandato da una coppia di illithid, ciascuno dei quali lotta per ottenere la supremazia.

PERSONAGGI MIND FLAYER

Molti mind flayer con livelli di classe sono maghi o stregoni.

I personaggi mind flayer possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +8 all'Intelligenza, +6 alla Saggezza, +6 al Carisma.

– La velocità di base sul terreno di un mind flayer è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un mind flayer comincia con otto livelli di aberrazione, che gli conferiscono 8d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +2 e Vol +6.

– Abilità razziali: I livelli di aberrazione del mind flayer gli conferiscono punti abilità pari a 11 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggirare.

– Talenti razziali: I livelli di aberrazione del mind flayer gli conferiscono tre talenti.

– Bonus di armatura naturale +3.

– Armi naturali: 4 tentacoli (1d4).

– Attacchi speciali (vedi sopra): *Flagello mentale*, poteri psionici, afferrare migliorato, estrarre.

– Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza agli incantesimi pari a 25 + livelli di classe, telepatia 30 m.

– Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Elfico, Gnomesco, Infernale, Nanico, Terran.

– Classe preferita: Mago.

– Modificatore di livello +7.

Tattiche round per round

Un mind flayer è efficace soprattutto quando combatte a distanza, utilizzando le sue capacità magiche per attaccare da lontano.

Prima della battaglia: Utilizza *individuazione dei pensieri* per controllare i nemici e stimare la minaccia (le creature molto intelligenti vengono considerate le più pericolose; quelle poco intelligenti sono burattini e prede potenziali).

1° round: *Flagello mentale.*

2° round: Se la maggior parte del gruppo è stordita, utilizza *charme sui mostri* su un nemico restante. Se la maggior parte del gruppo non

è stordita, mantiene la distanza e usa di nuovo *flagello mentale*.

3° round: Se meno di due nemici rimangono non storditi, ordina agli avversari sotto *charme* di proteggerlo. Inizia una lotta con un nemico stordito servendosi dei tentacoli. Se la maggioranza di un gruppo rimane non stordita, scappa utilizzando *levitazione* o, se necessario, *spostamento planare*.

4° round: Se è ancora in posizione di controllo, comincia a divorare i cervelli. Utilizza i nemici sotto *charme* per proteggersi. Se si trova in una posizione debole, usa *spostamento planare*, magari insieme ad un nemico coinvolto nella lotta.

Un mind flayer funziona perfettamente come "mostro capo". Se possiede dei servitori, modificherà le sue tattiche per adattarsi alla situazione, come indicato di seguito.

Prima della battaglia: Invia i servitori con l'ordine di assaltare i nemici da un lato del campo di battaglia. Utilizza *levitazione* e prende copertura in modo da assumere una posizione di comando sicura, preferibilmente lontano dalla vista di tutti.

1° round: Ordina ai servitori di assumere le posizioni ottimali, servendosi della *telepatia*. Se si presenta l'opportunità, utilizza *flagello mentale* sugli avversari (senza colpire i servitori se possibili, ma sono tutti sacrificabili). Se il campo di battaglia è troppo affollato, utilizza *charme sui mostri* o *suggestione* per spargere il caos tra gli avversari.

2° round: Identifica gli incantatori nemici e ordina telepaticamente ai servitori di attaccarli a tutti i costi. Concentra le capacità magiche sugli avversari più deboli.

3° round: Ordina (telepaticamente) ai nemici sotto *charme* di avvicinarsi a lui. Inizia una lotta. Lascia che i servitori tengano occupati gli avversari che non sono né storditi né sotto *charme*.

4° round: Mangia i cervelli.

MINOTAURO

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista - (vedi testo)
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Ascia bipenne +9 in mischia (3d6+6/x3) o corno +9 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Ascia bipenne +9/+4 in mischia (3d6+6/x3) e corno +9 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Carica poderosa 4d6+6
Qualità speciali Scurovisione 18 m, astuzia naturale, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +2, Intimidire +2,Osservare +7
Talenti: Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Tempra Possente
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Minotauro

La creatura sembra un umano incredibilmente alto, molto muscoloso, ricoperto da un pelo villoso e con la testa di toro. Gli occhi scuri del bruto brillano di furia selvaggia.

I minotauri sono creature possenti e molto territoriali, spesso incontrati in enormi labirinti sotterranei.

L'astuzia naturale e l'istinto bestiale dei minotauri permette loro di trovare facilmente la strada anche attraverso i complessi di tunnel più complicati: una capacità che sfruttano moltissimo quando cacciano, tormentano e infine distruggono gli intrusi.

Un minotauro è alto oltre 2,1 metri e pesa approssimativamente 350 kg.

I minotauri parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

I minotauri preferiscono il combattimento in mischia, dove la loro grande forza li aiuta molto.

Carica poderosa (Str): Un minotauro in genere apre uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa in modo da poter utilizzare le sue corna. Oltre ai normali vantaggi e svantaggi di una carica, questa permette alla bestia di portare un singolo attacco con il corno con un bonus di attacco +9 e in grado di infliggere 4d6+6 danni.

Astuzia naturale (Str): Anche se i minotauri non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata. Questo li rende immuni agli incantesimi *labirinto*, impedisce loro di perdersi, e permette loro di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, è impossibile coglierli alla sprovvista.

Abilità: I minotauri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

PERSONAGGI MINOTAURI

I personaggi minotauri possiedono i seguenti tratti razziali.

– +8 alla Forza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (minimo 3), -2 al Carisma.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

– La velocità base sul terreno di un minotauro è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un minotauro comincia con sei livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un minotauro gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Intimidire, Osservare e Saltare. I minotauri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

– Talenti razziali: I livelli di esterno del minotauro gli conferiscono tre talenti.

– Competenza nelle armi: Un minotauro è competente nell'uso dell'ascia bipenne e in tutte le armi semplici.

– Bonus di armatura naturale +5.

– Armi naturali: Corno (1d8).

– Attacchi speciali (vedi sopra): Carica poderosa.

– Qualità speciali (vedi sopra): Astuzia naturale, olfatto acuto.

– Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Orchesco, Terran.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello +2.

MOHRG

Non morto Medio
Dadi Vita: 14d12 (91 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+4 Des, +9 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +7/+12
Attacco: Schianto +12 in mischia (1d6+7) o lingua +12 contatto

in mischia (paralisi)
Attacco completo: Schianto +12 in mischia (1d6+7) e lingua +12 contatto in mischia (paralisi)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, tocco paralizzante, creare progenie
Qualità speciali Scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche: For 21, Des 19, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Nuotare +9, Osservare +15, Scalare +13
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o folla (2-4 più 5-10 zombi)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 15-21 DV (Medio); 22-28 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un cadavere macilento, quasi scheletrico, con la gabbia toracica ricolma di orride e striscianti viscere. La lingua della creatura è la sua caratteristica principale: lunga, cartilaginea eartigliata.

Mohrg

I mohrg sono i corpi rianimati di terribili assassini o di simili criminali morti senza essersi pentiti dei loro delitti. Torturati da un odio totale per le creature viventi, desiderano ardentemente poter vivere di nuovo.

La maggior parte dei mohrg è alta da 1,5 a 1,8 metri e pesa circa 60 kg.

COMBATTIMENTO

Come gli zombi, i mohrg attaccano colpendo i nemici con i loro potenti pugni. Spesso colgono i loro avversari alla sprovvista, visto che sono molto più veloci degli zombi.

Afferrare migliorato (Str): Per poter utilizzare questa capacità, il mohrg deve colpire una creatura della sua taglia o inferiore con il suo attacco di schianto. Può quindi tentare di dare inizio a una lotta con un'azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Tocco paralizzante (Sop): Un mohrg usa la sua lingua come una frusta quando è in combattimento. Un avversario toccato dalla lingua deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o rimanere paralizzato per 1d4 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Creare progenie (Sop): Le creature uccise da un mohrg si rianimano come zombi dopo 1d4 di giorni, sotto il controllo del mohrg. Non mantengono nessuna delle capacità che avevano in vita.

MUMMIA

Questa creatura sembra un cadavere avvizzito e disseccato, le cui fattezze sono nascoste da fasciature funebri vecchie di secoli. Si muove con passo lento e strascicato, schiacciata dal peso degli anni.

Le mummie sono cadaveri preservati, riportati in vita sotto gli auspici di tenebrose divinità del deserto, cadute nell'oblio. In genere popolano grandi tombe o complessi di templi, sono impegnate in una veglia eterna e uccidono tutti gli aspiranti profanatori. Queste orribili creature sono spesso marchiate con i simboli delle crudeli divinità che servono.

A differenza degli altri non morti che di solito puzzano di morte, le erbe e le polveri utilizzate per creare una mummia emanano un aroma aspro e pungente come quello di un vaso per le spezie.

Le mummie attaccano gli intrusi senza sosta o pietà. Non cercano mai di comunicare con i loro nemici e non battono mai in ritirata. Un incontro con una mummia può finire soltanto con la completa distruzione di uno o dell'altro contendente (a meno che i nemici della mummia non decidano di fuggire).

Le mummie sono alte circa 1,8 metri e pesano approssimativamente 60 kg.

Le mummie possono parlare il Comune, ma raramente lo fanno.

COMBATTIMENTO

Negli scontri in mischia, una mummia sferra colpi possenti. Anche se non avesse altre capacità, la sua grande forza e la tetra determinazione la renderebbero lo stesso un nemico formidabile.

Disperazione (Sop): Una creatura, alla sola vista di una mummia, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o rimanere paralizzata per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o no, la creatura non potrà più essere colpita dalla capacità di disperazione di quella mummia per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 16, periodo di incubazione 1 minuto; 1d6 danni Cos e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle malattie normali, la putrefazione della mummia persiste fino a quando la vittima non arriva a Costituzione 0 (e muore) o viene curata come descritto sotto. La putrefazione della mummia è una maledizione potente e non una malattia naturale. Qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) ha effetto su una creatura infettata dalla putrefazione della mummia, solo se il personaggio che lo lancia supera una prova di livello dell'incantatore con CD 20.

La putrefazione della mummia può essere rimossa soltanto dopo aver spezzato la maledizione con *spezzare incantamento* o *rimuovi maledizione* (in entrambi i casi si deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20), dopodiché non serve più alcuna prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima e la putrefazione della mummia può essere curata magicamente, come tutte le altre malattie.

Una creatura infettata che muore a causa della putrefazione della mummia si trasforma in un mucchietto di sabbia e di polvere che viene spazzato via al primo alito di vento.

Mummia

SIGNORE DELLE MUMMIE

Gli individui di potenza inusitata o molto malvagi che vengono mummificati a volte, dopo la morte, risorgono come mummie superiori. Un signore delle mummie assomiglia ai suoi compagni minori, ma spesso indossa o porta con sé l'equipaggiamento che possedeva in vita: un'antica armatura in bronzo, una spada con iscri-

Mohrg illus. di B. Snoddy

	Mummia Non morto Medio	Signore delle mummie, Chierico di 10° livello Non morto Medio
Dadi Vita:	8d12+3 (55 pf)	8d12 più 10d8 (97 pf)
Iniziativa:	+0	+5
Velocità:	6 m (4 quadretti)	4,5 m in mezza armatura (3 quadretti); velocità base 6 m
Classe Armatura:	20 (+10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20	30 (+1 Des, +10 naturale, +9 *mezza armatura+2*), contatto 11, colto alla sprovvista 29
Attacco base/Lotta:	+4/+11	+11/+19
Attacco:	Schianto +11 in mischia (1d6+10 più putrefazione della mummia)	Schianto +20 in mischia (1d6+12/19-20 più putrefazione della mummia)
Attacco completo:	Schianto +11 in mischia (1d6+10 più putrefazione della mummia)	Schianto +20 in mischia (1d6+12/19-20 più putrefazione della mummia)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Disperazione, putrefazione della mummia	Disperazione, putrefazione della mummia, intimorire non morti, incantesimi,
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco	Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 10, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +2, Vol +8	Temp +13, Rifl +8, Vol +20
Caratteristiche:	For 24, Des 10, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 15	For 26, Des 12, Cos -, Int 8, Sag 20, Car 17
Abilità:	Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8	Ascoltare +18, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +4, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +18
Talenti:	Allerta, Robustezza, Tempra Possente	Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Critico Migliorato (schianto), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, pattuglia di guardia (2-4) o distaccamento di guardia (6-10)	Solitario o guardia delle tombe (1 signore delle mummie e 6-10 mummie)
Grado di Sfida:	5	15
Tesoro:	Standard	Standard più le proprietà indicate sotto
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	9-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	-	-

zioni runiche o un bastone magico.

I signori delle mummie sono in genere incantatori di grande potere. Vengono rinvenuti a guardia delle tombe di signori supremi, di sommi sacerdoti e di potenti maghi. Molti sono votati a difendere per l'eternità il luogo dove dimorano le spoglie di quelli che hanno servito in vita, ma di tanto in tanto la morte in vita di un signore delle mummie è la conseguenza di una terribile maledizione o di un rito per espiare un tradimento, l'infedeltà o crimini di natura ancora più orribile. Un signore delle mummie di questo genere viene di solito imprigionato in una tomba che dovrebbe rimanere sigillata in eterno.

Disperazione (Sop): La CD del tiro salvezza contro la disperazione di questo signore delle mummie è 17.

Putrefazione della mummia (Sop): La CD del tiro salvezza contro la putrefazione della mummia di questo signore delle mummie è 17.

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/7/6/5/5/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *lettura del magico, resistenza, virtù*; 1° - *anatema, comando, devastazione, favore divino, santuario**, *scudo della fede, visione della morte*; 2° - *arma spirituale, blocca persone, forza del toro, resistere all'energia, rintocco di morte**, *silenzio*; 3° - *animare morti**, *dissolvi magie, epurare invisibilità, luce incandescente, oscurità profonda*; 4° - *camminare nell'aria, congedo, immunità agli incantesimi**, *parassiti giganti, potere divino*; 5° - *distruggere viventi**, *piaga degli insetti, resistenza agli incantesimi, simbolo di dolore.*

*Incantesimo di dominio. Domini: Morte e Protezione.

Proprietà: Mezza armatura+2, mantello della resistenza+2, anello della resistenza all'energia minore (fuoco), fermaglio dello scudo. (Signori delle mummie diversi potrebbero avere altre proprietà).

Signore delle mummie

NAGA

Le naga sono creature molto intelligenti dotate di svariati poteri magici. Sono capi carismatici che si pongono alla guida dei loro sottoposti, capaci di impiegare subdoli stratagemmi e di posizionare ingegnose trappole per tenere alla larga gli intrusi.

Tutte le naga hanno lunghi corpi serpentini, coperti di scaglie lucide, con fattezze più o meno umane. Variano in lunghezza dai 3 ai 6 metri e pesano tra i 100 e i 250 kg. Gli occhi di una naga sono svegli, intelligenti e ardono di una luce interiore quasi ipnotica.

COMBATTIMENTO

Le naga preferiscono usare gli incantesimi invece di altre forme di lotta. Poiché le si incontra quasi sempre nelle tane che difen-

dono e conoscono bene, esse riescono a giocare d'anticipo nella maggior parte degli incontri.

NAGA ACQUATICA

Aberrazione Grande (Acquatico)
Dadi Vita: 7d8+28 (59 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 15 m
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/+12
Attacco: Morso +7 in mischia (2d6+4 più veleno)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (2d6+4 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +8
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 18, Int 10, Sag 17, Car 15
Abilità: Ascoltare +7, Concentrazione +12, Nuotare +11, Osservare +7, Sapienza Magica +8
Talenti: Allerta, Escludere Materiali[B], Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa bellissima creatura sembra un serpente con una testa quasi umana e striature reticolari color verde smeraldo che corrono su tutta la lunghezza del corpo. Aculei rosso fuoco e arancione sporgono dal suo dorso.

Le naga acquatiche hanno spesso un carattere irascibile o dispettoso, anche se in genere uccidono soltanto se avvertono un pericolo. Gli aculei di una naga acquatica si sollevano quando la creatura si arrabbia.

Le naga acquatiche parlano l'Aquan e il Comune.

Combattimento

Le naga acquatiche preferiscono per lo più rimanere occultate in uno specchio d'acqua quando lanciano un incantesimo di attacco.

Incantesimi: Le naga acquatiche lanciano incantesimi come stregoni di 7° livello, ma non usano mai incantesimi di fuoco.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17; danni iniziali e secondari 1d8 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, fiotto acido, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, foschia occultante, ritirata rapida, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, immagine speculare, invisibilità*; 3° - *protezione dall'energia, suggestione.*

Abilità: Una naga acquatica riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

NAGA GUARDIANA

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 11d8+44 (93 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +8/+17
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+7 più veleno) o sputo +9 contatto a distanza (veleno)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+7 più veleno) o sputo +9 contatto a distanza (veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, sputo, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +11
Caratteristiche: For 21, Des 14, Cos 19, Int 16, Sag 19, Car 18
Abilità: Ascoltare +13, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +19, Diplomazia +8, Intimidire +6, Osservare +13, Percepire Intenzioni +18, Raggirare +18, Sapienza Magica +17
Talenti: Allerta, Escludere Materiali[B], Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario o nido (2-4)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale buono
Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa bellissima creatura sembra un serpente con fattezze umane e scaglie verde-oro. Una cresta dorata si estende dalla cima della sua testa fino alla punta della sua coda. La creatura emana un gradevole profumo di fiori.

Sagge e buone, le naga guardiane spesso proteggono i luoghi sacri o governano presidi contro le forze del male.

Una naga guardiana che si arrabbia di solito alza la sua cresta.

Le naga guardiane parlano il Celestiale e il Comune.

Combattimento

Le naga guardiane di solito intimano agli intrusi di allontanarsi prima di attaccarli. Se l'avvertimento viene ignorato, possono aprire lo scontro con un incantesimo di attacco o sputare veleno.

Veleno (Str): Ferimento o contatto, Tempra CD 19; danni iniziali e secondari 1d10 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sputo (Str): Una naga guardiana può sputare il suo veleno fino a 9 metri con un'azione standard. Questo è un attacco di contatto a distanza senza alcun incremento di gittata. Gli avversari colpiti da questo attacco devono superare tiri salvezza per evitare gli effetti (vedi sopra).

Incantesimi: Le naga guardiane lanciano incantesimi come stregoni di 9° livello; possono inoltre lanciare gli incantesimi della lista dei chierici, dei domini del Bene e della Legge. Gli incantesimi da chierico e di dominio vanno considerati alla stregua di quelli arcani per una naga guardiana, ossia la creatura non ha bisogno di un focus divino per lanciarli.

Tipici incantesimi conosciuti (6/7/7/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, cura ferite minori, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo*; 1° - *armatura magica, cura ferite leggere, dardo incantato, favore divino, ritirata rapida*; 2° - *individuazione dei pensieri, raggio rovente, ristorare inferiore, vedere invisibilità*; 3° - *cura ferite gravi, dissolvi magie, fulmine*; 4° - *invisibilità superiore, potere divino.*

NAGA OSCURA

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 9d8+18 (58 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +6/+12
Attacco: Pungiglione +7 in mischia (2d4+2 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione +7 in mischia (2d4+2 più veleno) e morso +2 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, individuazione dei pensieri, pensieri protetti, immunità al veleno, resistenza allo charme
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 14, Int 16, Sag 15, Car 17
Abilità: Ascoltare +11, Camuffare +5 (+7 recitazione),

Concentrazione +13, Diplomazia +7, Intimidire +5, Osservare +11, Percepire Intenzioni +8, Raggirare +9, Sapienza Magica +12
Talenti: Allerta, Escludere Materiali[B], Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario o nido (2-4)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura serpentina, con il corpo ricoperto di sottili scaglie color porpora scuro, è simile a una grossa anguilla. La sua coda termina con un pungiglione rastremato. La sua testa, simile a quella di un anguilla, ha fattezze quasi umane.

Le naga oscure hanno la cattiva fama di essere cospiratrici e manipolatrici. A volte formano alleanze con altre creature malvagie così da poter fare bottino e cumulare tesori più in fretta.

Le naga oscure parlano il Comune e l'Infernale.

Combattimento

Le naga oscure preferiscono combattere in posizione sopraelevata per avere una buona visuale del campo di battaglia e tenersi inoltre fuori dalla portata dei nemici.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16 per non cadere in un sonno funestato da incubi per 2d4 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Le naga oscure lanciano incantesimi come stregoni di 7° livello.

Naga spirituale

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo*; 1° - *dardo incantato, immagine silenziosa, raggio di indebolimento, ritirata rapida, scudo*; 2° - *grazia del gatto, invisibilità, raggio rovente*; 3° - *distorsione, fulmine.*

Resistenza allo *charme*: Le naga oscure ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di *charme* (non incluso nella tabella delle statistiche).

Individuazione dei pensieri (Sop): Una naga oscura possiede una capacità di individuazione dei pensieri permanente, come l'incantesimo (9° livello dell'incantatore, Volontà CD 15 nega). Questa capacità è sempre attiva. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Pensieri protetti (Str): Le naga oscure sono immuni a qualsiasi forma di lettura del pensiero.

NAGA SPIRITUALE

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 9d8+36 (76 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)
Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo ammaliante, veleno, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +9
Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 18, Int 12, Sag 17, Car 17
Abilità: Ascoltare +14, Concentrazione +13, Osservare +14, Sapienza Magica +10
Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (sguardo ammaliante), Escludere materiali[B], Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario o nido (2-4)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo serpente ripugnante ha un corpo nero con striature cremisi brillanti. Le sue fattezze sono vagamente umane, con capelli filosi. L'odore di morte aleggia nell'aria che la circonda.

Le naga spirituali vengono così chiamate per la loro abitudine di infestare luoghi disabitati o in rovina; sono di indole profondamente malvagia e cercano di fare del male ogni volta che si presenta loro l'occasione.

Le naga spirituali parlano l'Abissale e il Comune.

Combattimento

Le naga spirituali affrontano i nemici con irruenza, in modo da massimizzare l'efficacia dei loro attacchi con lo sguardo. Avanzano strisciando con rapidità per mordere quei nemici che cercano di non incrociare i loro occhi.

Sguardo ammaliante (Sop): Come l'incantesimo *charme*, 9 metri, Volontà CD 19 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18; danni iniziali e secondari 1d8 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Le naga spirituali lanciano incantesimi come stregoni di 7° livello; possono inoltre lanciare gli incantesimi della lista dei chierici, dei domini del Caos e del Male. Gli incantesimi da chierico e di dominio vanno considerati alla stregua di quelli arcani per una naga spirituale, ossia la creatura non ha bisogno di un focus divino per lanciarli.

Tipici incantesimi conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, cura ferite minori, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, dardo incantato, favore divino, scudo della fede*; 2° - *evoca sciame, grazia del gatto, invisibilità*; 3° - *distorsione, palla di fuoco.*

NANO

La bassa figura davanti a voi, tarchiata, robusta e incredibilmente muscolosa, forse difetterà in altezza, ma certo non in forza o prestanza fisica. L'umanoide, completamente rivestito dalla sua armatura di metallo e armato di un'ascia da guerra, ha carnagione castano chiara, guance rubiconde, occhi vivaci, capelli neri e barba e baffi lunghi e curati con attenzione.

I nani sono nobili guerrieri particolarmente abili nella metallurgia, nella lavorazione della pietra e nell'arte della guerra. Tendono a essere seri, determinati ed estremamente rispettabili.

L'abbigliamento dei nani predilige il color terra e di solito è sem-

	Nano, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Nano)	Duergar, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Nano)
Dadi Vita:	1d8+2 (6 pf)	1d8+5 (9 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	6 m in corazza a scaglie (4 quadretti); velocità base 6 m	6 m in cotta di maglia (4 quadretti); velocità base 6 m
Classe Armatura:	16 (+4 corazza a scaglie, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 16	17 (+5 cotta di maglia, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+1/+2	+1/+2
Attacco:	Ascia da guerra nanica +3 in mischia (1d10+1/x3) o arco corto +1 a distanza (1d6/x3)	Martello da guerra +2 in mischia (1d8+1/x3) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo:	Ascia da guerra nanica +3 in mischia (1d10+1/x3) o arco corto +1 a distanza (1d6/x3)	Martello da guerra +2 in mischia (1d8+1/x3) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Tratti dei nani	Tratti dei duergar, capacità magiche
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti dei nani	Scurovisione 18 m, tratti dei duergar
Tiri salvezza:	Temp +4*, Rifl +0*, Vol -1*	Temp +4*, Rifl +0*, Vol -1*
Caratteristiche:	For 13, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 6	For 13, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 4
Abilità:	Artigianato (metallurgia) +2, Artigianato (lavori in muratura) +2, Ascoltare +2, Osservare +2, Valutare +2	Artigianato (metallurgia) +2, Artigianato (lavori in muratura) +2, Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente -4, Osservare +2, Valutare +2
Talenti:	Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica)	Robustezza
Ambiente:	Montagne temperate (Nano delle profondità: Sotterranei)	Sotterranei
Organizzazione:	Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o clan (30-100 più 30% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 5 tenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)	Gruppo (2-4), squadra (9-16 più 3 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-8° livello), o clan (20-80 più 25% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 5 adulti, 3-6 tenenti di 6° livello e 1-4 capitani di 9° livello)
Grado di Sfida:	1/2	1
Tesoro:	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento:	Spesso legale buono (Nano delle profondità: generalmente legale neutrale o neutrale)	Spesso legale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+0	+1

plice e funzionale. La pelle di un nano può essere molto scura, ma il colore varia tra il marrone chiaro e una qualche sfumatura abbronzata. La chioma è generalmente nera, grigia o castana. I nani sono alti in media 1,2 metri e pesano tanto quanto un uomo adulto.

I nani adorano occuparsi della lavorazione della pietra, dell'acciaio e dei metalli preziosi. Creano armi durature, confezionano bellissimi gioielli e intagliano le gemme più preziose. Tuttavia, ritengono che ostentare ricchezza sia di cattivo gusto, e quindi pochi indossano più di un unico semplice gioiello.

I nani parlano il Nanico. La maggior parte di coloro che viaggia al di fuori delle terre naniche (come fanno i mercanti, i mercenari o gli avventurieri) conosce la lingua Comune, mentre i combattenti delle città naniche spesso imparano il Goblin per essere in grado di interrogare e spiare meglio i malvagi abitanti delle caverne profonde.

Per lo più i nani incontrati fuori dalle loro dimore sono combattenti.

COMBATTIMENTO

I nani sono combattenti esperti, sfruttano con efficacia il loro ambiente ed eseguono attacchi in gruppo ben organizzati. Usano raramente la magia nei combattimenti, poiché dispongono di pochi maghi e stregoni (ma i chierici nani si gettano nel combattimento con lo stesso ardore dei loro compagni guerrieri). Se hanno tempo per prepararsi, possono costruire cadute massi o altre trappole che utilizzino pietre. Oltre all'ascia da guerra nanica e al martello da lancio, i nani usano martelli da guerra, picconi, archi corti, balestre pesanti e mazze.

Tratti dei nani (Str): I nani possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un nano è di 6 metri. Tuttavia, i nani possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti o quando trasportano un carico medio o pesante.

– Scurovisione fino a 18 metri di distanza.

– Esperto minatore: Questa capacità fornisce ai nani un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare lavori in pietra insoliti, come pareti scorrevoli, trappole in pietra, nuove costruzioni (anche quando sono state costruite per adattarsi a quelle vecchie), superfici rocciose instabili, soffitti rocciosi precari e così via. Ciò che non è pietra ma può essere confuso come tale, conta come lavoro in pietra. Un nano che si avvicini semplicemente entro 3 metri a uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova di Cercare come se stesse effettivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro. Un nano può anche intuire la profondità, avvertendo la distanza approssimativa dalla superficie con la stessa naturalezza con cui un uomo avverte in che direzione è l'alto. I nani possiedono una sorta di sesto senso rispetto ai lavori in pietra, una capacità innata che hanno molte possibilità di sviluppare e di coltivare nelle loro dimore sotterranee.

– Familiarità nelle armi: I nani considerano le asce da guerra naniche e gli urgrosh nanici (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*) come armi da guerra, piuttosto che come armi esotiche.

– Stabilità: Le gambe dei nani sono particolarmente stabili. Un nano riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando i suoi piedi poggiano sul terreno (ma non quando sta scalando, volando, cavalcando, o comunque non ha i piedi saldi sul terreno).

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro il veleno. *Non incluso nel punteggio di tiro salvezza fornito nella descrizione.

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche. *Non incluso nel punteggio di tiro salvezza fornito nella descrizione.

– Bonus razziale di +1 ai tiri di attacco contro orchi (inclusi mezzorchi) e goblinoidi (inclusi goblin, hobgoblin e bugbear).

– Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro creature di tipo gigante (come ogre, troll e giganti delle colline).

– Bonus razziale di +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti in pietra o in metallo.

– Linguaggi automatici: Comune, Nanico. Linguaggi bonus: Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Sottocomune, Terran.

– Classe preferita: Guerriero.

Il nano combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

SOCIETÀ DEI NANI

I nani preferiscono vivere in città sotterranee costruite nei pressi di miniere (sebbene alcuni vivano in avamposti in superficie). Scolpite nella solida roccia, tali città richiedono un lavoro secolare per essere completate ma rimangono in piedi per vere e proprie ere. La società nanica è organizzata in clan, al cui interno vi sono linee familiari distinte. Un clan è guidato da un governante ereditario, generalmente un re o una regina diretto/a discendente del fondatore del clan. I nani sono rigorosamente leali nei confronti della famiglia, clan, monarca, e del popolo nel suo complesso; nei conflitti con le altre razze, anche i nani più riluttanti si schierano di solito con la loro razza. Questi legami così saldi hanno aiutato i nani a sopravvivere a generazioni di lotte contro le malvagie creature che vivono sottoterra.

Nano delle colline

Una città nanica contiene membri non combattenti (di solito i giovani, i vecchi e pochi adulti) in percentuale uguale al 30% della popolazione combattente; il numero delle femmine è uguale a quello dei maschi, ed esse sono accettate in qualsiasi ruolo della società dei nani, incluso come combattenti.

I clan nanici si concentrano solitamente su uno o due tipi di artigianato, come la metallurgia, la fabbricazione di armi o armature, la creazione di gioielli, l'ingegneria o la lavorazione della pietra. Per evitare l'iperspecializzazione, i nani inviano alcuni dei loro giovani come apprendisti presso altri clan; questa pratica serve anche a incoraggiare l'unità. Poiché i nani vivono a lungo, questi apprendistati possono durare molti anni, sicché gli apprendisti a volte hanno tutto il tempo di diventare adulti.

La principale divinità nanica è Moradin, il dio che ha creato la loro razza, patrono dei fabbri e di altri esperti artigiani.

SOTTORAZZE

Le precedenti informazioni riguardano i nani delle colline, la varietà più comune. Esistono altre tre principali sottorazze di nani, che differiscono dai nani delle colline come segue.

Nano delle profondità

Questi nani vivono nelle viscere della terra e solitamente sono più scostanti con chi non appartiene alla razza dei nani.

I nani delle profondità hanno la stessa altezza degli altri nani, ma sono meno robusti. La loro pelle talora ha una tinta rossastra, e i loro grandi occhi sono privi della brillantezza della loro stirpe, essendo di un blu slavato. I colori delle chiome vanno dal rosso acceso al biondo paglia. Intrattengono pochi contatti con chi vive in superficie, e dipendono sui nani delle colline o delle montagne per tutto ciò che riguarda il commercio di beni.

Parlano il Nanico e il Goblin, e di tanto in tanto il Draconico o il Sottocomune.

Tratti dei nani delle profondità (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli dei nani delle colline, salvo ove espressamente indicato.

– Il bonus razziale ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche aumenta a +3.

– Il bonus razziale ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni aumenta a +3.

– Scurovisione fino a 27 metri.

– Sensibilità alla luce: I nani delle profondità sono abbagliati in piena luce solare o entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Duergar

Chiamati a volte nani grigi, queste creature malvagie vivono nel sottosuolo.

Molti duergar sono calvi (anche le femmine), e indossano abiti grigiastri allo scopo di mimetizzarsi tra le rocce. Nelle loro dimore possono portare gioielli, ma sempre estremamente sporchi. Combattono con gli altri nani, anche alleandosi di volta in volta ad altri abitanti del sottosuolo.

I duergar venerano il dio Laduguer, mesta divinità che pretende costante dedizione.

I duergar parlano il Nanico e il Sottocomune.

Tratti dei duergar (Str): Questi tratti sono in aggiunta a quelli dei nani delle colline, salvo ove espressamente indicato.

– -4 al Carisma anziché -2.

– Scurovisione fino a 36 metri.

– Immunità alla paralisi, alle allucinazioni e ai veleni. Questo tratto sostituisce il bonus razziale di +2 tipico dei nani delle colline rispetto ai tiri salvezza contro i veleni.

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche.

– *Capacità magiche:* 1 volta al giorno: *ingrandire persone* e *invisibilità* come un mago di livello pari al doppio del livello di classe del duergar (minimo 3° livello dell'incantatore); queste capacità hanno effetto solo sul duergar e su ciò che trasporta.

– Sensibilità alla luce: I duergar sono abbagliati in piena luce solare o entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.

– Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

– Bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

– Linguaggi automatici: Comune, Nanico, Sottocomune. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran. Questo tratto sostituisce i linguaggi automatici e bonus dei nani delle colline.

– Classe preferita: Guerriero.

– Modificatore di livello +1.

– A differenza dagli altri nani, i duergar non hanno familiarità con l'ascia da guerra nanica e con l'urgrosh nanico.

Il combattente duergar presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di sfida: I duergar che possiedono livelli in classi da PNG hanno un GS pari al loro livello del personaggio. I duergar con livelli in classi da PG hanno un GS pari al loro livello del personaggio +1.

Nano delle montagne

I nani delle montagne vivono più in profondità nelle montagne rispetto ai nani delle colline ma non tanto quanto i nani delle profondità. Sono alti generalmente 1,35 metri e hanno pelle e capelli più chiari dei nani delle colline, ma il loro aspetto è molto simile. Sostengono di essere la razza originaria e che tutti gli altri nani discendano da loro, un atteggiamento che contribuisce al loro isolamento.

NINFA

Folletto Medio
Dadi Vita: 6d6+6 (27 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+3
Attacco: Pugnale +6 in mischia (1d4/19-20)
Attacco completo: Pugnale +6 in mischia (1d4/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Bellezza accecante, incantesimi, capacità magiche, occhiata stordente
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo, visione crepuscolare, grazia ultraterrena, empatia selvatica
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +12, Vol +12
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 12, Int 16, Sag 17, Car 19
Abilità: Addestrare Animali +13, Artista della Fuga +12, Ascoltare +12, Cavalcare +5, Concentrazione +10, Diplomazia +6, Guarire +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Nuotare +8, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti: Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico buono
Avanzamento: 7-12 DV (Medio)
Modificatore di livello: +7

La bellezza di questa creatura non può essere descritta a parole: è tanto sensuale quanto pericolosa per le emozioni che suscita. Ha una lunga chioma fulva, pelle perfetta, grandi occhi e orecchie che le spuntano dai capelli.

Ninfa

Le ninfe sono l'incarnazione naturale della bellezza fisica e custodiscono i luoghi sacri delle selve. Sono così amabili che basta un solo fugace sguardo per accecare uno spettatore.

Le ninfe odiano il male e chiunque per qualsiasi ragione potrebbe recare danno alle terre selvagge.

Il comportamento di una ninfa è mercuriale e selvaggio. Allo stesso modo della natura, incarna sia grande bellezza sia immensi pericoli. Può essere gentile e leggiadra verso coloro che portano rispetto ai luoghi incontaminati del mondo, così come attacca con rapidità i mortali che prendono più del necessario o che trattano la natura con noncuranza.

Gli animali di tutte le specie accorrono presso una ninfa, arrivando a ignorare la presenza dei loro nemici naturali; le bestie ferite sanno che la ninfa si prenderà cura delle loro ferite.

Una ninfa è circa della stessa altezza e del peso di un'elfa.

Le ninfe parlano il Silvano e il Comune.

COMBATTIMENTO

Una ninfa in genere evita il contatto con creature che non sono fatate, ma spesso ha un luogo sacro da proteggere contro tutti i tipi di intrusi: un boschetto, una polla o a volte la cima di una collina o un picco. Utilizza i suoi incantesimi e gli animali alleati per tenere alla larga gli intrusi dal luogo sacro sotto la sua protezione, preferendo prima utilizzare attacchi non letali e far ricorso a quelli mortali soltanto quando deve fronteggiare creature malvagie o invasori che a loro volta ribattono alle sue azioni con colpi letali.

Le ninfe sono ben disposte nei confronti degli elfi, dei mezzelfi e dei druidi, categorie di persone che riconoscono come amici della natura. È facile che permettano a queste persone di spiegare le ragioni della loro presenza invece di cacciarle via. Le ninfe sono famose per aver aiutato eroi di buon cuore che le hanno avvicinate con modi cortesi e rispettosi.

Bellezza accecante (Sop): Questa capacità influenza tutti gli umanoidi che si trovano in un raggio di 9 metri dalla ninfa. Coloro che incrociano lo sguardo diretto della ninfa devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o rimanere accecati in modo permanente come se fossero sotto gli effetti di un incantesimo *cecità*. Una ninfa può sopprimere o riattivare questa capacità con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: Una volta al giorno: *porta dimensionale*. 7° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Una ninfa lancia incantesimi come un druido di 7° livello.

Tipici incantesimi da druido preparati (6/5/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lampo, luce, resistenza*; 1° - *calmare animali, cura ferite leggere, intralciare, parlare con gli animali, passo veloce*; 2° - *forma arborea, pelle coriacea, riscaldare il metallo, ristorare inferiore*; 3° - *cura ferite moderate, invocare il fulmine, protezione dall'energia*; 4°-*stretta corrosiva*.

Occhiata stordente (Sop): Una ninfa furibonda, come azione standard, può stordire con un'occhiata una creatura che si trovi entro 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o rimanere stordito per 2d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Grazia ultraterrena (Sop): Una ninfa aggiunge il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i suoi tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura. (Nella tabella delle statistiche questi bonus sono già stati calcolati).

Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona come l'omonimo privilegio di classe del druido, tranne per il fatto che la ninfa riceve un bonus razziale di +6 alla prova.

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

OGGETTO ANIMATO

Gli oggetti animati esistono in tutte le taglie, forme e colori. Devono la loro esistenza come esseri viventi agli incantesimi *animare oggetti* o ad analoghe capacità soprannaturali.

	Oggetto animato Minuscolo Costrutto Minuscolo	Oggetto animato Piccolo Costrutto Piccolo	Oggetto animato Medio Costrutto Medio
Dadi Vita:	1/2 d10 (2 pf)	1d10+10 (15 pf)	2d10+20 (31 pf)
Iniziativa:	+2	+1	+0
Velocità:	12 m (8 quadretti); 15 m gambe, 18 m gambe molteplici; 24 m ruote	9 m (6 quadretti); 12 m gambe, 15 m gambe molteplici; 21 m ruote	9 m (6 quadretti); 12 m gambe, 15 m gambe molteplici; 21 m ruote
Classe Armatura:	14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12	14 (+1 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13	14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+0/-9	+0/-4	+1/+2
Attacco:	Schianto +1 in mischia (1d3-1)	Schianto +1 in mischia (1d4)	Schianto +2 in mischia (1d6+1)
Attacco completo:	Schianto +1 in mischia (1d3-1)	Schianto +1 in mischia (1d4)	Schianto +2 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata:	75 cm/0 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Vedi testo	Vedi testo	Vedi testo
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +2, Vol -5	Temp +0, Rifl +1, Vol -5	Temp +0, Rifl +0, Vol -5
Caratteristiche:	For 8, Des 14, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1	For 10, Des 12, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1	For 12, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità:	-	-	-
Talenti:	-	-	-
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Gruppo (4)	Coppia	Solitario
Grado di Sfida:	1/2	1	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

COMBATTIMENTO

Gli oggetti animati combattono solo se guidati dal loro animatore. Obbediscono ciecamente agli ordini e al meglio delle loro capacità. Poiché non hanno bisogno di respirare e sono infaticabili, si rivelano servitori molto abili.

Un oggetto animato può possedere una o più delle seguenti capacità, a seconda della sua foggia.

Accecare (Str): Un oggetto animato di forma simile a un lenzuolo, come ad esempio un tappeto o un arazzo, può lottare con un avversario fino a tre categorie di taglia più grande della sua. L'oggetto compie una normale prova di lotta. Se vince, si avvolge attorno alla testa dell'avversario, accecandolo fino a quando non viene rimosso.

Stritolare (Str): Un oggetto animato flessibile, come una corda, un viticcio o una coperta può infliggere danni pari ai suoi danni da schianto più una volta e mezzo il suo bonus di Forza, superando una prova di lotta contro creature fino a una categoria di taglia più grande della sua.

Un oggetto di taglia Grande o superiore può stritolare più creature alla volta, se queste sono tutte di almeno due categorie di taglia più piccole dell'oggetto e si possono avvolgere insieme.

Durezza (Str): Un oggetto animato ha la stessa durezza che aveva prima di essere animato (vedi Tabella 9-9 e Tabella 9-11, pagina 166 del *Manuale del Giocatore* per la durezza di alcuni oggetti e sostanze comuni).

Oggetto animato

	Oggetto animato Colossale Costrutto Colossale
Dadi Vita:	32d10+80 (256 pf)
Iniziativa:	-3
Velocità:	3 m (2 quadretti); 6 m gambe, 9 m gambe molteplici; 15 m ruote
Classe Armatura:	11 (-8 taglia, -3 Des, +12 naturale), contatto -1, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta:	+24/+49
Attacco:	Schianto +25 in mischia (4d6+13)
Attacco completo:	Schianto +25 in mischia (4d6+13)
Spazio/Portata:	9 m/6 m (lungo) 9 m/9 m (alto)
Attacchi speciali:	Vedi testo
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; vedi altresì testo
Tiri salvezza:	Temp +10, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche:	For 28, Des 4, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità:	-
Talenti:	-
Ambiente:	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario
Grado di Sfida:	10
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	-
Modificatore di livello:	-

Velocità migliorata (Str): La velocità base sul terreno indicata nella tabella delle statistiche ipotizza che un oggetto possa barcollare, dondolare, e scivolare. Gli oggetti con due gambe (statue, scale) o con una forma simile che permetta movimenti veloci, hanno un bonus di +3 metri alla velocità. Gli oggetti con gambe molteplici (tavoli, sedie) hanno un bonus di +6 metri alla velocità. Gli oggetti muniti di ruote hanno un bonus di +12 metri alla velocità.

Gli oggetti possono inoltre possedere altre forme di locomozione. Un oggetto di legno può galleggiare, con una velocità di nuotare pari a metà di quella sul terreno. Una corda o un analogo oggetto sinuoso ha una velocità di scalare pari a metà di quella sul terreno. Un oggetto simile a un lenzuolo può volare (manovrabilità maldestra) a metà della sua velocità normale.

Travolgere (Str): Un oggetto animato di taglia Grande o superiore, con una durezza di almeno 10, può travolgere creature di due o più categorie di taglia inferiori alla sua, infliggen-

	Oggetto animato Grande Costrutto Grande	Oggetto animato Enorme Costrutto Enorme	Oggetto animato Mastodontico Costrutto Mastodontico
Dadi Vita:	4d10+30 (52 pf)	8d10+40 (84 pf)	16d10+60 (148 pf)
Iniziativa:	+0	-1	-2
Velocità:	6 m (4 quadretti); 9 m gambe, 12 m gambe molteplici; 18 m ruote	6 m (4 quadretti); 9 m gambe, 12 m gambe molteplici; 18 m ruote	3 m (2 quadretti); 6 m gambe, 9 m gambe molteplici; 15 m ruote
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 14	13 (-2 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 13	12 (-4 taglia, -2 Des, +8 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta:	+3/+10	+6/+19	+12/+31
Attacco:	Schianto +5 in mischia (1d8+4)	Schianto +9 in mischia (2d6+7)	Schianto +15 in mischia (2d8+10)
Attacco completo:	Schianto +5 in mischia (1d8+4)	Schianto +9 in mischia (2d6+7)	Schianto +15 in mischia (2d8+10)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m (lungo) 3 m/3 m (alto)	4,5 m/3 m (lungo) 4,5 m/4,5 m (alto)	6 m/4,5 m (lungo) 6 m/6 m (alto)
Attacchi speciali:	Vedi testo	Vedi testo	Vedi testo
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo	Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m visione crepuscolare; vedi altresì testo
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +1, Vol -4	Temp +2, Rifl +1, Vol -3	Temp +5, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche:	For 16, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1	For 20, Des 8, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1	For 24, Des 6, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità:	-	-	-
Talenti:	-	-	-
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	3	5	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

do danni pari a quelli da schianto dell'oggetto più una volta e mezzo il suo bonus di Forza. Gli avversari che non effettuano attacchi di opportunità contro l'oggetto, possono tentare dei tiri salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei DV dell'oggetto + modificatore di For) per dimezzare i danni.

OGRE

Questo colossale bruto è alto poco meno di tre metri. Ha una cotenna spessa coperta di bitorzoli scuri e purulenti, indossa pellicce sudice e i suoi capelli sono lunghi, incolti e untuosi.

Gli ogre sono creature grosse, brutte e avide che vivono di ruberie e di saccheggi. Entrano in combutta con altri mostri per rapinare i deboli e fanno apertamente comunella con ogre magi, giganti e troll.

Gli ogre, pigri e di pessimo carattere, risolvono i problemi facendoli a pezzi; ciò che non possono distruggere lo ignorano o lo rifuggono. Gli ogre, che vivono in piccoli gruppi tribali e occupano luoghi idonei, divorano praticamente tutto ciò che possono rubare, catturare o uccidere. A volte gli ogre accettano di prestare servizio mercenario presso altri umanoidi malvagi (umani compresi).

Gli ogre adulti sono alti tra i 2,7 e i 3 metri e pesano dai 300 ai 325 kg. Il colore della loro pelle varia tra il giallo scuro e il marrone scuro. I loro abiti sono pellami e pellicce piuttosto rozze, che amplificano il loro lezzo naturale.

Gli ogre parlano il Gigante, mentre quegli esemplari che vantano un punteggio di Intelligenza superiore a 10 sono in grado di parlare anche il Comune.

Ogre

Combattimento

Gli ogre preferiscono partire avvantaggiati, tendere imboscate e agguati invece di combattere battaglie onorevoli. Sono abbastanza intelligenti da utilizzare le armi a distanza per indebolire il nemico prima di ingaggiare la lotta, ma i gruppi e le bande di ogre combattono in modo individuale e disorganizzato.

OGRE BARBARO

Gli ogre per la loro indole caotica, la loro taglia e la loro forza sono barbari naturali. Non a caso, i loro capi sono quasi sempre barbari di livello medio-basso, bruti mostruosi che intimoriscono gli avversari per la ferocia dimostrata in battaglia. Un ogre barbaro in preda all'ira spinge gli altri ogre a cercare lo scontro fisico.

Combattimento

Un ogre barbaro, a malapena più intelligente dei suoi brutali compagni, può essere spinto a combattere una lotta leale, ma in genere fa uso delle rozze tattiche comuni a tutta la sua specie.

Ira (Str): Un ogre barbaro può cadere in preda a un'ira feroce che dura 9 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 17 (contatto 8, colto alla sprovvista 17); pf 95; Att +18/+13 in mischia *randello pesante*+1 (2d8+13); TS Temp +14, Vol +4; For 30, Cos 22; Saltare +16, Scalare +15. Al termine della sua ira, l'ogre barbaro rimane affaticato per la du-

	Ogre Gigante Grande	Ogre, Barbaro di 4° livello Gigante Grande
Dadi Vita:	4d8+11 (29 pf)	4d8+19 più 4d12+16 (79 pf)
Iniziativa:	-1	+0
Velocità:	9 m in corazza di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m	12 m in corazza di pelle (8 quadretti); velocità base 15 m
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, -1 Des, +5 naturale, +3 corazza di pelle), contatto 8, colto alla sprovvista 16	19 (-1 taglia, +5 naturale, +4 *corazza di pelle+1*, +1 *anello di protezione+1*), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+3/+12	+7/+19
Attacco:	Randello pesante +8 in mischia (2d8+7) o giavellotto +1 a distanza (1d8+5)	*Randello pesante+1* +16 in mischia (2d8+13) o giavellotto +6 a distanza (1d8+8)
Attacco completo:	Randello pesante +8 in mischia (2d8+7) o giavellotto +1 a distanza (1d8+5)	*Randello pesante+1* +16/+11 in mischia (2d8+13) o giavellotto +6 a distanza (1d8+8)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Ira due volte al giorno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, percepire trappole +1, schivare prodigioso
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +0, Vol +1	Temp +12, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche:	For 21, Des 8, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 7	For 26, Des 11, Cos 18, Int 8, Sag 10, Car 4
Abilità:	Ascoltare +2, Osservare +2, Scalare +5	Ascoltare +6, Nascondersi -6, Osservare +2, Saltare +17, Scalare +13
Talenti:	Arma Focalizzata (randello pesante), Robustezza	Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Robustezza
Ambiente:	Colline temperate (merrow: Acquatico temperato)	Colline temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo (2-4), o banda (5-8)	Solitario, coppia, gruppo (1 più 1-3 ogre), o banda (1 più 4-7 ogre)
Grado di Sfida:	3	7
Tesoro:	Standard	Standard (compresi *corazza di pelle+1*, *randello pesante+1* e *anello di protezione+1*)
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+2	+2

rata dell'incontro.

Percepire trappole (Str): Un ogre barbaro ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi compiuti per evitare le trappole. Ottiene inoltre un bonus di +1 alla sua CA contro gli attacchi effettuati dalle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Un ogre barbaro conserva il suo bonus di Des alla CA anche se viene colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile. Anche se il suo bonus di Des è +0 in quelle circostanze non subisce l'attacco furtivo di un ladro.

MERROW

Questa varietà di ogre appartiene al sottotipo acquatico. I merrow popolano le acque dolci di lago o di fiume. Si incontrano soltanto negli ambienti acquatici e si muovono con una velocità base sul terreno di 9 metri e una velocità di nuotare di 12 metri. Invece del tipico randello pesante, i merrow preferiscono usare lance lunghe in mischia (attacco +7 in mischia, danni 1d8+7).

PERSONAGGI OGRE

Gli ogre fuori dal comune sono barbari o guerrieri.

I personaggi ogre possiedono i seguenti tratti razziali.

– +10 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

– La velocità base sul terreno di un ogre è di 12 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un ogre comincia con quattro livelli di gigante, che gli conferiscono 4d8 Dadi Vita, un bonus attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +4, Rifl +1 e Vol +1.

– Abilità razziali: I livelli di gigante di un ogre gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Osservare, e Scalare.

– Talenti razziali: I livelli di gigante di un ogre gli conferiscono due talenti.

– Competenza nelle armi e nelle armature: Un ogre è automaticamente competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi.

– Bonus di armatura naturale +5.

– Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Nanico, Orchesco e Terran.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello: +2.

OGRE MAGI

Gigante Grande
Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 12 m (buona)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +5 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 9, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Spadone +7 in mischia (3d6+7/19-20) o arco lungo +2 a distanza (2d6/x3)
Attacco completo: Spadone +7 in mischia (3d6+7/19-20) o arco lungo +2 a distanza (2d6/x3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, rigenerazione 5, resistenza agli incantesimi 19
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +1, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 17, Int 14, Sag 14, Car 17
Abilità: Ascoltare +10, Concentrazione +11, Osservare +10, Sapienza Magica +10
Talenti: Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento
Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (1-2 più 2-4 ogre)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +7

Questa creatura sembra un grosso umano demoniaco. Ha una pelle verde, capelli scuri e un paio di piccole corna d'osso che spuntano dalla fronte. I suoi occhi sono peculiari, neri con pupille bianche, mentre il suo morso e i suoi artigli sono neri come la pece.

Ogre magi

L'ogre magi è una sottospecie più intelligente e pericolosa degli ogre comuni.

Gli ogre magi, di indole rapace e crudele, spesso organizzano sortite per prendere schiavi, tesori e cibo.

Queste creature vivono in fortezze o tane sotterranee, in genere da soli o con un piccolo gruppo di ogre al loro seguito. Lo status tra gli ogre magi si misura con la ricchezza. Anche se in genere non fanno comunella con i membri della loro specie, spesso ordiscono trame e organizzano incursioni per competere l'uno con l'altro e accumulare quanta più ricchezza possibile.

Un ogre magi è alto circa 3 metri e pesa approssimativamente 350 kg. Il colore della sua pelle varia tra il verde chiaro e il celeste, mentre i suoi capelli sono in genere castani o castani scuri. Gli ogre magi preferiscono abiti comodi e larghi oltre alle armature leggere.

Gli ogre magi parlano il Gigante e il Comune.

Combattimento

Gli ogre magi confidano nelle loro capacità magiche e fanno ricorso allo scontro fisico soltanto lo stretto necessario. Quando affrontano forze nettamente superiori, preferiscono battere in ritirata con *forma gassosa* invece di perdere una battaglia. Ad ogni modo, gli ogre magi covano un risentimento profondo e duraturo, e chiunque sia così stolto da imbattersi nel loro cammino dovrebbe poi guardarsi alle spalle in continuazione.

Capacità magiche: A volontà: *invisibilità, oscurità*; 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 14), *cono di freddo* (CD 18), *forma gassosa, metamorfosi, sonno* (CD 14). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Volare (Sop): Un ogre magi può interrompere o ritornare a volare con un'azione gratuita. Quando è in *forma gassosa* può volare alla sua velocità normale e possiede una manovrabilità perfetta.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono danni normali a un ogre magi. Un ogre magi che perda un arto o una parte del corpo può riattaccarlo, unendo le membra amputate al moncherino. Questa operazione richiede 1 minuto. Se la testa o qualche altro organo vitale viene mozzato, deve essere riattaccato entro 10 minuti o la creatura muore. Gli ogre magi non possono rigenerare le parti del corpo perdute.

PERSONAGGI OGRE MAGI

I personaggi ogre magi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +10 alla Forza, +6 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 al Carisma.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

– La velocità base sul terreno di un ogre magi è di 12 metri. Si muove con una velocità di volare di 12 metri (buona).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un ogre magi comincia con cinque livelli di gigante, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +4, Rifl +1 e Vol +1.

– Abilità razziali: I livelli di gigante di un ogre magi gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Concentrazione, Osservare e Sapienza Magica.

– Talenti razziali: I livelli di gigante di un ogre magi gli conferiscono due talenti.

– Bonus di armatura naturale +5.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità magiche.

– Qualità speciali (vedi sopra): Rigenerazione 5, resistenza agli incantesimi 19

– Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Infernale, Nanico e Orchesco.

– Classe preferita: Stregone.

– Modificatore di livello: +7.

OMBRA

Questa creatura non sembra altro che una macchia di oscurità mobile, dalla forma più o meno umanoide.

Le ombre sono creature fatte di oscurità senziente, nemiche della vita e della luce, che odiano accanitamente. Il loro tocco trasmette il sinistro brivido della non-esistenza e le rende avversari assai pericolosi.

Le ombre sono difficili da individuare nelle zone oscure o poco illuminate, mentre risaltano nettamente negli ambienti ben illuminati.

Nemiche naturali di tutto ciò che è vivo, sono aggressive e predatrici: colpiscono velocemente e non esitano a finire gli avversari che trovano impreparati.

Un'ombra è alta tra 1,5 e 1,8 metri ed è priva di peso.

Le ombre non possono parlare in modo comprensibile.

COMBATTIMENTO

Le ombre si nascondono nei luoghi più bui in attesa che una preda vivente passi loro vicino.

Danni alla Forza (Sop): Il tocco di un'ombra infligge 1d6 danni alla Forza ad una creatura vivente. Se un'ombra riesce a ridurre a 0 la Forza di una creatura, questa muore. Questo è un effetto di energia negativa.

Creare progenie (Sop): Un umanoide con Forza ridotta a 0 dal tocco di un'ombra diventa a sua volta un'ombra sotto il controllo di quella che ne ha provocato la morte nel giro di 1d4 round.

Abilità: Le ombre hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare e un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare.

*Un'ombra ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi nelle aree con scarsa illuminazione. Nelle aree con luce intensa, subisce una penalità di -4 alle prove di Nascondersi.

OMBRA MAGGIORE

Nonostante la sua intelligenza non sia superiore a quella di un'ombra comune, un'ombra maggiore è molto più temibile a causa dei suoi danni incrementati e delle sue tattiche "colpisci e fuggi".

Combattimento

Un'ombra maggiore sfrutta la furtività e l'astuzia in combattimento. Una delle sue tattiche preferite è di attendere quasi com-

	Ombra Non morto Medio (Incorporeo)	Ombra maggiore Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita:	3d12 (19 pf)	9d12 (58 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)
Classe Armatura:	13 (+2 Des, +1 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 11	14 (+2 Des, +2 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta:	+1/-	+4/-
Attacco:	Tocco incorporeo +3 in mischia (1d6 For)	Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 For)
Attacco completo:	Tocco incorporeo +3 in mischia (1d6 For)	Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 For)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Creare progenie, danni alla Forza	Creare progenie, danni alla Forza
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti	Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +4	Temp +3, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche:	For -, Des 14, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 13	For -, Des 15, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 14
Abilità:	Ascoltare +7, Cercare +4, Nascondersi +8*, Osservare +7	Ascoltare +9, Cercare +6, Nascondersi +14*, Osservare +9
Talenti:	Allerta, Schivare	Allerta, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, gruppo (2-5), o sciame (6-11)	Solitario
Grado di Sfida:	3	8
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	4-9 DV (Medio)	-
Modificatore di livello:	-	-

pletamente nascosta da pareti e pavimenti, per poi piombare sulla vittima, compiere un attacco di tocco incorporeo e ritirarsi in un oggetto solido senza concedere neanche un attacco di reazione.

Danni alla Forza (Sop): Il tocco di un'ombra maggiore infligge 1d8 danni alla Forza ad una creatura vivente.

OMBRA NOTTURNA

Le ombre notturne sono potenti non morti composti in eguale misura di oscurità e di male assoluto. La loro gelida malignità aleggia intorno a esse, insieme all'odore di una tomba aperta in una mattina d'inverno.

Le ombre notturne possono leggere e comprendere tutte le forme di comunicazioni, ma comunicano con gli altri per via telepatica.

Ombra

COMBATTIMENTO

Ciascuna delle tre forme conosciute di ombre notturna è una creatura terribile con poteri e capacità speciali. Le loro tattiche variano in base alle loro capacità, ma tutte fanno amplio uso di *velocità*.

Capacità delle ombre notturne

Tutte le ombre notturne possiedono le seguenti capacità speciali.

Avversione alla luce diurna: Le ombre notturne rifuggono tutti i tipi di luce. Se esposte alla luce del sole naturale (non basta un incantesimo *luce diurna*), subiscono una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Aura dissacrante (Sop): Tutte le ombre notturne impregnano le loro vicinanze ed emettono un'aura di completa dissacrazione entro un raggio di 6 metri. 18 metri. Questa capacità funziona come un incantesimo *dissacrare*, tranne per il fatto che la malvagità dell'ombra notturna è così grande da venire trattata come un altare dedicato a un potere maligno. Tutti i non morti che si trovano entro 6 metri dall'ombra notturna (compresa la stessa creatura) ottengono un bonus profano di +2 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza e +2 punti ferita per ogni DV. (I Dadi Vita, gli attacchi e i tiri salvezza qui riportati includono tali bonus profani). Le prove di Carisma per scacciare non morti entro questa area subiscono una penalità di -6.

L'aura dissacrante di un'ombra notturna non può essere dissolta tranne che da un incantesimo *dissolvi il male* o effetti analoghi. Se l'effetto viene dissolto, l'ombra notturna lo può ripristinare con un'azione gratuita nel suo turno successivo. La sua area dissacrante viene soppressa se un'ombra notturna entra in un luogo *consacrato* o *santificato*, così come la presenza dell'ombra notturna a sua volta sopprime gli effetti *consacrati* o *santificati* per tutto il tempo che trascorre in quello stesso luogo.

ALA NOTTURNA

Non morto Enorme (Extraplanare)
Dadi Vita: 17d12+34 (144 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 30 (-2 taglia, +4 Des, +18 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +8/+28
Attacco: Morso +18 in mischia (2d6+17/19-20 più risucchio di magia)
Attacco completo: Morso +18 in mischia (2d6+17/19-20 più risucchio di magia)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Aura dissacrante, risucchio di magia, capacità magiche, evoca non morti
Qualità speciali: Avversione alla luce diurna, riduzione del danno 15/argento e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi 27, telepatia 30 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +11, Vol +17
Caratteristiche: For 31, Des 18, Cos -, Int 18, Sag 20, Car 18
Abilità: Ascoltare +25, Cercare +24, Concentrazione +24, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +16*, Osservare +25, Percepire Intenzioni +25, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)
Talenti: Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio

Illus. di S. Wood

Avanzamento: 18-25 DV (Enorme); 26-34 (Mastodontica)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una gigantesca massa di oscurità totale con la forma di un pipistrello mostruoso.

Le ali notturne sono esseri simili a pipistrelli che popolano i cieli. Un'ala notturna ha un'apertura alare di circa 12 metri e pesa approssimativamente 2.000 kg.

Combattimento

Le ali notturne vagano nei cieli di notte e scendono in picchiata sulle loro vittime. Sono quasi del tutto invisibili e si possono distinguere soltanto perché in volo oscurano la luce delle stelle.

Le armi naturali di un'ala notturna devono considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Risucchio di magia (Sop): Un'ala notturna può indebolire armi, armature e scudi magici con un attacco di contatto messo a segno. L'oggetto colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o perdere 1 punto di bonus di potenziamento (per esempio, una *spada+2* diviene una *spada+1*). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Un oggetto che perde tutti i suoi bonus di potenziamento diventa un semplice oggetto perfetto e perde inoltre tutte le capacità speciali (come infuocata). Lanciare *dissolvi magie* sull'oggetto può invertire l'effetto del risucchio di magia, purché l'incantesimo venga lanciato entro un numero di giorni dall'attacco pari al livello dell'incantatore e quest'ultimo superi anche una prova di livello dell'incantatore con CD 29.

Capacità magiche: A volontà: *contagio* (CD 18), *individuazione del magico, influenza sacrilega* (CD 18), *oscurità profonda, vedere invisibilità, velocità*. 3 volte al giorno: *blocca mostri* (CD 19), *confusione* (CD 18), *dissolvi magie superiore, invisibilità*. 1 volta al giorno: *cono di freddo* (CD 19), *dito della morte* (CD 21), *spostamento planare* (CD 21). 17° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca non morti (Sop): Un'ala notturna può evocare creature non morte una volta per notte: 5-12 ombre, 2-4 ombre maggiori o 1 wraith del terrore. I non morti arrivano nel giro di 1d10 round e prestano i loro servigi per 1 ora o fino a quando non vengono congedati.

Abilità: *Quando si nasconde in una zona oscura o vola in un cielo senza luna, un'ala notturna riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

Gigante notturno

GIGANTE NOTTURNO

Non morto Enorme (Extraplanare)
Dadi Vita: 21d12+42 (178 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 6 m (scarsa)
Classe Armatura: 32 (-2 taglia, +2 Des, +22 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 30
Attacco base/Lotta: +10/+34
Attacco: Schianto +24 in mischia (2d6+16)
Attacco completo: 2 schianti +24 in mischia (2d6+16)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Frantumare oggetti, aura dissacrante, sguardo malvagio, capacità magiche, evoca non morti
Qualità speciali: Avversione alla luce diurna, riduzione del danno 15/argento e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi 29, telepatia 30 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +11, Vol +19
Caratteristiche: For 38, Des 14, Cos -, Int 20, Sag 20, Car 18
Abilità: Ascoltare +29, Cercare +29, Concentrazione +28, Conoscenze (arcane) +29, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +18*, Osservare +29, Percepire Intenzioni +29, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*influenza sacrilega*), Disarmare Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 22-31 DV (Enorme); 32-42 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un umanoide gigantesco, alto come una casa e composto di nera oscurità. Non indossa alcun indumento, ha una pelle glabra e liscia, e un corpo asessuato.

I giganti notturni sono orrori di forma umana che abitano l'oscurità.

Un gigante notturno è alto circa 6 metri e pesa approssimativamente 6.000 kg.

Combattimento

I giganti notturni si appostano in zone ombrose, dove quasi sempre riescono a cogliere di sorpresa gli ignari.

Le armi naturali di un gigante notturno devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Frantumare oggetti (Sop): Un gigante notturno può fare a pezzi qualsiasi arma od oggetto di taglia Grande o inferiore (persino gli oggetti magici, ma non gli artefatti) che afferra e frantuma con le mani. Il gigante notturno deve vincere un tentativo di disarmare per strappare un oggetto dalle mani di un avversario. All'oggetto viene concesso un tiro salvezza sulla Tempra con CD 34 per evitare di essere distrutto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Sguardo malvagio (Sop): Paura, 9 metri. Una creatura che incrocia lo sguardo del gigante notturno deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o rimanere paralizzata dalla paura per 1d8 round. Quale che sia l'esito del tiro salvezza, quella creatura non potrà essere influenzata dallo stesso gigante notturno per 24 ore. Questo è un effetto di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *contagio* (CD 18), *dissolvi magie superiore, individuazione del magico, influenza sacrilega* (CD 18), *oscurità profonda, vedere invisibilità, velocità*. 3 volte al giorno: *blocca mostri* (CD 19), *confusione* (CD 18), *invisibilità*. 1 volta al giorno: *cono di freddo* (CD 19), *dito della morte* (CD 21), *spostamento planare* (CD 21). 21° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca non morti (Sop): Un gigante notturno può evocare

creature non morte una volta per notte: 7-12 ombre, 1-2 ombre maggiori o 1-2 wraith del terrore. I non morti arrivano nel giro di 1d10 round e prestano i loro servigi per 1 ora o fino a quando non vengono congedati.

Abilità: *Quando si nasconde in una zona oscura, un gigante notturno riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

Tattiche round per round

Il gigante notturno è un avversario dotato di acume straordinario, capace di impiegare al meglio tutte le sue capacità. Preferisce utilizzare le sue capacità magiche per separare e rendere inabili i suoi nemici, e poi ingaggiare battaglia con gli avversari che è riuscito a isolare dai loro alleati.

Prima della battaglia: Il gigante notturno mantiene attivo il suo potere di *vedere invisibilità* per la maggior parte del tempo. Utilizza *invisibilità* e *velocità* prima di scendere in campo.

1° round: Si avvicina entro 9 metri per poter utilizzare l'attacco con lo sguardo e colpire con *blocca mostri* o *confusione*, insieme a *influenza sacrilega* rapida.

2° round: Colpisce un incantatore con *dito della morte* e un'altra *influenza sacrilega* rapida.

3° round: Si sposta per ingaggiare battaglia con il nemico e tenta di disarmare un guerriero avversario.

4° round: Fa a pezzi l'arma strappata al nemico (o usa l'attacco con lo sguardo se il tentativo di disarmare non è riuscito).

5° round: Attacco completo contro il nemico disarmato (o un incantatore nei dintorni).

VERME NOTTURNO

Non morto Mastodontico (Extraplanare)
Dadi Vita: 25d12+50 (212 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 18 m
Classe Armatura: 35 (-4 taglia, +29 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 35
Attacco base/Lotta: +12/+45
Attacco: Morso +29 in mischia (4d6+21/19-20)
Attacco completo: Morso +29 in mischia (4d6+21/19-20) e pungiglione +24 in mischia (2d8+11/19-20 più veleno)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: Aura dissacrante, afferrare migliorato, risucchio di energia, capacità magiche, veleno, evoca non morti, inghiottire
Qualità speciali: Avversione alla luce diurna, riduzione del danno 15/argento e magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi 31, telepatia 30 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +10, Vol +23
Caratteristiche: For 48, Des 10, Cos -, Int 20, Sag 20, Car 18
Abilità: Ascoltare +33, Cercare +33, Concentrazione +32, Conoscenze (arcane) +33, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +16, Osservare +33, Percepire Intenzioni +23, Sapienza Magica +35, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*cono di freddo*), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Critico Migliorato (pungiglione), Incantare in Combattimento, Iniziativa migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Piano delle Ombre
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 18
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 26-50 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un verme immenso ricoperto da scaglie di armatura nera e chitinosa. Il suo morso pieno di denti è in grado di inghiottire un umano molto alto; infine i suoi denti e la sua bocca sono neri come il resto del corpo.

Un verme notturno è un animale enorme simile a un verme purpureo, anche se di colore nero come la pece.

Un verme notturno misura quasi 2,1 metri di diametro ed è lungo oltre 30 metri dal suo morso dentato fino alla punta della sua coda lacerante. Pesa approssimativamente 22.500 kg.

Combattimento

Un verme notturno attacca dopo aver scavato nel terreno ed esserne emerso per colpire.

Le armi naturali di un verme notturno devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi all'interno dello stomaco di un verme notturno subiscono un livello negativo per round. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha CD 26. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Per ogni livello negativo così inflitto, il verme notturno ottiene 5 punti ferita temporanei.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un verme notturno deve colpire con il suo morso. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e il round successivo può provare a inghiottire l'avversario.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 22, danni iniziali e secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *contagio* (CD 18), *dissolvi magie superiore*, *individuazione del magico*, *influenza sacrilega* (CD 18), *invisibilità*, *oscurità profonda*, *vedere invisibilità*, *velocità*. 3 volte al giorno: *blocca mostri* (CD 19), *confusione* (CD 18), *cono di freddo* (CD 19). 1 volta al giorno: *blocca mostri di massa* (CD 21), *dito della morte* (CD 21), *spostamento planare* (CD 21). 25° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Evoca non morti (Sop): Un verme notturno può evocare creature non morte una volta per notte: 9-16 ombre, 3-6 ombre maggiori o 2-4 wraith del terrore. I non morti arrivano nel giro di 1d10 round e prestano i loro servigi per 1 ora o fino a quando non vengono congedati.

Inghiottire (Str): Un verme notturno può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Enorme o inferiore con una prova di lotta effettuata con successo. Una creatura inghiottita subisce 2d8+12 danni contundenti più 12 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del verme notturno. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 35 danni allo stomaco (CA 21). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un verme notturno può contenere 2 avversari Enormi, 8 Grandi, 32 Medi, 128 Piccoli e 512 Minuti o inferiori.

OMUNCOLO

Costrutto Minuscolo
Dadi Vita: 2d10 (11 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 15 m (buona)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 taglia), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/-8
Attacco: Morso +2 in mischia (1d4-1 più veleno)
Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d4-1 più veleno)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 8, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +14, Osservare +4
Talenti: Riflessi Fulminei
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Qualsiasi (lo stesso del creatore)
Avanzamento: 3-6 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ha una forma vagamente umanoide. È alto circa 45 cm e ha un'apertura alare di 60 cm. La pelle sembra ruvida e coperta di verruche, e ha una bocca piena di denti simili ad aghi.

L'omuncolo è un piccolissimo servitore del mago che lo ha creato. Queste creature sono deboli combattenti, ma perfetti come spie, messaggeri ed esploratori.

I tratti precisi vengono definiti dal creatore.

Poco più di uno strumento creato apposta per portare a termine determinati compiti, l'omuncolo è l'estensione del suo creatore e ne condivide l'allineamento e la natura basilare. Non parla, ma durante il processo di creazione sviluppa un legame telepatico con il suo padrone. È a conoscenza di quello che il mago conosce, e trasmette a quest'ultimo tutto quello che vede e sente, fino a una distanza di 450 metri. Non si sposta mai oltre questa distanza di propria volontà, anche se può essere portato più distante in modo forzato. Se accade, la creatura fa tutto il possibile per rimettersi in contatto con il suo padrone. Un attacco che distrugge un omuncolo infligge 2d10 danni al suo padrone. Se è il creatore ad essere ucciso, muore anche l'omuncolo, e il suo corpo si scioglie rapidamente, lasciando solo una pozza di liquido viscoso.

Omuncolo

COMBATTIMENTO

L'omuncolo atterra sulla vittima e la morde con le zanne velenose.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13; danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per altri 5d6 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +2.

COSTRUZIONE

Un omuncolo viene modellato da una mistura di argilla, ceneri, radice di mandragola, acqua di sorgente e mezzo litro di sangue del creatore. I materiali costano 50 mo. Il padrone può assemblare il corpo o pagare qualcuno che dia forma al materiale al posto suo. Creare il corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 12 o una prova di Artigianato (ceramica) con CD 12. Terminato di modellare il corpo, esso viene animato tramite un lungo rituale magico che richiede un laboratorio o una stanza da lavoro predisposta appositamente, simile al laboratorio di un alchimista, che costa 500 mo. Se il creatore costruisce di persona il corpo dell'omuncolo, può modellare ed eseguire il rituale allo stesso tempo.

È possibile creare un omuncolo con più di 2 DV, ma ogni DV aggiuntivo richiede una somma extra di +2.000 mo al costo di creazione.

Creare Costrutti (vedi Capitolo 6), *immagine speculare, occhio arcano, riparare*, l'incantatore deve essere almeno di 4° livello; Prezzo - (mai venduto); Costo 1.050 mo + 78 PE.

ORCO

Orco, Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Orco)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+3 corazza di cuoio borchiato), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/+4
Attacco: Falchion +4 in mischia (2d4+4/18-20) o giavellotto +1 a distanza (1d6+3)
Attacco completo: Falchion +4 in mischia (2d4+4/18-20) o giavellotto +1 a distanza (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 metri, sensibilità alla luce
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol -2
Caratteristiche: For 17, Des 11, Cos 12, Int 8, Sag 7, Car 6
Abilità: Ascoltare +1, Osservare +1
Talenti: Allerta
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e un capo di 3°- 6° livello) o banda (30-100 più 150% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 sottotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Questa creatura sembra un umano primitivo con la pelle grigia e i capelli grezzi. Ha una postura non eretta, la fronte bassa e un grugno porcino, con i canini inferiori sporgenti che richiamano le zanne di un cinghiale.

Gli orchi sono umanoidi aggressivi che depredano e combattono le altre creature che li circondano. Provano un odio radicato per elfi e nani, odio che ereditano dalle generazioni precedenti, e spesso tentano di uccidere queste creature non appena le vedono.

I capelli di un orco sono solitamente neri. Hanno pupille rosse e orecchie appuntite, e vestono di colori accesi che gli umani spesso definirebbero quantomeno spiacevoli, come il rosso sangue, il giallo senape, il verde palude o ancora il viola scuro. Il loro equipaggiamento è generalmente sporco e dimesso. Un maschio adulto è alto poco più di 1,8 metri e pesa circa 105 kg. Le donne sono un po' più piccole.

Quando non stanno effettivamente combattendo con qualcuno, gli orchi passano il loro tempo a pianificare scontri futuri o ad addestrarsi.

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

La maggior parte degli orchi incontrati lontani dalle loro case sono combattenti, e le informazioni riportate nella tabella delle statistiche sono riferite ad un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Gli orchi sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, con una spiccata preferenza per quelle che producono il maggior numero di danni nel minor tempo possibile. Molti orchi che intraprendono la carriera di guerrieri o combattenti ottengono anche la competenza nell'uso del falchion o dell'ascia bipenne come arma da guerra. Amano attaccare di sorpresa e preparare imboscate, e rispettano le regole di guerra (come ad esempio rispettare una tregua) solo se conviene loro.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.

SOCIETÀ DEGLI ORCHI

Gli orchi vivono nella convinzione che, per sopravvivere, debbano conquistare il maggior numero di terre possibile, il che spesso li pone in una situazione di conflitto con le creature intelligenti che vivono nei loro paraggi. Costantemente organizzano guerre con razze umanoidi a loro confinanti, comprese altre tribù di orchi. Possono anche allearsi con altre razze per un po' di tempo, ma tenderanno ad ogni modo a ribellarsi in fretta qualora non fossero comandati da orchi. Le loro divinità insegnano che tutte le altre raz-

ze sono inferiori agli orchi, e che tutto ciò che esiste al mondo appartiene a buon diritto alla società orchesca, e che gli altri lo hanno rubato. Gli incantatori orcheschi sono creature molto ambiziose, e capita non di rado che una tribù venga divisa a causa dalla rivalità tra un comandante guerriero e un incantatore.

Questa società è strettamente patriarcale, e le femmine sono nella migliore delle ipotesi un prezioso possedimento, ma a volte anche solo una vile merce di scambio. Gli orchi si vantano molto del numero di femmine che possiedono e sul numero di giovani maschi che hanno generato, come della loro ricchezza, della loro ferocia in battaglia e del numero di terre che controllano. Per loro le cicatrici sono motivo di vanto che narra di battaglie combattute, e spesso si provocano cicatrici rituali per commemorare eventi eccezionali o momenti importanti della loro vita.

Sono molte le forme di una tana di orchi, che può andare da una caverna ad una serie di capanne o un forte, o addirittura una grande città costruita sia sopra che sotto la terra. In queste tane vi sono anche delle femmine (in egual numero rispetto ai maschi), dei giovani (la metà delle femmine) e degli schiavi (circa 1 ogni 10 maschi).

La divinità principale degli orchi è Gruumsh, il dio con un occhio solo che non tollera minimamente la pace tra i popoli.

PERSONAGGI ORCHI

I capi di una tribù orchesca tendono ad essere barbari. I chierici venerano Gruumsh e possono scegliere due qualsiasi tra i seguenti domini: Caos, Forza, Guerra (arma preferita: qualsiasi lancia) o Male. La maggior parte degli incantatori orchi, tuttavia, sono adepti. Gli incantesimi favoriti dagli orchi adepti sono quelli che infliggono danni.

Tratti orcheschi (Str): Gli orchi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +4 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.
– La velocità di base sul terreno di un orco è di 9 metri.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Sensibilità alla luce: Gli orchi sono abbagliati sotto la luce brillante del sole o nella luce prodotta dall'incantesimo *luce diurna*.
– Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Gigante, Gnoll, Goblin, Nanico, Sottocomune.
– Classe preferita: Barbaro.

L'orco combattente presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di apportare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

MEZZORCO

Questa razza, nata dall'incrocio di umani e orchi, può essere con una certa facilità trovata in ciascuna di queste due comunità (nelle quali la posizione sociale di un mezzorco varia a seconda dell'atteggiamento locale verso questi mezzosangue), oppure possono vivere in comunità formate solo da loro simili. Essi hanno ereditato caratteristiche fisiche di ciascuna delle due razze dalle quali sono stati generati: sono alti come gli umani, ma un po' più pesanti, a causa della loro muscolatura più accentuata. Hanno un colore della pelle tendente al verde, fronte inclinata, mascella prominente e una folta peluria grezza. Coloro che hanno vissuto presso una comunità di orchi portano anche molte cicatrici, secondo le tradizioni orchesche.

Tratti dei mezzorchi (Str): I mezzorchi possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
– Taglia Media.
– La velocità di base sul terreno di un mezzorco è di 9 metri.
– Scurovisione: I mezzorchi possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
– Sangue orchesco: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco va considerato come un orco. Ad esempio, i mezzorchi sono vulnerabili agli effetti speciali che colpiscono gli orchi, tanto quanto i loro progenitori, e possono utilizzare gli oggetti magici che solo gli orchi sanno utilizzare.
– Linguaggi automatici: Comune, Orchesco. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Gigante, Gnoll, Goblin.
– Classe preferita: Barbaro.

ORSOGUFO

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 5d10+25 (52 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d6+5) e morso +4 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è ricoperta da uno spesso e villoso strato di piume e peli. Il corpo è simile a quello di un orso, ma la testa è di uccello e presenta occhi grandi e rotondi, oltre ad un becco a uncino.

Gli orsigufo sono selvaggi predatori ben noti per la loro ferocia, la loro aggressività e il pessimo temperamento. Tendono ad attaccare praticamente tutto ciò che si muove, anche quando questo non mostra intenzioni bellicose.

Gli studiosi hanno a lungo dibattuto sulle origini di questa creatura. La teoria che ha riscontrato maggior successo sostiene

Orco

che i primi esemplari siano nati dall'incrocio, voluto da un mago pazzoide, di un orso con un gufo gigante. Questo mostro ha una peluria il cui colore va dal nero al giallo scuro; il becco ha un colore avorio smorto. Un maschio adulto può raggiungere l'altezza di 2,4 metri e può pesare anche 750 kg. Gli avventurieri che sono sopravvissuti all'incontro con una bestia simile narrano della folle sete di sangue che hanno visto brillare negli occhi della creatyra.

Gli orsigufo vivono in luoghi selvaggi, e preparano le loro tane all'interno di foreste intricate o in caverne sotterranee poco profonde. Possono cacciare sia di giorno che di notte, a seconda delle abitudini delle prede che popolano i territori circostanti. Gli adulti formano delle coppie e cacciano in branco, lasciando i cuccioli nelle tane. In una tana si possono trovare di solito 1d6 cuccioli, che possono valere fino a 3.000 mo ciascuno in un territorio civilizzato. Infatti, anche se non è possibile addomesticarli, gli orsigufo sono molto utilizzati come custodi, liberi di girovagare dove vogliono all'interno di zone strategicamente importanti. Un addestratore professionista potrebbe allevarne o addestrarne uno per 2.000 monete d'oro (CD 23 per una creatura giovane, CD 30 per una adulta).

Orsogufo

COMBATTIMENTO

Gli orsigufo attaccano la preda (ogni creatura più grande di un topo) a vista, combattendo sempre fino alla morte. Colpiscono con il becco e con gli artigli, tentando di afferrare la vittima e di squartarla.

Afferrare migliorato (Str): Per potere usare questa capacità, l'orsogufo deve riuscire a colpire con un attacco con l'artiglio. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 7-8 DV (Grande); 9-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un ovoide rigonfio e coperto da pelle simile a roccia. Un peduncolo a forma di viticcio, lungo quasi 60 centimetri, si erge dalla sommità del suo corpo disgustoso, e ospita i due occhi. La bocca, poco più di una vasta apertura ripiena di denti affilati come rasoi, si trova al centro della massa. La creatura strascica le sue tre zampe spesse e robuste, e possiede due lunghi tentacoli ricoperti di protrusioni irsute e spinose. I tentacoli terminano con appendici dalla forma di foglia, ricche di altre protrusioni spinose.

Gli otyugh sono grottesche creature sotterranee che strisciano tra le masse di rifiuti. Anche se solitamente si cibano di qualsiasi tipo di scarto, non disdegnano affatto la ghiotta possibilità di cibarsi di carne fresca, qualora se ne presenti l'opportunità.

Questi mostri trascorrono la maggior parte del loro tempo nelle loro tane, che sono piene di carogne, ciarpame e ogni altro tipo di rifiuto esistente. Un otyugh di solito si ricopre di questi orribili avanzi, mentre solo gli organi sensoriali (che si trovano sul peduncolo) spuntano all'esterno; la creatura rimane in questa posizione per ore, mangiando l'immondizia a quattro palmenti. A volte alcune creature intelligenti che popolano il sottosuolo convivono con queste aberrazioni, poiché le considerano un metodo vantaggioso per smaltire i rifiuti; questi ultimi vengono gettati nelle tane degli otyugh, i quali generalmente non attaccano le creature in questione.

Un esemplare tipico ha un corpo del diametro di 2,4 metri e pesa circa 250 kg.

Gli otyugh parlano il Comune.

OTYUGH

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 6d8+9 (33 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +4/+8
Attacco: Tentacolo +4 in mischia (1d6)
Attacco completo: 2 tentacoli +4 in mischia (1d6) e morso -2 mischia (1d4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (4,5 m con tentacolo)
Attacchi speciali: Stritolare 1d6, malattia, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +6
Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 13, Int 5, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi -1*, Osservare +6
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Robustezza
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)

Otyugh

Otyugh illus. di T. Lockwood

COMBATTIMENTO

Questi mostri attaccano quando si sentono minacciati o quando hanno fame, altrimenti tendono a rimanere nascosti. Gli otyugh possono colpire i loro avversari con i loro possenti tentacoli, che usano anche per portare le prede alla bocca.

Stritolare (Str): Un otyugh infligge automaticamente danni con il tentacolo con una prova di lotta effettuata con successo.

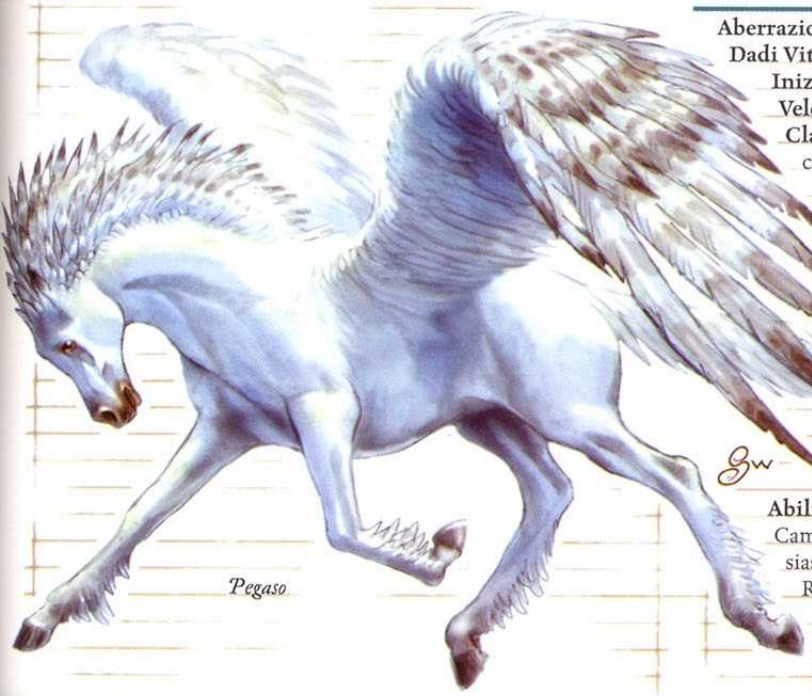
Malattia (Str): Febbre lurida - morso, Tempra CD 14, periodo di incubazione 1d3 giorni; danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, l'otyugh deve colpire con un tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Abilità: *Quando è nella sua tana, un othyugh riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi, grazie al colore naturale della sua pelle.

PEGASO

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 4d10+12 (34 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 18 m (12 quadretti), volare 36 m (media)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+12
Attacco: Zoccolo +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 zoccoli +7 in mischia (1d6+4) e morso +2 in mischia (1d3+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, capacità magiche
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13
Abilità: Ascoltare +8, Diplomazia +3, Osservare +8, Percepire Intenzioni +9
Talenti: Attacco in Volo, Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente caotico buono
Avanzamento: 5-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: +2 (gregario)



Pegaso

Questa creatura sembra un cavallo ma ha due grandi ali piumate. Il pelo e le ali sono di color bianco candido.

Il pegaso è uno splendido cavallo alato che a volte decide di aiutare la causa del bene. Anche se vengono particolarmente stimati come cavalcature aeree, i pegasi sono creature selvatiche e schive che solo raramente si lasciano domare.

Quando si accoppiano, i pegasi mantengono le loro unioni per tutta la vita, costruendo i propri nidi in luoghi alti e isolati. Una coppia ha nel nido 1-2 uova o 1-2 cuccioli.

Un pegaso di solito è alto 1,8 metri al garrese, pesa 750 kg e ha un'apertura alare di 6 metri. Si narra di alcuni esemplari di color marrone o nero invece che bianco.

I pegasi non sanno parlare, ma comprendono il Comune.

COMBATTIMENTO

I pegasi attaccano con i loro zoccoli appuntiti e con il loro poderoso morso. Le coppie e la loro prole attaccano in gruppo, e lottano fino alla morte per difendere le uova e i cuccioli.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene* e *individuazione del male* nel raggio di 18 metri. 5° livello dell'incantatore.

Abilità: I pegasi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

ADDESTRARE UN PEGASO

Anche se si tratta di creature intelligenti, i pegasi devono essere addestrati prima di poter portare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, un pegaso deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (ciò si può ottenere attraverso una prova di Diplomazia effettuata con successo). Addestrare un pegaso richiede sei settimane di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali con CD 25. Cavalcare un pegaso richiede una sella esotica. Un pegaso può combattere mentre porta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare.

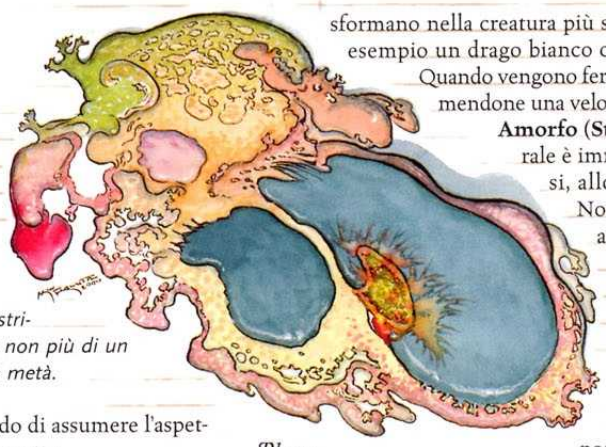
Le uova di pegaso valgono 2.000 mo ciascuna sul libero mercato, mentre i piccoli sono valutati 3.000 mo l'uno. I pegasi crescono seguendo gli stessi tempi dei cavalli. Gli addestratori professionisti richiedono 1.000 mo per allevare o addestrare un pegaso, che serve per tutta la vita e con assoluta fedeltà il suo padrone, purché questi sia di allineamento buono o neutrale.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un pegaso; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante. Un ululatore può trascinare 3.450 kg.

PHASM

Aberrazione Media (Mutaforma)
Dadi Vita: 15d8+30 (97 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +11/+12
Attacco: Schianto +12 in mischia (1d3+1)
Attacco completo: Schianto +12 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Forma alternativa, amorfo, elastico, olfatto acuto, telepatia 30 m, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +11, Vol +11
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 15, Int 16, Sag 15, Car 14
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +12, Ascoltare +12, Camuffare +20 (+22 recitazione)*, Conoscenze (una qualsiasi) +18, Diplomazia +12, Intimidire +4, Osservare +12, Raggirare +20, Scalare +7, Sopravvivenza +8
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare

Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 15-21 DV (Enorme); 22-45 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -



Questa creatura sembra un ammasso strisciante di liquido dai vari colori, larga non più di un metro e mezzo e alta poco meno della metà.

Phasm

I phasm sono creature amorfe in grado di assumere l'aspetto di pressoché qualsiasi creatura o oggetto.

Le loro capacità di metamorfosi li rendono immuni alla maggior parte dei bisogni materiali, il che in genere li porta a condurre vite basate sull'esplorazione, sull'edonismo o sulla contemplazione filosofica. Non c'è modo di determinare dove trovare un phasm, né cosa farà se verrà scoperto. Sono ottime spie per inclinazione naturale, ma è risaputo che sono inaffidabili, visto che non provano alcun bisogno di comunicare ciò che hanno appreso. Hanno una certa affinità con i doppelganger e a volte si alleano con alcuni gruppi di queste creature per difesa personale, o semplicemente per divertimento.

Un phasm nella sua forma naturale misura quasi 1,5 metri di diametro e 60 cm di altezza al centro. I vortici di colore al suo interno indicano gli organi sensoriali. In questa forma, il phasm striscia pressappoco come una melma ed è in grado di attaccare con uno pseudopodio.

I phasm sono in grado di parlare il Comune, ma preferiscono la comunicazione telepatica.

COMBATTIMENTO

Quando si trovano in pericolo, i phasm si ritirano, scendono a patti con il nemico o attaccano, a seconda dell'umore del momento. I phasm apprezzano particolarmente la possibilità di fare nuove esperienze: odori e sapori nuovi, cose di cui erano all'oscuro, chiacchiere, oggetti strani e bizzarri e via dicendo. Quelli che offrono oggetti del genere ad un phasm hanno buone possibilità di evitare un combattimento.

Se vengono inseguiti, i phasm si trasformano nella creatura più spaventosa che conoscono, come ad esempio un drago bianco o un gigante del fuoco, e attaccano. Quando vengono feriti gravemente, cambiano forma assumendone una veloce e agile, e provano a darsi alla fuga.

Amorfo (Str): Un phasm nella sua forma naturale è immune al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non è soggetto ai colpi critici e, non avendo una parte anteriore o posteriore, non può essere attaccato ai fianchi.

Elastico (Str): Un phasm riceve un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi e sulla Tempra (già incluso nella tabella delle statistiche).

Forma alternativa (Sop): I phasm possono assumere la forma di qualunque creatura od oggetto corporeo di taglia Grande o inferiore con un'azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso (15° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che il phasm non riacquista punti ferita per il cambiamento di forma. Un phasm può restare nella sua forma alternativa finché non decide di assumere una nuova forma o di tornare alla sua forma naturale.

Percezione tellurica (Str): Un phasm può individuare automaticamente entro 18 metri la posizione di qualunque cosa che sia in contatto con il terreno, fintantoché questa continua a toccare terra.

Abilità: *Quando si trova in una delle sue forme alternative, un phasm riceve un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.

PREDATORE ETEREO

Bestia magica Media (Extraplanare)
Dadi Vita: 2d10 (11 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Morso +4 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione eterea
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +4
Talenti: Iniziativa Migliorata
Ambiente: Piano Etereo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ricorda una lucertola bipede dalla coda sinuosa. Il particolare più disgustoso è l'assenza di una testa, al posto della quale si trovano delle fauci spalancate circondate da tre possenti mandibole; una fila di denti color ebano e luccicanti si trova nella bocca interna. Tre piccoli occhi circondano le fauci, inframmezzati dalle mandibole.

Predatore etereo

I predatori eterei sono belve aggressive che si possono spostare velocemente dal Piano Etereo per attaccare gli avversari sul Piano Materiale.

Queste creature vivono e cacciano nel Piano Etereo. Il loro habitat e il modo di vivere sono poco chiari: in pochi li hanno osservati abbastanza a lungo nel loro ambiente naturale, e le loro apparizioni sul Piano Materiale sono limitate a

Predatore etereo illus. di B. Despain

quelle occasioni in cui assalgono le loro prede. Si presume, però, che non abbiano né una società né una cultura, perlomeno in senso tradizionale, e che siano motivati solo dai bisogni del sostentamento e della sopravvivenza.

La carnagione dei predatori eterei varia dal blu acceso al viola scuro. Un predatore etereo è alto circa 1,2 metri, ma la sua lunghezza complessiva supera di poco i due metri. Pesa approssimativamente 100 kg.

I predatori eterei non parlano nessuna lingua conosciuta. Coloro che sono sopravvissuti ai loro assalti sul Piano Materiale dicono che queste creature emettano uno spettrale lamento che varia in tonalità a seconda della velocità e della salute della creatura.

COMBATTIMENTO

Una volta che un predatore ha individuato la preda, si trasporta sul Piano Materiale e la attacca, cercando di cogliere la vittima alla sprovvista. La creatura morde la vittima e poi si ritira velocemente nel Piano Etereo. Quando è ferito o danneggiato gravemente, il predatore si ritira nella sua dimensione nativa piuttosto che continuare a combattere.

Transizione eterea (Sop): Un predatore etereo può spostarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale con un'azione gratuita, e poi può tornare indietro con un'azione di movimento (o come parte di un'azione di movimento). Per il resto, la capacità è identica all'incantesimo *transizione eterea* (15° livello dell'incantatore).

Abilità: I predatori eterei ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Osservare.

PROGENIE VAMPIRICA

Non morto Medio
Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Schianto +5 in mischia (1d6+4 più risucchio di energia)
Attacco completo: Schianto +5 in mischia (1d6+4 più risucchio di energia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, dominare, risucchio di energia
Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, riduzione del danno 5/argento, scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, movimenti del ragno, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos -, Int 13, Sag 13, Car 14
Abilità: Artigianato o Professione (uno qualsiasi) +4, Ascoltare +11, Cercare +8, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +6, Saltare +8, Scalare +8
Talenti: Abilità Focalizzata (abilità selezionata Artigianato o Professione), Allerta[B], Iniziativa Migliorata[B], Riflessi Fulminei[B], Robustezza
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o branco (2-5)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questa creatura dall'aspetto funereo stilla malvagità da ogni poro. I suoi abiti sono di nobile fattura anche se in pessimo stato. La sua bocca color rosso scuro è dominata da due canini decisamente inquietanti.

Le progenie vampiriche sono creature non morte che prendono vita quando i vampiri uccidono dei mortali. Come i loro creatori, le progenie rimangono legate alle loro bare e alla terra delle loro tombe.

Le progenie vampiriche hanno esattamente lo stesso aspetto che avevano in vita, anche se i loro lineamenti sono spesso tirati e cupi, con uno sguardo da predatore.

Le progenie vampiriche parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Le progenie vampiriche sfruttano la loro forza disumana quando sono coinvolte in combattimenti con i mortali, martellando i loro avversari con colpi di straordinaria potenza e sbattendoli contro rocce o pareti. Utilizzano anche la loro forma gassosa e la capacità di volare che ne consegue, per colpire gli avversari nelle condizioni di massima vulnerabilità.

Risucchio di sangue (Str): Una progenie vampirica può risucchiare il sangue da una vittima vivente con i suoi canini effettuando con successo una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario ne succhia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ogni round. Ad ogni attacco di risucchio riuscito, la progenie vampirica ottiene 5 punti ferita temporanei.

Dominare (Sop): Una progenie vampirica può piegare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo è simile ad un attacco con lo sguardo, eccetto per il fatto che la progenie deve consumare un'azione standard, e che quanti dovessero guardarla di sfuggita non resterebbero sopraffatti dal suo potere. Chiunque la progenie scelga come bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o cadere all'istante sotto l'influenza della progenie come accadrebbe per l'incantesimo *dominare persone* (5° livello dell'incantatore). Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di schianto di una progenie vampirica ricevono un livello negativo. La CD è 14 per il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Per ogni livello negativo conferito, la progenie vampirica ottiene 5 punti ferita temporanei.

Guarigione rapida (Str): Una progenie vampirica guarisce 2 danni ogni round fintanto che le rimane almeno 1 punto ferita. Se ridotta a 0 punti ferita in combattimento, assume automaticamente forma gassosa e cerca di fuggire. Deve raggiungere la sua bara entro 2 ore o essere completamente distrutta. (In due ore è in grado di percorrere fino a 13,5 km). Una volta al sicuro nella sua bara, è indifesa. Recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e non è più indifesa,

Progenie vampirica

per poi guarire alla velocità di 2 punti ferita per ogni round.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, una progenie vampirica può assumere *forma gassosa* a volontà come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore), ma può mantenere questo stato per un tempo indefinito e ottiene una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Movimenti del ragno (Str): Una progenie vampirica può scalare superfici perpendicolari come con un incantesimo *movimenti del ragno*.

Abilità: Le progenie vampiriche hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggirare.

DEBOLEZZE DELLE PROGENIE VAMPIRICHE

Le progenie vampiriche sono vulnerabili a tutti gli attacchi e agli effetti che respingono o uccidono i vampiri. Per i dettagli, vedi la descrizione del "Vampiro".

PSEUDODRAGO

Drago Minuscolo
Dadi Vita: 2d12+2 (15 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/-8
Attacco: Pungiglione +4 in mischia (1d3-2 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione +4 in mischia (1d3-2 più veleno) e morso -1 in mischia (1)
Spazio/Portata: 75 cm/0 m (1,5 m con la coda)
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, immunità al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 19, telepatia 18 m
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 6, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +6, Diplomazia +2, Nascondersi +20*, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 3-4 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: +3

Pseudodrago

Questa creatura sembra un drago rosso in miniatura, poco più piccolo di un gatto domestico. Il suo colore non è rosso intenso ma una sfumatura tra il vermiglio e il marrone. È ricoperto di piccole scaglie e presenta corna e denti appuntiti. La sua coda, lunga quasi il doppio del corpo, è spinosa e molto flessibile.

Gli pseudodraghi sono membri minuscoli e giocosi della famiglia dei draghi.

Il corpo di uno pseudodrago è lungo circa 30 centimetri, mentre la coda misura all'incirca 60 cm. Pesa approssimativamente 3,5 kg.

Gli pseudodraghi possono comunicare telepaticamente e produrre versi simili a quelli degli animali; sono in grado ad esempio di fare le fusa (piacere), di sibilare (una sorpresa sgradevole), di frinire (desiderio) o di ringhiare (rabbia).

COMBATTIMENTO

Gli pseudodraghi possono mordere i propri avversari, ma la loro arma principale è la coda, dotata di un pungiglione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14; danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per 1d3 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +2.

Percezione cieca (Str): Uno pseudodrago può individuare le creature entro 18 metri servendosi di sensi che non coinvolgono la vista (per lo più l'udito e l'odorato, ma anche la percezione di vibrazioni e altri indizi ambientali). Gli avversari che non sono effettivamente in vista per lo pseudodrago conservano comunque un occultamento totale.

Telepatia (Sop): Gli pseudodraghi sono in grado di comunicare telepaticamente con tutte le creature che parlano il Comune o il Silvano, sempre che siano in un raggio di 18 metri.

Abilità: Gli pseudodraghi hanno delle capacità simili a quelle dei camaleonti, che conferiscono loro un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Nelle zone boschive o ricche di vegetazione questo bonus sale a +8.

COMPAGNI PSEUDODRAGHI

Uno pseudodrago può, in casi molto rari, cercare la compagnia di un umanoide. Si mette sulle tracce di un candidato per giorni e giorni, rimanendo nascosto nell'ombra, mentre legge i suoi pensieri e giudica le sue azioni. Se ritiene che l'aspirante sia promettente, lo pseudodrago si presenta come potenziale compagno e osserva le reazioni dell'altro. Se il candidato sembra contento e promette di prendersi cura di lui, lo pseudodrago accetta. Altrimenti, vola via.

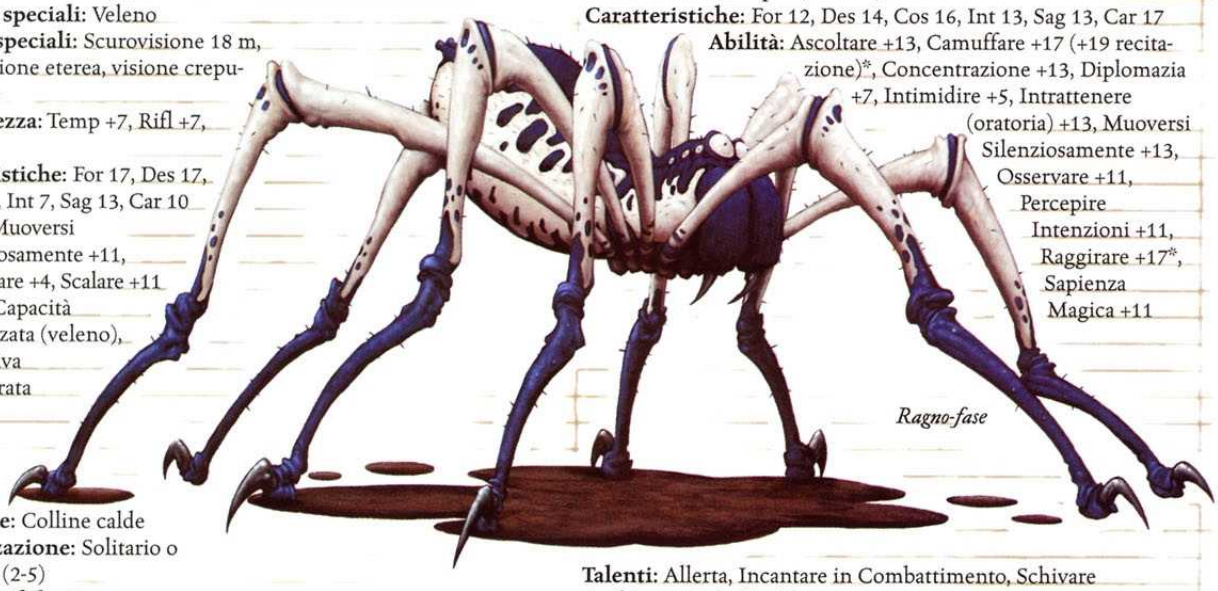
La personalità di uno pseudodrago è stata più volte descritta come simile a quella di un gatto. A volte sembra arrogante, presenta richieste onerose e non cerca di aiutare gli altri in alcun modo. È disposto a servire il suo padrone, sempre che venga ben nutrito e curato, e che riceva molte attenzioni. Il suo compagno deve vezzeggiarlo e farlo sentire come la cosa più importante della propria vita. Se lo pseudodrago viene maltrattato o insultato se ne andrà immediatamente, o ancora peggio tirerà al suo padrone qualche brutto scherzo quando questi meno se lo aspetta. Gli pseudodraghi disprezzano particolarmente la crudeltà e non serviranno mai un padrone crudele.

Un uovo di pseudodrago può valere fino a 10.000 mo, e un cucciolo fino a 20.000 mo. Gli pseudodraghi vivono da 10 a 15 anni. Come i draghi veri e propri, sono molto attratti dagli oggetti splendenti e luccicanti.

RAGNO-FASE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +5/+12

Attacco: Morso +7 in mischia (1d6+4 più veleno)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (1d6+4 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione eterea, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 16, Int 7, Sag 13, Car 10
Abilità: Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +4, Scalare +11
Talenti: Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata



Ragno-fase

Ambiente: Colline calde
Organizzazione: Solitario o branco (2-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ricorda una tarantola gigante, a parte il fatto che ha una testa più grande e diversi segni bianchi, grigi e blu sulle zampe e sulla schiena. I suoi otto occhi sono color bianco-argento.

I ragni-fase sono predatori estremamente aggressivi in grado di spostarsi rapidamente dal Piano Etereo al Piano Materiale per attaccare le proprie vittime.

Il corpo di un ragno-fase è in genere lungo 2,4 metri. La creatura pesa circa 350 kg.

I ragni-fase non sono in grado di parlare.

COMBATTIMENTO

I ragni-fase cacciano e abitano solitamente sul Piano Materiale. Una volta che un ragno ha individuato la sua preda, tuttavia, si sposta sul Piano Etereo per attaccare, cercando di coglierla alla sprovvista: entra nel Piano Materiale, morde la vittima e si ritira rapidamente sul Piano Etereo.

Transizione eterea (Sop): I ragni-fase possono spostarsi dal Piano Etereo a quello Materiale con un'azione gratuita, e tornare indietro con un'azione di movimento (o durante un'azione di movimento). Questa capacità è a tutti gli effetti identica all'incantesimo *transizione eterea* (15° livello dell'incantatore).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17; danni iniziali e secondari 1d8 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Un ragno-fase riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può decidere di prendere 10 alla prova di Scalare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo.

RAKSHASA

Esterno Medio (Nativo)
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 21 (+2 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +7/+8
Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d4+1) e morso +3 in mischia (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Individuazione dei pensieri, incantesimi
Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforanti, scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 27
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 13, Car 17
Abilità: Ascoltare +13, Camuffare +17 (+19 recitazione)*, Concentrazione +13, Diplomazia +7, Intimidire +5, Intrattenere (oratoria) +13, Muoversi Silenziosamente +13, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +17*, Sapienza Magica +11
Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Schivare
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +7

Questa creatura sembra una tigre umanoide, e indossa vesti costose. Il corpo sembra per lo più umano, tranne che per la testa ferina e per il pelo tigrato che lo ricopre.

Alcuni dicono che i rakshasa siano la vera incarnazione del male. Pochi esseri sono più malvagi di loro.

Guardandoli da vicino, si può notare che le loro mani sono al contrario (il palmo è in corrispondenza del dorso delle mani umane). Anche se questo non influenza in alcun modo la capacità di manipolazione di queste creature, le fa apparire decisamente sgradevoli a quelli che non hanno familiarità con loro.

Un rakshasa ha più o meno lo stesso peso e la stessa altezza di un umano.

I rakshasa parlano il Comune, l'Infernale e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

In combattimento ravvicinato, pratica che ritengono assolutamente ignobile, i rakshasa utilizzano i loro artigli affilati e il loro potente morso. Fanno uso delle loro capacità ogniqualvolta se ne presenti l'occasione, proprio per evitare situazioni di questo tipo.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un rakshasa è in grado di individuare costantemente i pensieri come per l'incantesimo omonimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 15 nega). Può interrompere o attivare questa capacità con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Un rakshasa è in grado di lanciare incantesimi come uno stregone di 7° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, resistenza, tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, charme su persone, dardo incantato, immagine silenziosa, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, invisibilità, resistenza dell'orso*; 3° - *suggestione, velocità*.

Cambiare forma (Sop): Un rakshasa può assumere qualunque forma umanoide, oppure tornare alla sua forma originale, con un'azione standard. In forma umanoide, un rakshasa perde gli attacchi con gli artigli e il morso (anche se spesso utilizza, al posto di questi attacchi, armi e armature). Un rakshasa rimane in una forma fintantoché non decide di assumerne una nuova. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma al momento della

Illus. di B. Despain

morte il rakshasa ritorna alla sua forma naturale. Un incantesimo *visione del vero* rivela la forma naturale del rakshasa.

Abilità: Un rakshasa riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.

*Quando usa la capacità di cambiare forma, un rakshasa riceve un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se sta individuando i pensieri del suo bersaglio, il bonus di circostanza alle prove di Camuffare e Raggirare aumenta di un ulteriore +4.

PERSONAGGI RAKSHASA

I personaggi rakshasa possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +6 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, +6 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un rakshasa è di 12 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un rakshasa comincia con sette livelli di esterno, che gli conferiscono 7d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +5 e Vol +5.

– Abilità razziali: I livelli di esterno di un rakshasa gli conferiscono punti abilità pari a 10 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggirare. I rakshasa ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare, e possono ottenere ulteriori bonus quando usano la capacità di cambiare forma (+10 alle prove di Camuffare) e di individuazione dei pensieri (+4 alle prove di Camuffare e Raggirare).

– Talenti razziali: I livelli di esterno di un rakshasa gli conferiscono tre talenti.

– Bonus di armatura naturale +9.

– Armi naturali: Morso (1d6) e 2 artigli (1d4).

– Individuazione dei pensieri (Sop): La CD del tiro salvezza è 13 + il modificatore di Car del personaggio.

– Incantesimi: Un personaggio rakshasa lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello. Se il personaggio acquisisce altri livelli di stregone, questi ultimi si sommano alle capacità di base come incantatore del rakshasa per determinare gli incantesimi conosciuti, gli incantesimi al giorno e gli altri effetti che dipendono dal livello dell'incantatore. Ad esempio, un rakshasa stregone di 2° livello ha gli stessi incantesimi conosciuti, incantesimi al giorno e livello dell'incantatore di qualsiasi altro stregone di 9° livello. Un personaggio rakshasa, allo stesso modo, utilizza la somma dei suoi livelli di incantatore razziali e dei suoi livelli di classe per determinare le capacità del suo famiglio.

– Qualità speciali (vedi sopra): Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforanti, resistenza agli incantesimi pari a 27 + livelli di classe.

– Linguaggi automatici: Comune, Infernale. Linguaggi bonus: Silvano, Sottocomune.

– Classe preferita: Stregone.

– Modificatore di livello +7.

Rakshasa

Rast

RAST

Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita: 4d8+7 (25 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), Volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+6
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+2) o morso +6 in mischia (1d8+3)
Attacco completo: 4 artigli +6 in mischia (1d4+2) o morso +6 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo paralizzante, afferrare migliorato, risucchio di sangue
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, volare, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 13, Int 3, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8

Talenti: Iniziativa Migliorata, Robustezza
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario, coppia o sciame (3-6)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa orrida creatura deve avere almeno una dozzina di artigli lunghi ed esili che penzolano dal suo corpo tondeggiante e fluttuante. La sua testa, rotonda, è quasi interamente composta dalla bocca, nella quale a sua volta si intravedono quasi soltanto i denti.

I rast dimorano in branchi in sacche isolate di piani lontani, in particolare il Piano Elementale del Fuoco. Queste creature insaziabili, dall'aspetto di piccole sacche irte di zanne e artigli, mangiano quasi in continuazione.

I rast hanno un cuore arido e cinereo, ma banchettano con la carne e il sangue mostrando una furia di cui anche le bestie più feroci si vergognerebbero. Un rast può avere un numero di artigli compreso tra dieci e quindici, ma può utilizzarne solo quattro alla volta.

Il corpo di un rast ha le dimensioni di un cane piuttosto grande, e la testa è ampia quasi quanto il corpo. Pesa circa 100 kg.

COMBATTIMENTO

I rast attaccano usando una tattica spaventosa e brutale: tentano di paralizzare il maggior numero di nemici possibile e poi attaccano tutti quelli che ancora si muovono. Un rast può colpire con gli artigli o con il morso, ma non può fare entrambe le cose nello stesso round.

Sguardo paralizzante (Sop): Paralisi per 1d6 round, 9 metri, Tempra CD 13 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il rast deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità.

Risucchio di sangue (Str): Un rast è in grado di succhiare il sangue di un avversario afferrato, infliggendogli 1 danno alla Costituzione per ogni round in cui mantiene la presa.

Volare (Sop): Un rast può smettere di volare o ricominciare a volare con un'azione gratuita. Un rast che perda questa capacità cade ed è in grado di compiere solo azioni parziali (un'azione di movimento o un'azione di attacco) per ogni round.

RAVID

Esterno Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (perfetta)
Classe Armatura: 25 (+15 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +3/+4
Attacco: Colpo di coda +4 in mischia (1d6+1 più energia positiva) o tocco di coda +4 contatto in mischia (energia positiva)
Attacco completo: Colpo di coda +4 in mischia (1d6+1 più energia positiva) e artiglio +2 in mischia (1d4 più energia positiva); o tocco di coda +4 contatto in mischia (energia positiva) e tocco di artiglio +2 contatto in mischia (energia positiva)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Scossa di energia positiva, animare oggetti
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, volare, immunità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 7, Sag 12, Car 14
Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +7, Sopravvivenza +7, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami)

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Ambiente: Piano dell'Energia Positiva
Organizzazione: Solitario (1 più almeno 1 oggetto animato)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4 DV (Medio); 5-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura ha un lungo corpo serpentino che si muove fluttuando senza alcuno sforzo nell'aria, e un unico artiglio che sporge dalla sua testa.

I ravid sono creature provenienti dal Piano dell'Energia Positiva. Queste bizzarre entità trasmettono la propria energia con il contatto e animano gli oggetti senza vita attorno a loro.

I ravid che riescono ad arrivare fino al Piano Materiale vagano spesso senza una meta precisa, seguiti dagli oggetti a cui hanno dato vita.

Un ravid è lungo circa 2,1 metri e pesa approssimativamente 38 kg.

COMBATTIMENTO

I ravid combattono solo per autodifesa. I ravid in sé non sono molto potenti, ma vengono sempre accompagnati da almeno un oggetto animato che li difende.

Scossa di energia positiva (Sop): Un ravid può compiere un attacco di contatto, oppure colpire con un artiglio o attaccare con un colpo di coda per infondere la sua energia positiva in un bersaglio. L'energia provoca uno sgradevole formicolio nelle creature viventi, e nel caso dei non morti (anche quelli incorporei) infligge 2d10 danni.

Animare oggetti (Sop): Una volta per ogni round, un oggetto a caso entro 6 metri dal ravid si anima come se fosse soggetto all'incantesimo *animare oggetti* (20° livello dell'incantatore). Questi oggetti difendono il ravid al meglio delle proprie possibilità, ma il ravid non è abbastanza intelligente per utilizzarli con tattiche complesse.

Volare (Sop): Un ravid può smettere di volare o ricominciare a volare con un'azione gratuita. Un ravid che perda questa capacità cade ed è in grado di compiere solo azioni parziali (un'azione di movimento o un'azione di attacco) per ogni round.

Talenti: I ravid hanno il talento Multiattacco, anche se non hanno le tre armi naturali richieste.

REMORHAZ

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 7d10+35 (73 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +7/+23
Attacco: Morso +13 in mischia (2d8+12)
Attacco completo: Morso +13 in mischia (2d8+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, calore, visione crepuscolare, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 5, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Spingere Migliorato
Ambiente: Deserti freddi

Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-14 DV (Enorme); 15-21 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa bestia sembra un enorme verme con dozzine di zampe da insetto, occhi sfaccettati e una enorme bocca stracolma di denti seghettati. Dalla nuca parte un paio di pinne simili ad ali.

Il remorhaz è un mostro polare, un predatore aggressivo che scava tra il ghiaccio e la terra.

Anche se i remorhaz selvaggi si cibano dei giganti del gelo (come di orsi polari, cervi e alci), a volte i giganti li addestrano o li costringono a fare la guardia alle loro tane. I remorhaz sono di colore bianco-blu, ma pulsano di rosso a causa dell'estremo calore che il loro corpo produce. La creatura è poco più lunga di 6 metri, e il corpo è largo circa 1,5 metri. Pesa approssimativamente 5.000 kg.

I remorhaz non sanno parlare.

Roc

COMBATTIMENTO

I remorhaz si nascondono sotto la neve e il ghiaccio fino a che non sentono dei movimenti sulla superficie sopra di loro; a questo punto attaccano improvvisamente dal basso sorprendendo la preda.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un remorhaz deve colpire un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla sua con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può cercare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Quando un remorhaz comincia il proprio turno avendo in bocca un avversario su cui ha stabilito una presa, può inghiottire la preda se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 2d8+12 danni contundenti più 8d6 danni da fuoco ogni round a causa dello stomaco rovente del mostro. Una creatura inghiottita può aprirsi un varco di uscita utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che riesca ad infliggere 25 danni allo stomaco della bestia (CA 15). Una volta che la creatura è uscita, il buco si richiude immediatamente a causa delle contrazioni muscolari del remorhaz; una nuova vittima dovrebbe comunque aprirsi un'altra strada.

Le interiora di un remorhaz di taglia Enorme possono contenere 2 creature Grandi, 4 Medie, 8 Piccole, 32 Minuscole, 128 Minute o 512 Piccolissime oppure di taglia inferiore.

Calore (Str): Un remorhaz infuriato genera un calore così intenso che qualunque cosa tocchi il suo corpo subisce 8d6 danni da fuoco. Le creature che colpiscono un remorhaz con attacchi naturali o senz'armi sono soggette a questi danni, ma le creature che lo colpiscono con armi da mischia non subiscono danni per il calore del remorhaz. Questo calore può fondere o bruciacchiare le armi; qualsiasi arma che colpisca un remorhaz deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 per evitare di essere distrutta. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I remorhaz ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare.

Remorhaz

ROC

Bestia Mastodontica
Dadi Vita: 18d8+126 (207 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 24 m (media)
Classe Armatura: 17 (-4 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +13/+37
Attacco: Sperone +21 in mischia (2d6+12)
Attacco completo: 2 speroni +21 in mischia (2d6+12) e morso +19 in mischia (2d8+6)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +9
Caratteristiche: For 34, Des 15, Cos 24, Int 2, Sag 13, Car 11
Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi -3, Osservare +14
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Ghermire, Multiattacco, Virare, Volontà di Ferro
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 19-32 DV (Mastodontico); 33-54 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è un uccello gigantesco, come minimo delle dimensioni di un edificio.

I roc, creature talmente enormi che spesso si stenta a credere alla loro esistenza, sono giganteschi uccelli da preda che dimorano nelle regioni montagnose calde, conosciuti per la loro tendenza a predare grossi animali (bestiame, cavalli, persino elefanti).

I roc hanno piume marrone scuro o dorate dalla testa ai piedi. In alcuni casi sono anche stati avvistati roc bianchi, rosso o neri, ma sono stati sempre considerati un pessimo presagio. Queste enormi creature sono lunghe 9 metri dal becco alla coda, mentre l'apertura alare arriva fino a 24 metri. Un roc pesa circa 4.000 kg.

I roc si stabiliscono in enormi nidi fatti di alberi, cespugli, legno grezzo e via dicendo. Preferiscono abitare ad un'altitudine estremamente elevata, lontani da altri roc per evitare di invadere il loro territorio di caccia; un esemplare, in genere, caccia entro un raggio di 15 km dal suo nido.

COMBATTIMENTO

Un roc attacca in picchiata dall'alto per ghermire una preda tra le sue potenti grinfie e portarla via con sé per divorarla insieme ai suoi piccoli. Un roc solitario trascorre la maggior parte del suo tempo cacciando ed è probabile che attacchi qualunque creatura di taglia Media o superiore che sembri commestibile. Una coppia di roc in genere attacca insieme e combatte fino alla morte per difendere il nido e i suoi piccoli.

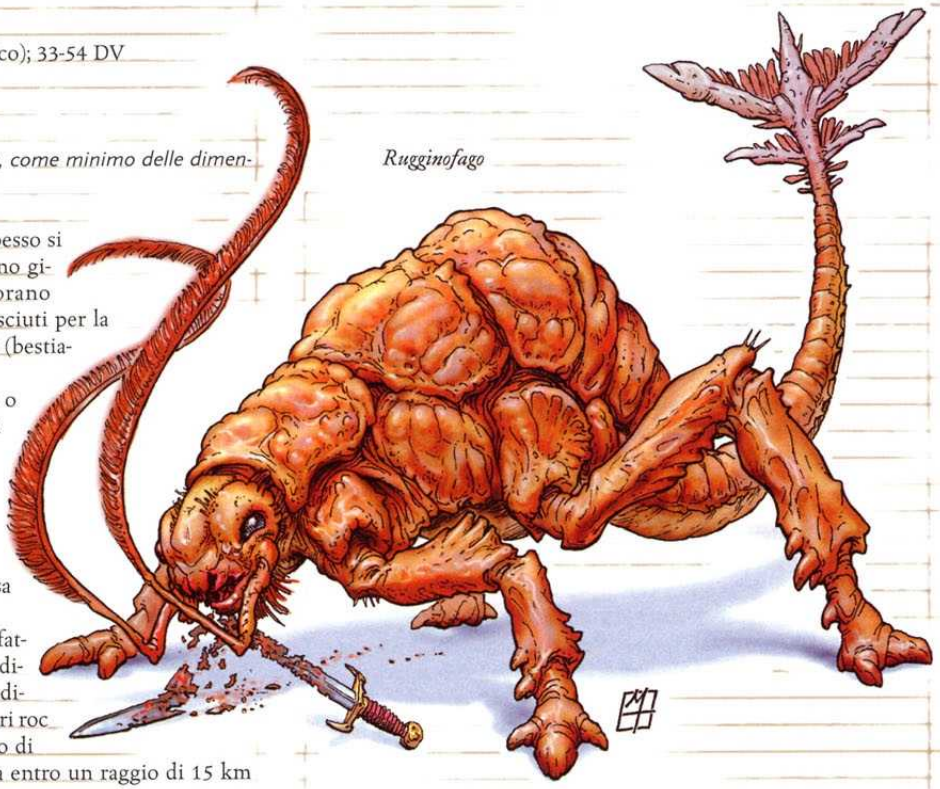
Abilità: I roc ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

RUGGINOFAGO

Aberrazione Media
Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +3/+3
Attacco: Tocco con le antenne +3 in mischia (ruggine)
Attacco completo: Tocco con le antenne +3 in mischia (ruggine) e morso -2 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m /1,5 m
Attacchi speciali: Arrugginire
Qualità speciali: Scurovisione, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 13, Car 8
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è circa della taglia di un pony. Ha quattro gambe da insetto e un corpo massiccio e ricurvo protetto da una spessa pelle bitorzoluta. La coda è ricoperta di piastre da armatura e termina in una struttura ossea che sembra una pinna biforcuta. La creatura presenta anche due lunghe antenne sulla testa, una sotto ogni occhio.

Rugginofago



La maggior parte dei guerrieri affronterebbe più volentieri un esercito di orchi piuttosto che un rugginofago. Queste creature sono in grado di corrodere e divorare gli oggetti di metallo e hanno rovinato le armature, le armi e gli scudi di schiere di avventurieri.

La pelle di queste creature può variare di colore dal giallo tendente al marrone sul ventre al rosso ruggine sul dorso. Le antenne prensili di un rugginofago sono in grado di corrodere il metallo con il semplice contatto.

Il tipico rugginofago è lungo 1,5 metri, è alto 90 cm e pesa 100 kg.

COMBATTIMENTO

Un rugginofago è in grado di avvertire l'odore di un oggetto di metallo fino a 27 metri di distanza, e cerca di avvicinarsi immediatamente ad esso per colpirlo con le antenne. La creatura non desiste dai suoi attacchi e insegue i personaggi anche per lunghe distanze, se possiedono ancora oggetti di metallo intatti, ma potrebbe interrompere i suoi attacchi per divorare qualche oggetto arrugginito. Un avventuriero intelligente (o disperato) potrebbe distrarre un rugginofago affamato lanciando verso di lui qualche oggetto di metallo e fuggendo mentre li consuma.

La creatura sceglie come bersaglio il più grosso oggetto di metallo disponibile, colpendo prima l'armatura, poi lo scudo e infine gli oggetti più piccoli. Preferisce i metalli ferrosi (ferro e acciaio) a quelli preziosi (come oro e argento), ma se ne ha l'occasione divora anche questi ultimi.

Arrugginire (Str): Un rugginofago che compia con successo un attacco di contatto con le sue antenne corrode immediatamente il metallo dell'oggetto bersaglio, che cade a pezzi diventando immediatamente inutilizzabile. Il contatto può distruggere istantaneamente fino a un cubo con spigolo di 3 metri di metallo. Le armi e le armature magiche o altri oggetti magici fatti di metallo devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per non essere dissolte. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +4.

Un'arma di metallo che infligge danni ad un rugginofago è soggetta allo stesso tipo di corrosione. Le armi di legno o pietra, o comunque non metalliche, non sono in alcun modo soggette a questo effetto.

SACCHEGGIATORE ETEREO

Aberrazione Media
Dadi Vita: 5d8 (22 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+4 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d4)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, individuazione del magico, transizione eterea
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Osservare +9, Rapidità di Mano +12
Talenti: Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuna moneta; beni standard; doppio degli oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 6-7 DV (Medio); 8-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa bizzarra creatura è alta quasi quanto un umano, ma qui finiscono le somiglianze. Ha un corpo dalla forma di un sacco, e si regge in equilibrio su un'unica e potente gamba che termina con un piede prensile. La faccia si trova al centro del corpo, e mostra quattro occhi e una grande bocca. Quattro braccia lunghe e pluriarticolate partono dal corpo, e ognuna termina con dita lunghe ed esili.

I saccheggiatori eterei sono creature bizzarre con una spiccata tendenza a rubare gli oggetti dei passanti. La loro capacità nel muoversi velocemente tra il Piano Etereo e quello Materiale li rende borseggiatori formidabili.

I saccheggiatori eterei sostano nel Piano Materiale dove riempiono i propri rifugi con ogni sorta di rifiuti. Prediligono luoghi abbandonati e inaccessibili, come il fondo di un pozzo abbandonato o gli sfiatatoi delle miniere, le caverne alpine o le fondamenta di edifici in rovina.

I saccheggiatori eterei non parlano.

COMBATTIMENTO

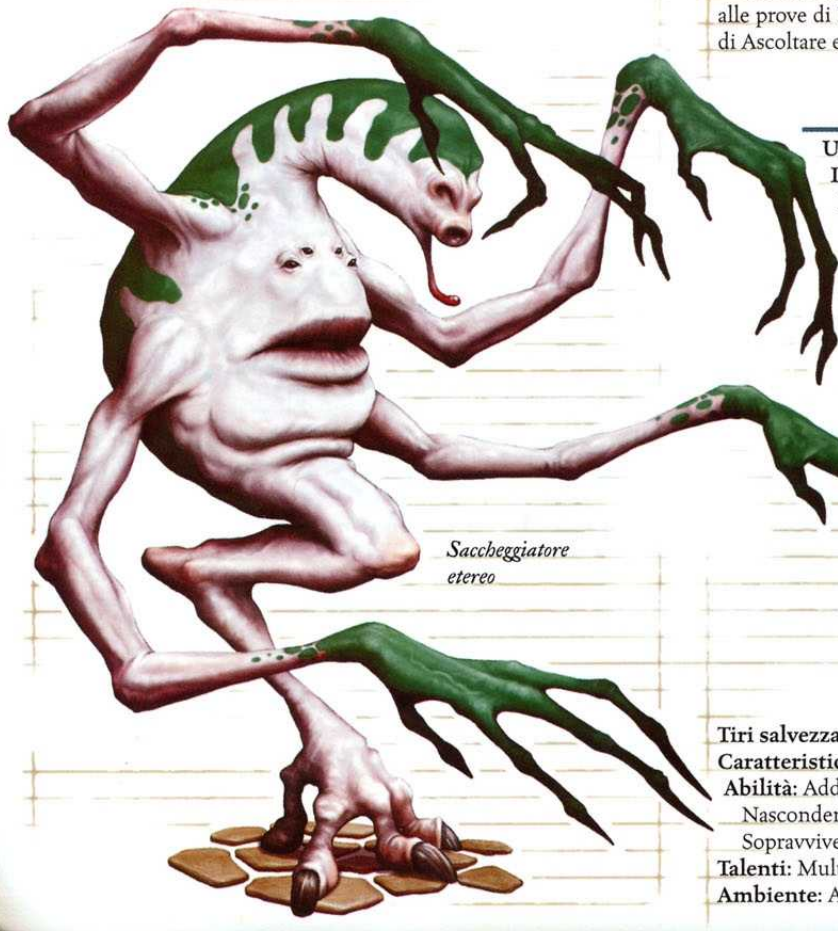
I saccheggiatori eterei si aggirano furtivamente, ricorrendo alla loro capacità di transizione eterea per non farsi notare (spesso attraversando anche gli oggetti solidi). Una volta trovato un bersaglio gradito, si trasferiscono sul Piano Materiale, cercando di cogliere la vittima impreparata. La creatura cerca di sottrarre un oggetto, per poi ritornare velocemente nel Piano Etereo. Non esita a mordere per distrarre il bersaglio. Una volta che ha recuperato un oggetto, si rifugia nella tana ad ammirare il premio. Se ferito gravemente, il saccheggiatore etereo preferisce scappare piuttosto che continuare a combattere.

Esistono molti stratagemmi per vanificare l'attacco di un saccheggiatore etereo. Gli individui svelti spesso possono recuperare il maltolto semplicemente sottraendolo al saccheggiatore prima che possa scappare. (Utilizzare le regole per compiere un attacco per disarmare, pagina 155 del *Manuale del Giocatore*). Altri tengono alcune economiche cianfrusaglie che fanno prendere al saccheggiatore etereo di turno. I saccheggiatori eterei sono ben noti per avere un buon fiuto per gli oggetti magici, così gli oggetti incantati con l'*aura magica di Nystul* oppure con *fiamma perenne* si rivelano spesso irresistibili, specialmente se sono anche appariscenti. Fortunatamente per i loro bersagli, i saccheggiatori eterei si accontentano spesso di un singolo trofeo.

Individuazione del magico (Sop): I saccheggiatori eterei possono individuare il magico come per l'incantesimo (5° livello dell'incantatore) a volontà.

Transizione eterea (Sop): Un saccheggiatore etereo è in grado di trasferirsi dal Piano Etereo a quello Materiale come parte di una qualsiasi azione di movimento, e tornare indietro come azione gratuita. Può rimanere nel Piano Etereo per un round prima di tornare nel Piano Materiale. Questa capacità è per il resto identica a un incantesimo *transizione eterea* (15° livello dell'incantatore).

Abilità: I saccheggiatori eterei ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Rapidità di Mano, e un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.



Saccheggiatore etereo

Illus. di B. Despain

SAHUAGIN

Umanoide mostruoso Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Sperone +4 in mischia (1d4+2) o tridente +4 in mischia (1d8+3) o balestra pesante +3 a distanza (1d10/19-20)
Attacco completo: Tridente +4 in mischia (1d8+3) e morso +2 in mischia (1d4+1); o 2 speroni +4 in mischia (1d4+2) e morso +2 in mischia (1d4+1); o balestra pesante +3 a distanza (1d10/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m /1,5 m
Attacchi speciali: Frenesia sanguinaria, sperone 1d4+1
Qualità speciali: Percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m, sensibilità all'acqua dolce, cecità alla luce, parlare con gli squali, dipendenza dall'acqua
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 13, Car 9
Abilità: Addestrare Animali +4*, Ascoltare +6*, Cavalcare +3, Nascondersi +6*, Osservare +6*, Professione (cacciatore) +1*, Sopravvivenza +1*
Talenti: Multiattacco[B], Tempra Possente
Ambiente: Acquatico caldo

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (5-8), pattuglia (11-20 più 1 sottotenente di 3° livello e 1-2 squali), banda (20-80 più 100% non combattenti più 1 sottotenente di 3° livello e 1 capitano di 4° livello ogni 20 adulti più 1-2 squali) o tribù (70-160 più 100% non combattenti più 1 sottotenente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capitano di 4° livello ogni 40 adulti, 9 guardie di 4°livello, 1-4 vicesacerdotesse di 3°-6° livello, 1 sacerdotessa di 7° livello e 1 barone di 6°-8° livello più 5-8 squali)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 3-5 DV (Medio), 6-10 DV (Grande), o per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2 (+3 se ha quattro braccia)

Questo umanoide ha la pelle scagliosa con mani e piedi palmati, e la bocca piena di zanne affilate. Ha una lunga coda che termina in una pinna ricurva, e presenta pinne sulle braccia, sulla schiena e sulla testa. I suoi grandi occhi sempre spalancati sono nerissimi.

I sahuagin sono predatori marini altamente evoluti nella caccia subacquea. Vengono chiamati anche diavoli marini, e vivono nelle acque costiere, riuniti in gruppi organizzati e pronti a razziare gli insediamenti costieri.

Molti sahuagin hanno un colorito verdastro, più scuro sulla schiena e più chiaro sul ventre. Molti presentano striature, chiazze o macchie scure, che però in tarda età sbiadiscono. Un maschio adulto è alto circa 1,8 metri e pesa approssimativamente 100 kg.

I sahuagin sono nemici naturali degli elfi acquatici: le due razze non riescono a coesistere in pace, e quando tra loro scoppia una guerra è sempre una questione lunga e sanguinosa in grado di bloccare ogni transito o spedizione marittima. I sahuagin provano un odio solo poco meno veemente nei confronti dei tritoni.

I sahuagin parlano il loro linguaggio, il Sahuagin. Grazie ai loro alti punteggi di Intelligenza, molti sahuagin parlano anche due linguaggi bonus, di solito il Comune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

I sahuagin sono guerrieri feroci, che non danno e non chiedono tregua: mentre nuotano, graffiano con i piedi e colpiscono con gli speroni o con un'arma. Almeno metà dei membri di un gruppo di sahuagin sono sempre armati di reti.

Quando i sahuagin fanno un'incursione in un insediamento costiero, salgono a riva nel corso di una notte senza luna e massacrano gli abitanti e il bestiame della cittadina per accumulare cibo. Attaccano le navi abbordandole da ogni lato, lasciando sempre una parte delle loro forze in acqua pronta ad occuparsi di eventuali rinforzi o degli avversari che i razziatori lanciano in acqua.

Percezione cieca (Str): Un sahuagin è in grado di localizzare creature che si trovano sott'acqua entro un raggio di 9 metri. Questa capacità funziona solo quando il sahuagin è sott'acqua.

Frenesia sanguinaria: Una volta al giorno un sahuagin che abbia subito dei danni in combattimento può entrare in frenesia nel round successivo, artigliando e mordendo furiosamente finché il suo avversario non è morto o finché non cade morto egli stesso. Ottiene +2 alla Costituzione e alla Forza e subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Il sahuagin non può porre fine alla frenesia volontariamente.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +2 in mischia, 1d4+1 danni. Un sahuagin ottiene anche due attacchi con gli speroni quando attacca mentre nuota.

Sensibilità all'acqua dolce (Str): Un sahuagin completamente immerso nell'acqua dolce deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, oppure diventare affaticato. E anche se il tiro è effettuato con successo, va ripetuto ogni 10 minuti fin quando il sahuagin rimane immerso.

Cecità alla luce (Str): L'esposizione violenta a una luce intensa (come la luce del sole o l'incantesimo *luce diurna*) acceca i sahuagin per 1 round. Nei round successivi, sono abbagliati finché rimangono esposti alla luce intensa.

Parlare con gli squali (Str): I sahuagin sono in grado di comunicare telepaticamente con gli squali che si trovano entro un raggio di 45 metri. La comunicazione deve limitarsi a concetti elementari come "cibo", "pericolo" e "nemici". I sahuagin possono usare l'abilità Addestrare Animali per fare amicizia e addestrare gli squali.

Dipendenza dall'acqua (Str): I sahuagin possono sopravvivere fuori dall'acqua per un periodo pari a 1 ora per ogni 2 punti di Costituzione (al termine del quale si applicano le regole per l'annegamento descritte a pagina 303 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

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

*Sott'acqua, un sahuagin ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare.

*Un sahuagin ha un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza e Professione (cacciatore) entro 75 km dalla sua dimora.

*Un sahuagin ha un bonus razziale di +4 alle prove di Addestrare Animali quando collabora con gli squali.

SAHUAGIN MUTANTI

Circa un sahuagin su duecento nasce con quattro braccia. Una creatura simile può effettuare quattro attacchi con gli artigli o usare armi supplementari, oltre agli attacchi con speroni e morso.

Se esiste una comunità di elfi acquatici entro 150 km dalla comunità sahuagin, un sahuagin su cento ha le fattezze di un elfo acquatico. Una creatura simile, chiamata malenti, ha una velocità di nuotare di 12 metri, può rimare fuori dall'acqua per un periodo pari a 1 ora per ogni punto di Costituzione ed è sensibile all'acqua dolce e alla luce (abbagliato dalla luce intensa). I malenti non hanno attacchi naturali. Per il resto, sono identici ai sahuagin.

SOCIETÀ DEI SAHUAGIN

I diavoli marini vivono seguendo un codice di comportamento rituale sviluppato nel corso di millenni: ogni membro di una comunità sahuagin sa qual è il suo posto, e lo accetta. I sahuagin vanno fieri della loro indipendenza e della stretta osservanza del loro codice sociale. Purtroppo per le altre creature, una delle convinzioni più radicate dei sahuagin detta che la sopravvivenza dei sahuagin dipenda dall'annientamento spietato di tutte le forme di vita diverse dalla loro.

Sahuagin

Illus. di P. Jaquays

	Salamandra di fiamme Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco)	Salamandra comune Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco)	Salamandra nobile Esterno Grande (Extraplanare, Fuoco)
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	9d8+18 (58 pf)	15d8+45 (112 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Classe Armatura:	19 (+1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18	18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17	18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Attacco:	Lancia +6 in mischia (1d6+1/x3 più 1d6 da fuoco)	Lancia +11 in mischia (1d8+3/x3 più 1d6 da fuoco)	*Lancia lunga*+3 +23 in mischia (1d8+9/x3 più 1d8 da fuoco)
Attacco completo:	Lancia +6 in mischia (1d6+1/x3 più 1d6 da fuoco) e colpo di coda +4 in mischia (1d4 più 1d6 da fuoco)	Lancia +11/+6 in mischia (1d8+3/x3 più 1d6 da fuoco) e colpo di coda +9 in mischia (2d6+1 più 1d6 da fuoco)	*Lancia lunga*+3 +23/+18/+13 in mischia (1d8+9/x3 più 1d8 da fuoco) e colpo di coda +18 in mischia (2d8+3 più 1d8 da fuoco)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m (3 m con coda)	3 m/3 m (6 m con coda o lancia lunga)
Attacchi speciali:	Stritolare 1d4 più 1d6 da fuoco, calore, afferrare migliorato	Stritolare 2d6+1 più 1d6 da fuoco, calore, afferrare migliorato	Stritolare 2d8+3 più 1d8 da fuoco, calore, afferrare migliorato, capacità magiche
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo	Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo	Riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +5, Vol +6	Temp +8, Rifl +7, Vol +8	Temp +12, Rifl +10, Vol +11
Caratteristiche:	For 12, Des 13, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 13	For 14, Des 13, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 13	For 22, Des 13, Cos 16, Int 16, Sag 15, Car 15
Abilità:	Artigianato (metallurgia) +8, Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +12, Osservare +11	Artigianato (metallurgia) +19, Ascoltare +8, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cercare +12, Diplomazia +3, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente + 11, Nascondersi +11, Osservare +18, Raggirare +11	Artigianato (metallurgia) +25, Ascoltare +13, Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +15, Osservare +13, Raggirare +19
Talenti:	Allerta, Multiattacco	Allerta, Attacco Poderoso, Multiattacco	Abilità Focalizzata (Artigianato [metallurgia]), Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco
Ambiente:	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione:	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario, coppia o gruppo nobile (9-14)
Grado di Sfida:	3	6	10
Tesoro:	Standard (solo non infiammabili)	Standard (solo non infiammabili)	Doppio dello standard (solo non infiammabili) e *lancia lunga*+3
Allineamento:	Generalmente malvagio (qualsiasi)	Generalmente malvagio (qualsiasi)	Generalmente malvagio (qualsiasi)
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo)	8-14 DV (Medio)	16-21 DV (Grande); 22-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	+4	+5	-

I sahuagin vivono in comunità di varie dimensioni, che vanno dal piccolo villaggio alla grande città, costruite in pietra o con altri materiali naturali reperibili sul fondo del mare; per proteggere le proprie comunità fanno uso di un gran numero di difese, sia passive (come camuffamenti di alghe) che attive (come trappole e squali addestrati). Ogni comunità è governata da una cerchia ristretta di maschi anziani (specialmente i sahuagin a quattro braccia): un barone ha il comando di un villaggio, mentre un principe di solito comanda circa venti villaggi. I re degli sahuagin governano su territori molto più vasti e vivono in città popolate anche da 6.000 abitanti. Un regno sahuagin solitamente si estende per un'intera costa oceanica, i cui villaggi e le città possono trovarsi anche a 150 km gli uni dagli altri. I sahuagin chierici fungono da insegnanti e custodi delle tradizioni, e controllano la vita religiosa delle comunità. Nonostante la presenza di tali sacerdotesse, i superstiziosi diavoli marini continuano a diffidare e a temere la magia.

La divinità che protegge i sahuagin è Sekolah, un grande squalo diavolo.

PERSONAGGI SAHUAGIN

La classe preferita di un sahuagin maschio è il ranger, e molti dei sahuagin capi sono ranger. Gran parte dei sahuagin ranger scelgono gli umanoidi (elfi) come propri nemici prescelti. Le sahuagin femmine prediligono la classe del chierico. I sahuagin chierici adorano Sekolah e possono scegliere due dei domini seguenti: Forza, Guerra (arma preferita: tridente), Legge o Male.

SALAMANDRA

Questa creatura ha la parte superiore del corpo di un umanoide muscoloso con un viso aquilino. La parte del corpo dalla vita in giù è rettiliforme e ricoperta di scaglie rosse e nere. Spine simili a fiamme sporgono dal dorso, dalle braccia e dalla testa della creatura.

Il Piano Elementale del Fuoco è popolato da molte strane creature, tra cui le temute legioni delle salamandre. Questi esseri rettiliformi abitano in città metalliche risplendenti di calore soprannaturale.

Sono creature egoiste e crudeli, e provano piacere nel tormentare gli altri. Circolano quasi sempre brandendo le loro lance di metallo rovente, ma a volte fanno uso anche di altre armi.

Quando vengono evocate nel Piano Materiale, le salamandre normalmente prestano aiuto ai fabbri e a coloro che lavorano nelle fucine. La loro bravura nel lavorare il metallo quando è ancora incandescente le pone tra i fabbri più esperti in assoluto.

Le salamandre si riproducono asessualmente: ogni dieci anni, ognuna di loro genera una larva e la pone in incubazione in una fossa infuocata finché non raggiunge la maturità. Le salamandre di fiamme e quelle comuni sono due specie diverse, mentre quelle nobili provengono dalle fila delle salamandre comuni.

Le salamandre parlano l'Ignan, ma alcune delle salamandre comuni e tutte le nobili conoscono anche il Comune.

COMBATTIMENTO

Le salamandre usano lance di metallo, rese incandescenti dai loro stessi corpi infuocati. Sono creature sadiche e sanguinarie, ansiose di attaccare al minimo pretesto. Preferiscono gettarsi su coloro che sembrano più forti, lasciando i nemici più deboli per un'agonia più lenta e sofferta in seguito.

Se una salamandra ha riduzione del danno, le sue armi naturali devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Stritolare (Str): Una salamandra infligge danni automaticamente con il suo colpo di coda (compresi danni da fuoco) superando una prova di lotta. Una salamandra nobile può stritolare più creature simultaneamente, purché siano tutte almeno di due categorie di taglia inferiori rispetto a lei.

Calore (Str): Una salamandra genera talmente tanto calore che il suo tocco infligge danni da fuoco aggiuntivi. Anche le armi metalliche delle salamandre trasmettono questo calore.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una salamandra deve colpire una creatura fino a una categoria di taglia più grande di lei con il suo attacco con il colpo di coda. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolarlo.

Capacità magiche: (Solo salamandre nobili) 3 volte al giorno: *mani brucianti* (CD 13), *muro di fuoco* (CD 16), *palla di fuoco* (CD 15), *sfera infuocata* (CD 14); 1 volta al giorno: *dissolvi magie*, *evoca mostri VII* (elementale del fuoco Enorme). 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Abilità: Le salamandre ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (metallurgia).

Talenti: Le salamandre sono dotate del talento Multiattacco anche senza avere le tre armi naturali richieste.

Salamandra

SOCIETÀ DELLE SALAMANDRE

Le salamandre di fiamme, le più piccole, sono barbariche e tribali, anche se può capitare che altre salamandre più evolute le costringano ad accettare la loro civiltà. Le salamandre nobili amano viaggiare attraverso i piani per imparare nuovi segreti e accrescere il proprio potere. Una volta accumulata questa esperienza, fanno ritorno alla propria razza per soggiogarla e creare potenti regni personali.

In una società mista, lo status viene determinato dalla taglia e dal potere: le salamandre di fiamme sono la casta meno importante e la carne da macello dell'esercito delle salamandre. Le salamandre comuni sono la classe media e i combattenti principali, mentre quelle nobili fungono da comandanti.

Le nazioni delle salamandre si sforzano di resistere ai potenti signori elementali del loro piano e al contempo disdegnano gli azer, gli efreet e gli altri abitanti. Spesso falliscono, però, e vengono rese schiave da altri signori del fuoco o arruolate in eserciti elementali.

PERSONAGGI SAMALANDRA

Le salamandre di fiamme non hanno alcuna classe preferita. A volte diventano adepti o combattenti. Le salamandre comuni o nobili possono diventare chierici, stregoni o guerrieri (la loro classe preferita).

SATIRO

Folletto Medio
Dadi Vita: 5d6+5 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Colpo di testa +2 in mischia (1d6) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Colpo di testa +2 in mischia (1d6) e pugnale -3 in mischia (1d4/19-20); o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Flauto
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13
Abilità: Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +3, Intimidire +3, Intrattenere (strumenti a fiato) +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +15, Raggirare +9, Sopravvivenza +1 (+3 in superficie)
Talenti: Allerta[B], Mobilità, Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5) o truppa (6-11)
Grado di Sfida: 2 (senza flauto) o 4 (con flauto)
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 6-10 DV (Medio)
Modificatore di livello: +2

Questa creatura può essere descritta come un uomo dotato di corna e con le zampe di capra.

I satiri, conosciuti anche come fauni, sono creature edonistiche che passano il tempo a divertirsi nelle zone selvagge del mondo. Amano il buon cibo, il bere e le passioni amorose.

Il pelo di un satiro è color rosso o nocciola, mentre gli zoccoli e le corna sono completamente neri.

È più probabile che un satiro porti con sé uno strumento musicale o una bottiglia di vino piuttosto che un'arma. Normalmente, i satiri non disturbano i viaggiatori: tuttavia, sono dei buontemponi e a volte hanno voglia di farsi quattro risate a discapito di coloro che si avventurano troppo vicino ai loro rifugi nei boschi.

Un satiro è alto e pesa all'incirca come un mezzelfo.

I satiri parlano il Silvano, e molti parlano anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I sensi acuti di un satiro fanno sì che sia pressoché impossibile coglierli di sorpresa nei boschi, mentre loro, con la loro grazia e agilità naturali, sono in grado di strisciare silenziosamente alle spalle di qualsiasi viaggiatore che non tenga gli occhi bene aperti nelle zone più selvagge.

Una volta entrato in combattimento, un satiro disarmato attacca con un potente colpo di testa. Se invece il satiro si aspetta un combattimento, solitamente si arma con un arco e un pugnale, tirando frecce da un nascondiglio per indebolire il bersaglio prima di avvicinarsi.

Flauto (Sop): I satiri sono in grado di suonare un gran numero

di musiche magiche con i loro flauti; solitamente, in un gruppo di satiri è solo uno a portare con sé un flauto. Quando lo strumento viene suonato, tutte le creature in una propagazione di 18 metri (eccettuati i satiri) devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13, altrimenti subiranno gli effetti di *charme su persone*, *sonno* o *paura* (10° livello dell'incantatore; il satiro sceglie sia il tema musicale che l'effetto). In mano ad altre creature, il flauto non ha alcun potere speciale. Le creature che hanno superato il tiro salvezza contro un qualsiasi effetto del flauto non potranno più essere soggette a quello strumento per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

I satiri sono soliti usare i loro flauti per affascinare e sedurre le donne più belle, oppure per addormentare un gruppo di avventurieri e rubare i loro oggetti di valore.

Abilità: I satiri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

PERSONAGGI SATIRI

I personaggi satiri possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, +2 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un satiro è 12 metri.

– Visione crepuscolare.

– Dadi Vita razziali: Un satiro comincia con cinque livelli di folletto, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.

– Abilità razziali: I livelli di folletto del satiro gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (6 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Conoscenze (natura), Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Raggirare. I satiri hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Intrattenere, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.

– Talenti razziali: I livelli di folletto del satiro gli conferiscono due talenti. Un satiro riceve Allerta come talento bonus.

– Bonus di armatura naturale +4.

– Armi naturali: Colpo di testa (1d6).

– Attacchi speciali (vedi sopra): Flauto.

– Qualità speciali (vedi sopra): Riduzione del danno 5/ferro freddo.

– Linguaggi automatici: Silvano. Linguaggi bonus: Comune, Elfico, Gnomesco.

– Classe preferita: Bardo.

– Modificatore di livello +2.

Satiro

SCAVATORE

Aberrazione Enorme
Dadi Vita: 15d8+78 (145 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 24 (-2 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +11/+27
Attacco: Schianto +17 in mischia (1d6+8 più 2d6 acido)
Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia (1d6+8 più 2d6 acido)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Bava corrosiva
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido, scolpire pietra, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +6, Vol +11
Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 21, Int 14, Sag 14, Car 12
Abilità: Ascoltare +20, Conoscenze (dungeon) +14, Conoscenza (natura) +4, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +20, Sopravvivenza +14 (+16 sottoterra)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 16-30 DV (Enorme); 31-45 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Una creatura enorme si apre un passaggio attraverso una parete di solida roccia. Il suo corpo roccioso a forma di lacrima luccica di bava e usa due artigli smussati delle sue grosse pinne per spazzare via le macerie.

Lo scavatore è una creatura bizzarra che vive nelle profondità della terra, e scava nella roccia solida con una bava corrosiva che secerne dalla sua pelle pietrosa.

Gli scavatori sono creature timide e per lo più innocue, tuttavia esistono alcuni esemplari riottosi con una vena omicida. Si cibano di pietra e possono anche divorare creature come gli xorn e gli elementali della terra. Uno scavatore che avanza nella roccia si lascia alle spalle un cunicolo percorribile del diametro di 3 metri.

La bava che copre il corpo di uno scavatore è molto corrosiva. La creatura si nutre sciogliendo la roccia con la sua bava e spingendo la melma che ne risulta sotto il corpo, che è praticamente quasi tutta bocca nella parte inferiore.

Uno scavatore mangia la roccia, ma gradisce vari minerali non metallici come guarnizione, alla stessa maniera in cui gli umani gradiscono le spezie. Gli avventurieri potrebbero ottenere notizie e aiuto dagli scavatori offrendo loro gustosi minerali (di solito gemme) o tonici (come le monete). Il metallo inebria gli scavatori. Alcuni ne diventano assuefatti, fino a costituire una vera e propria minaccia per i minatori e per chiunque trasporti oggetti di metallo.

Uno scavatore è lungo quasi 4,5 metri e largo 3 metri. Pesa circa 3.000 kg.

Gli scavatori parlano il Terran e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Uno scavatore preferisce combattere nel suo cunicolo, che utilizza per proteggersi i fianchi mentre attacca con le sue pinne. Uno scavatore che intravede un pericolo, può crivellare un'area di cunicoli, lasciandone la maggior parte chiusi con uno strato spesso pochi centimetri di roccia. Lo scavatore può rapidamente sciogliere lo strato di roccia e sbucare per attaccare all'improvviso.

Bava corrosiva (Str): Uno scavatore produce una bava mucosa che contiene una sostanza molto corrosiva. La bava è particolarmente efficace contro la pietra.

Il semplice tocco di uno scavatore infligge 2d6 danni da acido alle creature organiche e agli oggetti. Contro oggetti o creature metalliche, la bava dello scavatore infligge 4d8 danni, e contro oggetti

Scavatore

e creature di natura rocciosa (compresi gli elementali della terra) infligge 8d10 danni. Un attacco di schianto dello scavatore lascia una chiazza di bava che infligge 2d6 danni a contatto e altri 2d6 danni nei 2 round successivi. Una grande quantità (almeno 1 litro) d'acqua o di acido debole, come l'aceto, lava via la bava.

L'armatura e gli indumenti di un avversario si sciolgono e diventano subito inutilizzabili, a meno che chi li indossa non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22. Le armi stesse che colpiscono uno scavatore si sciolgono all'istante, a meno che chi le impugna non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22.

Una creatura che attacca lo scavatore con armi naturali, subisce danni dalla bava ogni volta che mette a segno un attacco, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Scolpire pietra (Str): Uno scavatore può temporaneamente modificare la sua bava per ammollire la pietra invece di scioglierla. Una volta ogni 10 minuti, uno scavatore può ammollire e plasmare fino a 675 dm^3 di pietra, come un incantesimo *scolpire pietra* (15° livello dell'incantatore).

SCHELETRO

Questa creatura non sembra altro che un insieme di ossa animate. Puntini di luce rossastra bruciano nelle orbite vuote.

Gli scheletri sono ossa animate di un morto, automi privi di intelletto al servizio dei loro malvagi padroni.

Uno scheletro raramente indossa più dei resti marcescenti degli abiti o dell'armatura che portava al momento della morte.

Gli scheletri agiscono solo in base agli ordini ricevuti. Non sono in grado di trarre conclusioni da soli e non prendono nessuna iniziativa. A causa di questa limitazione, le istruzioni che ricevono devono sempre essere semplici, come "Uccidi tutti quelli che entrano in questa stanza".

Uno scheletro continua ad attaccare fino a che non viene distrutto, poiché è per questo che è stato creato. La minaccia rappresentata da un gruppo di scheletri dipende principalmente dal loro numero.

	Combattente umano scheletro Non morto Medio	Lupo scheletro Non morto Medio	Orsogufo scheletro Non morto Grande
Dadi Vita:	1d12 (6 pf)	2d12 (13 pf)	5d12 (32 pf)
Iniziativa:	+5	+7	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti)	15 m (10 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+1 Des, +2 naturale, +2 scudo pesante di metallo), contatto 11, colto alla sprovvista 14	15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12	13 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta:	+0/+1	+1/+2	+2/+11
Attacco:	Scimitarra +1 in mischia (1d6+1/18-20) o artiglio +1 in mischia (1d4+1)	Morso +2 in mischia (1d6+1)	Artiglio +6 in mischia (1d6+5)
Attacco completo:	Scimitarra +1 in mischia (1d6+1/18-20) o 2 artigli +1 in mischia (1d4+1)	Morso +2 in mischia (1d6+1)	2 artigli +6 in mischia (1d6+5) e morso +1 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +1, Vol +2	Temp +0, Rifl +3, Vol +3	Temp +1, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 13, Des 17, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 21, Des 14, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti:	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Pianure temperate	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	1/3	1	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	-	3 DV (Medio); 4-6 DV (Grande)	6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Troll scheletro Non morto Grande	Chimera scheletro Non morto Grande	Ettin scheletro Non morto Grande
Dadi Vita:	6d12 (39 pf)	9d12 (58 pf)	10d12 (65 pf)
Iniziativa:	+7	+6	+4
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11	13 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11	11 (-1 taglia, +2 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta:	+3/+13	+4/+12	+5/+15
Attacco:	Artiglio +8 in mischia (1d6+6)	Morso +7 in mischia (2d6+4)	Morning star +10 in mischia (2d6+6) o artiglio +10 in mischia (1d6+6) o giavellotto +4 a distanza (1d8+6)
Attacco completo:	2 artigli +8 in mischia (1d6+6) e morso +3 in mischia (1d6+3)	Morso +7 in mischia (2d6+4) e morso +7 in mischia (1d8+4) e corno +7 in mischia (1d8+4) e 2 artigli +2 in mischia (1d6+2)	2 morning star +10 in mischia (2d6+6) o 2 artigli +10 in mischia (1d6+6) o 2 giavellotti +4 a distanza (1d8+6)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, combattere con due armi superiore, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +5, Vol +5	Temp +3, Rifl +5, Vol +6	Temp +3, Rifl +3, Vol +7
Caratteristiche:	For 23, Des 16, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 19, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 23, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti:	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Montagne fredde	Colline temperate	Colline fredde
Organizzazione	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	3	4	5
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	-	10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)	-
Modificatore di livello:	-	-	-

	Megaraptor avanzato scheletro Non morto Enorme	Gigante delle nuvole scheletro Non morto Enorme	Drago rosso adulto giovane scheletro Non morto Enorme (Fuoco)
Dadi Vita:	12d12 (78 pf)	17d12 (110 pf)	19d12 (123 pf)
Iniziativa:	+7	+6	+5
Velocità:	18 m (12 quadretti)	15 m (10 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	14 (-2 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 11	13 (-2 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11	12 (-2 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta:	+6/+19	+8/+28	+9/+27
Attacco:	Speroni +9 in mischia (2d8+5)	Morning star Mastodontica +18 in mischia (4d6+18) o artiglio +18 in mischia (1d8+12) o roccia +8 a distanza (2d8+12)	Morso +17 in mischia (2d8+10)
Attacco completo:	Speroni +9 in mischia (2d8+5) e 2 artigli +4 in mischia (1d8+2) e morso +4 in mischia (2d6+2)	Morning star Mastodontica +18/+13 in mischia (4d6+18) o 2 artigli +18 in mischia (1d8+12) o roccia +8 a distanza (2d8+12)	Morso +17 in mischia (2d8+10) e 2 artigli +12 in mischia (2d6+5) e 2 ali +12 in mischia (1d8+5) e colpo di coda +12 in mischia (2d6+15)
Spazio/Portata:	4,5 m/3 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, arma sovrabbondante, tratti dei non morti	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +7, Vol +8	Temp +5, Rifl +7, Vol +10	Temp +6, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche:	For 21, Des 17, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 35, Des 15, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 31, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Talenti:	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata	Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Foreste calde	Montagne temperate	Montagne calde
Organizzazione	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	6	7	8
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	13-16 DV (Enorme); 17-20 DV (Mastodontico)	-	20 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

CREARE UNO SCHELETRO

Lo "scheletro" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (diversa da un non morto) che abbia un sistema scheletrico (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base").

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto. Mantiene qualsiasi sottotipo ad eccezione dei sottotipi di allineamento (come buono) e dei sottotipi che indicano il genere (come goblinoide o rettile). Non acquisisce il sottotipo atipico. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto indicato di seguito.

Dadi Vita: Ridurre tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe (fino a un minimo di 1) e aumentare i rimanenti Dadi Vita a d12. Se la creatura ha più di 20 DV, non può essere resa scheletro tramite un incantesimo *animare morti*.

Velocità: Gli scheletri dotati di ali non possono usarle per volare. Se la creatura base volava magicamente, allora può farlo anche lo scheletro.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale cambia ad un numero basato sulla taglia dello scheletro:

Minuscola o inferiore	+0
Piccola	+1
Media o Grande	+2
Enorme	+3
Mastodontica	+6
Colossale	+10

Attacchi: Uno scheletro mantiene tutte le armi naturali, gli attacchi con armi manufatte e le competenze nelle armi della creatura base, ad eccezione degli attacchi che non funzionano senza carne (come gli attacchi con i tentacoli di un mind flayer). Una creatura con le mani ottiene un attacco con gli artigli per ogni mano; lo scheletro può colpire con ognuno dei suoi attacchi con gli artigli al suo bonus di attacco completo. Il bonus di attacco base di uno scheletro è pari a metà dei suoi Dadi Vita.

Danni: Le armi naturali e manufatte infliggono danni normalmente. Un attacco con gli artigli infligge danni in base alla taglia dello scheletro (se la creatura base possedeva già attacchi con gli artigli con le sue mani, utilizzare i danni da artiglio dello scheletro solo se migliori).

Minuta o Piccolissima	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Attacchi speciali: Lo scheletro non conserva nessuno degli attacchi speciali della creatura base.

Qualità speciali: Uno scheletro perde la maggior parte delle qualità speciali della creatura base. Mantiene tutte le qualità speciali straordinarie che migliorano i suoi attacchi in mischia o a distanza. Uno scheletro acquisisce le seguenti qualità speciali.

Immunità al freddo (Str): Gli scheletri non sono influenzati dal freddo.

Riduzione del danno 5/contundente: Gli scheletri sono privi di carne od organi interni.

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza sono Temp +1/3 DV, Rifl +1/3 DV e Vol +1/2 DV +2.

Caratteristiche: La Destrezza di uno scheletro aumenta di +2, non ha punteggi di Costituzione o Intelligenza, la sua Saggezza cambia a 10 e il suo Carisma a 1.

Abilità: Uno scheletro non ha abilità.

Talenti: Uno scheletro perde tutti i talenti della creatura base e acquisisce Iniziativa Migliorata.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Qualsiasi.

Grado di Sfida: Dipende dai Dadi Vita, come segue:

Dadi Vita	Grado di Sfida
1/2	1/6
1	1/3
2-3	1
4-5	2
6-7	3
8-9	4
10-11	5
12-14	6
15-17	7
18-20	8

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base (o "-" se la creatura base avanza per classe del personaggio).

Modificatore di livello: -.

Scheletro

SCIAME

Gli sciami sono dense masse di creature Piccolissime, Minute o Minuscole che non sarebbero particolarmente pericolose in piccoli gruppi, ma che possono essere nemici terribili quando riunite in numero sufficiente. Mentre una nube di locuste potrebbe in realtà essere larga varie decine di metri, ai fini della giocabilità viene definita come una singola creatura con uno spazio di 3 metri: gigantesche orde di pipistrelli o locuste sono in realtà composte da decine di sciami molto vicini tra loro. Uno sciame ha un singolo tipo di Dadi Vita e punti ferita, un singolo modificatore di iniziativa, una singola velocità e una singola Classe Armatura. Effettua i tiri salvezza come una creatura singola.

Molte creature differenti possono ammassarsi a formare uno sciame; qui vengono descritti sciami di locuste, millepiedi, pipistrelli, ragni, topi e vespe infernali. Il tipo dello sciame varia a seconda della natura delle creature che lo compongono (la maggior parte sono animali o parassiti), ma tutti gli sciami hanno il sottotipo "sciame".

Uno sciame di creature Minuscole consiste in 300 creature che non volano o in 1.000 creature che volano. Uno sciame di creature Minute consiste in 1.500 creature che non volano o 5.000 creature che volano. Uno sciame di creature Piccolissime consiste in 10.000 creature, che volino o meno. Gli sciami di creature che non volano comprendono molte più creature di quante potrebbero normalmente stare in un quadrato con lato di 3 metri in base al loro spazio normale, poiché le creature in uno sciame sono pressate le une contro le altre e generalmente strisciano una sopra l'altra e sulle loro prede quando si muovono

Illus. di B. Smoday

o attaccano. Gli sciami più grandi sono rappresentati da molteplici sciami singoli. Uno sciame grande è completamente formabile, anche se di solito rimane contiguo.

COMBATTIMENTO

Allo scopo di attaccare, un singolo sciame si muove negli spazi degli avversari, provocando un attacco di opportunità. Può occupare lo stesso spazio di una creatura di qualsiasi taglia, dal momento che striscia sopra la preda fino a ricoprirla completamente, ma rimane una creatura con uno spazio di 3 metri. Gli sciami non compiono mai attacchi di opportunità, ma possono provocarne.

A differenza di altre creature con uno spazio di 3 metri, uno sciame è formabile. Può occupare qualsiasi quattro quadretti contigui e si può stringere in qualsiasi spazio abbastanza largo da contenere una delle sue creature componenti (ad esempio, uno sciame di pipistrelli si può stringere in uno spazio che può contenere una creatura Minuscola).

Vulnerabilità degli sciami

Gli sciami sono estremamente difficili da combattere con attacchi fisici. Tuttavia, hanno alcune vulnerabilità speciali, come segue:

Una torcia accesa brandita come arma improvvisata infligge 1d3 danni da fuoco per ogni colpo.

Un'arma con una capacità speciale come infuocata o gelida infligge i suoi danni pieni da energia con ogni colpo, anche se i danni normali dell'arma non possono avere effetto sullo sciame.

Una lanterna accesa può essere usata come arma da lancio, infliggendo 1d4 danni da fuoco a tutte le creature in quadretti adiacenti a dove si rompe.

SCIAME DI LOCUSTE

Parassita Minuto (Sciame)
Dadi Vita: 6d8-6 (21 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (+4 taglia, +4 Des), contatto 18, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/-
Attacco: Sciame (2d6)
Attacco completo: Sciame (2d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immune ai danni da arma, tratti degli sciami, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 19, Cos 8, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: -
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, nube (2-7 sciami), o piaga (11-20 sciami)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Una turbinante nube schioccante di voraci insetti simili a cavallette si avvicina svolazzando, riempiendo l'aria con un acuto ronzio.

Uno sciame di locuste è una nube di migliaia di parassiti alati che divorano qualsiasi materiale organico incontrino sul loro cammino.

Combattimento

Uno sciame di locuste circonda e attacca qualsiasi preda vivente che incontra. Lo sciame infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

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

Abilità: Uno sciame di locuste ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

SCIAME DI MILLEPIEDI

Parassita Minuto (Sciame)
Dadi Vita: 9d8-9 (31 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 18 (+4 taglia, +4 Des), contatto 18, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/-
Attacco: Sciame (2d6 più veleno)
Attacco completo: Sciame (2d6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immune ai danni da arma, tratti degli sciami, percezione tellurica 9 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 1, Des 19, Cos 8, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Osservare +4, Scalare +12
Talenti: Arma Accurata[B]
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, groviglio (2-4 sciami), o colonia (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Una scintillante massa di insetti blu-neri si contorcono e avanzano come un esercito velenoso.

Uno sciame di millepiedi è una massa strisciante di millepiedi voraci che possono scalare qualsiasi ostacolo per raggiungere una preda.

Combattimento

Uno sciame di millepiedi cerca di circondare e attaccare qualsiasi preda vivente che incontra. Lo sciame infligge 2d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali e secondari 1d4 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Uno sciame di millepiedi ha un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare, e usa il suo modificatore di Destrezza invece che il modificatore di Forza per le prove di Scalare.

Uno sciame di millepiedi ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciato.

SCIAME DI PIPISTRELLI

Animale Minuto (Sciame)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 12 m (buona)
Classe Armatura: 16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/-
Attacco: Sciame (1d6)
Attacco completo: Sciame (1d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, ferimento
Qualità speciali: Percezione cieca 6 m, danni dimezzati da armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +11, Osservare +11
Talenti: Allerta, Riflessi Fulminei
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario, stormo (2-4 sciami), o colonia (11-20 sciami)

Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Una ronzante massa di rapide ombre sfreccianti si avvicina sempre più velocemente. Centinaia di strida acute riempiono l'aria.

Uno sciame di pipistrelli è una massa di piccoli pipistrelli feroci e carnivori, assetati del sangue di qualsiasi creatura abbastanza sfortunata da incontrarne sul suo cammino.

Uno sciame di pipistrelli è notturno e non si trova mai allo scoperto in piena luce del giorno.

Combattimento

Uno sciame di pipistrelli cerca di circondare e attaccare qualsiasi preda a sangue caldo che incontra. Lo sciame infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

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

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

Abilità: Uno sciame di pipistrelli ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Questi bonus vengono persi quando gli è negata la percezione cieca.

SCIAME DI RAGNI

Parassita Minuto (Sciame)
Dadi Vita: 2d8 (9 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/-
Attacco: Sciame (1d6 più veleno)
Attacco completo: Sciame (1d6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli sciami, percezione tellurica 9 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 1, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Scalare +11
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, groviglio (2-4 sciami), o colonia (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Un orribile esercito formicolante di ragni grandi come mani avanza impetuosamente.

Uno sciame di ragni è un'orda brulicante di ragni velenosi.

Combattimento

Uno sciame di ragni cerca di circondare e attaccare qualsiasi preda vivente che incontra. Lo sciame infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d3 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Uno sciame di ragni ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Usa il suo modificatore di Destrezza invece che il modificatore di Forza per le prove di Scalare. Può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Scalare, persino se di fretta o minacciato.

SCIAME DI TOPI

Animale Minuscolo (Sciame)
Dadi Vita: 4d8 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Sciame (1d6 più malattia)
Attacco completo: Sciame (1d6 più malattia)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Malattia, distrazione
Qualità speciali: Danni dimezzati da armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, olfatto acuto, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 2, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +6, Equilibrio +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Osservare +7, Scalare +10
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, branco (2-4 sciami), o infestazione (7-12 sciami)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Un'orda di topi feroci che squittiscono e si agitano freneticamente si avvicina minacciosa, i loro denti brillano nelle mandibole sbavanti.

Uno sciame di topi è una massa di brulicanti topi affamati e portatori di malattie. Uno sciame è composto da individui molto simili al topo nel Capitolo 2: "Animali", ma in un numero così grande, i topi possono diventare cacciatori implacabili in grado di uccidere un umano con centinaia di morsi.

Uno sciame di topi a volte può essere trovato nelle fogne e nelle fondamenta delle città umane.

Combattimento

Uno sciame di topi cerca di circondare e attaccare qualsiasi preda a sangue caldo che incontra. Lo sciame infligge 1d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento.

Malattia (Str): Febbre lurida - attacco a sciame, Tempra CD 12, periodo di incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

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

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

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

Uno sciame di topi riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare

in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

SCIAME DI VESPE INFERNALI

Bestia magica Minuta (Extraplanare, Malvagio, Sciame)
Dadi Vita: 12d10+27 (93 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 12 m
Classe Armatura: 20 (+4 taglia, +6 Des), contatto 20, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +12/-
Attacco: Sciame (3d6 più veleno)
Attacco completo: Sciame (3d6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, abitare, veleno
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, mente alveare, immune ai danni da arma, resistenza al fuoco 10, visione crepuscolare, tratti degli sciami
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +14, Vol +7
Caratteristiche: For 1, Des 22, Cos 14, Int 6, Sag 13, Car 9
Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +19, Osservare +10
Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro
Ambiente: Cupa Eternità della Gehenna
Organizzazione: Solitario, timore (2-4 sciami), o terrore (5-8 sciami)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: Nessuno
Modificatore di livello: -

Un adirato ronzio riempie l'aria intorno a una sfrecciante nuvola di migliaia di insetti rosso rubino

Le vespe infernali sono insetti magici maligni e depravati provenienti dai piani infernali. Una singola vespa infernale assomiglia a una vespa normale delle dimensioni di un pollice, ad eccezione del fatto che il suo carapace è nero luccicante con strisce rosso rubino, e i suoi occhi sfaccettati sono verdi iridescenti. In sciami, le vespe infernali formano una mente alveare collettiva con un'astuzia e una sete di sangue infernali.

Combattimento

Come qualsiasi sciame, uno sciame di vespe infernali cerca di circondare e attaccare qualsiasi creatura vivente che incontra. Uno sciame infligge 3d6 danni a qualsiasi creatura di cui riesca a occupare lo spazio alla fine del proprio movimento. Lo sciame può impadronirsi dei corpi delle prede e infestare sia i vivi che i morti, usandoli come orribili burattini viventi (o non viventi) per compiere atti di malvagità che uno sciame di insetti non potrebbe mai tentare.

L'attacco di uno sciame di vespe infernali deve essere considerato un'arma di allineamento malvagio e magica allo scopo di superare la riduzione del danno.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abitare (Str): Uno sciame di vespe infernali può entrare nel corpo di una creatura indifesa o morta strisciando attraverso la bocca o altri orifizi. Per abitarla è necessario 1 minuto e la vittima deve essere Piccola, Media o Grande (sebbene quattro sciami che collaborano possano abitare una creatura Enorme). Lo sciame può abbandonare il corpo in qualsiasi momento, ma per farlo impiega 1 round completo. Qualsiasi attacco contro l'ospite infligge danni dimezzati anche allo sciame di vespe infernali, ma le resistenze e le immunità dello sciame possono negare alcuni o tutti i danni.

Se uno sciame di vespe infernali abita un cadavere, può restituirgli l'animazione e il controllo dei suoi movimenti, trasformandolo a tutti gli effetti in uno zombi della taglia appropriata per tutto il tempo in cui lo sciame vi rimane all'interno. Se uno sciame di vespe infernali abita una vittima vivente, può neutralizzare gli effetti del suo veleno e controllare i movimenti e le azioni della vittima come se usasse su di essa *dominare mostri*. Le vespe infernali consumano rapidamente una vittima viva, infliggendole 2d4 danni alla Costituzione per ogni ora in cui abitano un corpo. Un corpo la cui Costituzione sia ridotta a 0 è morto.

Una creatura abitata dalle vespe infernali è relativamente facile da individuare, dal momento che la sua pelle è percorsa all'interno dalle forme degli insetti. Lo sciame è abbastanza intelligente da tentare di nascondersi sotto vestiti abbondanti o un largo mantello per non essere individuato. Lo sciame può tentare una prova di Camuffare per nascondere la sua presenza in un ospite, con una penalità di -4 se attualmente abita un ospite Piccolo.

Un incantesimo *rimuovi malattia* o *guarigione* lanciato su una vittima abitata costringe lo sciame ad abbandonare il suo ospite.

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

Mente alveare (Str): Qualsiasi sciame di vespe infernali con almeno 1 punto ferita per Dado Vita (o 12 punti ferita, per uno sciame di vespe infernali standard) forma una mente alveare, fornendogli un'Intelligenza di 6. Quando uno sciame di vespe infernali è ridotto al di sotto di questa soglia di punti ferita, diventa privo di intelletto.

SEGUGIO INFERNALE

Questa creatura sembra un grande cane poderoso dal pelo corto e rosso ruggine; le chiazze, i denti e la lingua sono neri come la fuliggine. Ha rossi occhi luminosi.

I segugi infernali sono canidi aggressivi dal soffio infuocato che provengono dal piano dell'Acheronte. Spesso ne vengono portati alcuni esemplari sul Piano Materiale perché si mettano al servizio di esseri malvagi, e molti hanno dato vita a popolazioni indigene riproduttive.

Un segugio infernale tipico è alto 1,35 metri al garrese e pesa circa 60 kg.

I segugi infernali non parlano, ma comprendono l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I segugi infernali sono ottimi cacciatori. La loro tattica di branco preferita consiste nell'accerchiare silenziosamente la preda, per poi attaccarla con uno o due segugi che la spingono verso gli altri soffiando fiamme. Se la preda non scappa, il branco le si avvicina. I se-

Segugio infernale

	Segugio infernale Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco, Legale, Malvagio)	Segugio da guerra di Nessus Esterno Grande (Extraplanare, Fuoco, Legale, Malvagio)
Dadi Vita:	4d8+4 (22 pf)	12d8+60 (114 pf)
Iniziativa:	+5	+6
Velocità:	12 m (8 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15	24 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale, +6 *bardatura giaco di maglia*+2), contatto 11, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta:	+4/+5	+12/+24
Attacco:	Morso +5 in mischia (1d8+1 più 1d6 da fuoco)	Morso +20 in mischia (2d6+12/19-20 più 1d8 da fuoco)
Attacco completo:	Morso +5 in mischia (1d8+1 più 1d6 da fuoco)	Morso +20 in mischia (2d6+12/19-20 più 1d8 da fuoco)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Arma a soffio, morso infuocato	Arma a soffio, morso infuocato
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, olfatto acuto, vulnerabilità al freddo	Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, olfatto acuto, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +5, Vol +4	Temp +13, Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche:	For 13, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 10, Car 6	For 26, Des 14, Cos 20, Int 4, Sag 12, Car 6
Abilità:	Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +7, Saltare +12, Sopravvivenza +7*	Acrobazia +3, Ascoltare +18, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +17, Osservare +18, Saltare +19, Sopravvivenza +8*
Talenti:	Correre, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce[B]	Allerta, Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente:	Nove Inferi di Baator	Nove Inferi di Baator
Organizzazione:	Solitario, coppia o branco (5-12)	Solitario, coppia o branco (1-2 segugi da guerra di Nessus e 5-12 segugi infernali)
Grado di Sfida:	3	9
Tesoro:	Nessuno	*Bardatura giaco di maglia*+2
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)	13-17 DV (Grande); 18-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	+3 (gregario)	+4 (gregario)

gugi infernali inseguono le vittime in fuga senza dare loro tregua.

Le armi naturali di un segugio infernale, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio e di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Arma a soffio (Sop): Cono di 3 metri, una volta ogni 2d4 round, 2d6 danni da fuoco, Riflessi CD 13 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Morso infuocato (Sop): Un segugio infernale infligge 1d6 danni da fuoco extra ogni volta che morde un avversario, come se il suo morso fosse un'arma infuocata.

Abilità: I segugi infernali ricevono un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente. *Ricevono anche un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza, se stanno seguendo tracce basandosi sull'olfatto acuto, che nei segugi infernali è particolarmente sviluppato.

SEGUGIO DA GUERRA DI NESSUS

I Signori dei Nove, i grandi principi diavoli che governano i Nove Inferi, hanno vasti allevamenti di segugi infernali. Dalle fosse infuocate sotto il palazzo di Asmodeus a Nessus, il più profondo dei Nove Inferi, provengono i segugi da guerra di Nessus, una terrificante razza di segugi infernali. Questi segugi da guerra sono mastini neri come il carbone delle dimensioni di un cavallo da tiro, che spesso indossano giachi di maglia infernale.

I segugi da guerra di Nessus assomigliano ai segugi infernali, tranne che per quanto diversamente indicato.

Arma a soffio (Sop): Cono di 3 metri, una volta ogni 2d4 round, 3d6 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Morso infuocato (Sop): Un segugio da guerra di Nessus infligge 1d8 danni da fuoco extra ogni volta che morde un avversario, come se il suo morso fosse un'arma infuocata.

SEGUGIO YETH

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+6
Attacco: Morso +6 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Latrato, sbilanciare
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/argento, scurovisione 18 m, volare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +5

Segugio yeth

Illus. di S. Wood

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +11, Cercare +7, Osservare +11, Sopravvivenza +11 (+13 seguendo tracce)*
Talenti: Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente: Grigie Distese dell'Ade
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-11)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Medio), 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura assomiglia a un enorme levriero con una pelliccia grigionera. Gli occhi brillano di un rosso ciliegia.

Di notte questi terrificanti segugi volanti planano silenziosamente sulla campagna, in cerca di possibili prede.

Un segugio yeth misura 1,5 metri al garrese, e pesa circa 200 kg.

I segugi yeth non sono in grado di parlare, ma capiscono l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I segugi yeth cacciano solo di notte. Temono infatti il sole e non si avventurano mai fuori alla luce del giorno, nemmeno se dovesse dipenderne la loro vita.

Le armi naturali di un segugio yeth, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Latrato (Sop): Quando un segugio yeth ulula o abbaia, tutte le creature, tranne gli altri esterni malvagi, entro una propagazione di 90 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 o cadere in preda al panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto di paura sonoro che influenza la mente. Sia che il tiro abbia successo oppure no, la creatura colpita da tale suono è immune al latrato di quello stesso segugio per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

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

Volare (Sop): Un segugio yeth può interrompere o riprendere il volo come azione gratuita.

Abilità: *Un segugio yeth ha un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce grazie all'olfatto acuto.

SFINGE

Le sfingi sono creature enigmatiche con grandi ali piumate e corpi leonini. Tutte le sfingi sono territoriali, ma le più intelligenti sanno distinguere tra una deliberata intrusione e uno sconfinamento temporaneo o inconsapevole.

Una tipica sfinge è lunga circa 3 metri e pesa approssimativamente 400 kg.

Le sfingi parlano lo Sfinge, il Comune e il Draconico.

COMBATTIMENTO

La maggior parte delle sfingi combatte a terra, utilizzando le ali per aiutarsi negli assalti, simili a quelli dei leoni. Se soverchiata dalla quantità di avversari terrestri, una sfinge spicca il volo e attacca dall'aria.

Assaltare (Str): Se una sfinge carica un avversario, può compiere un attacco completo, inclusi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Una sfinge che assalta una creatura può compiere due attacchi per artigliare con le zampe posteriori. La descrizione individuale indica il bonus di attacco e i danni.

ANDROSFINGE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 12d10+48 (114 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 24 m (scarsa)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +12/+23
Attacco: Artiglio +18 in mischia (2d4+7)
Attacco completo: 2 artigli +18 in mischia (2d4+7)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 2d4+3, ruggito, incantesimi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 19, Int 16, Sag 17, Car 17
Abilità: Ascoltare +18, Conoscenze (una qualsiasi) +18, Intimidire +17, Osservare +18, Sopravvivenza +18
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico buono
Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +5 (gregario)

Questa creatura è più grande di un cavallo da corsa e ha un fulvo corpo da leone, grandi ali da falco e un viso umanoide.

Queste sfingi sono sempre di sesso maschile. Le androsfingi sono astute e generalmente di indole buona, ma possono risultare avversari feroci.

Anche se apparentemente arcigne e di pessimo carattere, le androsfingi hanno un cuore nobile e mostrano una certa timidezza. Apprezzano le piccole gentilezze, ma raramente lo ammettono e gli elogi le mettono a disagio.

Combattimento

In battaglia un'androsfinge fa a pezzi i nemici con i suoi artigli affilati come rasoi. Per combattere si affida alle sue armi naturali, utilizzando gli incantesimi per la difesa o la guarigione.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +18 in mischia, 2d4+3 danni.

Ruggito (Sop): Tre volte al giorno un'androsfinge può emettere un possente ruggito. La prima volta che lo fa, tutte le creature in un raggio di 150 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o subire gli effetti di un incantesimo *paura* per 2d6 round.

Se la sfinge ruggisce una seconda volta nel corso dello stesso incontro, tutte le creature in un raggio di 75 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o essere paralizzate per 1d4 round, e tutte quelle in un raggio di 27 metri sono assordate per 2d6 round (senza tiro salvezza).

Se emette un terzo ruggito nello stesso incontro, tutti coloro che si trovano in un raggio di 75 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o subire 2d4 danni alla Forza per 2d4 round. In aggiunta, ogni creatura di taglia Media o inferiore in un raggio di 27 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o essere buttata a terra e subire 2d8 danni. La forza di questo ruggito è così grande che infligge 50 danni a ogni oggetto di pietra o cristallo in un raggio di 27 metri. Gli oggetti magici e gli oggetti tenuti o trasportati possono evitare i danni con un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19.

Le altre androsfingi sono immuni a questi effetti. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: Un'androsfinge lancia incantesimi divini come un chierico di 6° livello dalla lista degli incantesimi del chierico e dai domini di Bene, Guarigione e Protezione.

Tipici incantesimi da chierico preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce, resistenza*; 1° - *evoca mostri I, favore divino, protezione dal male**, *rimuovi paura, scudo della fede*; 2° - *evoca mostri II, forza del toro, rimuovi paralisi, resistere all'energia, scudo su altri**; 3° - *cura ferite gravi**, *epurare invisibilità, luce diurna, luce incandescente.*

*Incantesimo di dominio. Domini: Bene e Guarigione.

CRIOSFINGE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 10d10+30 (85 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (scarsa)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +10/+20
Attacco: Corno +15 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: Corno +15 in mischia (2d6+6) e 2 artigli +10 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 1d6+3
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 17, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +11, Intimidire +8, Osservare +1
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura è più grande di un cavallo e ha un fulvo corpo da leone, grandi ali da falco e la testa di un ariete.

Queste sfingi sono sempre di sesso maschile. Né buone né malvagie, difettano dell'intelligenza dell'androsfinge.

Sono sempre alla ricerca di ginosfingi, ma se non possono trovarne una ricercano più di ogni altra cosa la ricchezza. Il caso più fortunato in cui un avventuriero può sperare imbattendosi in una criosfinge è di essere risparmiato in cambio di tutto il suo tesoro.

Combattimento

Le criosfingi attaccano con i loro artigli come i loro simili, ma possono anche sferrare delle testate con le corna. Non lanciano incantesimi e sfruttano solo le tattiche di combattimento più semplici.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +15 in mischia, 1d6+3 danni.

GINOSFINGE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 8d10+8 (52 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 18 m (scarsa)
Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +1 Des, +11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +8/+16
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 1d6+2, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 18, Sag 19, Car 19
Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +12, Diplomazia +8, Intimidire +13, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Raggirare +15
Talenti: Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ginosfinge

Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario o congrega (2-4)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +4 (gregario)

Questa creatura è più grande di un cavallo e ha un fulvo corpo da leone, grandi ali da falco e la testa di una femmina umanoide.

Queste sfingi sono la controparte femminile delle androsfingi.

Accettano con piacere di negoziare in cambio di tesori o servizi, ma sono sempre alla ricerca di sfide per le loro menti inquiete. Enigmi, indovinelli e altri giochi del genere le deliziano oltre misura. Considerano detestabili le criosfingi e le ieracosfingi.

Combattimento

Nel combattimento ravvicinato, le ginosfingi utilizzano i loro possenti artigli per squarciare la carne dei loro nemici. Nonostante la loro natura mortale, tuttavia, preferiscono evitare di combattere se possibile.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +11 in mischia, 1d6+2 danni.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione del magico, lettura del magico, vedere invisibilità*; 1 volta al giorno: *comprensione dei linguaggi, conoscenza delle leggende, dissolvi magie, localizza oggetto, rimuovi maledizione* (CD 18). 14° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Una volta per settimana, una ginosfinge può creare un *simbolo di demenza*, un *simbolo di dolore*, un *simbolo di morte*, un *simbolo di persuasione*, un *simbolo di paura*, un *simbolo di sonno*, un *simbolo di stordimento* come gli incantesimi (18° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che tutte le CD dei tiri salvezza sono 22 e ogni simbolo rimane per un massimo di una settimana una volta che è stato tracciato. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

IERACOSFINGE

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 9d10+18 (67 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 27 m (scarsa)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +9/+18
Attacco: Morso +13 in mischia (1d10+5)
Attacco completo: Morso +13 in mischia (1d10+5) e 2 artigli +8 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Assaltare, artigliare 1d6+2
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 14, Cos 15, Int 6, Sag 15, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Osservare +14
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (4-7)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 10-14 DV (Grande); 15-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)

Questa creatura è più grande di un cavallo e ha un fulvo corpo da leone, grandi ali e la testa di un falco.

Di tutte le sfingi, solo queste sono di natura malvagia. Sono sempre di sesso maschile. Passano buona parte del loro tempo in cerca di una ginosfinge, ma di solito si accontentano di perseguitare qualche malcapitato.

Combattimento

Le ieracosfingi possono eliminare in poco tempo anche gli avversari più pericolosi con i loro artigli. Non brillano per intelligenza, ma sono abbastanza sveglie da sfruttare le loro limitate capacità di volo per scendere in picchiata sui nemici.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +13 in mischia, 1d6+2 danni.

Abilità: Le ieracosfingi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

SKUM

Aberrazione Media (Acquatico)
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (2d6+4)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (2d6+4) e 2 artigli +0 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Artigliare 1d6+2
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, anfibio
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +3
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6
Abilità: Ascoltare +7*, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6*, Nuotare +12, Osservare +7*
Talenti: Allerta
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Nidiata (2-5) o branco (6-15)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: +3

Skum

Questa creatura sembra un abominevole incrocio tra uomo e pesce. Le pinne si sono trasformate in braccia e gambe contorte e la schiena ricurva è sovrastata da una lunga cresta spinosa. Ha una coda slanciata e muscolosa e occhi sporgenti.

Gli skum sono creature dal sangue corrotto create dagli aboleth per servire come bestie da soma e schiavi. Discendono dalla linea degli umani, il che li rende ancor più ripugnanti.

Uno skum è circa della stessa altezza e dello stesso peso di un umano.

Gli skum parlano l'Aquan.

COMBATTIMENTO

In acqua gli skum sono nemici pericolosi che attaccano mordendo e artigliando con le zampe posteriori. Gli skum al servizio di un aboleth talvolta sono addestrati a combattere con le armi, di solito armi da mischia a due mani con portata (come le lance lunghe) e armi semplici a distanza come giavellotti, tridenti o fionde.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +0 in mischia, 1d6+2 danni. Uno skum ottiene anche due attacchi per artigliare quando attacca mentre nuota.

Abilità: *Gli skum hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare quando sono sott'acqua.

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

SLAAD

I piani caotici brulicano di energia incontrollata e frammenti di materia, e attraverso questa cacofonia di luci e suoni gli slaadi intessono la loro esistenza.

Creature del caos, gli slaadi sono stati paragonati a rospi umanoidi, ma tale descrizione non rende l'idea della loro agilità e delle terribili capacità di combattimento.

Tutti gli slaadi parlano la loro lingua, lo Slaad. Gli slaadi verdi, grigi e della morte parlano anche il Comune, e in più quelli della morte possono comunicare telepaticamente.

COMBATTIMENTO

Generalmente gli slaadi attaccano con gli artigli e il morso. Apprezzano il combattimento in mischia ma sono sufficientemente accorti da usare efficacemente i loro poteri di evocazione e le altre capacità magiche. Le armi naturali di uno slaad, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Tutti gli slaadi hanno resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5, e immunità ai danni sonori.

***Evoca slaad* (Mag):** Gli slaadi possono evocare altri slaadi proprio come se lanciassero un incantesimo *evoca mostri*, ma hanno solo una probabilità limitata di successo. Tirare il d%: in caso di fallimento, nessuno slaad risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove provenivano dopo 1 ora. Uno slaad che è stato appena evocato non può usare la propria capacità di evocazione per 1 ora.

La maggior parte degli slaadi non utilizza questa capacità con leggerezza, poiché generalmente non si fidano dei loro simili e si temono l'un l'altro. In linea di massima, la usano solo quando è necessaria per la salvezza della propria vita.

PERSONAGGI SLAADI

Raramente gli slaadi hanno interesse a dedicarsi ad una classe del personaggio. Gli slaadi grigi talvolta divengono stregoni, e gli slaadi della morte più potenti si addestrano come ladri per assumere la classe di assassino.

SLAAD ROSSO

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +7/+16
Attacco: Morso +11 in mischia (2d8+5)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (2d8+5) e 2 artigli +9 in mischia (1d4+2, più impiantare)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Assaltare, impiantare, gracidio stordente, *evoca slaad*
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 6, Car 8
Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +15, Scalare +15
Talenti: Mobilità, Multiattacco, Schivare
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o branco (6-10)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +6

Questa creatura assomiglia a un rospo umanoide dalla pelle rossa privo di collo e con una massiccia testa piatta. È bipede con mani e piedi dotati di artigli. Le mani e le dita sono particolarmente grandi. Un umano arriverebbe all'altezza delle spalle della creatura.

I più deboli tra gli slaadi, i rossi vagabondano da soli, spesso allestendo dei rifugi segreti su altri piani. La maggior parte cerca di sfuggire agli altri slaadi più potenti e talvolta crudeli.

Uno slaad rosso è alto circa 2,4 metri e pesa 325 kg. Come suggerito dal suo nome, uno slaad rosso è prevalentemente di colore rosso, più scuro lungo la schiena e più chiaro sul ventre.

Gli slaadi rossi si incontrano in gruppo solo quando lavorano per qualche autorità superiore che in qualche modo è diventata il loro capo. Anche in questo caso, non coordinano bene le loro azioni.

Combattimento

Gli slaadi rossi di solito attaccano solo quando sono affamati o disturbati. Una volta in preda al furore del combattimento, tuttavia, uno slaad rosso combatte fino alla morte.

Assaltare (Str): Se uno slaad rosso carica, può compiere un attacco completo nello stesso round.

Impiantare (Str): Uno slaad rosso che colpisca con un attacco con li artigli può iniettare un uovo nel corpo dell'avversario. La creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 per evitare l'impianto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Di frequente lo slaad impianta in creature prive di sensi o in altro modo indifese (che non ottengono un tiro salvezza). L'uovo ha un periodo di gestazione di una settimana prima di dare alla luce uno slaad blu che si apre la strada a morsi, uccidendo il suo ospite. Ventiquattro ore prima della maturazione completa dell'uovo, la vittima diventa estremamente malata (-10 a tutti i punteggi delle caratteristiche, fino a un minimo di 1). Un incantesimo *rimuovi malattia* libera la vittima dall'uovo, come una prova di Guarire con CD 25. Se la prova fallisce, il guaritore può ritentare, ma ogni tentativo (che abbia successo o meno) infligge 1d4 danni al malato.

Se l'ospite è un incantatore arcano, l'uovo invece dà alla luce uno slaad verde.

Gracidio stordente (Sop): Una volta al giorno uno slaad rosso può emettere un forte gracidio. Ogni creatura (tranne gli slaadi) in un raggio di 6 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o essere stordita per 1d3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

***Evoca slaad* (Mag):** Una volta al giorno uno slaad rosso può tentare di evocare un altro slaad rosso con una probabilità di successo del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Slaad blu

Slaad della morte

SLAAD BLU

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +8/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: 4 artigli +13 in mischia (2d6+6) e morso +11 in mischia (2d8+3 più malattia)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, febbre degli slaadi, *evoca slaad*
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 19, Int 6, Sag 6, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +9, Saltare +17, Scalare +17
Talenti: Mobilità, Multiattacco, Schivare
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o branco (6-10)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +6

Questa massiccia creatura sembra un robusto rospo umanoide dalla pelle blu, grande come un ogre, privo di collo e con una enorme testa piatta. È bipede con mani e piedi dotati di artigli ed è inoltre dotato di terrificanti uncini ossei sul dorso delle mani.

Gli slaadi blu si riuniscono per intraprendere spaventose battaglie contro altre società e an-

che gli uni contro gli altri. Sono arroganti e danno importanza solo alla forza e al potere.

Uno slaad blu è alto circa 3 metri e molto largo. Pesa approssimativamente 500 kg. Come suggerito dal suo nome, uno slaad blu è prevalentemente di colore blu, più scuro lungo la schiena e più chiaro sul ventre.

Questi slaadi si incontrano principalmente in gruppo e lavorano bene insieme o almeno, meglio degli slaadi rossi.

Combattimento

Gli slaadi blu sono veloci all'ira e attaccano a vista la maggior parte delle creature per provare la loro forza. Gli uncini ossei sul dorso delle mani forniscono loro quattro attacchi con gli artigli ogni round quando compiono un attacco completo.

Capacità magiche: A volontà: *blocca persone* (CD 13), *passapareti*, *telecinesi* (CD 15); 1 volta al giorno: *martello del caos* (CD 14). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Febbre degli slaadi (Sop): Malattia soprannaturale - morso, Tempra CD 18, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Des e 1d3 Car. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Un umanoide afflitto il cui Carisma sia ridotto a 0 dalla febbre degli slaadi si trasforma immediatamente in uno slaad rosso. Non mantiene nessuno dei privilegi, dei tratti, dei ricordi o delle capacità del suo precedente essere, ed è un normale slaad rosso sotto tutti gli aspetti.

Se l'essere infetto è un incantatore arcano, la malattia produce invece uno slaad verde.

***Evoca slaad* (Mag):** Una volta al giorno uno slaad blu può tentare di evocare un altro slaad blu con una probabilità di successo del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

SLAAD VERDE

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 9d8+36 (76 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +9/+19
Attacco: Artiglio +14 in mischia (1d6+6)
Attacco completo: 2 artigli +14 in mischia (1d6+6) e morso +12 in mischia (2d8+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, *evoca slaad*
Qualità speciali: Cambiare forma, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 23, Des 13, Cos 19, Int 10, Sag 10, Car 12
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +12, Concentrazione +10, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +12, Saltare +18, Scalare +18, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 10-15 DV (Grande); 16-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +7

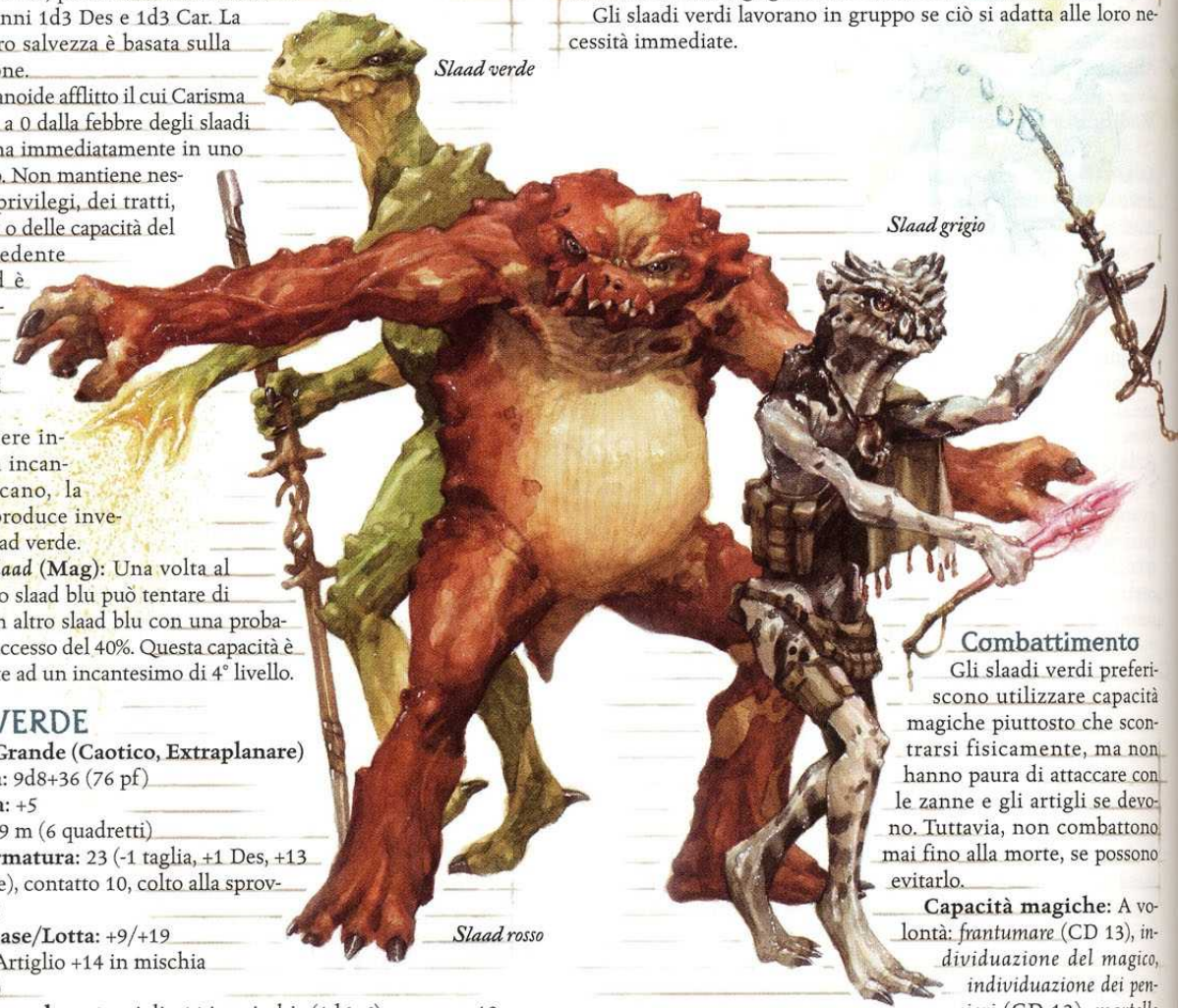
Questa alta creatura sparuta assomiglia a un incrocio tra un ogre e una rana. La sua pelle è verde a chiazze e ha lunghi artigli affilati e una larga bocca.

Se un uovo di slaad rosso o la malattia di uno slaad blu affligge un incantatore arcano, l'ospite dà origine ad uno slaad verde.

Uno slaad verde è alto circa 3 metri e molto largo. Pesa approssimativamente 500 kg. Come suggerito dal suo nome, uno slaad verde è prevalentemente di colore verde, più scuro lungo la schiena e più chiaro sul ventre.

Gli slaadi verdi sono canaglie egocentriche e arroganti che pensano solo a se stesse. Hanno sete di poteri magici, e possono trasformarsi in slaadi grigi se riescono a trovarne (vedi sotto).

Gli slaadi verdi lavorano in gruppo se ciò si adatta alle loro necessità immediate.



Illus. di T. Jarvis

Combattimento

Gli slaadi verdi preferiscono utilizzare capacità magiche piuttosto che scontrarsi fisicamente, ma non hanno paura di attaccare con le zanne e gli artigli se devono. Tuttavia, non combattono mai fino alla morte, se possono evitarlo.

Capacità magiche: A volontà: *frantumare* (CD 13), *individuazione del magico*, *individuazione dei pensieri* (CD 13), *martello del caos* (CD 15), *paura* (CD 15), *protezione dalla legge*, *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *dissolvi la legge* (CD 16), *oscurità profonda*, *palla di fuoco* (CD 14). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Uno slaad verde può assumere qualunque forma umanoide Media o Grande come azione standard. In forma umanoide, uno slaad verde non può usare le sue armi naturali (anche se uno slaad può equipaggiarsi con armi e armatura appropriate al suo aspetto). Uno slaad verde rimane in una forma fino a che non sceglie di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma lo slaad ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

***Evoca slaad* (Mag):** Due volte al giorno uno slaad verde può tentare di evocare un altro slaad verde con una probabilità di succes-

so del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 5° livello.

SLAAD GRIGIO

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 24 (+3 Des, +11 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +10/+14
Attacco: Artiglio +15 in mischia (2d4+4)
Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (2d4+4) e morso +12 in mischia (2d8+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, *evoca slaad*
Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 10/legale, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +10, Vol +9
Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 21, Int 14, Sag 14, Car 14
Abilità: Ascoltare +15, Cercare +15, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +15, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +15, Saltare +17, Sapienza Magica +17, Scalare +17, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, talento di creazione oggetto (uno qualsiasi)
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: 11-15 DV (Medio); 16-30 DV (Grande)
Modificatore di livello: +6

Magro e dall'aspetto vivace, questo umanoide sembra una rana a due zampe. La pelle è di un colore grigio a macchie, e le dita sono lunghe e dotate di artigli. È alto come un umano.

Uno slaad verde che sopravvive per più di un secolo si ritira in isolamento per almeno un anno. Ritorna trasformato in uno slaad grigio, più piccolo e magro, e dedica la maggior parte del tempo e dell'impegno agli studi magici. Gli slaadi grigi amano realizzare oggetti magici per incrementare il loro potere.

Combattimento

Gli slaadi grigi preferiscono combattere a distanza, utilizzando le loro capacità magiche, anche se non si tirano indietro in un combattimento in mischia.

Capacità magiche: A volontà: *cerchio magico contro la legge, frantumare* (CD 14), *fulmine* (CD 15), *identificare, individuazione del magico, invisibilità, martello del caos* (CD 16), *oscurità profonda, vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *animare oggetti, dissolvi la legge* (CD 17), *volare*; 1 volta al giorno: *parola del potere stordire*. 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Uno slaad grigio può assumere qualunque forma umanoide come azione standard. In forma umanoide, uno slaad grigio non può usare le sue armi naturali (anche se uno slaad può equipaggiarsi con armi e armatura appropriate al suo aspetto). Uno slaad grigio rimane in una forma fino a che non sceglie di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma lo slaad ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Evoca slaad **(Mag):** Due volte al giorno uno slaad grigio può tentare di evocare 1-2 slaadi rossi o 1 slaad blu con una probabilità di successo del 60%, o uno slaad verde con una probabilità di successo del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 5° livello.

SLAAD DELLA MORTE

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)
Iniziativa: +10
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 28 (+6 Des, +12 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +15/+20
Attacco: Artiglio +20 in mischia (3d6+5 più stordire)
Attacco completo: 2 artigli +20 in mischia (3d6+5 più stordire) e morso +18 in mischia (2d10+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stordire, capacità magiche, *evoca slaad*
Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 10/legale, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +15, Vol +13
Caratteristiche: For 21, Des 23, Cos 21, Int 18, Sag 18, Car 18
Abilità: Artista della Fuga +24, Ascoltare +22, Cercare +22, Concentrazione +15, Conoscenze (due qualsiasi) +22, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +24, Osservare +22, Saltare +23, Scalare +23, Sopravvivenza +12 (+14 seguendo tracce), Utilizzare Corde +6 (+8 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spezzare Migliorato
Ambiente: Caos Mutevole del Limbo
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 16-22 DV (Medio); 23-45 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Magro e dall'aspetto vivace, questo umanoide sembra una rana a due zampe. La pelle è di un colore grigio a macchie, e le dita sono lunghe e dotate di artigli. È alto come un umano.

Gli slaadi della morte sono slaadi grigi che si sottopongono ad un misterioso rituale che li trasforma in vere e proprie macchine per uccidere. Anche se possiedono capacità magiche come gli slaadi grigi, gli slaadi della morte sono maggiormente interessati alla capacità di uccidere che al potere magico. Come aspetto sono identici agli slaadi grigi.

Tutti gli slaadi obbediscono al comando di uno slaad della morte, più per paura che per altro. Gli slaadi della morte sono un esempio di corruzione del caos puro da parte del male, piuttosto che vere incarnazioni del primo.

Combattimento

Nonostante la spaventosa efficacia delle sue armi naturali, uno slaad della morte apprezza l'utilizzo di un'arma magica se ne è in possesso.

Stordire (Str): Tre volte al giorno, uno slaad della morte può tentare di stordire il suo avversario con un attacco con una delle sue armi naturali. Se l'avversario fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21, rimane stordito per 1 round in aggiunta ai normali danni dell'attacco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Capacità magiche: A volontà: *animare oggetti, cerchio magico contro la legge, dissolvi la legge* (CD 19), *dito della morte* (CD 21), *frantumare* (CD 16), *identificare, individuazione del magico, invisibilità, martello del caos* (CD 18), *oscurità profonda, palla di fuoco* (CD 17), *paura* (CD 18), *vedere invisibilità, volare*; 3 volte al giorno: *cerchio di morte* (CD 20), *mantello del caos* (CD 22), *parola del caos* (CD 21); 1 volta al giorno: *implosione* (CD 23), *parola del potere accecare*. 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Uno slaad della morte può assumere qualunque forma umanoide come azione standard. In forma umanoide, uno slaad della morte non può usare le sue armi naturali (anche se uno slaad può equipaggiarsi con armi e armatura appropriate al suo aspetto). Uno slaad della morte rimane in una forma fino a che non sceglie di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma lo slaad ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

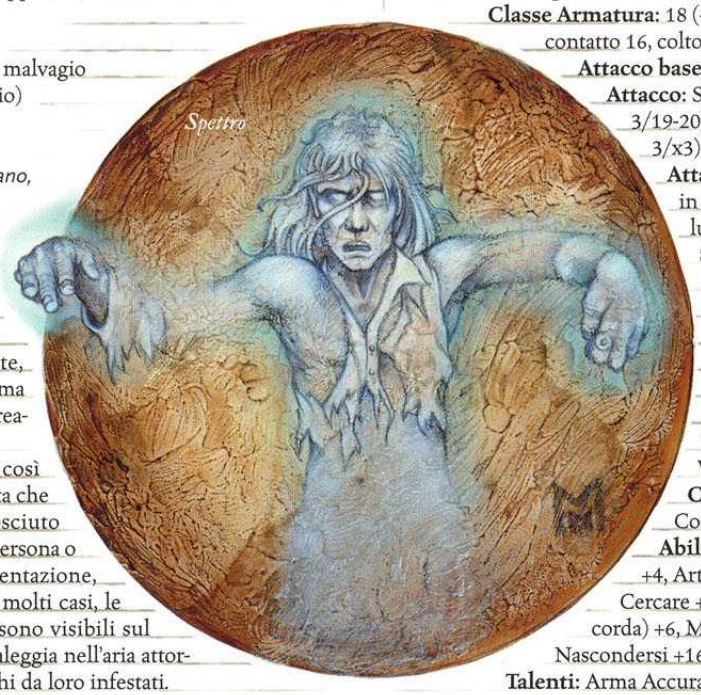
Evoca slaad **(Mag):** Due volte al giorno uno slaad della morte può tentare di evocare 1-2 slaadi rossi o blu con una probabilità

di successo del 60%, o 1-2 slaadi verdi con una probabilità di successo del 40%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 6° livello.

SPETTRO

Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita: 7d12 (45 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 24 m (perfetta)
Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/-
Attacco: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 più risucchio di energia)
Attacco completo: Tocco incorporeo +6 in mischia (1d8 più risucchio di energia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di energia, creare progenie
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, debolezza alla luce del sole, tratti dei non morti, aura innaturale
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +14, Cercare +12, Conoscenze (religioni) +12, Intimidire +12, Nascondersi +13, Osservare +14, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o sciame (6-11)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa entità ha l'aspetto umano, ma con un corpo diafano e debolmente luminoso.


Spettro

Gli spettri sono non morti incorporei che vengono spesso confusi con i fantasmi. Infestano i luoghi della loro morte, conservando il loro intelletto ma pervasi dall'odio per tutte le creature viventi.

Uno spettro ha un aspetto così simile a quello posseduto in vita che può essere facilmente riconosciuto da coloro che conoscevano la persona o ne avevano visto una rappresentazione, per esempio su un quadro. In molti casi, le tracce di una morte violenta sono visibili sul suo corpo. Il gelo della morte aleggia nell'aria attorno agli spettri e pervade i luoghi da loro infestati.

Uno spettro è all'incirca di taglia umana e privo di peso.

COMBATTIMENTO

Nel combattimento ravvicinato uno spettro attacca con il suo tocco che offusca la mente e risucchia l'energia vitale. Sfrutta appieno la sua natura incorporea, spostandosi attraverso muri, soffitti e pavimenti mentre attacca.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite da un attacco con il tocco incorporeo di uno spettro ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo ha una CD di 15. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Per ogni livello negativo così conferito, lo spettro ottiene 5 punti ferita temporanei.

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da uno spettro diventa uno spettro in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo dello spettro che li ha creati e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Aura innaturale (Sop): Gli animali, sia selvatici che domestici, possono percepire la presenza innaturale di uno spettro fino a una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno di loro volontà più di questa distanza e cadranno in preda al panico se obbligati a farlo; il panico perdurerà fintanto che rimarranno entro questo raggio.

Debolezza alla luce del sole (Str): Gli spettri sono completamente privi di potere nella luce solare naturale (non è sufficiente un incantesimo *luce diurna*) e rifuggono da essa. Uno spettro intrappolato nella luce solare non può attaccare e può compiere solo una singola azione di movimento o di attacco in un round.

SPIRITELLO

Gli spiritelli sono folletti eremiti. Si allontanano dalla loro vita isolata solo per combattere il male e l'abiezione e per proteggere la loro terra. Secondo le leggende gli spiritelli possono morire solo a causa di ferite o malattie.

COMBATTIMENTO

Gli spiritelli combattono i loro nemici con capacità magiche e armi di formato ridotto. Preferiscono le imboscate e altri trucchi simili al confronto diretto.

Abilità: Tutti gli spiritelli hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

GRIG

Folletto Minuscolo
Dadi Vita: 1/2 d6+1 (2 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +4 Des, +2 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +0/-11
Attacco: Spada corta +6 in mischia (1d3-3/19-20) o arco lungo +6 a distanza (1d4-3/x3)
Attacco completo: Spada corta +6 in mischia (1d3-3/19-20) o arco lungo +6 a distanza (1d4-3/x3)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Capacità magiche, violino
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 17
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 5, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 13, Car 14
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +4, Artista della Fuga +8, Ascoltare +3, Cercare +2, Intrattenere (strumenti a corda) +6, Muoversi Silenziosamente +8*, Nascondersi +16, Osservare +3, Saltare +3
Talenti: Arma Accurata, Schivare[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Gruppo (2-4), banda (6-11) o tribù (20-80)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale buono
Avanzamento: 1-3 DV (Minuscolo)
Modificatore di livello: +3

Questa minuscola creatura ha una testa, un torace e braccia umanoidi, mentre le ali, le antenne e le zampe sono quelle di un grillo.

I grig sono dispettosi e spensierati. Non hanno nessuna paura delle creature più grandi e si divertono a prenderle in giro. Le burle preferite consistono nel furto di cibo, nel crollo delle tende e nell'utilizzo di *ventriloquio* per far parlare gli oggetti.

I grig possono spiccare lunghi balzi. La loro pelle è blu pallido, i capelli verde foglia, le zampe pelose e marroni, e solitamente indos-

sano tuniche o panciotti a colori vivaci con bottoni ricavati da minuscole gemme.

Un grig è alto appena 45 cm e pesa circa 0,5 kg.

I grig parlano il Silvano. Alcuni parlano anche il Comune.

Combattimento

I grig sono combattenti feroci secondo lo standard degli spiritelli, e attaccano i nemici senza paura con arco e pugnale.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *camuffare se stesso, intralciare* (CD 13), *invisibilità* (solo su se stesso), *pirotecnica* (CD 14), *ventriloquio* (CD 13). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Violino (Sop): Un grig in ogni banda trasporta un minuscolo violino su misura per lui. Quando il violinista inizia a suonare, tutte le creature che non siano spiritelli in un raggio di 9 metri dallo strumento devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o essere soggetti a *danza irresistibile di Otto* fintanto che la musica continua. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: I grig hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

*Ottengono anche un bonus razziale di +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente in ambiente boschivo.

NIXIE

Folletto Piccolo (Acquatico)
Dadi Vita: 1d6 (3 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +0/-6
Attacco: Spada corta +4 in mischia (1d4-2/19-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d6/19-20)
Attacco completo: Spada corta +4 in mischia (1d4-2/19-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d6/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Charme su persone*
Qualità speciali: Anfibio, riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 16, *respirare sott'acqua*, empatia selvatica
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 7, Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 13, Car 18
Abilità: Addestrare Animali +8, Artigianato (uno qualsiasi) +5, Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Cercare +3, Intrattenere (canto) +7, Nascondersi +7*, Nuotare +6, Osservare +6, Percepire Intenzioni +5, Raggirare +8
Talenti: Arma Accurata, Schivare[B]
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Gruppo (2-4), banda (6-11) o tribù (20-80)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni (solo metallo o pietra); 50% oggetti (non pergamene)
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: +3

Nixie

Grig

Questa creatura sembra un piccolo elfo. Ha la pelle verde, mani e piedi palmati, orecchie a punta e grossi occhi d'argento.

I nixie sono spiritelli acquatici che abitano e proteggono antichi stagni e laghi. Sono ancora più timidi della maggior parte dei folletti e tendono a trattare gli intrusi con sospetto e ostilità.

Per la maggior parte sono snelli e graziosi, con una pelle verde pallido leggermente squamosa e capelli verde scuro. Le femmine spesso intrecciano gusci e file di perle nelle loro chiome e vestono mantelli intessuti di alghe. I maschi indossano fusciacche dello stesso materiale. I nixie preferiscono non abbandonare i loro laghi.

Un nixie è alto circa 1,2 metri e pesa approssimativamente 22,5 kg.

I nixie parlano l'Aquan e il Silvano. Alcuni parlano anche il Comune.

Combattimento

I nixie si affidano alla loro capacità *charme su persone* per scoraggiare i nemici, entrando in combattimento solo per proteggere se stessi e il loro territorio.

***Charme su persone* (Mag):** Un nixie può lanciare *charme su persone* tre volte al giorno come l'incantesimo (4° livello dell'incantatore). Coloro che ne subiscono l'effetto devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o essere soggetti a *charme* per 24 ore. Molte delle creature soggette a *charme* vengono sfruttate per compiere lavori pesanti, fare la guardia e altri onerosi servizi per la comunità dei nixie. Poco prima che l'effetto si esaurisca, il nixie accompagna via la creatura soggetta a *charme* e le ordina di allontanarsi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Anfibio (Str): Sebbene i nixie siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terraferma per un tempo indefinito.

***Respirare sott'acqua* (Mag):** Una volta al giorno un nixie può utilizzare *respirare sott'acqua* come l'incantesimo (12° livello dell'incantatore). Di solito i nixie concedono questo potere a quanti hanno reso soggetti a *charme*.

Empatia selvatica (Str): Questa capacità funziona come il privilegio di classe del druido, tranne che un nixie ha un bonus razziale di +6 alla prova.

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

*I nixie ottengono un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi quando sono sott'acqua.

PIXIE

Folletto Piccolo (Acquatico)
Dadi Vita: 1d6 (3 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-6
Attacco: Spada corta +5 in mischia (1d4-2/19-20) o arco lungo +5 a distanza (1d6-2/x3)
Attacco completo: Spada corta +5 in mischia (1d4-2/19-20) o arco lungo +5 a distanza (1d6-2/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, frecce speciali
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo, invisibilità superiore, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 15
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 7, Des 18, Cos 11, Int 16, Sag 15, Car 16
Abilità: Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Cavalcare +8, Cercare +9, Concentrazione +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +7
Talenti: Arma Accurata, Schivare[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Gruppo (2-4), banda (6-11) o tribù (20-80)
Grado di Sfida: 4 (5 con *danza irresistibile di Otto*)
Tesoro: Nessuna moneta; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale buono

Pixie

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: +4 (+6 con *danza irresistibile di Otto*)

Questo essere sembra un elfo molto piccolo, ma con orecchie più lunghe e ali di libellula.

I pixie sono allegri burloni che si divertono a far perdere la strada ai viandanti. Possono, tuttavia, montare a un livello di collera inaspettato quando hanno a che fare con creature malvagie.

Questi spiritelli amano sottrarre le ricchezze agli avari con degli scherzi. Non bramano il possesso di tesori per sé, ma li usano per schernire e ingannare le persone avide. Se la vittima delle burle di un gruppo di pixie dimostra di non essere tirchia o dà prova di possedere un buon senso dell'umorismo, i burloni possono concedere a lui solo di scegliere una ricompensa dal loro bottino.

I pixie indossano vestiti appariscenti, spesso con un cappello e scarpe dalla punta ricurva e appuntita.

Un pixie è alto circa 75 cm pesa approssimativamente 15 kg.

I pixie parlano il Silvano e il Comune, ma possono anche conoscere altri linguaggi.

Combattimento

I pixie, solitamente spensierati, attaccano ferocemente le creature malvagie e gli intrusi indesiderati. Sfruttano appieno la loro invisibilità e le altre capacità per bersagliare il nemico fino a farlo desistere.

Invisibilità superiore (Sop): Un pixie rimane invisibile anche quando attacca. Questa capacità è costante, ma il pixie può sopprimerla o ripristinarla come azione gratuita.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *confusione inferiore* (CD 14), *dissolvi magie, immagine permanente* (CD 19; solo elementi visivi e uditivi), *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del male, individuazione dei pensieri* (CD 15), *intralciare* (CD 15), *luci danzanti, metamorfosi* (solo su se stesso). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Un pixie su dieci può usare *danza irresistibile di Otto* (8° livello dell'incantatore) una volta al giorno.

Frecce speciali (Str): I pixie talvolta utilizzano frecce che non infliggono danni, ma possono cancellare la memoria o far addormentare una creatura.

Perdita di memoria: Un avversario colpito da questa freccia deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o perdere completamente la memoria. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2. Il soggetto conserva le abilità, i linguaggi e le caratteristiche di classe ma dimentica ogni altra cosa finché non riceve un incantesimo *guarigione* o la sua memoria non è ripristinata con *desiderio limitato, desiderio* o *miracolo*.

Sonno: Ogni nemico colpito da questa freccia, indipendentemente dai Dadi Vita, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere soggetto all'incantesimo *sonno*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2.

Personaggi pixie

Un personaggio pixie scambia il suo DV da folletto con il suo primo livello di classe, in questo modo un pixie stregone di 1° livello ha un d4 come Dado Vita, un bonus di attacco base di +0, i bonus ai tiri salvezza di uno stregone, i punti abilità e le abilità di classe dello stregone.

I personaggi pixie possiedono i seguenti tratti razziali.

– -4 alla Forza, +8 alla Destrezza, +6 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 al Carisma.

– Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 al tiro per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

– La velocità base sul terreno di un pixie è di 6 metri. È dotato anche di velocità di volare di 18 metri (buona).

– Visione crepuscolare.

– Abilità: I pixie hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

– Talenti razziali: Un pixie riceve Schivare come talento bonus.

– Bonus di armatura naturale +1.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità magiche.

– Qualità speciali (vedi sopra): Riduzione del danno 10/ferro freddo, invisibilità superiore, resistenza agli incantesimi pari a 15 + livelli di classe.

– Linguaggi automatici: Comune, Silvano. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Halfling.

– Classe preferita: Stregone.

– Modificatore di livello +4 (+6 se il pixie può usare *danza irresistibile di Otto*).

SQUARTATORE GRIGIO

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 10d10+70 (125 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +10/+20
Attacco: Morso +15 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: Morso +15 in mischia (2d6+6); 2 artigli +10 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, squartare 2d6+9
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +7, Vol +4
Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 24, Int 3, Sag 12, Car 8

Squartatore grigio

Abilità: Nascondersi +2, Osservare +10, Sopravvivenza +3
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Seguire Tracce, Spingere Migliorato
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +5 (gregario)

Questo grosso bipede ha la massa di un gigante. Presenta una struttura ricurva, un corpo grigio privo di peli e spalle ampie. Le braccia sono lunghe e muscolose, e le sue mani artigliate strisciano sul terreno mentre cammina. Sulla sua fronte inclinata si trovano sei piccoli occhi giallastri. La bocca è larga e possente, con un'ampia dentatura nera.

Bestiale e selvaggio, lo squartatore grigio è un predatore mortale che si trova nelle remote zone selvagge.

Si pensa che queste bestie siano composte da una muscolatura e un'ossatura particolarmente robuste, che garantiscono loro la forza e la resistenza di un gigante. Uno squartatore grigio è alto all'incirca 2,7 metri, nonostante la sua postura ingobbita, ed è largo 1,2 metri. Pesa approssimativamente 2.000 kg.

Alcuni ranger hanno riferito di avere visto degli squartatori sradicare alberi di 90 centimetri di diametro con le mandibole, per poi frantumarli in pochi minuti.

Gli squartatori grigi non sono mai in gruppo. Ognuna di queste creature asessuate genera un cucciolo e lo trasporta in una tasca per un breve periodo di tempo, trascorso il quale il giovane squartatore deve cavarsela da solo.

Una qualità unica dello squartatore grigio è la sua tendenza a legarsi, proteggere e provvedere ad un'altra creatura (o gruppo di creature) nativa del suo ambiente di origine. Questo strano comportamento sembra contraddire la sua natura per altri versi decisamente selvaggia, ma gli squartatori grigi sono stati trovati insieme a lupi, leoni, cavalli, belve distorcenti, orsigufo, unicorni, ippogrifi e occasionalmente anche gruppi umanoidi. Che venga o meno accettato, lo squartatore tenta sempre di rimanere piuttosto vicino, vegliando sulla sua creatura prescelta e fornendogli giornalmente un'offerta di carne. Non ferisce mai volontariamente le creature prescelte e si ritira se queste lo attaccano. Tuttavia, la maggior parte delle creature impara rapidamente ad apprezzare la vicinanza di un simile alleato, accettando e anche facendo affidamento sulla sua presenza.

COMBATTIMENTO

Uno squartatore grigio attacca per uccidere, sia per abbattere le prede che per proteggere se stesso o le creature prescelte. Quando caccia, talvolta tenta di nascondersi e aspetta che le prede passino a portata di mano.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, lo squartatore grigio deve colpire con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Squartare (Str): Uno squartatore grigio che vince una prova di lotta, dopo un attacco con il morso riuscito, riesce a trattenere un avversario, si avventa su di lui e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+9 danni.

Abilità: Gli squartatori grigi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare per i loro sei occhi dalla vista acuta.

STIRPEPLANARE

"Stirpeplanare" è un termine generico usato per indicare una persona le cui origini risalgano a un esterno, di solito un immondo o un celestiale.

Gli effetti di questo retaggio soprannaturale durano per diverse generazioni. Anche se non mostrano differenze evidenti, come nel caso dei mezzo-celestiali o dei mezzo-immondi, gli stirpeplanari hanno comunque alcune qualità speciali.

Le due specie descritte di seguito sono le più comuni. Gli aasimar sono umani che presentano tracce di sangue celestiale, mentre i tiefling annoverano nel proprio albero genealogico antenati immondi.

Non esiste un aasimar o un tiefling "tipico": queste razze non hanno una cultura o una società propria, e tendono invece a fondersi con quelle esistenti. Molti hanno una classe del personaggio.

AASIMAR

Aasimar, Combattente di 1° livello
Esterno Medio (Nativo)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 6 m in corazza a scaglie (4 quadretti); velocità base 9 m
Classe Armatura: 16 (+4 corazza a scaglie, +2 scudo pesante), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo: Spada lunga +2 in mischia (1d8+1/19-20) o balestra leggera +1 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Luce diurna*
Qualità speciali Scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +3, Cavalcare +1, Conoscenze (religioni) +1, Guarire +4, Osservare +3
Talenti: Iniziativa Migliorata
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente buono (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Aasimar

Tiefling

Stirpeplanare

Questa creatura sembra un umano dall'aspetto magnifico, con atteggiamenti calmi e sereni e una luminosità interna che risplende sul suo volto.

Gli aasimar, dotati di una scintilla sacra e soprannaturale, sono di solito alti, di bell'aspetto e piacenti. Alcuni hanno qualche tratto distintivo che lascia immaginare il loro retaggio, come i capelli argentei, gli occhi dorati o uno sguardo particolarmente penetrante.

La maggior parte degli aasimar è decisamente di allineamento buono. Combattono la malvagità e tendono a spingere il prossimo a prendere le decisioni più giuste. A volte riflettono gli aspetti più severi e vendicativi dei loro antenati, ma si tratta di casi rari. È difficile trovarli in posizioni di comando e vivono spesso come eremiti, dedicandosi completamente alla causa del bene. Altri sono meno fanatici e trovano quindi spazio nella società degli umani.

Combattimento

Gli aasimar in genere apprezzano le contese oneste e dirette. Contro un nemico particolarmente malvagio, tuttavia, combattono con ferma convinzione e fino alla morte.

Luce diurna **(Mag):** Gli aasimar possono usare l'incantesimo *luce diurna* una volta al giorno come se fosse stato lanciato da un incantatore di 1° livello o del loro livello del personaggio, a seconda di quale sia il più alto.

Abilità: Gli aasimar ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Il combattente aasimar presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di apportare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Personaggi aasimar

I personaggi aasimar possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Saggezza, +2 al Carisma.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un aasimar è di 9 metri.
– Scurovisione: Gli aasimar possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri.
– Abilità razziali: Gli aasimar ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare.
– Talenti razziali: Un aasimar ottiene talenti in base ai suoi livelli di classe.
– Attacchi speciali (vedi sopra): *Luce diurna*.
– Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5.
– Linguaggi automatici: Comune, Celestiale. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico, Silvano.
– Classe preferita: Paladino.
– Modificatore di livello +1.

TIEFLING

Tiefling, Combattente di 1° livello
Esterno Medio (Nativo)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3 cuoio borchiato, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo: Stocco +3 in mischia (1d6+1/18-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Oscurità*
Qualità speciali Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol -1
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 9, Car 6
Abilità: Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +5, Rapidità di Mano +1, Raggirare +4
Talenti: Arma Focalizzata (stocco)
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questa creatura sembra un umano, ma ha un comportamento vagamente inquietante e nei suoi occhi luccica una scintilla perversa. Un paio di corna corte crescono sulla sua fronte.

Perversi, deviati e inaffidabili, i tiefling tendono spesso a seguire le inclinazioni naturali dei loro antenati e a rispondere quindi al richiamo del male. Pochi finiscono per sfidare la propria natura, e chi di loro tenta di farlo deve comunque fare i conti con l'opinione della gente su di loro (se la loro origine è di dominio pubblico) o con la sensazione di malvagità soprannaturale che li accompagna ovunque vadano.

Al di là di quest'aura che molti trovano sgradevole, la maggior parte dei tiefling non è facile da distinguere dagli altri esseri umani. Alcuni hanno i denti appuntiti, gli occhi rossi, oppure emanano un leggero odore di zolfo, o addirittura hanno piedi caprini. Al mondo non esistono due tiefling uguali.

Nella maggior parte delle comunità umane i tiefling tendono a rimanere meno in vista possibile, e lavorano spesso come ladri, assassini o spie. A volte arrivano a ricoprire posizioni di potere, ma, quando la loro vera origine viene svelata, vengono immediatamente scacciati.

Combattimento

I tiefling amano agire di sotterfugio e rimanere nell'ombra, e sono anche molto astuti. Preferiscono tendere agguati ed evitare i combattimenti leali il più a lungo possibile.

Oscurità **(Mag):** I tiefling possono usare l'incantesimo *oscurità* una volta al giorno (livello dell'incantatore uguale ai livelli di classe).

Abilità: I tiefling ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Raggirare.

Il combattente tiefling presentato qui possiede i seguenti punteggi di caratteristica prima di apportare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Personaggi tiefling

I personaggi tiefling possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un tiefling è di 9 metri.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Abilità razziali: I tiefling ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Raggirare.
– Talenti razziali: Un aasimar ottiene talenti in base ai suoi livelli di classe.
– Attacchi speciali (vedi sopra): *Oscurità*.
– Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5.
– Linguaggi automatici: Comune, Infernale. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling, Nanico, Orchesco.
– Classe preferita: Ladro.
– Modificatore di livello +1.

STRANGOLATORE

Aberrazione Piccola
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 3 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: Scurovisione 18 m, rapidità

Strangolatore

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 13, Int 4, Sag 13, Car 7
Abilità: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Scalare +13
Talenti: Furtivo, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi Fulminei
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo); 7-12 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Una creatura giace appollaiata nell'oscurità, vicino al soffitto, in un angolo della stanza. Il suo corpo sembra quello di un halfling svestito con la carnagione maculata, ma le sue braccia sono incredibilmente lunghe e affusolate. Sibila, scoprendo denti lunghi e affilati, proprio un breve istante prima che le sue lunghe braccia schiocchino come una frusta.

Questi piccoli e crudeli predatori si celano sottoterra, dove afferrano qualsiasi preda di passaggio.

Il cranio, la spina dorsale e la cassa toracica dello strangolatore sono di osso, ma i suoi arti sono veri e propri tentacoli con giunture multiple di cartilagine. Si presenta con le gambe arcuate, e i suoi movimenti sembrano fluidi e peculiari.

Le mani e i piedi sono dotati di ventose spinose che permettono allo strangolatore di solcare quasi tutte le superfici. La creatura pesa circa 18 kg.

Gli strangolatori parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Uno strangolatore è solito appollaiarsi vicino al soffitto, spesso lungo intersezioni, arcate, pozzi o scale e saltare giù all'improvviso per attaccare la sua preda.

Uno strangolatore attacca creature di quasi tutte le taglie, ma preferisce una preda solitaria della sua taglia o più grande. Un esemplare molto affamato può attaccare un gruppo, ma attende per afferrare la creatura che chiude la fila.

Gli strangolatori sono avidi. I personaggi scaltri che ne localizzino uno prima che attacchi, potrebbero riuscire a corromperlo con cibo e interrogarlo sui dintorni della sua tana.

Stritolare (Str): Uno strangolatore infligge 1d3+3 danni con una prova di lotta effettuata con successo contro creature di taglia Grande o inferiore. Poiché afferra le sue vittime per il collo, una creatura tra le grinfie dello strangolatore non può parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, lo strangolatore deve colpire un avversario di taglia Grande o inferiore con un tentacolo. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare. Gli strangolatori ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di lotta, già conteggiato nella tabella delle statistiche.

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.

Abilità: Gli strangolatori ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciati.

STREGA

Le streghe sono orribili creature il cui amore per il male è pari solo alla loro bruttezza.

Benché spesso complottino e facciano piani per ottenere potere o qualche scopo malevolo, sembra che le streghe spesso compiano atti malvagi per il semplice gusto di farlo. Possono usare la loro magia oscura e la loro conoscenza di cose letali per servire un essere malvagio più potente, ma raramente sono fedeli. Possono rivoltarsi contro il loro padrone se vedono una possibilità di ottenere potere per se stesse.

Per quanto le streghe siano diverse tra loro per aspetto e modi, hanno molte cose in comune. Tutte assumono le sembianze di vecchie rugose le cui forme contorte mostrano il loro grande potere e la loro prontezza. Nonostante i loro volti siano solcati dalle rughe e abbruttiti dalla crudeltà, i loro occhi brillano di malvagità e astuzia. Le loro unghie lunghe hanno la forza dell'acciaio e sono affilate come lame.

Le streghe parlano il Gigante e il Comune.

COMBATTIMENTO

Le streghe sono terribilmente forti. Sono naturalmente resistenti agli incantesimi e possono lanciare magie a loro volta. Le streghe spesso si riuniscono per formare delle congreghe. Una congrega, che in genere comprende una strega di ogni tipo, può usare poteri che vanno al di là di quelli di un singolo membro.

ANNIS

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +7/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d6+7)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d6+7) e morso +8 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, artigliare 1d6+7, squartare 2d6+10, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 2/contundente, scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 19
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For 25, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 13, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Camuffare +0 (+2 recitazione), Diplomazia +2, Intimidire +2, Nascondersi +5, Osservare +10, Raggirare +8
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Tempra Possente

Ambiente: Paludi fredde
Organizzazione: Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a una donna anziana, ma incredibilmente alta. Ha la pelle blu scuro e luridi capelli neri.

La temuta annis potrebbe essere la più terrificante delle streghe. Una annis in genere usa la sua capacità *camuffare se stesso* per assumere l'aspetto di un umano eccezionalmente alto, un gigante o un ogre.

Una annis è alta circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 162 kg.

Combattimento

Benché siano fisicamente potenti, queste streghe non amano fare dei banali assalti, ma preferiscono cercare di dividere e confondere i loro nemici prima di combattere. Amano fingere di essere popolani o nobili in modo da indurre nelle loro vittime un falso senso di sicurezza prima di attaccarle.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, una annis deve colpire un avversario di taglia Grande o inferiore con un attacco con gli artigli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +13 in mischia, 1d6+7 danni. Una annis può attaccare un avversario in lotta con entrambi gli artigli senza penalità.

Squartare (Str): Una annis che colpisca con entrambi gli attacchi con gli artigli si avventa sull'avversario e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+10 danni extra.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *camuffare se stesso, nube di nebbia.* 8° livello dell'incantatore.

Strega verde

STREGA MARINA

Umanoide mostruoso Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+7
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d4+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Aspetto spaventoso, occhio malvagio
Qualità speciali: Anfibio, resistenza agli incantesimi 14
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 14
Abilità: Artigianato o Conoscenze (una qualsiasi) +3, Ascoltare +6, Nascondersi +4, Nuotare +12, Osservare +6
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a una donna anziana. La sua pelle è malaticcia e gialla, ed è coperta da verruche e piaghe purulente. I suoi lunghi capelli luridi sembrano alghe marine in putrefazione.

La strega marina, forse la più spregevole delle streghe, si trova nelle acque dei mari o dei laghi molto grandi.

Una strega marina è più o meno della stessa altezza e dello stesso peso di una donna.

Combattimento

Le streghe marine non sono subdole e preferiscono un approccio diretto al combattimento. In genere, rimangono nascoste finché non riescono a colpire con il loro aspetto spaventoso il maggior numero di avversari possibile.

Aspetto spaventoso (Sop): La vista di una strega marina è così rivoltante che chiunque (ad eccezione di un'altra strega) vi posi gli occhi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere istantaneamente indebolito, subendo 2d6 danni alla Forza. Questi danni non possono ridurre il punteggio di Forza di una vittima sotto a 0, ma chiunque arrivi a Forza 0 è indifeso. Le creature influenzate da questo potere o che effettuano con successo il tiro salvezza non possono nuovamente subire l'aspetto spaventoso della stessa strega per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Occhio malvagio (Sop): Tre volte al giorno, una strega marina può lanciare il suo sguardo crudele su qualunque creatura singola in un raggio di 9 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o essere frastornato per tre giorni, anche se *rimuovi maledizione* o *dissolvi magie* permettono di riacquistare la lucidità più in fretta. Inoltre, una creatura soggetta a questo effetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o morire per la paura. Le creature con immunità agli effetti della paura non sono influenzate dall'occhio malvagio della strega marina. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Anfibio (Str): Sebbene le streghe marine siano creature acquatiche, possono sopravvivere sulla terraferma per un tempo indefinito.

Abilità: Una strega marina possiede un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per eseguire un'azione speciale o per evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

STREGA VERDE

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 22 (+1 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +9/+13
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d4+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, debolezza, imitare
Qualità speciali: Scurovisione 27 m, resistenza agli incantesimi 18
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 12, Int 13, Sag 13, Car 14
Abilità: Artigianato o Conoscenze (qualsiasi) +7, Ascoltare +11, Concentrazione +7, Nascondersi +9, Nuotare +12, Osservare +11
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento, Tempra Possente
Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una donna molto anziana. Ha una carnagione verdastra e capelli scuri e annodati che sembrano quasi rami aggrovigliati.

Le streghe verdi si possono trovare nelle paludi desolate e nelle foreste oscure.

Una strega verde è più o meno della stessa altezza e dello stesso peso di una donna.

Combattimento

Le streghe verdi preferiscono attaccare da un punto nascosto, in genere dopo aver distratto il nemico. Spesso si servono della scurovisione per attaccare nelle notti senza luna.

Capacità magiche: A volontà: *camuffare se stesso, invisibilità, linguaggi, luci danzanti, passare senza tracce, respirare sott'acqua, suono fantasma* (CD 12). 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Debolezza (Sop): Le streghe verdi possono indebolire il nemico compiendo uno speciale attacco di contatto. L'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire 2d4 danni alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Imitare (Str): Le streghe verdi possono imitare i suoni di quasi tutti gli animali che si trovano vicino ai loro rifugi.

Abilità: Una strega verde possiede un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per eseguire un'azione speciale o per evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

CONGREGA DI STREGHE

Di tanto in tanto, un terzetto di streghe si riunisce in una congrega. In genere, questa blasfema trinità comprende una strega di ciascun tipo, ma non sempre.

Combattimento

In combattimento, le streghe di una congrega si affidano all'inganno e alle loro capacità magiche rafforzate.

Una congrega di streghe è all'80% delle volte protetta da 1d8 ogre e 1d4 giganti malvagi che eseguono i loro ordini. Questi servitori sono spesso camuffati per mezzo di un incantesimo *velo* per sembrare meno minacciosi e vengono inviati come spie. Questi servitori spesso (60%) portano con sé pietre magiche conosciute come *occhi della strega* (vedi sotto).

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *animare morti, controllare tempo atmosferico, gabbia di forza, metamorfosi, miraggio arcano* (CD 18), *scagliare maledizione* (CD 17), *sogno, velo* (CD 19), *visione, vuoto mentale*. 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate su un punteggio di Carisma 16. Per utilizzare una di queste capacità (che richiede un'azione di round completo), tutte e tre le streghe devono trovarsi entro 3 metri l'una dall'altra, e devono partecipare tutte e tre.

Una volta al mese, una congrega che non possiede un *occhio della strega* può crearne uno da una gemma del valore di almeno 20 mo (vedi sotto).

Occhio della strega

Un *occhio della strega* è una gemma magica creata da una congrega. Non sembra niente di più di una pietra semipreziosa, ma una *gemma della visione* o un altro effetto simile rivela che è un occhio separato dal corpo. Spesso un *occhio della strega* viene indossato come un anello, una spilla o un altro gioiello. Ognuna delle tre streghe che hanno creato l'*occhio della strega* può vedervi attraverso quando vuole, fino a quando la gemma si trova sullo stesso piano di esistenza della strega. Un *occhio della strega* ha durezza 5 e 10 punti ferita. Se un *occhio della strega* viene distrutto, infligge 1d10 danni a ciascun membro della congrega e rende accecata la strega che ha subito il danno maggiore per 24 ore.

Strega notturna

STREGA NOTTURNA

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 22 (+1 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +8/+12
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+6 più malattia)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+6 più malattia)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, tormentare sogni
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, immunità al fuoco, al freddo, allo charme, al *sonno* e alla paura, resistenza agli incantesimi 25
Tiri salvezza: Temp +12*, Rifl +9*, Vol +10*
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 12
Abilità: Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cavalcare +12, Concentrazione +15, Diplomazia +5, Intimidire +14, Osservare +15, Percepire Intenzioni +13, Raggirare +12, Sapienza Magica +11
Talenti: Allerta, Combattere in Sella, Incantare in Combattimento
Ambiente: Grigie Distese dell'Ade
Organizzazione: Solitario, in sella (1 su un incubo) o congrega (3 su incubi)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 9-16 DV (Media)
Modificatore di livello: -

Questo essere sembra una donna di aspetto brutto e ripugnante. La sua pelle è di color viola bluastro, come il colore di una ferita profonda, coperta di verruche, di vesciche e di piaghe purulenti. Ha capelli neri e

stopposi, con denti gialli e affilati. Gli occhi bruciano come carboni ardenti e sprigionano un intenso fulgore rosso.

Le streghe notturne, senza pietà e di indole malvagia, sono creature del piano dell'Ade alla perenne ricerca delle carni e delle anime di uomini e di donne innocenti.

Una strega notturna ha circa la stessa altezza e peso di una donna.

Le streghe notturne parlano l'Abissale, il Celestiale, il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Le streghe notturne attaccano a vista le creature buone, se le probabilità di successo sono a loro favore.

Questi mostri squarciano armature e carne con i loro denti letali. Amano usare *sonno* per poi strangolare coloro che ne sono sopraffatti.

Le armi naturali di una strega notturna, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno. Le sue armi naturali devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Malattia (Str): Febbre demoniaca - morso, Tempra CD 18, periodo di incubazione 1 giorno, 1d6 danni Cos. Ogni giorno di malattia, nel caso di un tiro salvezza fallito, la creatura influenzata deve superare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o perdere 1 punto di Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *dardo incantato, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del magico, individuazione del male, individuazione della legge, metamorfosi* (solo su se stesso), *raggio di indebolimento* (CD 12), *sonno* (CD 12). 8° livello dell'incantatore. Una strega notturna può usare *forma eterea* a volontà (16° livello dell'incantatore) fino a quando possiede la sua *pietra del cuore* (vedi sotto). Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tormentare sogni (Sop): Le streghe notturne possono entrare nei sogni degli individui caotici o malvagi grazie a uno speciale talismano, la cosiddetta *pietra del cuore*, che consente loro di divenire eteree e poi librarsi sopra la creatura. Una volta che la strega ha invaso i sogni di qualcuno, cavalca sulla schiena della vittima fino all'alba. La strega tormenta il sonno della vittima e quest'ultima, al suo risveglio, perde 1 punto di Costituzione. Soltanto un'altra creatura eterea può fermare queste intrusioni notturne, affrontando e sconfiggendo la strega.

PIETRA DEL CUORE

Tutte le streghe notturne indossano un talismano conosciuto come *pietra del cuore*, in grado di guarire all'istante qualsiasi malattia contratta dal possessore. La *pietra del cuore* inoltre conferisce un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza (questo bonus è incluso nella tabella delle statistiche). Una strega notturna che perde questo gioiello non può più assumere *forma eterea* fino a quando non ne costruisce un altro (ciò richiede un mese). Creature diverse dalla strega possono beneficiare dei poteri della *pietra del cuore*, ma il talismano va in frantumi dopo dieci usi (ogni malattia guarita o tiro salvezza influenzato conta come un uso) e non consente di assumere *forma eterea* a un possessore che non sia la strega notturna. Se venduta, una *pietra del cuore* vale 1.800 mo.

TARRASQUE

Bestia magica Colossale
Dadi Vita: 48d10+594 (858 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 35 (-8 taglia, +3 Des, +30 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 32
Attacco base/Lotta: +48/+81
Attacco: Morso +57 in mischia (4d8+17/18-20/x3)
Attacco completo: Morso +57 in mischia (4d8+17/18-20/x3) e 2 corna +52 in mischia (1d10+8) e 2 artigli +52 in mischia (1d12+8) e colpo di coda +52 in mischia (3d8+8)
Spazio/Portata: 9 m/6 m
Attacchi speciali: Critico aumentato, presenza terrificante, afferrare migliorato, avventarsi, inghiottire
Qualità speciali: Carapace, Riduzione del danno 15/epico, immunità al fuoco, al veleno, alle malattie, al risucchio di energia e ai danni alle caratteristiche, rigenerazione 40, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 32
Tiri salvezza: Temp +38, Rifl +29, Vol +20
Caratteristiche: For 45, Des 16, Cos 35, Int 3, Sag 14, Car 14
Abilità: Ascoltare +17, Cercare +9, Osservare +17, Sopravvivenza +14 (+16 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza (6), Schivare, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 20
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 49 o più DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questo bipede squamoso sembra alto quasi come un edificio a cinque piani. Ha la postura di un uccello rapace, molto inclinato in avanti e sfrutta la potente coda sferzante per mantenere l'equilibrio. Ha due corna sulla testa e uno spesso carapace riflettente sul dorso.

Il leggendario tarrasque (fortunatamente ne esiste uno solo) è forse il mostro più spaventoso in assoluto (eccezion fatta per i draghi più grandi). Nessuno può prevedere quando e dove la creatura colpirà ancora.

La posizione della tana del tarrasque è un mistero, e la bestia rimane in letargo la maggior parte del tempo. Il suo torpore letargico di solito dura 6d4 mesi prima che lasci la sua tana per una breve battuta di caccia della durata di 1d3 giorni. Una volta ogni dieci anni circa, il mostro è particolarmente attivo, e resta sveglio per 1d2 settimane. Successivamente cade in catalessi per almeno 4d6 anni, a meno che non venga disturbato.

Tarrasque

Illus. di C. Critchlow

Quando è attivo, il tarrasque è una perfetta macchina per distruggere. Infuria sulle terre circostanti divorando ogni cosa sul suo cammino, incluse piante, animali, umanoidi e persino città. Niente è al sicuro, e intere comunità preferiscono darsi alla fuga piuttosto che affrontare il suo potere.

Molte leggende circondano le origini e la ragion d'essere del tarrasque. Alcuni sostengono che si tratti di un abominio creato da antiche divinità dimenticate per punire tutta la natura, mentre altri parlano di una congiura tra maghi malvagi o spietate potenze elementali. Queste storie non sono altro che supposizioni, e la vera natura della creatura resterà probabilmente un mistero. Il tarrasque non ha l'abitudine di dare spiegazioni, ed è raro che lasci qualche testimone in vita lungo il suo percorso.

Il tarrasque è lungo 21 metri, alto 15 metri e pesa circa 130 tonnellate.

Il tarrasque non è in grado di parlare.

COMBATTIMENTO

Il tarrasque attacca con gli artigli, i denti, le corna e la coda.

Le armi naturali del tarrasque devono essere considerate epiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Critico aumentato (Str): Il morso del tarrasque minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 18-20, infliggendo danni triplicati se il colpo critico va a segno.

Presenza terrificante (Sop): Il tarrasque può ispirare terrore caricando o attaccando. Le creature soggette devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 36 o essere scosse, rimanendo in tale stato per tutto il tempo in cui rimangono entro 18 metri dal tarrasque. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il tarrasque deve colpire un avversario Enorme o di taglia più piccola con un attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può tentare di inghiottirlo nel round successivo.

Avventarsi (Str): Una volta al minuto il tarrasque, che normalmente si muove con lentezza, può muoversi a una velocità di 45 metri.

Inghiottire (Str): Il tarrasque può provare a inghiottire un avversario afferrato di taglia Enorme o inferiore effettuando con successo una prova di lotta. Una volta all'interno, l'avversario subisce 2d8+8 danni da schiacciamento più 2d8+6 danni da acido per round a causa dei succhi gastrici del tarrasque. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga infliggendo 50 danni all'apparato digerente del mostro (CA 25). Una volta che si è liberata, l'azione dei muscoli richiude il buco; un altro avversario inghiottito deve aprirsi la propria via di fuga.

Le interiora del tarrasque possono contenere 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie e 128 Piccole o 512 Minuscole o di taglia inferiore.

Carapace (Str): Il carapace simile a una corazza del tarrasque è eccezionalmente resistente e altamente riflettente, e devia tutti i raggi, le linee, i coni e persino gli incantesimi *dardo incantato*. C'è una probabilità del 30% che ciascuno di questi effetti sia riflesso addosso a chi lo ha prodotto; diversamente, è semplicemente negato. Il tiro per la riflessione va effettuato prima di tirare per il superamento della resistenza agli incantesimi della creatura.

Rigenerazione (Str): Nessuna forma di attacco infligge danni letali al tarrasque. Esso si rigenera anche se fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo *disintegrazione* o un effetto mortale. Se il tarrasque fallisce il suo tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto che l'avrebbe ucciso istantaneamente (come quelli menzionati sopra), l'incantesimo o l'effetto invece infligge danni non letali pari al normale totale di punti ferita della creatura +10 (o 868 pf). È immune agli effetti che producono ferite incurabili o sanguinanti, come la putrefazione della mummia, una spada con la capacità speciale di ferimento o la capacità di ferite maledette di un golem di argilla. Il tarrasque può essere eliminato in maniera definitiva solo aumentando il suo totale di danni non letali fino al suo normale totale di punti ferita +10 (o 868 pf) e usando un incantesimo *desiderio* o *miracolo* per farlo restare morto.

Se il tarrasque perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 1d6 minuti (ciò che è stato tagliato via muore e si decompone normalmente). La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

Abilità: Il tarrasque ha un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

TENDRICULOS

Vegetale Enorme
Dadi Vita: 9d8+54 (94 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, -1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+23
Attacco: Morso +13 in mischia (2d8+9) e 2 viticci +8 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: Morso +13 in mischia (2d8+9) e 2 viticci +8 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, paralisi, inghiottire
Qualità speciali: Visione crepuscolare, tratti dei vegetali, rigenerazione 10
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 28, Des 9, Cos 22, Int 3, Sag 8, Car 3
Abilità: Ascoltare +1, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +9, Osservare +1
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Furtivo, Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Tendriculos

Questa creatura appare come un fitto groviglio di vegetazione sorretto da rami e viticci. La massa possiede un'enorme apertura piena di "denti" formati da rami taglienti e lunghe spine.

Il tendriculos è un vegetale che potrebbe essere stato mutato da una magia perversa, o potrebbe aver avuto origine su un altro piano di esistenza, o forse entrambe le teorie sono vere.

Il tendriculos può sollevarsi fino ad un'altezza di 4,5 metri. Pesa approssimativamente 1.750 kg.

Il tendriculos è principalmente noto per la sua capacità di far crescere il suo corpo vegetale con estrema rapidità. Intere foglie nuove e tralci appaiono in pochi minuti. Il tendriculos riesce a creare que-

sto effetto divorando ingenti quantità di carne.

Gli animali e altre creature vegetali sono innervositi dalla presenza di un tendriculos; lo evitano, come fanno con qualunque posto da lui visitato nelle ultime 24 ore.

COMBATTIMENTO

Mentre va in cerca di prede attraverso fitte foreste o attende in zone boschive (con l'aspetto di un innocente mucchio di foglie), il tendriculos attacca selvaggiamente, senza mostrare paura. Tenta di inghiottire quanta più carne può nel minor tempo possibile.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il tendriculos deve colpire una creatura di almeno una taglia più piccola rispetto a lui con un attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può cercare di inghiottirlo nel round successivo.

Un tendriculos può anche usare la sua capacità di afferrare migliorato con un attacco di viticcio. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario, lo solleva e lo trasferisce alla bocca come azione gratuita, infliggendo automaticamente danni da morso.

Inghiottire/Paralisi (Str): Un tendriculos può tentare di inghiottire un avversario afferrato effettuando con successo una prova di lotta. Una volta dentro l'intrico di vegetali, l'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o essere paralizzato per 3d6 round dai succhi gastrici del tendriculos, subendo 2d6 danni da acido per round. Un nuovo tiro salvezza va effettuato per ogni round all'interno del vegetale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Una creatura ingoiata che eviti di restare paralizzata può risalire la massa vegetale superando una prova di lotta. Questo lo riporta all'altezza della bocca del vegetale, dove deve superare un'altra prova di lotta per liberarsi. Una creatura inghiottita può anche aprirsi una via di fuga usando un'arma tagliente o perforante leggera per infliggere 25 danni alle interiora del tendriculos (CA 14). Una volta che la creatura è uscita, la capacità di rigenerazione del vegetale richiudono il buco; un altro avversario inghiottito deve aprirsi una via di fuga da capo.

Le interiora di un tendriculos Enorme possono contenere 2 creature Grandi, 8 Medie, 32 Piccole, 128 Minuscole o 512 Minute o inferiori.

Rigenerazione (Str): Armi contundenti e acido infliggono danni normali al tendriculos.

Un tendriculos che perda una parte del corpo può farla ricrescere in 1d6 minuti. La porzione tagliata può essere riattaccata al mucchio istantaneamente attraverso la semplice applicazione.

TESTUGGINE DRAGONA

Drago Enorme (Acquatico)
Dadi Vita: 12d12+60 (138 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +17 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 25
Attacco base/Lotta: +12/+28
Attacco: Morso +18 in mischia (4d6+8)
Attacco completo: Morso +18 in mischia (4d6+8) e 2 artigli +13 in mischia (2d8+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, ghermire, capovolgere
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +8, Vol +9
Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 21, Int 12, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +16, Cercare +16, Diplomazia +3, Intimidire +16, Nascondersi +7*, Nuotare +21, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Sopravvivenza +16 (+18 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Ghermire, Incalzare, Spingere Migliorato
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 13-24 DV (Enorme); 25-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Testuggine dragona

Questa enorme creatura ha un guscio grande e affusolato, con sporgenze seghettate. Da un'estremità del guscio emerge un lungo collo che termina in una testa crestata con mascelle affilate. Da alcune cavità sui lati del guscio partono delle pinne munite di artigli, mentre sul retro serpeggia una lunga coda.

Le testuggini dragone sono tra le più belle, imponenti e temute creature marine. Le mandibole letali, il soffio bollente e l'inclinazione a capovolgere le imbarcazioni le rendono spaventose agli occhi dei marinai. Una testuggine dragona che affiora in superficie viene a volte scambiata per il riflesso del sole o della luna sull'acqua. Lo spesso guscio verde scuro è pressappoco dello stesso colore delle acque profonde in cui ama nascondersi, e le luminescenze argentee che lo ricoprono assomigliano allo scintillio della luce sull'acqua. Le zampe, la coda e la testa della testuggine sono verde chiaro, percorse da riflessi dorati. Una testuggine dragona adulta può misurare da 6 a 9 metri dalla testa alla coda, con un guscio da 4,5 a 7,5 metri di diametro, e pesare da 12 a 48 tonnellate.

Le testuggini dragone parlano l'Aquan, il Draconico e il Comune.

COMBATTIMENTO

Le testuggini dragone sono feroci combattenti e di solito attaccano qualsiasi creatura minacci il loro territorio o sembri un potenziale spuntino.

Arma a soffio (Sop): Nube di vapore surriscaldato alta 6 metri, larga 7,5 metri e lunga 15 metri, una volta ogni 1d4 round, 12d6 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza; efficace sia sott'acqua che in superficie. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capovolgere (Str): Una testuggine dragona immersa che salga in superficie sotto una nave o una barca di lunghezza pari o inferiore ai 6 metri la capovolge il 95% delle volte. Ha una probabilità del 50% di capovolgere un'imbarcazione dai 6 ai 18 metri di lunghezza e una probabilità del 20% di capovolgerne una di lunghezza superiore ai 18 metri.

Abilità: Una testuggine dragona possiede un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per eseguire un'azione speciale o per evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

*Le testuggini dragone ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando sono immerse.

THOQQUA

Elementale Medio (Extraplanare, Fuoco, Terra)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m

Illus. di T. Lockwood

Classe Armatura: 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Schianto +4 in mischia (1d6+3 più 2d6 da fuoco)
Attacco completo: Schianto +4 in mischia (1d6+3 più 2d6 da fuoco)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Calore, bruciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, percezione tellurica 18 m, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +3, Sopravvivenza +3
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Piano Elementale del Fuoco
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Thoqqua

Questa creatura ha un sinuoso corpo segmentato come quello di un lombrico. L'intero corpo pulsa di arancione chiaro per il calore.

Il thoqqua è un mostro vermiforme con un corpo abbastanza caldo da fondere la roccia solida. Ha un temperamento rabbioso e imprevedibile. Sebbene nativo del Piano Elementale del Fuoco, è anche conosciuto per la sua presenza sul Piano Elementale della Terra.

Un thoqqua trascorre la maggior parte del suo tempo scavando attraverso la roccia alla ricerca di minerali da mangiare. Quando scava lascia dietro di sé un tunnel utilizzabile, anche se di piccole dimensioni e con pareti ustionanti.

Un thoqqua ha un diametro di 30 cm ed è lungo da 1,2 a 1,5 metri. Pesa circa 100 kg.

COMBATTIMENTO

Quando un thoqqua viene disturbato, il suo primo istinto è di attaccare. La sua tattica preferita consiste nel balzare direttamente addosso al nemico, emergendo di colpo dalla roccia o arrotolando il suo corpo e scattando come una molla (considerarla come una carica, anche se il thoqqua non ha bisogno di muoversi per 3 metri prima di attaccare).

Calore (Str): Il solo contatto con un thoqqua infligge automaticamente 2d6 danni da fuoco.

Bruciare (Str): Quando un thoqqua colpisce con il suo attacco di schianto, l'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 o prendere fuoco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le fiamme bruciano per 1d4 round se non vengono spente prima. La creatura che sta bruciando può usare un'azione di round completo per spegnere le fiamme (vedi "Prendere fuoco", pagina 304 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

TITANO

Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 20d8+280 (370 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m in mezza armatura (8 quadretti); velocità base 18 m
Classe Armatura: 38 (-2 taglia, +19 naturale, +11 *mezza armatura+4*), contatto 8, colto alla sprovvista 38
Attacco base/Lotta: +20/+44
Attacco: *Martello da guerra in adamantio+3* Mastodontico +37 in mischia (4d6+27/x3) o *giavellotto+3* +22 a distanza (2d6+19) o schianto +34 (1d8+16)
Attacco completo: *Martello da guerra in adamantio+3* Mastodontico +37/+32/+27/+22 in mischia (4d6+27/x3) o *giavellotto+3* +22 a distanza (2d6+19) o 2 schianti +34 (1d8+16)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Arma sovrabbondante, capacità magiche
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/legale, scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 32
Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +13, Vol +21
Caratteristiche: For 43, Des 12, Cos 39, Int 21, Sag 28, Car 24
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +28, Ascoltare +32, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +28, Concentrazione +37, Conoscenze (una qualsiasi) +28, Diplomazia +11, Equilibrio +7, Guarire +20, Intimidire +32, Intrattenere (oratoria) +30, Nuotare +16, Osservare +32, Percepire Intenzioni +32, Raggirare +19, Saltare +38, Sapienza Magica +17, Scalare +22, Sopravvivenza +9 (+11 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*catena di fulmini*), Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Incalzare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Ambiente: Foreste Olimpie di Arborea
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 21
Tesoro: Doppio dello standard più *mezza armatura+4* e *martello da guerra in adamantio+3* Mastodontico
Allineamento: Sempre caotico (qualsiasi)
Avanzamento: 21-30 DV (Enorme); 31-60 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un umano gigantesco di grande forza fisica ed estrema bellezza. Porta un enorme martello da guerra. Sembra molto allegro e sicuro di sé.

I titani sono esseri statuari di proporzioni epiche. Possiedono menti acute e corpi poderosi. Molti provengono dal piano di Arborea.

I titani prediligono pesanti armature forgiate in stile antico. Indossano gioielli rari e preziosi e di solito si preoccupano di apparire belli e potenti.

I titani sono maestri del loro destino, selvaggi e caotici. Sono più vicini alle sorgenti della vita dei semplici mortali e per questo hanno una maggiore pienezza esistenziale. Sono soggetti a emozioni più pronunciate di quelle degli umani e possono sperimentare attacchi d'ira potenti come quelli degli dei. Molti titani sono potenti servitori del bene, ma nelle ere passate la razza dei titani si è ribellata alle divinità stesse, e un certo numero di titani si è volto al male.

Un titano malvagio è un tiranno indomabile che spesso spadroneggia su interi reami di mortali.

Un titano è alto circa 7,5 metri e pesa approssimativamente 7.000 kg.

I titani parlano l'Abissale, il Comune, il Celestiale, il Draconico e il Gigante.

COMBATTIMENTO

I titani possono dare il via alla distruzione con i loro massicci martelli da guerra, a cui talvolta ci si riferisce come a "magli dei titani". In aggiunta al loro considerevole valore in battaglia, i titani sono dotati di grande velocità e

Titano

Titano illus. di J. Jarvis

notevoli poteri magici.

Le armi naturali di un titano, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Arma sovrabbondante (Str): Un titano impugna un grosso martello da guerra a due teste (abbastanza grande per le creature Mastodontiche) senza penalità.

Capacità magiche: A volontà: *blocca mostri* (CD 22), *catena di fulmini* (CD 23), *charme sui mostri* (CD 21), *cura ferite critiche* (CD 21), *dissolvi magie superiore, epurare invisibilità, immagine persistente* (CD 22), *invisibilità, levitazione, metamorfosi* (solo forme umanoidi, durata 1 ora), *tempesta di fuoco* (CD 24); 3 volte al giorno: *evoca alleato naturale IX, forma eterea, parola del caos* (CD 22). 1 volta al giorno: *labirinto, portale, sciame di meteore* (CD 26). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

In aggiunta, i titani di allineamento buono o neutrale possono usare le seguenti capacità magiche aggiuntive: A volontà: *luce diurna, punizione sacra* (CD 21), *rimuovi maledizione* (CD 21); 1 volta al giorno: *ristorare superiore*. 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

I titani di allineamento malvagio possono usare le seguenti capacità magiche aggiuntive: A volontà: *influenza sacrilega* (CD 21), *oscurità profonda, scagliare maledizione* (CD 21); 1 volta al giorno: *mano stritolatrice di Bigby* (CD 26). 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tattiche round per round

I titani amano il combattimento e generalmente combattono corpo a corpo con gli avversari. Se questo si rivela inefficace, arretrano rapidamente e tempestano il nemico di capacità ed effetti magici. Grazie al talento Capacità Magica Rapida, un titano può usare *catena di fulmini* come azione gratuita e attaccare frequentemente in mischia mentre scatena questa capacità allo stesso tempo.

Prima della battaglia: Epurare invisibilità o *invisibilità.*

1° round: Carica e tentativo di spezzare l'arma dell'avversario più pericoloso. Scagliare *catena di fulmini* contro gli avversari che si tengono in disparte dallo scontro.

2° round: Attacco completo contro l'avversario disarmato, e scagliare *catena di fulmini* contro gli altri avversari.

3° round: Indietreggiare rispetto al primo avversario e usare *labirinto* o *sciame di meteore* su qualsiasi incantatore che stia creando problemi.

4° round: Spezzare l'arma del secondo combattente più efficace, o usare *dissolvi magie superiore* su tutti gli avversari vicini.

5° round: Attacco completo contro qualsiasi avversario vicino, o usare *tempesta di fuoco*. Usare un'altra *catena di fulmini* rapida se i nemici sembrano veramente pericolosi.

Un titano di solito conserva le sue capacità *portale* e *forma eterea* per fuggire da uno scontro che si sta volgendo al peggio.

TOJANIDA

Questa creatura assomiglia a una tartaruga con delle chele. Ha un guscio affusolato costituito di placche esagonali e una stretta testa con mandibole che si aprono orizzontalmente piuttosto che verticalmente. Una serie apparentemente casuale di chele come quelle di un granchio e pinne spuntano da aperture su entrambe le estremità del guscio della creatura.

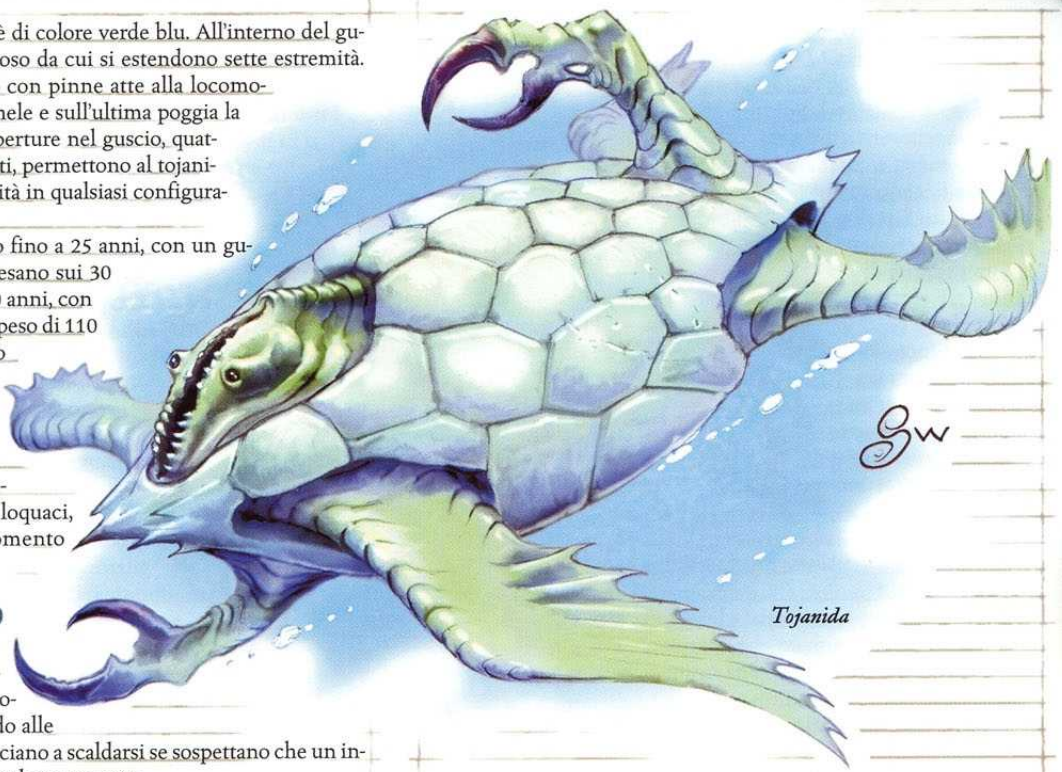
I tojanida sono creature onnivore provenienti dal Piano Elementale dell'Acqua. Anche se a prima vista sembrano goffi e innocui, sono nuotatori provetti e abili combattenti.

	Tojanida Giovane Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare)	Tojanida Adulto Esterno Medio (Acqua, Extraplanare)	Tojanida Anziano Esterno Grande (Acqua, Extraplanare)
Dadi Vita:	3d8+6 (19 pf)	7d8+14 (45 pf)	15d8+60 (127 pf)
Iniziativa:	+1	+1	+1
Velocità:	3 m (2 quadretti), nuotare 27 m	3 m (2 quadretti), nuotare 27 m	3 m (2 quadretti), nuotare 27 m
Classe Armatura:	22 (+1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21	23 (+1 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22	24 (-1 taglia, +1 Des, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta:	+3/+1	+7/+10	+15/+25
Attacco:	Morso +6 in mischia (2d6+2)	Morso +10 in mischia (2d8+3)	Morso +20 in mischia (4d6+6)
Attacco completo:	Morso +6 in mischia (2d6+2) e 2 artigli +1 in mischia (1d4+1)	Morso +10 in mischia (2d8+3) e 2 artigli +5 in mischia (1d6+1)	Morso +20 in mischia (4d6+6) e 2 artigli +15 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m /1,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, nuvola d'inchiostro	Afferrare migliorato, nuvola d'inchiostro	Afferrare migliorato, nuvola d'inchiostro
Qualità speciali:	Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10	Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10	Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +4, Vol +4	Temp +7, Rifl +6, Vol +6	Temp +13, Rifl +10, Vol +10
Caratteristiche:	For 14, Des 13, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 9	For 16, Des 13, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 9	For 22, Des 13, Cos 19, Int 10, Sag 12, Car 9
Abilità:	Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +1, Nascondersi +11, Nuotare +10, Osservare +9, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +1 (+3 su altri Piani, +3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)	Artista della Fuga +11, Ascoltare +11, Cercare +14, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +1, Nascondersi +11, Nuotare +11, Osservare +15, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani, +3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)	Artista della Fuga +19, Ascoltare +21, Cercare +22, Conoscenze (piani) +18, Intimidire +17, Nascondersi +15, Nuotare +14, Osservare +25, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani, +3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti:	Combattere alla Cieca, Schivare	Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Schivare	Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Schivare, Spezzare Migliorato
Ambiente:	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Acqua
Organizzazione:	Solitario o nidiata (2-4)	Solitario o nidiata (2-4)	Solitario o nidiata (2-4)
Grado di Sfida:	3	5	9
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo)	8-14 DV (Medio)	16-24 DV (Grande); 25-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

Il guscio di un tojanida è di colore verde blu. All'interno del guscio si trova un corpo carnoso da cui si estendono sette estremità. Quattro di esse terminano con pinne atte alla locomozione, due finiscono con chele e sull'ultima poggia la testa della creatura. Otto aperture nel guscio, quattro su ognuno dei due fronti, permettono al tojanida di estrarre le sue estremità in qualsiasi configurazione ritenga conveniente.

I tojanida giovani hanno fino a 25 anni, con un guscio lungo circa 90 cm e pesano sui 30 kg. Un adulto ha da 26 a 80 anni, con un guscio di 1,8 metri e un peso di 110 kg. Un tojanida anziano può raggiungere i 150 anni di età. Il suo guscio misura 2,7 metri e pesa circa 250 kg.

I tojanida parlano l'Aquan e possono diventare loquaci, ma di solito solo sull'argomento cibo.



Tojanida

COMBATTIMENTO

I tojanida sono sufficientemente quieti, ma possono inferocirsi se disturbati. Sono molto possessivi riguardo alle loro riserve di cibo e cominciano a scaldarsi se sospettano che un intruso stia cercando di rubare loro un pasto.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il tojanida deve colpire con un attacco col morso o con gli artigli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Sott'acqua, un tojanida può trascinare una vittima afferrata della sua stessa taglia o più piccola alla massima velocità (ma non può correre). Una tattica tra le preferite consiste nell'afferrare un unico avversario e poi indietreggiare, portando il malcapitato lontano dai suoi alleati.

Nuvola d'inchiostro (Str): Un tojanida può emettere una nube di forma sferica composta di inchiostro nero con un raggio di 9 metri una volta al minuto come azione gratuita. L'effetto è sotto ogni altro aspetto simile a una *nube di nebbia* lanciata da un individuo di livello equivalente ai Dadi Vita del tojanida. Fuori dall'acqua l'inchiostro emerge come un getto lungo fino a 9 metri, che il tojanida può spruzzare dentro gli occhi di un avversario. La creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi o essere accecata per 1 round. Il tiro salvezza ha una CD di 13 contro un esemplare giovane, di 15 contro uno adulto e di 21 contro uno anziano. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Visione a 360° (Str): Le molteplici aperture nel guscio del tojanida gli permettono di guardare in ogni direzione, conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. I nemici non ottengono bonus per attacchi ai fianchi quando attaccano un tojanida.

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

TREANT

Vegetale Enorme
Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+22
Attacco: Schianto +12 in mischia (2d6+9)
Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d6+9)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Animare alberi, danni raddoppiati contro gli oggetti, travolgere 2d6+13
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +1, Vol +7
Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos 21, Int 12, Sag 16, Car 12
Abilità: Ascoltare +8, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +3, Intimidire +6, Nascondersi -9*, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +8 (+10 in superficie)
Talenti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o boschetto (4-7)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 8-16 DV (Enorme); 17-21 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: +5

Questa alta creatura assomiglia a un albero animato. La pelle è spessa e marrone con una consistenza simile a corteccia. Le braccia sono nodose come rami e le gambe sembrano un tronco d'albero diviso. Sopra gli occhi e tutto intorno alla testa spuntano dozzine di rami più piccoli da cui spuntano grandi foglie.

I treant combinano caratteristiche degli alberi e degli esseri umani. Sono pacifici di natura ma mortali quando si arrabbiano. Odiano il male e l'uso sconsiderato del fuoco, considerandosi dei protettori degli alberi.

Le foglie di un treant sono color verde scuro in primavera ed estate. In autunno e inverno cambiano ad un colore giallo, arancione o rosso ma raramente cadono. Le gambe si richiudono quando sono unite assomigliando al tronco di un albero e un treant immobile è praticamente indistinguibile da un normale albero.

Un treant è alto sui 9 metri, con un "tronco" di circa 60 cm di diametro. Pesa approssimativamente 2.250 kg.

I treant parlano il loro linguaggio, più il Comune e il Silvano. La maggior parte di essi è in grado di cavarsela con le espressioni di base di quasi tutti gli altri linguaggi umanoidi, almeno abbastanza da dire: "Fuori dal mio bosco!"

COMBATTIMENTO

I treant preferiscono osservare con attenzione i potenziali nemici prima di attaccare. Spesso caricano all'improvviso spuntando da una posizione di copertura, travolgendo i vandali delle foreste. Se gravemente minacciati, animano degli alberi come rinforzi.

Animare alberi **(Mag):** Un treant può animare alberi entro un rag-

gio di 54 metri a volontà, controllandone fino a due per volta. Un albero normale impiega 1 round completo a sradicarsi. Subito dopo può muoversi a una velocità di 3 metri e combatte come un treant per ogni altro aspetto. Gli alberi animati perdono la loro capacità di muoversi se il treant che li ha animati è incapacitato o si allontana oltre il raggio massimo. La capacità è sotto ogni altro aspetto simile a un incantesimo *querciaviva* (12° livello dell'incantatore). Gli alberi animati hanno la stessa vulnerabilità al fuoco di un treant.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Un treant o un albero animato che compia un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Travolgere (Str): Riflessi CD 22 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Abilità: *I treant hanno un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi in aree boschive.

Treant illus. di T. Diterlizzi

TRITONE

Esterno Medio (Acqua, Nativo)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), nuotare 12 m
Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+4
Attacco: Tridente +4 in mischia (1d8+1) o balestra pesante +3 a distanza (1d10/19-20)
Attacco completo: Tridente +4 in mischia (1d8+1) o balestra pesante +3 a distanza (1d10/19-20)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +4
Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 12, Int 13, Sag 13, Car 11
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +7, Ascoltare +7, Cercare +7, Cavalcare +6, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Nuotare +9, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce)
Talenti: Attacco in Sella, Combattere in Sella
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Compagnia (2-5), squadra (6-11), o banda (20-80)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 4-9 DV (Medio)
Modificatore di livello: +2

Treant

Questa creatura ha all'incirca le dimensioni di un umano. La sua metà inferiore termina con due gambe dotate di pinne, mentre il torso, la testa e le braccia sono umane.

Si pensa che i tritoni provengano dal Piano Elementale dell'Acqua, giunti sul Piano Materiale per qualche scopo ignoto. Sono abitatori del mare, con una preferenza per le acque calde ma in grado di sopportare profondità più fredde.

I tritoni hanno una pelle argentata che sfuma al blu argento delle squame poste sulla metà inferiore del corpo. I capelli sono blu intenso o blu verde.

I tritoni formano comunità in grandi castelli sottomarini costruiti in roccia, corallo e altri materiali naturali, oppure dentro caverne finemente scolpite. Un popolo unito dalla caccia, i tritoni prendono dalla generosità del mare solo ciò che è necessario alla loro sopravvivenza. Nutrono un naturale sospetto verso le creature delle terre emerse e preferiscono non avere a che fare con esse, se possibile. Tuttavia, i tritoni trattano duramente le creature che intenzionalmente invadono le loro comunità, catturando gli intrusi e lasciandoli alla deriva senza alcun oggetto ad almeno 15 km da ogni costa, abbandonati "alla mercé dei flutti".

I tritoni sono nemici naturali dei crudeli e malvagi sahuagin. Le due specie non possono coesistere pacificamente: le guerre tra loro sono sanguinose dispute interminabili che talvolta interferiscono con la navigazione e il commercio marittimo.

Un tritone è pressappoco della stessa taglia e dello stesso peso di un umano.

I tritoni parlano il Comune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

I timidi tritoni preferiscono evitare il combattimento, ma difendono strenuamente le loro dimore. Attaccano con armi da mischia o a distanza a seconda delle circostanze. Se incontrati al di fuori delle loro tane, c'è una probabilità del 90% che cavalchino qualche creatura marina amica come le focene.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *evoca alleato naturale* IV. 7° livello dell'incantatore. I tritoni spesso scelgono elementali dell'acqua come compagni.

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

Tritone

TROGLODITA

Umanoide Medio (Rettile)
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 Des, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Randello +1 in mischia (1d6) o artiglio +1 in mischia (1d4) o giavellotto +1 a distanza (1d6)
Attacco completo: Randello +1 in mischia (1d6) e artiglio -1 in mischia (1d4) e morso -1 in mischia (1d4); o 2 artigli +1 in mischia (1d4) e morso -1 in mischia (1d4); o giavellotto +1 a distanza (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fetore
Qualità speciali: Scurovisione 27 m
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl -1, Vol +0
Caratteristiche: For 10, Des 9, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +5*
Talenti: Arma Focalizzata (giavellotto), Multiattacco[B]
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Nidiata (2-5), squadra (6-11 più 1-2 lucertole varano) o banda (20-80 più 20% non combattenti e 3-13 lucertole varano)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: 50% monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questa creatura rettile ha un aspetto in qualche modo umanoide. È un po' più basso di un umano. Ha braccia sottili ma muscolose e cammina eretto sulle sue gambe tozze, trascinando una coda lunga e snella. La testa è simile a quella di una lucertola e sormontata da una cresta che parte dalla fronte e continua fino alla base del collo. Gli occhi sono neri, piccoli e lucenti.

I troglodita sono disgustose creature lucertola malvagie come i peggiori demoni. Hanno una predisposizione per la guerra e amano gustare il sapore dei loro nemici, specialmente se umanoidi.

I troglodita non sono particolarmente intelligenti ma la loro ferocia e l'astuzia naturale compensano ampiamente questa mancanza. Spesso intraprendono razzie sanguinarie contro insediamenti di umanoidi o assaltano carovane in climi caldi. Fanno la guardia alle loro tane con aggressività, attaccando chiunque si avvicini troppo.

Un troglodita è alto circa 1,5 metri e pesa approssimativamente 75 kg.

I troglodita parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

Metà di un gruppo di troglodita è armata solo di artigli e denti; gli altri trasportano uno o due giavellotti e randelli. Di solito si nascondono, tirano una scarica di giavellotti e poi si avvicinano per attaccare. Se la battaglia volge a loro sfavore, si ritirano e cercano di nascondersi.

Troglodita

Fetore (Str): Quando un troglodita è arrabbiato o spaventato, secerne una sostanza chimica e oleosa simile al muschio che provoca ripulsione in quasi ogni specie di animali. Tutte le creature viventi (troglodita esclusi) entro 9 metri da un troglodita devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere inferme per 10 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le creature che superano il tiro salvezza non possono essere soggette al fetore dello stesso troglodita per 24 ore. Un incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno* rimuove l'effetto dalla creatura inferma. Le creature con immunità al veleno non sono influenzate e le creature resistenti al veleno ricevono il loro normale bonus ai tiri salvezza.

Abilità: La pelle di un troglodita cambia in qualche modo colore, permettendogli di mimetizzarsi con l'ambiente circostante come un camaleonte e conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *In zone rocciose o sotterranee, questo bonus aumenta a +8.

SOCIETÀ DEI TROGLODITI

Le tribù dei troglodita sono governate dai più grossi e feroci tra di essi, con dei sottocapitani che si sono distinti in battaglia. Ai troglodita piace stabilirsi vicino a insediamenti di umanoidi per depredarne gli abitanti e il bestiame. Le razzie hanno luogo in notti senza luna quando la loro scurovisione e il potere mimetico sono più efficaci.

I troglodita danno valore all'acciaio più che a ogni altro materiale. Anche se i singoli di solito non possiedono ricchezze, una tana può contenere oggetti di valore sparpagliati a caso, ammucchiati in qualche angolo o mischiati alla rinfusa. La tana di solito è una grossa caverna con anfratti minori per i piccoli e le uova. In una tana di solito ci sono piccoli in numero pari a un quinto degli adulti e uova pari a un decimo.

I troglodita venerano Laogzed, un'infida divinità che assomiglia a un incrocio tra un rospo e una lucertola.

PERSONAGGI TROGLODITI

I personaggi troglodita possiedono i seguenti tratti razziali.

– -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza.
– Taglia Media.
– La velocità base sul terreno di un troglodita è di 9 metri.
– Dadi Vita razziali: Un troglodita comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
– Abilità razziali: I livelli di umanoide del troglodita gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Nascondersi. I troglodita hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi (+8 in ambienti rocciosi o sotterranei).
– Talenti razziali: I livelli di umanoide di un troglodita gli conferiscono un talento. Un troglodita riceve Multiattacco come talento bonus.
– Bonus di armatura naturale +6.
– Armi naturali: 2 artigli (1d4) e morso (1d4).
– Attacchi speciali (vedi sopra): Fetore.
– Linguaggi automatici: Draconico. Linguaggi bonus: Comune, Gigante, Goblin, Orchesco.
– Classe preferita: Chierico.
– Modificatore di livello +2.

TROLL

Questa grande creatura bipede è alta circa una volta e mezzo un umano ma molto magra. Ha braccia e gambe lunghe e sgraziate. Le gambe terminano con grandi piedi a tre dita, le braccia con mani larghe e possenti, dotate di artigli affilati. La pelle è gommosa, e i capelli sono spessi e fibrosi, e sembrano contorcersi con una loro energia.

I troll sono spaventosi carnivori che abitano in tutti i climi, dalle distese arti-

Troll

I troll possiedono un appetito pantagruelico, e divorano ogni cosa, dai lombrichi agli orsi e agli umanoidi. Spesso si stabiliscono vicino ad insediamenti e danno la caccia agli abitanti finché non ne hanno divorato l'ultimo.

I troll camminano eretti ma piegati in avanti con le spalle ricurve. La loro andatura è irregolare, e quando corrono, le braccia penzolano e strisciano per terra. Nonostante questa apparente goffaggine, i troll sono molto agili.

Un troll tipico è alto 2,7 metri e pesa 250 kg. Le femmine sono leggermente più grandi dei maschi. La pelle gommosa di un troll è di color verde muschio, verde screziato e grigio, o grigio marcio. I capelli generalmente sono neri con riflessi verdi o grigio ferro.

I troll parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

I troll non hanno paura della morte: si lanciano nel combattimento senza alcuna esitazione, aggredendo selvaggiamente il nemico più vicino. Anche quando devono affrontare il fuoco, cercano di aggirare le fiamme per attaccare.

Squartare (Str): Se un troll colpisce con entrambi gli attacchi con gli artigli, si avventa sulla vittima e ne dilania le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+9 danni extra.

Rigenerazione (Str): Fuoco e acido infliggono danni normali a un troll.

Se un troll perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata istantaneamente applicandola al moncherino.

che alle giungle tropicali. La maggior parte delle creature evita queste bestie, che non conoscono paura e attaccano incessantemente quando sono affamati.

SCRAG

Questi cugini dei troll hanno il sottotipo acquatico. Abitano in ogni tipo di acque e in ogni clima. Hanno una velocità base sul

	Troll **Gigante Grande**	**Troll cacciatore, Ranger di 6° livello** **Gigante Grande**
Dadi Vita:	6d8+36 (63 pf)	6d8+6d8+72 (130 pf)
Iniziativa:	+2	+1
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	21 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale, +5 *giaco di maglia+1*), contatto 10, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+4/+14	+10/+21
Attacco:	Artiglio +9 in mischia (1d6+6)	Artiglio +16 in mischia (1d6+7) o *ascia da battaglia+1* +17 in mischia (2d6+8/x3) o giavellotto +10 a distanza (1d8+7)
Attacco completo:	2 artigli +9 in mischia (1d6+6) e morso +4 in mischia (1d6+3)	2 artigli +16 in mischia (1d6+7) e morso +11 in mischia (1d6+3); o *ascia da battaglia+1* +17/+12 in mischia (2d6+8/x3) e artiglio +12 in mischia (1d6+3) e morso +12 in mischia (1d6+3); o giavellotto +10 a distanza (1d8+7)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Squartare 2d6+9	Squartare 2d6+10, incantesimi
Qualità speciali:	Scurovisione 27 m, visione crepuscolare, rigenerazione 5, olfatto acuto	Scurovisione 27 m, nemico prescelto elfi (+4), nemico prescelto umani (+2), visione crepuscolare, rigenerazione 5, olfatto acuto, empatia selvatica
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +4, Vol +3	Temp +16, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche:	For 23, Des 14, Cos 23, Int 6, Sag 9, Car 6	For 25, Des 12, Cos 22, Int 10, Sag 15, Car 10
Abilità:	Ascoltare +5, Osservare +6	Ascoltare +13, Cercare +6, Conoscenze (natura) +6, Conoscenze (dungeon) +6, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +13, Sopravvivenza +11 (+13 in superficie o sottoterra e seguendo tracce)
Talenti:	Allerta, Seguire Tracce, Volontà di Ferro	Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi[B], Combattere con Due Armi Migliorato[B], Incalzare, Resistenza Fisica[B], Seguire Tracce[B], Volontà di Ferro
Ambiente:	Montagne fredde (Scrag: Acquatico freddo)	Montagne fredde
Organizzazione:	Solitario o gruppo (2-4)	Solitario
Grado di Sfida:	5	11
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	-
Modificatore di livello:	+5	+5

Uccello stigeo

terreno di 6 metri e una velocità di nuotare di 12 metri e si possono trovare solo in ambienti acquatici. Rigenerano solo se la maggior parte del loro corpo si trova sott'acqua.

TROLL CACCIATORE

Alcuni troll, più astuti della maggior parte, non sono soddisfatti dal semplice divorare esseri civilizzati ma si addestrano per cacciarli implacabilmente. Questi troll cacciatori sono temibili ranger che concentrano la loro attenzione sul massacrare e divorare prede umanoidi.

Combattimento

Un troll cacciatore sfrutta completamente la sua capacità di olfatto acuto per seguire le tracce dei sui nemici prescelti e di solito preferisce cacciare nell'oscurità.

Il troll cacciatore sfrutta il suo limitato repertorio di incantesimi per proteggersi da forme dannose di energia e per immobilizzare i nemici.

Tipici incantesimi da ranger preparati (2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1°- *intralciare, resistere all'energia.*

PERSONAGGI TROLL

I personaggi troll possiedono i seguenti tratti razziali.

– +12 alla Forza, +4 alla Destrezza, +12 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (minimo 3), -2 alla Saggezza, -4 al Carisma.

– Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

– La velocità base sul terreno di un troll è di 9 metri.

– Scurovisione fino a una distanza di 18 metri e visione crepuscolare.

– Dadi Vita razziali: Un troll comincia con sei livelli di gigante, che gli conferiscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +5, Rifl +2 e Vol +2.

– Abilità razziali: I livelli di gigante del troll gli conferiscono punti abilità pari a 9 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.

– Talenti razziali: I livelli di gigante del troll gli conferiscono tre talenti.

– Bonus di armatura naturale +5.

– Armi naturali: Artiglio (1d6) e morso (1d6).

– Attacchi speciali (vedi sopra): Squartare, danni 2d6 + 1 volta e 1/2 modificatore For.

– Qualità speciali: Rigenerazione 5, olfatto acuto.

– Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Orchesco.

– Classe preferita: Guerriero.

– Modificatore di livello +5.

UCCELLO STIGEO

Bestia magica Minuscola
Dadi Vita: 1d10 (5 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +4 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/-11 (+1 quando attaccato)
Attacco: Contatto +7 in mischia (attaccarsi)
Attacco completo: Contatto +7 in mischia (attaccarsi)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Attaccarsi, risucchio di sangue
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 19, Cos 10, Int 1, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +14, Osservare +4
Talenti: Allerta, Arma Accurata[B]
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Colonia (2-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questa creatura dall'aspetto ripugnante sembra un incrocio tra un pipistrello e una zanzara gigante. Possiede ali a membrana da pipistrello, un piccolo corpo peloso, otto zampe articolate che terminano con chele affilate, e una proboscide a forma di spillone.

Gli uccelli stigei sono creature simili a pipistrelli che si nutrono del sangue degli altri esseri viventi. Mentre uno solo di essi non è che un piccolo pericolo per la maggior parte degli avventurieri, un gruppo di uccelli stigei può risultare una minaccia formidabile.

Il colore di un uccello stigeo varia da rosso ruggine a marrone rossiccio, con la pancia giallo sporco. La proboscide è rosa sulla punta, e sfuma al grigio verso la base.

Il corpo di un uccello stigeo è lungo circa 30 cm, con un'apertura alare di più o meno 60 cm. Pesa approssimativamente 0,5 kg.

COMBATTIMENTO

Un uccello stigeo attacca atterrando su una vittima, trovando un punto vulnerabile e ficcando la sua proboscide nella carne. Questo è un attacco di contatto e può colpire solo creature di taglia Piccola o superiore.

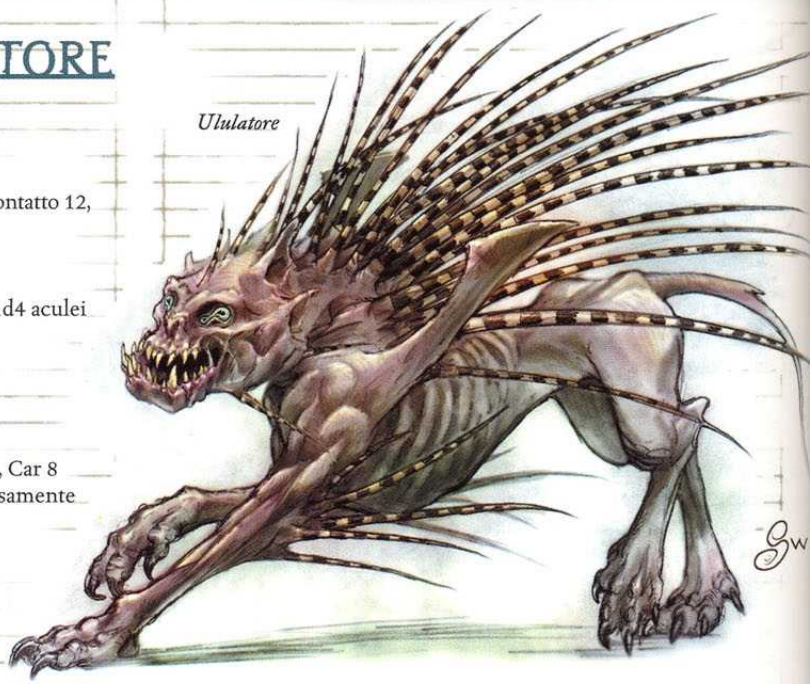
Attaccarsi (Str): Se un uccello stigeo colpisce con un attacco di contatto, sfrutta le sue otto chele per attaccarsi al corpo dell'avversario. Un uccello stigeo così attaccato è a tutti gli effetti ingaggiato in una lotta con la sua preda. L'uccello stigeo perde il suo bonus di Destrezza alla CA e ha una CA di 12, ma si tiene attaccato con una notevole tenacia. Gli uccelli stigei hanno un bonus razziale di +12 alle prove di lotta (già calcolato alla voce "Attacco base/Lotta" sopra menzionata).

Un uccello stigeo così attaccato può essere colpito con un'arma o ingaggiato in lotta lui stesso. Per rimuovere un uccello stigeo attaccato grazie alla lotta, l'avversario deve riuscire ad immobilizzarlo.

Risucchio di sangue (Str): Un uccello stigeo succhia sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione ad ogni round in cui inizia il suo turno ancora attaccato alla vittima. Dopo aver risucchiato 4 danni alla Costituzione, si stacca e vola via per digerire il pasto. Se la vittima muore prima di aver saziato l'appetito dell'uccello stigeo, quest'ultimo si stacca e cerca un altro bersaglio.

ULULATORE

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Morso +10 in mischia (2d8+5)
Attacco completo: Morso +10 in mischia (2d8+5) e 1d4 aculei +5 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Aculei, ululare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche: For 21, Des 17, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 8
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +13, Scalare +14, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Profondità Ventose del Pandemonium
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (6-10)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 11-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +3 (gregario)



Ululatore

Questa creatura ha l'aspetto di un magro segugio o felino bestiale, con una criniera irta di aculei.

Gli ululatori vivono nei piani dove regnano il caos e il male; sono però originari del piano di Pandemonium. Cacciano in branchi, corrono selvaggiamente attraverso le caverne per stancare le loro prede e poi farle a brandelli.

Un ululatore è lungo circa 2,4 metri e pesa approssimativamente 1.000 kg.

Anche se sono incredibilmente intelligenti, non parlano: ululano soltanto. Alcuni suggeriscono che quegli ululati potrebbero rappresentare un linguaggio, ma anche gli incantesimi non sono in grado di decifrarli. Tuttavia, comprendono l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Gli ululatori sono codardi e crudeli, e di conseguenza attaccano in gruppi. Preferiscono caricare le prede, correre via e poi caricare nuovamente.

Le armi naturali di un ululatore, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento caotico e di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Aculei (Str): Il collo dell'ululatore è irto di lunghi aculei. Quando morde, la creatura si agita molto e colpisce con 1d4 aculei. Un avversario colpito dall'attacco con gli aculei deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 o essere trafitto da un aculeo. Gli aculei piantati infliggono una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per ogni aculeo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Un aculeo può essere rimosso in sicurezza con una prova di Guarire con CD 20; diversamente, togliere un aculeo infligge 1d6 danni extra.

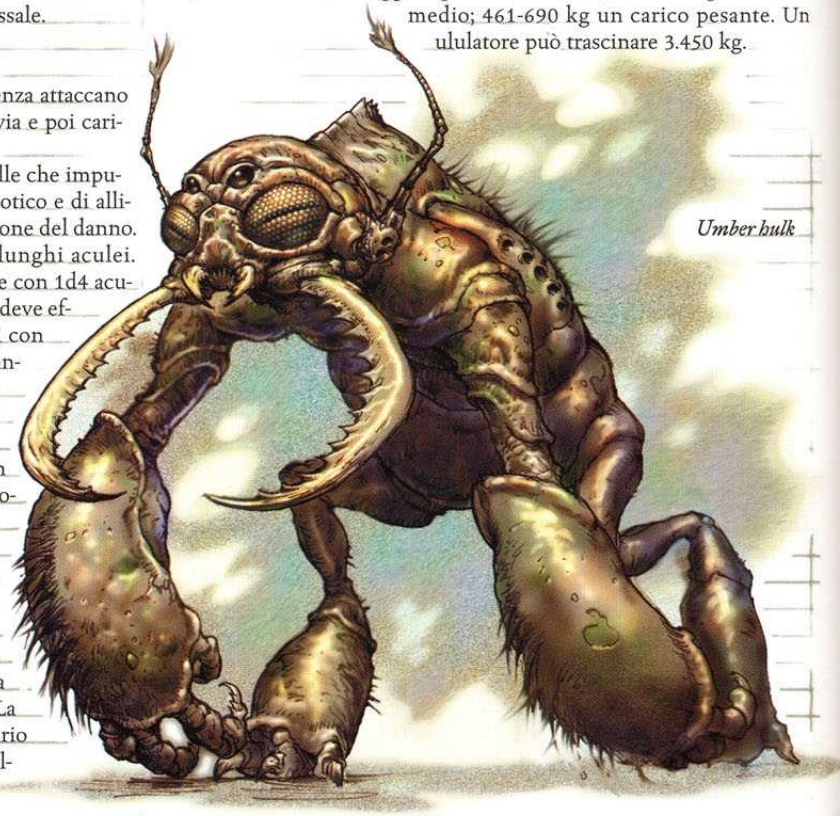
Ululare (Str): Tutti gli esseri non esterni che ascoltano l'ululato per un'ora o più sono soggetti al suo effetto, anche se questo non va a vantaggio dell'ululatore durante un combattimento. Quanti sono in grado di sentire l'ululatore per un'ora devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o subire 1 danno alla Saggezza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. È necessario ripetere il tiro salvezza ad ogni ora di esposizione all'ululato. Si tratta di un effetto sonoro che influenza la mente.

ADDESTRARE UN ULULATORE

Spesso gli ululatori vengono usati come cavalcature o animali da soma dalle creature infernali di taglia Piccola e Media, come i quasit, gli orchi abissali o anche i succubi. I demoni più grandi e potenti li usano come cani da caccia.

Nonostante sia una bestia intelligente, un ululatore deve essere addestrato prima di poter trasportare un cavaliere in combattimento. Per essere addestrato, deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (che può essere ottenuto con una prova superata di Diplomazia). Addestrare un ululatore amichevole richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Per cavalcare un ululatore è necessaria una sella esotica. Un ululatore può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare anch'egli se non effettua con successo una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 230 kg costituisce un carico leggero per un ululatore; 231-460 kg un carico medio; 461-690 kg un carico pesante. Un ululatore può trascinare 3.450 kg.



Umber hulk

Umber hulk illus. di T. Lockwood

	Umber hulk Aberrazione Grande	Umber hulk orripilante Aberrazione Enorme
Dadi Vita:	8d8+35 (71 pf)	20d8+180 (270 pf)
Iniziativa:	+1	+0
Velocità:	6 m (4 quadretti), scavare 6 m	6 m (4 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura:	18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	22 (-2 taglia, +14 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta:	+6/+16	+15/+36
Attacco:	Artiglio +11 in mischia (2d4+6)	Artiglio +26 in mischia (3d6+13)
Attacco completo:	2 artigli +11 in mischia (2d4+6) e morso +9 in mischia (2d8+3)	2 artigli +26 in mischia (3d6+13) e morso +24 in mischia (4d6+6)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Sguardo confondente	Sguardo confondente
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +3, Vol +6	Temp +17, Rifl +6, Vol +15
Caratteristiche:	For 23, Des 13, Cos 19, Int 11, Sag 11, Car 13	For 36, Des 10, Cos 29, Int 10, Sag 13, Car 15
Abilità:	Ascoltare +11, Saltare +5, Scalare +12	Ascoltare +21, Percepire Intenzioni +5, Saltare +15, Scalare +23
Talenti:	Multiattacco, Robustezza, Tempra Possente	Armatura Naturale Migliorata x3, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Multiattacco, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario o gruppo (2-4)	Solitario
Grado di Sfida:	7	14
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)	-
Modificatore di livello:	-	-

UMBER HULK

Questa creatura massiccia e imponente assomiglia a un incrocio tra un grosso gorilla e uno scarafaggio. La bassa testa arrotondata è dominata da un massiccio paio di mandibole e file di denti triangolari. Ha due grandi occhi sfaccettati come quelli di uno scarafaggio, con due occhi più piccoli come quelli di un gorilla nel mezzo. Piastre di armatura ricoprono praticamente tutto il suo corpo chitinoso, le cui antenne penzolanti ricordano dei capelli in disordine.

Gli umber hulk sono massicce creature che abitano nelle profondità molto al di sotto del livello del suolo. Facendosi strada attraverso la roccia come se non fossero altro che erbacce, infuriano senza sosta lasciandosi alle spalle una scia di devastazione.

Un umber hulk è alto circa 2,4 metri ed è larga quasi 1,5 metri, con un peso di circa 400 kg. Un umber hulk può scavare attraverso la roccia solida a una velocità di 1,5 metri. Non lascia dietro di sé un tunnel utilizzabile, a meno che non decida di farlo.

Gli umber hulk parlano il Terran.

COMBATTIMENTO

Un umber hulk può assestare colpi abbastanza potenti da schiacciare praticamente qualsiasi nemico. Inoltre, le sue mandibole sono abbastanza forti da attraversare con un morso anche un'armatura o un esoscheletro con facilità.

Nonostante il suo aspetto ottuso, un umber hulk è una creatura intelligente. Laddove la forza bruta non è sufficiente a sconfiggere un nemico, un umber hulk è più che capace di superare in astuzia coloro che lo ritengono un animale stupido. Gli umber hulk spesso sfruttano la loro capacità di scavare tunnel per ricavare fosse e trabocchetti per gli incauti.

Sguardo confondente (Sop): *Confusione* come l'incantesimo, 9 metri, 8° livello dell'incantatore, Volontà CD 15 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

UMBER HULK ORRIPILANTE

Gli umber hulk sono conosciuti per la capacità di crescere fino a dimensioni e forze spaventose. L'umber hulk orripilante è alto più di 4,8 metri e pesa circa 4.000 kg. Potente a livello fenomenale, l'umber hulk orripilante è una creatura solitaria temuta perfino dagli esemplari della sua stessa specie. Talvolta lo si può incontrare al servizio di draghi o stregoni malvagi, a guardia delle loro tane.

La CD del tiro salvezza sulla Volontà è 22 contro lo sguardo confondente dell'umber hulk orripilante, a causa dei suoi Dadi Vita e del punteggio di Carisma maggiori.

Unicorno

UNICORNO

Questa potente creatura equina ha uno scintillante manto bianco e grandi occhi vivaci. Lunghi capelli bianchi e segosi scendono a formare una criniera e un ciuffo sulla fronte. Un singolo corno color avorio, lungo circa 60 cm, cresce nel centro della sua fronte. Gli zoccoli sono fessi.

Queste fiere e nobili bestie evitano il contatto con chiunque ad eccezione di creature silvane (driadi, pixie e altre), uscendo allo scoperto solo per difendere i boschi in cui vivono.

Un unicorno ha profondi occhi blu oltremare, viola, castani o dorati splendenti. I maschi esibiscono una barba bianca.

Gli unicorni restano uniti in coppia per tutta la vita, scegliendo come dimora vallette aperte o radure nelle foreste che proteggono. Viaggiatori buoni e neutrali possono passare liberamente e anche cacciare per il proprio sostentamento nella foresta di un unicorno, ma le creature malvagie lo fanno a loro rischio e pericolo. Analogamente, un unicorno attacca ogni essere che scopra intento a uccidere per svago nel suo territorio o che danneggia la foresta deliberatamente.

Alcuni unicorni solitari talvolta consentono di essere domati e cavalcati da umani buoni o fanciulle elfiche dal cuore puro. Un unicorno in questa situazione, se trattato con gentilezza, diventerà il destriero fedele e il protettore per la vita della fanciulla, e la accompagnerà anche oltre i confini della sua foresta.

Il corno di un unicorno è famoso per le sue proprietà guaritrici. Creature malvagie e senza scrupoli talvolta danno la caccia a un unicorno per il suo corno, che può valere fino a 2.000 mo, per l'uso in vari tipi di pozioni e oggetti con poteri di guarigione. La maggior parte delle creature buone si rifiuta di assecondare il traffico di questa mercanzia.

Un tipico unicorno adulto cresce fino a 2,4 metri in lunghezza, è alto 1,5 metri al garrese e pesa 600 kg. Le femmine sono leggermente più piccole e snelle dei maschi.

Gli unicorni parlano il Silvano e il Comune.

	Unicorno Bestia magica Grande	Corsiere celestiale, Chierico di 7° livello Bestia magica Grande
Dadi Vita:	4d10+20 (42 pf)	8d10+7d8+75 (155 pf)
Iniziativa:	+3	+4
Velocità:	18 m (12 quadretti)	18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15	24 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale, +5 *bracciali dell'armatura+5*), contatto 13, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+4/+13	+13/+24
Attacco:	Corno +11 in mischia (1d8+8)	Corno +22 in mischia (1d8+10)
Attacco completo:	Corno +11 in mischia (1d8+8) e 2 zoccoli +3 in mischia (1d4+2)	Corno +22 in mischia (1d8+10) e 2 zoccoli +14 in mischia (1d4+3)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Scacciare non morti 13 volte al giorno, punire il male, incantesimi
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, cerchio magico contro il male, capacità magiche, immunità al veleno, allo charme e alla compulsione, visione crepuscolare, olfatto acuto, empatia selvatica	Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità al veleno, allo charme e alla compulsione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, olfatto acuto, capacità magiche, resistenza agli incantesimi 20, empatia selvatica
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +7, Vol +6	Temp +16, Rifl +12, Vol +15
Caratteristiche:	For 20, Des 17, Cos 21, Int 10, Sag 21, Car 24	For 24, Des 18, Cos 20, Int 13, Sag 27, Car 22
Abilità:	Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +11, Saltare +21, Sopravvivenza +8*	Ascoltare +15, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +9, Conoscenze (religioni) +8, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +15, Sapienza Magica +5, Sopravvivenza +15 (+17 in superficie)*
Talenti:	Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta	Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta, Correre, Incantare in Combattimento, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato
Ambiente:	Foreste temperate	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Organizzazione:	Solitario, coppia o grazia (3-6)	Solitario
Grado di Sfida:	3	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico buono	Sempre caotico buono
Avanzamento:	5-8 DV (Grande)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+4 (gregario)	+8 (gregario)

COMBATTIMENTO

Gli unicorni di solito attaccano solo per difendersi o per proteggere le loro foreste. La loro tattica consiste nel caricare, trafiggendo i nemici con le loro corna simili a lance, o nel colpire con gli zoccoli. Il corno è un'arma magica +3, ma il suo potere svanisce se viene separato dall'unicorno.

Cerchio magico contro il male (Sop): Questa capacità duplica perennemente gli effetti dell'incantesimo. L'unicorno non può farla cessare di sua volontà.

Capacità magiche: Gli unicorni possono lanciare *individuazione del male* a volontà come azione gratuita. Una volta al giorno un unicorno può utilizzare *teletrasporto superiore* per spostarsi in qualsiasi luogo entro i confini della sua dimora. Non può teletrasportarsi oltre la foresta né tornarvi se si trova al di fuori di essa.

Un unicorno può usare tre volte al giorno *cura ferite leggere* e una volta al giorno *cura ferite moderate* (5° livello dell'incantatore), toccando una creatura ferita con il suo corno. Una volta al giorno può usare *neutralizza veleno* (CD 21, 8° livello dell'incantatore) toccando una creatura con il suo corno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Empatia selvatica (Str): Questo potere funziona come il privilegio di classe del druido, tranne per il fatto che un unicorno ha bonus razziale di +6 alla prova.

Abilità: Gli unicorni hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

*Gli unicorni hanno un bonus di competenza +3 alle prove di Sopravvivenza quando si trovano entro i confini della loro foresta.

CORSIERE CELESTIALE

Un unicorno celestiale è un campione del bene, il feroce nemico degli esseri malvagi che vorrebbero distruggere i territori boschivi e i loro abitanti. È un dedito seguace di Ehlonna.

Il corsiere celestiale qui descritto è un unicorno celestiale con 8 DV e con sette livelli da chierico.

Combattimento

La CD del tiro salvezza per la capacità *neutralizza veleno* di questo corsiere celestiale (CD 20) è modificata in base ai suoi maggiori Dadi Vita e al suo punteggio di Carisma aumentato.

Le armi naturali di un corsiere celestiale devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno un corsiere celestiale può compiere un normale attacco in mischia per infliggere 15 danni extra contro un nemico malvagio.

Incantesimi da chierico preparati (6/7/6/5/4; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno* (2), *luce, virtù* (2); 1° - *benedizione* (2), *calmare animali**, *foschia occultante, rimuovi paura, santuario, scudo della fede*; 2° - *aiuto** (2), *animale messaggero, rimuovi paralisi, ristorare inferiore, scudo su altri*; 3° - *luce incandescente* (2), *preghiera, protezione dall'energia, rimuovi maledizione*; 4° - *camminare nell'aria, potere divino, punizione sacra**, *ristorare*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Animale e Bene.

VAMPIRO

Ancorati per sempre alle loro bare e alla terra sconsacrata delle loro tombe, questi predatori notturni ordiscono costantemente trame al fine di irrobustirsi e riempire il mondo delle loro ripugnanti progenie.

I vampiri appaiono sotto le medesime sembianze che avevano in vita, anche se spesso i loro tratti sono induriti e feroci, con lo sguardo predatore dei lupi. Come i lich, spesso scelgono un abbigliamento vistoso e decadente e possono perciò assumere un'apparenza di nobiltà. Malgrado le loro sembianze umane, i vampiri si riconoscono facilmente poiché non proiettano alcuna ombra e non riflettono alcuna immagine negli specchi.

I vampiri parlano qualsiasi linguaggio conoscessero in vita.

ESEMPIO DI VAMPIRO

Questo combattente dall'aspetto sinistro ha la pelle molto pallida, inquietanti occhi rossi e una parvenza ferale caratterizza i suoi tratti. Indossa una corazza di maglia e con le sue mani artigliate brandisce una catena chiodata.

Questo esempio usa come creatura base un guerriero umano di 5° livello.

Vampiro, guerriero umano di 5° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 5d12 (32 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+3 Des, +6 naturale, +4 giaco di maglia perfetto), contatto 13, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +5/+11
Attacco: Schianto +11 in mischia (1d6+9 più risucchio di energia) o *catena chiodata+1* +13 in mischia (2d4+12) o arco corto perfetto +9 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo: Schianto +11 in mischia (1d6+9 più risucchio di energia) o *catena chiodata+1* +13 in mischia (2d4+12) o arco corto perfetto +9 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con catena chiodata)
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, movimenti del ragno, tratti dei non morti, debolezze dei vampiri
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 12
Abilità: Ascoltare +17, Cavalcare +11, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +17, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +9, Scalare +10
Talenti: Allerta[B], Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento[B], Riflessi Fulminei[B], Schivare[B]
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +5

Vampiri

Combattimento

L'attacco con lo schianto di questo vampiro deve essere considerato magico allo scopo di superare la riduzione del danno.

La CD è 13 per il tiro salvezza sulla Volontà contro la capacità di dominare del vampiro e per il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo provocato dal suo risucchio di energia.

Proprietà: Catena chiodata+1, giaco di maglia perfetto, *pozione di velocità*.

ESEMPIO DI VAMPIRO D'ELITE

Questo esempio usa come creatura base un mezzelfo monaco di 9° livello/ombra danzante di 4° livello.

Vampiro d'elite, mezzelfo monaco/ombra danzante di 13° livello
Non morto Medio (Umanoide atipico)
Dadi Vita: 13d12 (90 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 32 (+4 Des, +6 naturale, +6 Sag, +1 intrinseco, *bracciali dell'armatura+3*, *anello di protezione+2*), contatto 23, colto alla sprovvista 32
Attacco base/Lotta: +9/+14
Attacco: Colpo senz'armi +14 in mischia (1d10+5 più risucchio di energia) o *kama affilata+2* +16 in mischia (1d6+7) o *fionda gelida+1* +14 a distanza (1d4+1 più 1d6 da freddo)
Attacco completo: Colpo senz'armi +14/+14/+9 in mischia (1d10+5 più risucchio di energia) o *kama affilata+2* +16/+16/+11 in mischia (1d6+7) o *fionda gelida+1* +14 a distanza (1d4+1 più 1d6 da freddo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di sangue, figli della notte, creare progenie, dominare, risucchio di energia, raffica di colpi, colpo *ki* (magia), *illusione d'ombra*, *evocare ombre*
Qualità speciali: Forma alternativa, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, forma gassosa, tratti dei mezzelfi, nascondersi in piena vista, eludere migliorato, purezza del corpo, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, *salto d'ombra* 6 m, caduta lenta 12 m, movimenti del ragno, mente lucida, schivare prodigioso (bonus Des a CA), tratti dei non morti, debolezze dei vampiri, integrità del corpo
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +16, Vol +13
Caratteristiche: For 20, Des 19, Cos -, Int 12, Sag 22, Car 12
Abilità: Acrobazia +22, Ascoltare +16, Cercare +9, Equilibrio +22, Intrattenere (strumenti a fiato) +7, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +28, Osservare +16, Percepire Intenzioni +14, Raggirare +9, Saltare +23, Scalare +9
Talenti: Allerta, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Deviare Frecce[B], Disarmare Migliorato[B], Iniziativa Migliorata, Mobilità, Pugno Stordente[B], Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +8

Combattimento

I colpi senz'armi di questo vampiro devono essere considerati magici allo scopo di superare la riduzione del danno.

La CD è 17 per il tiro salvezza sulla Volontà contro la capacità di dominare di questo vampiro e per il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo provocato dal suo risucchio di energia.

Raffica di colpi (Str): Usare l'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo attacco base più alto, compiendo l'attacco extra con la sua *kama affilata+2* oppure senz'armi.

Colpo *ki* (Sop): Infliggere danni a creature con riduzione del danno utilizzando un colpo senz'arma come se fosse con un'arma magica.

Illusione d'ombra (**Mag**): Creare illusioni visive dalle ombre come *immagine silenziosa* una volta al giorno.

Evocare ombre (**Mag**): Evocare un compagno ombra, che non può essere scacciato, intimorito o comandato da altri. Se l'ombra viene distrutta o congedata, l'ombra danzante deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o perdere 800 PE (400 PE se effettuato con successo). Non è possibile evocare una nuova ombra per un anno e un giorno.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità a incantesimi ed effetti di *sonno*; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare (può vedere due volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa); bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare e Cercare (già calcolato nelle statistiche qui riportate); bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Nascondersi in piena vista (Sop): Poter utilizzare l'abilità Nascondersi anche mentre viene osservato fintanto che si trova entro 3 metri da un'ombra.

Eludere migliorato (Str): Il vampiro non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati superando il tiro salvezza. Inoltre, subisce solo danni dimezzati nel caso fallisca il tiro salvezza.

Purezza del corpo (Str): Immunità a tutte le malattie, ad eccezione delle malattie magiche come la putrefazione della mummia o la licantropia.

Salto d'ombra (**Mag**): Viaggiare istantaneamente tra le ombre come per l'incantesimo *porta dimensionale*, fino a 6 metri al giorno.

Caduta lenta (Str): Un monaco a portata di braccio da un muro subisce danni come se la caduta fosse di 12 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Integrità del corpo (Sop): Curare fino a 18 punti ferita delle sue ferite ogni giorno.

Proprietà: Kama affilata+2, fionda gelida+1, 10 proiettili da fionda+1, anello di protezione+2, bracciali dell'armatura+3, talismano della saggezza+4.

CREARE UN VAMPIRO

Il "vampiro" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide o umanoide mostruosa (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base").

Un vampiro usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in "non morto" (umanoide o umanoide mostruoso atipico). Non è necessario ricalcolare il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità. La taglia non cambia.

Dadi Vita: Aumentano tutti i Dadi Vita attuali e futuri a d12.

Velocità: La stessa della creatura base. Se quest'ultima ha una velocità di nuotare, il vampiro mantiene la capacità di nuotare e non è vulnerabile all'immersione in acqua corrente (vedi sotto).

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +6.

Attacco: Un vampiro mantiene tutti gli attacchi della creatura base e guadagna inoltre un attacco di schianto se non ne ha già uno. Se la creatura base può usare le armi, il vampiro mantiene questa capacità. Una creatura con armi naturali mantiene quelle armi naturali. Un vampiro che combatte senza armi usa il suo attacco di schianto oppure la sua arma naturale primaria (se ne ha una). Un vampiro armato con un'arma usa il suo schianto oppure un arma, come preferisce.

Attacco completo: Un vampiro che combatte senza armi usa il suo attacco di schianto (vedi sopra) oppure le sue armi naturali (se ne ha). Se armato con un'arma, di solito usa l'arma come attacco primario insieme ad uno schianto o ad un'altra arma naturale come attacco naturale secondario.

Danni: I vampiri hanno attacchi di schianto. Se la creatura base non ha questa forma di attacco, utilizzare il valore per i danni appropriato nella tabella seguente in base alla taglia del vampiro. Le creature che hanno altri tipi di armi naturali mantengono i loro vecchi valori per i danni oppure utilizzano il valore appropriato nella tabella seguente, quale che sia il migliore.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Un vampiro mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli elencati di seguito. I tiri salvezza hanno CD 10 + 1/2 dei DV del vampiro + il suo modificatore di Carisma, eccetto quando diversamente indicato.

Risucchio di sangue (*Str*): Un vampiro può succhiare il sangue di una vittima viva con le sue zanne superando una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, riesce a succhiargli il sangue, infliggendogli 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui lo tenga immobilizzato. Per ognuno di tali attacchi riusciti, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei.

Figli della notte (*Sop*): I vampiri comandano le creature inferiori della terra e una volta al giorno possono richiamare 1d6+1 sciami di topi, 1d4+1 sciami di pipistrelli, o un branco di 3d6 lupi come azione standard. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere potrebbe evocare altre creature di potere simile). Queste creature sopraggiungono in 2d6 round e obbediscono al vampiro per 1 ora.

Dominare (*Sop*): Un vampiro può piegare la volontà di un avversario semplicemente fissandolo negli occhi. Questo è simile ad un attacco con lo sguardo, eccetto per il fatto che il vampiro deve consumare un'azione standard, e che quanti dovessero guardarlo di sfuggita non resterebbero sopraffatti dal suo potere. Chiunque il vampiro scelga come bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o cadere istantaneamente sotto l'influenza del vampiro come accadrebbe per l'incantesimo *dominare persone* (12° livello dell'incantatore). Questa capacità ha un raggio di azione di 9 metri.

Creare progenie (*Sop*): Un umanoide o umanoide mostruoso ucciso dal risucchio di energia del vampiro resuscita come progenie vampirica (vedi la descrizione "Progenie vampirica", pagina 205) 1d4 giorni dopo la sepoltura.

Se invece il vampiro riduce la Costituzione della vittima a 0 o meno, quest'ultima torna in forma di progenie vampirica se aveva 4 o meno DV e come vampiro se aveva 5 o più DV. In entrambi i casi, il nuovo vampiro o progenie vampirica è sotto il controllo del vampiro che lo ha creato, rimanendone schiavo fino alla distruzione del padrone. In qualsiasi momento, un vampiro può avere il controllo di un numero totale di progenie non superiore al doppio dei suoi Dadi Vita; tutte le progenie create oltre questo limite vengono create come vampiri o progenie privi di alcun controllo. Un vampiro dominato può a sua volta creare o rendere schiave altre progenie, in modo tale che un vampiro padrone possa così controllare un certo numero di vampiri minori. Un vampiro può liberare volontariamente una progenie schiava allo scopo di rendere schiava un'altra progenie, ma una volta liberato, un vampiro o una progenie non può essere nuovamente resa schiavo.

Risucchio di energia (*Sop*): Le creature viventi colpite da un attacco di schianto di un vampiro (o da qualsiasi altra arma naturale che il vampiro potrebbe possedere) acquisiscono 2 livelli negativi. Per ogni livello negativo conferito, il vampiro ottiene 5 punti ferita temporanei. Un vampiro può usare la sua capacità di risucchio di energia una volta per round.

Qualità speciali: Un vampiro mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle elencate di seguito.

Forma alternativa (*Sop*): Un vampiro può assumere la forma di pipistrello, pipistrello crudele, lupo o lupo crudele come azione standard. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* lanciato da un personaggio di 12° livello, tranne per il fatto che il vampiro non riguadagna i punti ferita per aver cambiato forma e deve scegliere una delle forme qui menzionate. Mentre è nella sua forma alternativa, il vampiro perde il suo attacco di schianto naturale e la capacità di dominare, ma ottiene le armi naturali e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma. Può rimanere in quella forma fin quando non ne assume un'altra o fino al successivo sorgere del sole. (Se la creatura base non è terrestre, questo potere potrebbe

consentire di assumere altre forme).

Riduzione del danno (*Sop*): Un vampiro ha riduzione del danno 10/argento e magia. Le armi naturali di un vampiro devono essere considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Guarigione rapida (*Str*): Un vampiro guarisce 5 danni ad ogni round finché possiede almeno 1 punto ferita. Se in combattimento viene ridotto a 0 punti ferita, assume automaticamente la forma gassosa e prova a scappare. Deve riuscire a raggiungere la sua bara entro 2 ore o essere completamente distrutto. (In due ore è in grado di percorrere fino a 13,5 km). Qualsiasi danno aggiuntivo inflitto a un vampiro costretto alla forma gassosa non ha alcun effetto. Una volta al sicuro dentro la sua bara, un vampiro è indifeso. Recupera 1 punto ferita dopo 1 ora, e non è più indifeso, per poi guarire alla velocità di 5 punti ferita per ogni round.

Forma gassosa (*Sop*): Un vampiro può assumere forma gassosa a volontà come azione standard, come per l'incantesimo (5° livello dell'incantatore), ma può restare in quella forma per un tempo indefinito, avendo una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Resistenze (*Str*): Un vampiro ha resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10.

Movimenti del ragno (*Str*): Un vampiro è in grado di scalare superfici perpendicolari come con un incantesimo *movimenti del ragno*.

Resistenza allo scacciare (*Str*): Un vampiro ha una resistenza allo scacciare di +4.

Caratteristiche: Rispetto alla creatura base aumentano come segue: For +6, Des +4, Int +2, Sag +2, Car +4. In quanto creatura non morta, un vampiro non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: I vampiri hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggirare. Per il resto le abilità sono le stesse della creatura base.

Talenti: I vampiri acquisiscono Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei e Schivare, supponendo che la creatura base soddisfi i prerequisiti e non possieda già tali talenti.

Ambiente: Qualsiasi, generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o drappello (1-2 più 2-5 progenie vampiriche)

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +8.

Debolezze del vampiro

Nonostante tutti i loro poteri, i vampiri hanno un certo numero di debolezze.

Respingere un vampiro: I vampiri non sopportano l'odore acre dell'aglio e non entreranno in aree che ne sono circondate. Allo stesso modo, si ritraggono davanti ad uno specchio o se viene imposto loro un simbolo sacro. Simili cose tuttavia non li danneggiano, riescono a malapena a tenerli alla larga. Un vampiro che si ritrae deve stare ad almeno 1,5 metri da una creatura che tiene in mano uno specchio o un simbolo sacro e non può toccare o compiere attacchi in mischia contro la creatura che ha in mano l'oggetto per il resto dell'incontro. Tenere alla larga un vampiro richiede un'azione standard.

I vampiri, inoltre, non possono attraversare l'acqua che scorre, anche se vi possono passare sopra quando sono trasportati dentro le loro bare o a bordo di una barca. Sono poi del tutto impossibilitati a entrare in una casa o in un qualsiasi edificio, a meno che non vi vengano invitati da qualcuno che abbia l'autorità per farlo. Possono frequentare liberamente i luoghi pubblici, poiché per definizione sono luoghi aperti a tutti.

Uccidere un vampiro: Ridurre i punti ferita di un vampiro a 0 o meno non serve a distruggerlo ma lo rende solo incapacitato (vedi la nota sulla guarigione rapida). Eppure, certi attacchi sono in grado di uccidere i vampiri.

Esporre un vampiro alla luce diretta del sole, lo disorienta: può compiere solo una singola azione di movimento o azione di attacco e, se non riesce a fuggire, viene completamente distrutto nel round successivo. Allo stesso modo, immergere un vampiro in acqua corrente gli fa perdere un terzo dei suoi punti ferita ogni round, fino alla sua completa distruzione alla fine del terzo round di immersione.

Trapassare il cuore di un vampiro con un paletto di legno ne provoca la morte istantanea. Tuttavia, se il paletto viene rimosso prima che il suo corpo venga distrutto, il vampiro ritorna in vita. Una tattica molto comune è quella di decapitarlo e riempire poi la bocca di ostie consacrate (o qualcosa di equivalente).

Personaggi vampiri

I vampiri sono sempre malvagi, e questo può far sì che i personaggi di particolari classi perdano i loro privilegi di classe, secondo quanto viene riportato nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*. Inoltre, certe classi subiscono ulteriori penalità.

Chierici: I vampiri chierici perdono la loro capacità di scacciare non morti, acquistando in cambio quella di intimorire non morti. Questa capacità non ha effetto né su colui che controlla il vampiro, né su altri vampiri che sono controllati da un padrone.

Un vampiro chierico ha accesso a due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Inganno o Male.

Maghi e stregoni: I vampiri maghi e stregoni mantengono tutti i privilegi della loro classe, ma se un personaggio ha un famiglio che non sia un topo o un pipistrello, il legame che li unisce si rompe, e il famiglio sfugge al suo precedente compagno. Il personaggio può evocare un altro famiglio, ma dovrà essere un pipistrello o un topo.

Vargouille

VARGOUILLE

Esterno Piccolo (Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Volare 9 m (buona) (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (+1 taglia, +1 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +1/-3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d4 più veleno)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4 più veleno)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stridio, bacio, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 12, Int 5, Sag 12, Car 8
Abilità: Ascoltare +5, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +5
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Profondità Tartaree di Carceri
Organizzazione: Gruppo (2-5) o folla (6-11)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Illus. di C. Arellano

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un'orrenda testa umana contorta tenuta sospesa da ali di pipistrello. Al posto dei capelli, ha una chioma di viticci contorti, e i suoi occhi bruciano di un'inquietante fiamma verde.

Queste creature rivoltanti giungono nel mondo dai più profondi abissi del piano di Carceri. Infestano cimiteri, rovine e altri luoghi di morte e declino.

Un vargouille è leggermente più grande di una testa umana, alto circa 45 cm con un'apertura alare di 1,2 metri. Pesa circa 5 kg.

I vargouille parlano l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I vargouille attaccano mordendo con i loro denti seghettati. I loro attacchi speciali li rendono ancora più pericolosi.

Le armi naturali di un vargouille, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Stridio (Sop): Invece di mordere, un vargouille può aprire la sua bocca fino allo spasimo ed emettere un terribile stridio. Quanti si trovano in un raggio di 18 metri (tranne altri vargouille) che sentono lo stridio e allo stesso tempo possono vedere chiaramente la creatura devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere paralizzati dalla paura per 2d4 round o finché il mostro non li attacca, si allontana oltre il raggio di azione o esce dalla visuale. Una creatura paralizzata è vulnerabile al bacio del vargouille (vedi sotto). In caso di successo, la creatura non può più subire lo stridio dello stesso vargouille per 24 ore. Lo stridio è un effetto di paura che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

Bacio (Sop): Un vargouille può baciare un nemico paralizzato con un attacco di contatto in mischia riuscito. Un avversario colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o iniziare una terribile trasformazione che trasforma la creatura in un vargouille entro 24 ore (e spesso anche in meno tempo; tirare 1d6 separatamente per ogni fase della trasformazione). Per prima cosa, nel volgere di 1d6 ore, la vittima perde tutti i capelli. Dopo altre 1d6 ore, le orecchie crescono diventando ali di pipistrello, dal mento e dalla testa spuntano tentacoli e i denti diventano lunghe zanne appuntite. Nelle 1d6 ore successive, la vittima subisce un risucchio di Intelligenza e di Carisma pari a 1 punto per ogni ora (fino a un minimo di 3). Il processo ha termine 1d6 ore dopo, quando la testa si divincola dal corpo (che muore all'istante) e diventa un vargouille.

Verme del gelo

Questa trasformazione è interrotta dalla luce del sole, e anche un incantesimo *luce diurna* può ritardare la morte, ma per invertire la trasformazione è necessario un *rimuovi malattia*. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +4.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12 o si diventa incapaci di guarire dai danni da morso con mezzi naturali o magici. Un incantesimo *neutralizza veleno* o *guarigione* rimuove l'effetto, mentre un *ritarda veleno* permette una guarigione magica. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include un bonus razziale di +1.

VERME DEL GELO

Bestia magica Enorme (Freddo)
Dadi Vita: 14d10+70 (147 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +14/+30
Attacco: Morso +21 in mischia (2d8+12 più 1d8 freddo)
Attacco completo: Morso +21 in mischia (2d8+12 più 1d8 freddo)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Vibrazione, freddo, arma a soffio
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, spasmo mortale, immunità al freddo, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche: For 26, Des 10, Cos 20, Int 2, Sag 11, Car 11
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +3*, Osservare +5
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure fredde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 15-21 DV (Enorme); 22-42 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa lunga creatura di colore blu ghiaccio è dotata di enormi mandibole e di un nodulo da cui emette delle vibrazioni.

Terrore delle lande ghiacciate, il verme del gelo trascorre la maggior parte della sua esistenza a scavare attraverso il ghiaccio, la neve e la terra congelata. Ritorna in superficie solo per assalire la propria preda: i vermi del gelo mangiano yak, orsi polari, trichechi, foche, alci e mammut.

I saggi non riescono a mettersi d'accordo se quest'orrida creatura sia imparentata con il verme purpureo o con il remorhaz. Può darsi che la risposta sia nessuno dei due. È vero invece che i vermi del gelo odiano i remorhaz e li attaccano a vista, causando delle colossali battaglie che possono distruggere grandi fette di territorio. Di solito i remorhaz escono vincitori da questi scontri.

I vermi del gelo non possono scavare attraverso la roccia, ma se la cavano bene con il ghiaccio e la terra congelata. Quando si muovono lungo questi terreni di dura consistenza lasciano dietro di loro dei tunnel percorribili del diametro di circa 1,5 metri.

I vermi del gelo depongono uova che all'occhio inesperto possono apparire come formazioni di ghiaccio di forma ovale. I cuccioli di verme del gelo devono immediatamente cavarsela da soli, arrivando alla maturità in un periodo dai tre ai cinque anni. Le tribù delle distese gelide a volte addestrano i giovani vermi del gelo per proteggere le proprie comunità o addirittura per cavalcarli, utilizzando delle speciali selle magiche resistenti al freddo.

Un verme del gelo è lungo circa 12 metri e ha un diametro di 1,5 metri. Pesa approssimativamente 4.000 kg.

COMBATTIMENTO

I vermi del gelo giacciono sotto la neve, in attesa che la preda si avvicini. Iniziano il loro assalto con la vibrazione e

poi attaccano la preda indifesa con il morso.

Vibrazione (Sop): Il verme del gelo può emettere un suono che obbliga la preda a restare immobile. Questa compulsione sonora che influenza la mente assale tutte le creature che non siano vermi del gelo entro una propagazione del raggio di 30 metri. Le creature devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o rimanere stordite fino a quando il verme continua a usare questa capacità, anche se attaccate. Se viene però attaccata o scossa violentemente (un'azione di round completo), una vittima può effettuare un altro tiro salvezza. Una volta che una creatura ha resistito o si è liberata dell'effetto, non può più essere influenzata dallo stesso verme del gelo per le successive 24 ore. Il livello dell'incantatore dell'effetto è 14. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Freddo (Str): I corpi dei vermi del gelo generano un freddo intenso, che infligge 1d8 danni extra da freddo quando il morso colpisce l'avversario. Le creature che attaccano un verme del gelo senz'armi o con armi naturali subiscono danni da freddo ogni volta che i loro attacchi vanno a segno.

Arma a soffio (Sop): Cono lungo 9 metri, una volta all'ora; 15d6 danni da freddo, Riflessi CD 22 dimezza. Gli avversari immobilizzati dalla vibrazione del verme del gelo non ricevono alcun tiro salvezza. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, un verme del gelo si trasforma in ghiaccio e si frantuma, esplodendo e infliggendo 12d6 danni da freddo e 8d6 danni perforanti a qualunque cosa si trovi entro 30 metri (Riflessi CD 22 dimezza). La CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: *Un verme del gelo, grazie al suo colorito e alla sua capacità nel rintanarsi sotto la neve, riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi nel proprio ambiente nativo.

VERME PURPUREO

Bestia magica Mastodontica
Dadi Vita: 16d10+112 (200 pf)
Iniziativa: -2
Velocità: 6 m (4 quadretti), scavare 6 m, nuotare 3 m
Classe Armatura: 19 (-4 taglia, -2 Des, +15 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +16/+40
Attacco: Morso +25 in mischia (2d8+12)
Attacco completo: Morso +25 in mischia (2d8+12) e pungiglione +20 in mischia (2d6+6 più veleno)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire, veleno
Qualità speciali: Percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 35, Des 6, Cos 25, Int 1, Sag 8, Car 8
Abilità: Ascoltare +18, Nuotare +20
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (pungiglione), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Spingere Migliorato
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuna moneta, 50% beni (solo di pietra), nessun oggetto
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-32 DV (Mastodontico); 33-48 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un enorme verme ricoperto di piastre di armatura color porpora e chitinosa. La mascella dentata è larga tanto quanto è alto un essere umano.

Queste enormi creature vivono con l'obiettivo di consumare tutto il materiale organico che riescono a trovare. I vermi purpurei sono molto temuti poiché ingoiano la loro preda per intero: nelle loro gole sono scomparsi interi gruppi di avventurieri, uno dopo l'altro.

Un verme purpureo adulto ha un diametro di 1,5 metri ed è lungo 24 metri. Pesa circa 20.000 kg. Ha un pungiglione velenoso in corrispondenza della coda.

Quando si apre la strada scavando, un verme purpureo consuma grandi quantità di terra e roccia. Nel suo stomaco possono ancora trovarsi gemme e altri oggetti resistenti all'acido. Nelle aree ricche di minerali, i rifiuti dei vermi purpurei possono contenere pepite di metallo grezzo.

Verme purpureo

COMBATTIMENTO

In battaglia, un verme purpureo si raduna in una sorta di spirale del diametro di 6 metri per poi mordere e pungere qualunque cosa gli si avvicini.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un verme purpureo deve colpire con un attacco di morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può tentare di inghiottire per intero il nemico nel round successivo.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 25; danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Inghiottire (Str): Un verme purpureo può provare ad inghiottire un avversario afferrato di taglia inferiore alla sua se effettua con successo una prova di lotta. Una volta dentro, l'avversario subisce 2d8+12 danni da stritolamento più 8 danni da acido ogni round a causa dei succhi digestivi del mostro. L'avversario può aprirsi un varco di uscita utilizzando un'arma tagliente o perforante leggera che riesca ad infliggere 25 danni allo stomaco della bestia (CA 17). Una volta che la creatura è uscita, il buco si richiude immediatamente a causa delle contrazioni muscolari del verme; una nuova vittima dovrebbe comunque aprirsi la strada attraverso lo stomaco del verme. Le interiora di un verme purpureo di taglia Mastodontica possono contenere 2 creature Grandi, 8 Medie, 32 Piccole, 128 Minuscole oppure 512 Minute o di taglia inferiore.

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

VERMEIENA

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +2/+8
Attacco: Tentacolo +3 in mischia (paralisi)
Attacco completo: 8 tentacoli +3 in mischia (paralisi) e morso -2 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Paralisi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 14, Int 1, Sag 15, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +12
Talenti: Allerta[B], Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-9 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Vermeiena

Un odore di carne morta avvolge questa creatura millepiedi dal corpo segmentato, lungo 3 metri. Otto tentacoli convulsi le sporgono dalla testa, proprio sopra le sue schioccanti mandibole e il morso aguzzo.

I vermiiena sono aggressivi spazzini sotterranei, molto temuti per i loro attacchi paralizzanti. Setacciano il loro territorio sotterraneo in cerca di carne morta e putrefatta, ma non esitano ad attaccare e uccidere qualsiasi creatura vivente. Ogni tentacolo del vermeiena è lungo circa 60 centimetri e secerne una sostanza appiccicosa e paralizzante. Il vermeiena, allo stesso modo di molti altri mostri ibridi, potrebbe proprio essere il risultato di qualche esperimento arcano.

Un vermeiena pesa circa 250 kg.

COMBATTIMENTO

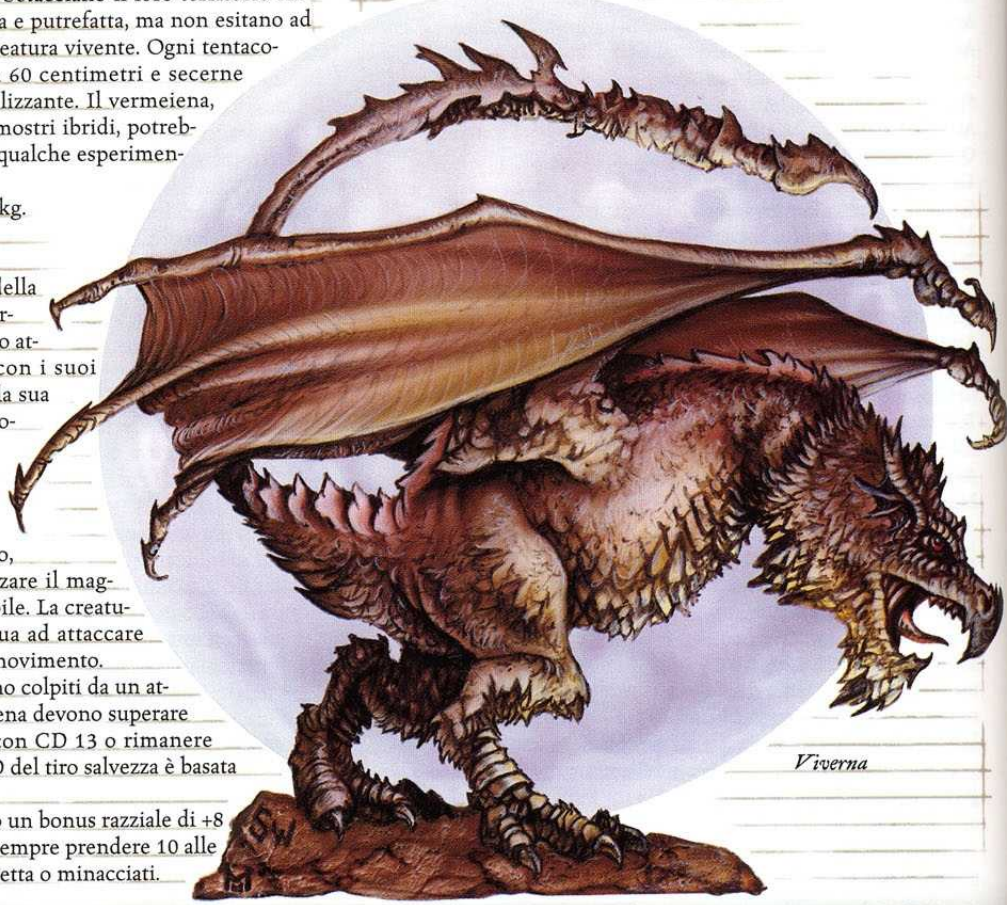
I vermiiena usano i loro sensi della vista e dell'olfatto per trovare carcasse e prede potenziali. Quando attacca, un vermeiena flagella con i suoi tentacoli e cerca di paralizzare la sua vittima. I tentacoli non infliggono altri danni. La creatura poi uccide la vittima paralizzata con il suo morso e ne divora le carni. Un gruppo di vermiiena non attacca all'unisono, bensì ciascuno cerca di paralizzare il maggior numero di avversari possibile. La creatura priva di intelligenza continua ad attaccare finché fronteggia avversari in movimento.

Paralisi (Str): Quanti vengono colpiti da un attacco con i tentacoli del vermeiena devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o rimanere paralizzati per 2d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I vermiiena ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciati.

VIVERNA

Drago Grande
Dadi Vita: 7d12+14 (59 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +7/+15
Attacco: Pungiglione +10 in mischia (1d6+4 più veleno) o sperone +10 in mischia (2d6+4) o morso +10 in mischia (2d8+4)
Attacco completo: Pungiglione +10 in mischia (1d6+4 più veleno) e morso +8 in mischia (2d8+4) e 2 ali +8 in mischia (1d8+2) e 2 speroni +8 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al *sonno* e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 9
Abilità: Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7, Osservare +16
Talenti: Allerta, Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (veleno), Multiattacco[B]
Ambiente: Colline calde
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Grado di Sfida: 6



Viverna

Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-10 DV (Enorme); 11-21 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa lucertola a due zampe è più grande di un ogre. Ha una lunga coda che termina con uno spesso nodo di cartilagine da cui fuoriesce un pungiglione molto simile a quello di uno scorpione. Ha coriacee ali da pipistrello ed enormi fauci costellate di lunghi denti affilati.

Un distante cugino dei veri draghi, la viverna è un'enorme lucertola volante con un pungiglione velenoso sulla coda.

Una viverna non emana un forte odore, anche se la sua tana può puzzare a causa di qualche carcassa recente.

Il corpo della viverna, lungo 4,5 metri, di colore dal marrone scuro al grigio, è costituito per metà dalla coda. Ha un'apertura alare di circa 6 metri. Una viverna pesa all'incirca una tonnellata.

Le viverne parlano il Draconico, ma di solito non si preoccupano di emettere nulla di più elaborato di un forte sibilo o un brontolio gutturale, simile a quello di un alligatore.

COMBATTIMENTO

Le viverne sono alquanto stupide ma sempre aggressive: attaccano qualsiasi cosa che non sia a prima vista più potente di loro. Una viverna scende in picchiata, ghermendo l'avversario con gli speroni e trafiggendola a morte con il pungiglione.

Una viverna può attaccare con i suoi speroni solo quando compie un attacco in volo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la viverna deve colpire con gli speroni. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e lo trafigge col pungiglione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 2d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Una viverna ha un bonus razziale di +3 alle prove di Osservare.

WIGHT

Non morto Medio
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Schianto +3 in mischia (1d4+1 più risucchio di energia)
Attacco completo: Schianto +3 in mischia (1d4+1 più risucchio di energia)
Grado di Sfida: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Creare progenie, risucchio di energia
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +5
Caratteristiche: For 12, Des 12, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 15
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +8, Osservare +7
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o branco (6-11)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 5-8 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un cadavere umano. Occhi frenetici e selvaggi bruciano di malevolenza. La carne, della consistenza del cuoio essiccato, è tirata sulle ossa e i denti sono cresciuti a punta, aguzzi e irregolari.

Gli wight sono creature non morte a cui è data una parvenza di vita attraverso la pura violenza e l'odio. L'aspetto di un wight è un riflesso bizzarro e perverso della forma che possedeva in vita.

Gli wight si nascondono in tumuli, catacombe e altri luoghi in cui l'aura della morte è una presenza continua, dove possono nutrire il loro odio. Cercano di distruggere ogni essere vivente, riempiendo i cimiteri delle loro vittime e ripopolando il mondo con la loro orrida progenie.

Un wight è alto e pesa all'incirca come un umano.

Gli wight parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli wight attaccano colpendo con i pugni.

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da un wight diventa a sua volta wight in 1d4 round. Le progenie sono sotto il controllo del wight che le ha create e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite con un attacco di schianto di un wight ricevono un livello negativo. La CD è 14 per il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere un livello negativo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Per ogni livello negativo conferito, il wight ottiene 5 punti ferita temporanei.

Abilità: Gli wight hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

WORG

Bestia magica Media
Dadi Vita: 4d10+8 (30 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+7
Attacco: Morso +7 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (1d6+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +4, Osservare +6, Sopravvivenza +2*
Talenti: Allerta, Seguire Tracce
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-11)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +1 (gregario)

Questa bestia ha l'aspetto di un lupo dal colore scuro, con un lampo di intelligenza crudele sul volto e negli occhi.

Gli worg sono lupi dall'aspetto sinistro che hanno conseguito una certa intelligenza e una disposizione malvagia. Talvolta si alleano ad altri esseri malvagi, specialmente goblin, a cui si offrono come cavalcature e animali da guardia.

Di solito, gli worg vivono e cacciano in branchi. Le loro prede preferite sono i grandi erbivori. Nonostante di solito essi seguano e uccidano animali giovani, deboli o malati, non esitano a dare la caccia a umanoidi, specialmente quando il bottino di caccia è stato scarso. Gli worg possono seguire furtivamente prede umanoidi per ore o anche giorni senza attaccare, e scelgono il terreno e il momento del giorno più favorevole per sferrare il loro attacco (ad esempio, durante le ore prima dell'alba).

Un tipico worg ha la pelliccia nera o grigia, diventa lungo 1,5 metri ed è alto 90 cm al garrese. Pesa approssimativamente 150 kg.

Più intelligenti dei loro cugini più piccoli, gli worg parlano il loro linguaggio. Alcuni parlano anche il Comune e il Goblin.

COMBATTIMENTO

Le coppie o i branchi collaborano nel tentativo di abbattere grosse prede, mentre gli worg solitari di solito danno la caccia a creature più piccole di loro. In entrambi i casi spesso gli worg usano una tattica "mordi e fuggi" per sfinire le loro prede. Un branco di solito circonda un nemico più grande. Ogni lupo attacca a turno, mordendo e poi arretrando, finché la creatura non è esausta, momento in cui scatta l'attacco collettivo per dare il colpo di grazia. Se si spazientiscono o sono decisamente in sovrannumero rispetto all'avversario, gli worg provano a immobilizzarlo.

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

Abilità: Gli worg hanno un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Osservare, e un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi.

*Uno worg ha un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce grazie all'olfatto acuto.

WRAITH

Questa creatura è una figura spettrale sinistra ammantata di oscurità. Non ha lineamenti o appendici visibili, ad eccezione di piccole luci rosse che brillano al posto degli occhi.

I wraith sono creature incorporee nate dal male e dall'oscurità. Disprezzano tutte le creature viventi, così come la luce che le alimenta.

In alcuni casi la sagoma sinistra di un wraith può apparire dotata di armatura o equipaggiata con armi. Questo aspetto non influenza la CA o le capacità di combattimento della creatura, ma è solo un riflesso della forma che aveva in vita.

Un wraith è alto all'incirca come un umano, mentre un wraith del terrore è pressappoco della taglia di un ogre. Dal momento che entrambi sono incorporei, sono privi di peso.

I wraith parlano il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Sia il wraith che il wraith del terrore condividono le seguenti capacità.

Aura innaturale (Sop): Gli animali, sia selvatici che domestici, possono percepire la presenza innaturale di un wraith a una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno di loro volontà più vicino di questa distanza e cadranno in preda al panico se obbligati a farlo; il panico perdurerà fintanto che rimarranno entro questo raggio.

Debolezza alla luce del sole (Str): I wraith sono completamente privi di potere nella luce solare naturale (non è sufficiente un incantesimo *luce diurna*) e rifuggono da essa.

WRAITH

Il combattimento ravvicinato con un wraith è pericoloso a causa del suo tocco mortale.

Risucchio di Costituzione (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di tocco incorporeo di un wraith devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o subire il risucchio di 1d6 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Ad ogni attacco riuscito, il wraith ottiene 5 punti ferita temporanei.

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da un wraith diventa un wraith in 1d4 round. Il suo corpo rimane intatto e inanimato, ma il suo spirito viene strappato via dal cadavere e trasformato. Le progenie sono sotto il controllo del wraith che le ha create e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

Wraith

WRAITH DEL TERRORE

I wraith più vecchi e malvagi infestano le profondità dei templi dimenticati e altri luoghi abbandonati. Possono percepire l'avvicinarsi di creature viventi, e bramare il loro arrivo. Nonostante la taglia, il wraith del terrore possiede una rapidità sovrannaturale e sfrutta il talento Attacco Rapido e la sua portata naturale per colpire con efficacia letale per poi rimmergersi nelle ombre o nelle pareti.

Percezione vitale (Sop): Un wraith del terrore individua e localizza le creature viventi fino a una distanza di 18 metri, proprio come se possedesse la capacità di vista cieca. Può anche percepire

	Wraith Non morto Medio (Incorporeo)	Wraith del terrore Non morto Grande (Incorporeo)
Dadi Vita:	5d12 (32 pf)	16d12 (104 pf)
Iniziativa:	+7	+13
Velocità:	Volare 18 m (buona) (12 quadretti)	Volare 18 m (buona) (12 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+3 Des, +2 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 12	25 (-1 taglia, +9 Des, +7 deviazione), contatto 25, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+2/-	+8/-
Attacco:	Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4 più 1d6 risucchio di Costituzione)	Tocco incorporeo +16 in mischia (2d6 più 1d8 risucchio di Costituzione)
Attacco completo:	Tocco incorporeo +5 in mischia (1d4 più 1d6 risucchio di Costituzione)	Tocco incorporeo +16 in mischia (2d6 più 1d8 risucchio di Costituzione)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Risucchio di Costituzione, creare progenie	Risucchio di Costituzione, creare progenie
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti, aura innaturale	Scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, percezione vitale 18 m, tratti dei non morti, aura innaturale
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +4, Vol +6	Temp +5, Rifl +14, Vol +14
Caratteristiche:	For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15	For -, Des 28, Cos -, Int 17, Sag 18, Car 24
Abilità:	Ascoltare +12, Cercare +10, Diplomazia +6, Intimidire +10, Nascondersi +11, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)	Ascoltare +25, Cercare +22, Conoscenze (religioni) +22, Diplomazia +9, Intimidire +26, Nascondersi +24, Osservare +25, Percepire Intenzioni +23, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce)
Talenti:	Allerta[B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento	Allerta[B], Attacco Naturale Migliorato (tocco incorporeo), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, gruppo (2-5) o branco (6-11)	Solitario
Grado di Sfida:	5	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	6-10 DV (Medio)	17-32 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-

automaticamente l'entità della loro forza vitale, come se avesse lanciato *visione della morte*.

Risucchio di Costituzione (Sop): Le creature viventi colpite dall'attacco di tocco incorporeo di un wraith del terrore devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 o subire il risucchio di 1d8 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Ad ogni attacco riuscito, il wraith del terrore ottiene 5 punti ferita temporanei.

Creare progenie (Sop): Ogni umanoide ucciso da un wraith del terrore diventa un wraith in 1d4 round. Il suo corpo rimane intatto e inanimato, ma il suo spirito viene strappato via dal cadavere e trasformato. Le progenie sono sotto il controllo del wraith che le ha create e rimangono in schiavitù fino alla sua morte. Non possiedono alcuna delle capacità che avevano in vita.

XILL

Esterno Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+3 Des, +7 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +5/+7
Attacco: Spada corta +7 in mischia (1d6+2/19-20) o artiglio +7 in mischia (1d4+2) o arco lungo +8 a distanza (1d8/x3)
Attacco completo: 2 spade corte +5 in mischia (1d6+2/19-20, 1d6+1/19-20) e 2 artigli +5 in mischia (1d4+1); o 4 artigli +5 in mischia (1d4+2, 1d4+1); o 2 archi lunghi +4 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Impiantare, afferrare migliorato, paralisi
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, movimento planare, resistenza agli incantesimi 21
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 15, Des 16, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 11
Abilità: Acrobazia +11, Artista della Fuga +11, Ascoltare +9, Diplomazia +2, Equilibrio +13, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9, Percepire Intenzioni +8, Scalare +10, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti: Combattere con Più Armi, Iniziativa Migliorata, Multiattacco[B]
Ambiente: Piano Etereo
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: +4

Questa creatura semi-rettile è dotata di quattro braccia, scaglie rosso fiammante e occhi scuri e penetranti. Non raggiunge l'altezza di un umano.

Gli xill, creature decisamente feroci, sono noti per la loro brutalità e i loro comportamenti estremi. Combinano una robusta dose di malvagità a una passione smodata per gli atti crudeli.

Alcuni xill sono feroci e barbarici, altri sono creature più civilizzate che basano le proprie vite su una sorta di ordine brutale.

Uno xill è alto tra 1,2 e 1,5 metri e pesa circa 50 kg.

Gli xill parlano l'Infernale.

Xill

COMBATTIMENTO

Gli xill sono avversari pericolosi, in grado di attaccare con tutte e quattro le braccia. Quelli più civilizzati fanno uso di armi, e a volte combattono con due armi alla volta e lasciano due artigli liberi per gli attacchi di afferrare.

Gli xill normalmente rimangono in attesa sul Piano Etereo del passaggio di prede adeguate, che aggrediscono usando la loro capacità di movimento planare. In combattimento, sfruttano appieno la loro abilità Acrobazia: normalmente uno o due di loro distraggono i nemici più poderosi attaccandoli, per poi ritrarsi in posizione difensiva mentre gli altri manovrano per portarsi in posizione vantaggiosa.

Impiantare (Str): Come azione standard, uno xill deposita le proprie uova all'interno di una creatura paralizzata. I piccoli emergono dopo circa 90 giorni, divorando letteralmente dall'interno l'organismo ospite. Un incantesimo *rimuovi malattia* libera la vittima dell'uovo depositato, come anche una prova di Guarire con CD 25. Se la prova fallisce, il guaritore può tentare di nuovo, ma ogni nuovo tentativo (che abbia successo o meno) infligge al malato 1d4 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno xill deve colpire con uno o più attacchi con gli artigli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Riceve un bonus di +2 alla prova di lotta per ogni artiglio che colpisce. Se vince la prova di lotta e riesce a mantenere la presa nel round successivo, allora è in grado di mordere il nemico automaticamente. Il morso non infligge alcun danno ma inietta un veleno paralizzante.

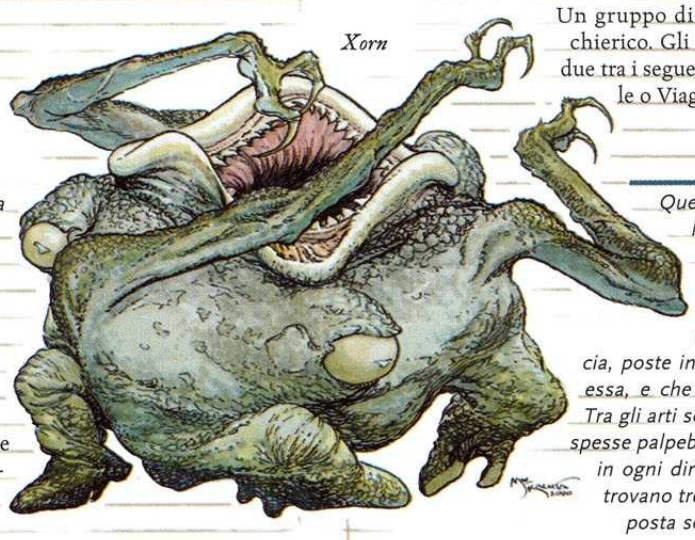
Paralisi (Str): Coloro che sono stati morsi da uno xill devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o rimanere paralizzati per 1d4 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Movimento planare (Sop): Questi viaggiatori planari amano scivolare tra le pieghe dello spazio per attaccare i nemici sbucando dal nulla. Possono calarsi dal Piano Etereo con un'azione di movimento, ma impiegano 2 round per farvi ritorno, nel corso dei quali rimangono immobili. Quando uno xill svanisce, è più difficile colpirlo: gli avversari hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio al primo round e del 50% al secondo. Uno xill può compiere un movimento planare con una creatura consenziente o indifesa.

PERSONAGGI XILL

Un gruppo di xill è spesso guidato da un chierico. Gli xill chierici hanno accesso a due tra i seguenti domini: Forza, Legge, Male o Viaggio.

Xorn



XORN

Questa bizzarra creatura ha un largo corpo composto da un materiale granuloso simile a pietra. Ha una grande bocca potente in cima alla testa, circondata da tre lunghe braccia, poste in modo simmetrico attorno ad essa, e che terminano con artigli affilati. Tra gli arti sono presenti grossi occhi dalle spesse palpebre che sono in grado di vedere in ogni direzione. Alla base del corpo si trovano tre gambe corte e tozze, ognuna posta sotto uno degli occhi.

	Xorn minore Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra)	Xorn comune Esterno Medio (Extraplanare, Terra)	Xorn anziano Esterno Grande (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita:	3d8+9 (22 pf)	7d8+17 (48 pf)	15d8+63 (130 pf)
Iniziativa:	+0	+0	+0
Velocità:	6 m (4 quadretti), scavare 6 m	6 m (4 quadretti), scavare 6 m	6 m (4 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura:	23 (+1 taglia, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 23	24 (+14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24	25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25
Attacco:	Morso +6 in mischia (2d8+2)	Morso +10 in mischia (4d6+3)	Morso +21 in mischia (4d8+7)
Attacco completo:	Morso +6 in mischia (2d8+2) e 3 artigli +4 in mischia (1d3+1)	Morso +10 in mischia (4d6+3) e 3 artigli +8 in mischia (1d4+1)	Morso +21 in mischia (4d8+7) e 3 artigli +19 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Visione a 360°, scivolare nella terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m	Visione a 360°, scivolare nella terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m	Visione a 360°, scivolare nella terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +3, Vol +3	Temp +7, Rifl +5, Vol +5	Temp +13, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche:	For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10	For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10	For 25, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 11, Car 10
Abilità:	Ascoltare +6, Cercare +6, Conoscenze (dungeon) +6, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +10, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce o sotterranei)	Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (dungeon) +10, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +10, Sopravvivenza +10 (+12 seguendo tracce o sotterranei)	Ascoltare +18, Cercare +22, Conoscenze (dungeon) +18, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +22, Sopravvivenza +18 (+20 seguendo tracce o sotterranei)
Talenti:	Multiattacco, Robustezza	Attacco Poderoso, Incalzare[B], Multiattacco, Robustezza\	Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare[B], Incalzare Potenziato, Multiattacco, Robustezza, Spingere Migliorato
Ambiente:	Piano Elementale della Terra	Piano Elementale della Terra	Piano Elementale della Terra
Organizzazione:	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario, coppia o gruppo (3-5)	Solitario, coppia o compagnia (6-11)
Grado di Sfida:	3	6	8
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo)	8-14 DV (Medio)	16-21 DV (Grande), 22-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

Gli xorn sono dei mangiacarogne provenienti dal Piano Elementale della Terra.

Gli xorn minori sono alti e larghi circa 90 centimetri e pesano approssimativamente 60 kg. Gli xorn comuni sono alti e larghi quasi 1,5 metri e pesano all'incirca 300 kg. Gli xorn anziani arrivano a 2,4 metri di altezza e di larghezza e pesano circa 4.500 kg.

Gli xorn parlano il Terran e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli xorn di solito non attaccano le creature di carne se non per difendere se stessi o i loro territori, visto che non sono in grado di digerire la carne. Verso le creature del Piano Materiale sono più che altro indifferenti, tranne quei casi in cui le creature trasportano un notevole quantitativo di minerali o metalli preziosi, di cui gli xorn si nutrono. Gli xorn possono percepire l'odore di cibo fino a 6 metri di distanza. Quando uno xorn è in cerca di cibo può diventare estremamente aggressivo, e in modo particolare sul Piano Materiale, in cui trovare sostentamento è ancora più difficile che sul suo piano di origine.

La modalità di attacco preferita degli xorn consiste di solito nell'aspettare dietro una superficie di roccia fino a che la preda non giunge a portata e poi emergere all'improvviso. A volte i gruppi di xorn mandano uno di loro in superficie a negoziare per ottenere del cibo, mentre il resto del gruppo si prepara ad un attacco a sorpresa.

Visione a 360° (Str): Gli occhi degli xorn, posti in modo simmetrico attorno alla testa, gli permettono di vedere in ogni direzione, conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Gli xorn non possono essere attaccati ai fianchi.

Scorrere sulla terra (Str): Uno xorn può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene uno xorn impegnato a scavare scaglia lo xorn indietro di 9 metri, stordendo la creatura per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

YRTHAK

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 12d10+36 (102 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (media)
Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +12/+25
Attacco: Morso +15 in mischia (2d8+5) o lancia sonora +12 contatto a distanza (6d6)
Attacco completo: Morso +15 in mischia (2d8+5) e 2 artigli +13 in mischia (1d6+2); o lancia sonora +12 contatto a distanza (6d6)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Lancia sonora, esplosione
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, immunità, vulnerabilità al suono
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +10, Vol +5
Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 17, Int 7, Sag 13, Car 11
Abilità: Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +10
Talenti: Attacco in Volo, Ghermire, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Resistenza Fisica
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario o stormo (2-4)

Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Spesso neutrale
Avanzamento: 13-16 DV (Enorme); 17-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un rettile volante color verde giallastro e privo di occhi con ali carnose, una lunga coda e una grande pinna sulla schiena. Ha una singola protuberanza cornea sulla testa simile a quella di un coccodrillo.

Insolito predatore di terre incolte e desolate, l'yrthak diffonde il terrore nella zona in cui si insedia come potrebbe farlo un drago costantemente affamato.

Un yrthak è cieco. Percepisce suoni e movimenti grazie ad uno speciale organo posto sulla sua lunga lingua. La protuberanza sulla testa è in grado di emettere potenti fasci sonori focalizzati. Queste creature sono di un colore verde giallastro, con le ali e la pinna tendenti più al giallo e la testa e il corpo più al verde. I denti sono gialli.

Gli yrthak sono astuti e infidi. Sono onnivori, ma preferiscono la carne. Un yrthak nidifica nel suo isolato covo montano e può viaggiare per giorni in cerca di cibo, ritornando solo raramente. A volte sono stati avvistati yrthak effettuare una discesa di 30 metri in picchiata, in cerca di una preda.

Un yrthak è lungo circa 6 metri, con un'apertura alare di 12 metri. Pesa approssimativamente 2.500 kg.

Malgrado la loro intelligenza, gli yrthak non parlano.

COMBATTIMENTO

Un yrthak preferisce sferrare i suoi attacchi dall'aria, mitragliando il suolo con attacchi sonori o ghermendo con gli artigli una preda per poi lasciarla precipitare al suolo (atterrando, infine, per divorarne la poltiglia spappolata).

Lancia sonora (Sop): Ogni 2 round, un yrthak può incanalare l'energia sonora in un raggio lungo fino a 18 metri. Si tratta di un attacco di contatto a distanza che infligge 6d6 danni a un singolo bersaglio.

Esplosione (Sop): Un yrthak può scagliare la sua lancia sonora al suolo, contro una grande roccia, un muro di pietra o simili, per creare un'esplosione di schegge di pietra. Tale attacco infligge 2d6 danni perforanti a chiunque si trovi entro un raggio di 3 metri dal centro dell'effetto.

Questo attacco vale come uso della lancia sonora e perciò è utilizzabile soltanto una volta ogni 2 round, e mai comunque nel round successivo ad un attacco con la lancia sonora.

Vista cieca (Str): Un yrthak è in grado di percepire tutti i nemici in un raggio di 36 metri. Oltre questa portata si considera accecato. Gli yrthak sono invulnerabili agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi di incantesimi quali illusioni, e ad altre forme di attacco che fanno affidamento sulla vista.

Un yrthak il cui senso dell'udito sia danneggiato, è completamente cieco, fornendo a tutti i suoi bersagli occultamento totale.

Immunità: Gli yrthak hanno immunità agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni, e ad altre forme di attacco che fanno affidamento sulla vista.

Abilità: Gli yrthak hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare.

Yrthak

YUAN-TI

Gli yuan-ti discendono dagli umani la cui linea di sangue si è mescolata con quella dei serpenti. La loro malvagità, astuzia e spietatezza sono leggendarie.

Tramano costantemente per portare a compimento i loro piani oscuri. Sono abbastanza calcolatori e affabili da stringere alleanze con altre creature malvagie, se necessario, ma anteponendo sempre i loro interessi.

Tutti gli yuan-ti possiedono tratti che li fanno assomigliare ai serpenti, e molti hanno parti del corpo da serpenti.

Parlano il loro linguaggio più il Comune, il Draconico e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Gli yuan-ti sono creature geniali e come tali combattono. Ordiscono trappole elaborate e durante il combattimento si muovono con agilità nell'ambiente circostante, preferendo le imboscate agli attacchi diretti. Alla mischia, inoltre, preferiscono incantesimi e attacchi a distanza.

In un gruppo misto, chi è meno potente e meno valoroso attacca per primo. Ciò significa che i sanguepuro attaccano prima dei mezzosangue, che a loro volta attaccano prima degli abomini. Al fine di attuare una strategia più efficace, il capo del gruppo può ordinare che certi membri si facciano avanti prima di altri.

***Forma alternativa* (Mag):** Tutti gli yuan-ti possono assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Grande (vedi la descrizione "Serpente", vedi Capitolo 2) come capacità psionica. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), ma uno yuan-ti non riguadagna alcun punto ferita per aver cambiato forma e può solo assumere la forma di vipera. Lo yuan-ti perde le sue armi naturali (se ne ha) e ottiene l'arma naturale della forma di vipera che assume. Se lo yuan-ti possiede già un morso velenoso, usa il suo veleno o quello di vipera, a seconda di quale sia il più potente.

***Individuazione del veleno* (Mag):** Tutti gli yuan-ti hanno la capacità psionica *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore).

PERSONAGGI YUAN-TI

La classe preferita per gli yuan-ti sanguepuro e mezzosangue è il ranger. Gli yuan-ti abomini prediligono la classe del chierico. Gli yuan-ti chierici adorano Merrshaulk e hanno accesso a due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Male o Vegetale.

SOCIETÀ DEGLI YUAN-TI

Gli yuan-ti sono fedeli adoratori del male. Inoltre, tengono in gran considerazione tutti i rettili. Centro della loro vita è il tempio, e i lori rituali spesso comportano sacrifici di sangue. Sono soliti stabilirsi in vecchie rovine isolate, ma si sa che un tempo costrui-

vano persino sotto alcune città umane. Sono sempre reticenti nello svelare la posizione di una città o di un tempio. La loro architettura predilige le linee curve, con rampe e pertiche al posto delle scale.

Gli abomini governano gli yuan-ti e sono a capo dei templi, con i sommi sacerdoti al di sopra di tutti. I sanguepuro si occupano di tutti i negoziati con l'esterno, fingendosi sempre umani.

La divinità principale degli yuan-ti è Merrshaulk, artefice e guida della formazione della razza.

YUAN-TI SANGUEPURO

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 4d8 (18 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +1 naturale, +3 cuoio borchiato perfetto, +2 scudo pesante perfetto), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +4/+4
Attacco: Scimitarra perfetta +5 in mischia (1d6/18-20) o arco lungo perfetto +6 a distanza (1d8/x3)
Attacco completo: Scimitarra perfetta +5 in mischia (1d6/18-20) o arco lungo perfetto +6 a distanza (1d8/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali *Forma alternativa*, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, resistenza agli incantesimi 14
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5 Vol +4
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 11, Int 12, Sag 10, Car 12
Abilità: Ascoltare +4, Camuffare +4*, Concentrazione +7, Conoscenze (una qualsiasi) +5, Nascondersi +3, Osservare +4
Talenti: Allerta[B], Combattere alla Cieca[B], Iniziativa Migliorata, Schivare
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4), drappello (2-13 sanguepuro, 2-5 mezzosangue e 2-4 abomini) o tribù (20-160 sanguepuro, 10-80 mezzosangue e 10-40 abomini)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questa creatura assomiglia molto a un sinuoso umano dai fianchi sottili con lineamenti spigolosi e occhi inespressivi. Un'osservazione più attenta, tuttavia, rivela una lingua biforcuta, denti appuntiti e zone scagliose sul collo e sugli arti.

Gli yuan-ti sanguepuro a prima vista sembrano umani, con solo alcuni tratti da serpente poco accentuati.

Un sanguepuro è circa della stessa altezza e dello stesso peso di un umano.

Combattimento

I sanguepuro sono gli yuan-ti meno intelligenti, anche se si vantano comunque di essere più intelligenti degli umani. I sanguepuro spesso si camuffano da umani e lavorano tra quest'ultimi come spie per i loro padroni abomini.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 12), *incuti paura* (CD 12), *intralciare* (CD 12), *oscurità*, *trance animale* (CD 13). 4° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Abilità: *Un sanguepuro ottiene un bonus razziale di +5 alle prove di Camuffare quando impersona un umano.

Personaggi yuan-ti

I personaggi yuan-ti sanguepuro possiedono i seguenti tratti razziali.

– +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di uno yuan-ti sanguepuro è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

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

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso del yuan-ti sanguepuro gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Nascondersi e Osservare.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso del yuan-ti sanguepuro gli conferiscono due talenti. Gli yuan-ti sanguepuro ricevono Allerta e Combattere alla Cieca come talenti bonus.

– Bonus di armatura naturale +1.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità magiche.

– Qualità speciali (vedi sopra): *Forma alternativa*, *individuazione del veleno*, resistenza agli incantesimi pari a livelli di classe +4.

– Linguaggi automatici: Yuan-ti, Comune. Linguaggi bonus: Abissale, Draconico.

– Classe preferita: Ranger.

– Modificatore di livello +2.

YUAN-TI MEZZOSANGUE

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+1 Des, +4 naturale, +3 cuoio borchiato perfetto, +2 scudo pesante perfetto), contatto 11, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +7/+9
Attacco: Scimitarra perfetta +10 in mischia (1d6+2/18-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) +9 a distanza (1d8+2/x3)

Attacco completo: Scimitarra perfetta +10/+5 in mischia (1d6+2/18-20)e morso +4 in mischia (1d6+1 più veleno); o arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) +9/+4 a distanza (1d8+2/x3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, *produrre acido*, capacità magiche
Qualità speciali *Forma alternativa, potere camaleontico*, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 16
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6 Vol +9
Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 13, Int 18, Sag 18, Car 16
Abilità: Artigianato o Conoscenze (due qualsiasi) +14, Ascoltare +16, Concentrazione +11, Nascondersi +10*, Osservare +16
Talenti: Allerta[B], Combattere alla Cieca[B], Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Schivare
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4), drappello (2-13 sanguepuro, 2-5 mezzosangue e 2-4 abomini) o tribù (20-160 sanguepuro, 10-80 mezzosangue e 10-40 abomini)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +5

Questa creatura ha il corpo di un sinuoso umano con lineamenti spigolosi e occhi inespressivi. La pelle è ricoperta da scaglie luccicanti, e dalle spalle spunta una testa da serpente, completa di lunghe zanne e lingua biforcuta.

Come i sanguepuro, gli yuan-ti mezzosangue sembrano generalmente umani, ma mostrano sempre evidenti tratti di serpente. I lineamenti da serpente dei mezzosangue possono riflettere una qualsiasi delle varietà di serpenti velenosi, così un mezzosangue potrebbe avere la cresta di un cobra o il distintivo disegno sulle scaglie del serpente australiano. Questi tratti solitamente sono caratteristici di un singolo drappello di yuan-ti e spesso indicano lo status di un drappello in una tribù.

Un mezzosangue è all'incirca della stessa altezza e dello stesso peso di un umano.

Combattimento

I mezzosangue di solito si tengono in disparte dalla mischia mentre i sanguepuro che li accompagnano si gettano in battaglia, e sfruttano il loro *potere camaleontico* per nascondersi mentre ammorbidiscono gli avversari con le loro capacità magiche. Se tutti i sanguepuro sono uccisi, i mezzosangue attaccano in mischia al posto loro.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

***Produrre acido* (Mag):** Uno yuan-ti mezzosangue ha il potere psionico di trasudare acido dal proprio corpo, infliggendo 3d6 danni da acido alla creatura vicina che tocca, compresa una creatura colpita dal suo attacco con il morso. Se il yuan-ti sta lottando con o tenendo immobilizzato un avversario quando usa questo potere, la sua presa infligge 5d6 danni da acido. L'acido diviene inerte una volta abbandonato il corpo dello yuan-ti, e il yuan-ti è immune ai suoi effetti.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *incuti paura* (CD 14), *intralciare* (CD 14), *trance animale* (CD 15); 1 volta al giorno: *neutralizza veleno* (CD 17), *oscurità profonda*, *suggestione* (CD 16). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

***Potere camaleontico* (Mag):** Uno yuan-ti mezzosangue può mutare in modo psionico il proprio colore e quello del suo equipaggiamento per mimetizzarsi nell'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Abilità: *Gli yuan-ti mezzosangue che usano potere camaleontico* ottengono un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

d%	Varietà di mezzosangue
01-40	Come descritto sopra
41-60	Testa umana, ma le braccia sono serpenti (due attacchi con il morso invece che uno, 1d4+2 danni più veleno)
61-80	Coda da serpente in aggiunta a gambe umane (velocità 9 m, nuotare 4,5 m, può stritolare creature Piccole o inferiori per 1d4+3 danni)
81-100	Coda da serpente invece delle gambe umane (velocità 6 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m, può stritolare creature Medie o inferiori per 1d6+3 danni)

Varianti dei mezzosangue

Le statistiche sopra presentate illustrano la forma più comune di yuan-ti mezzosangue, con la testa e la pelle a scaglie di un serpente ma per il resto con tratti umani. La maledizione dello yuan-ti produce una vasta gamma di mezzosangue, comunque, che manifestano la loro natura di serpenti in modo diverso. Per generare uno yuan-ti mezzosangue, tirare un d% e consultare la tabella sottostante.

Stritolare (Str): Un mezzosangue con coda da serpente infligge danni extra (1d4+3 se ha anche le gambe, o 1d6+3 se non le ha) con una prova di lotta riuscita contro una creatura abbastanza piccola perché lui riesca a stritolarla.

YUAN-TI ABOMINIO

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale, +2 scudo pesante perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Scimitarra perfetta +13 in mischia (1d8+4/18-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +10 a distanza (2d6+4/x3)
Attacco completo: Scimitarra perfetta +13/+8 in mischia (1d8+4/18-20) e morso +7 in mischia (2d6+3 più veleno); o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +10/+5 a distanza (2d6+4/x3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: *Avversione*, stritolare 1d6+6, afferrare migliorato, veleno, *produrre acido*, capacità magiche
Qualità speciali *Forma alternativa, potere camaleontico*, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 18
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7 Vol +11
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 20, Sag 20, Car 18
Abilità: Artigianato o Conoscenze (due qualsiasi) +17, Ascoltare +19, Concentrazione +15, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8*, Osservare +19
Talenti: Allerta[B], Combattere alla Cieca[B], Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4), drappello (2-13 sanguepuro, 2-5 mezzosangue e 2-4 abomini) o tribù (20-160 sanguepuro, 10-80 mezzosangue e 10-40 abomini)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +7

Questa creatura sembra un grosso serpente, tranne per il fatto che i suoi occhi tradiscono una funesta intelligenza e che ha due braccia umanoidi muscolose.

Gli yuan-ti abominio sono serpenti mostruosi con braccia simili a quelle umane. I lineamenti da serpente degli abomini possono riflettere una qualsiasi delle varietà di serpenti velenosi, così un abominio potrebbe avere le scaglie lucide di un aspide nero o la testa a cuneo della vipera. Questi tratti solitamente sono caratteristici di un singolo drappello di yuan-ti e spesso indicano lo status di un drappello in una tribù.

Uno yuan-ti abominio è lungo dai 2,4 ai 3,6 metri e pesa tra 100 e 150 kg.

Combattimento

Gli abomini sono i padroni della società yuan-ti, e spingono i loro simili inferiori in battaglia dalle retrovie. Mentre i loro subordinati combattono, gli abomini osservano attentamente cosa accade, identificando i nemici più pericolosi e le loro capacità più preoccupanti, poi tentano di neutralizzare quei nemici con le loro notevoli capacità magiche e psioniche.

Avversione **(Mag):** Uno yuan-ti abominio può creare in modo psionico un effetto di compulsione che ha come bersaglio una creatura entro 9 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 oppure provare un'avversione per i serpenti per 10 minuti. Le creature soggette all'effetto devono rimanere ad una distanza di almeno 6 metri da qualsiasi serpente o yuan-ti, vivo o morto; se dovessero già trovarsi ad una distanza inferiore, scappano via. Un soggetto impossibilitato ad allontanarsi, o uno attaccato da serpenti o yuan-ti, è sopraffatto dalla repulsione. Questa repulsione riduce il punteggio di Destrezza della creatura di 4 punti finché l'effetto non sia svanito o il soggetto non si trovi più a meno di 6 metri dal serpente o dallo yuan-ti. Questa capacità è altrimenti simile all'incantesimo *antipatia* (16° livello dell'incantatore). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stritolare (Str): Un abominio infligge 1d6+6 danni con una prova di lotta riuscita.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un abominio deve colpire una creatura Grande o inferiore con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolarlo.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Produrre acido **(Mag):** Un abominio ha la capacità psionica di trasudare acido dal proprio corpo, infliggendo 3d6 danni da acido alla creatura vicina che tocca, compresa una creatura colpita dal suo attacco con il morso. Se il yuan-ti sta lottando con, stritolando o tenendo immobilizzato un avversario quando usa questo potere, la sua presa infligge 5d6 danni da acido. L'acido diviene inerte una volta abbandonato il corpo dello yuan-ti, e il yuan-ti è immune ai suoi effetti.

Capacità magiche: A volontà: *intralciare* (CD 15), *trance animale* (CD 16); 3 volte al giorno: *neutralizza veleno* (CD 18), *oscurità profonda*, *suggestione* (CD 17). 1 volta al giorno: *metamorfosi funesta* (CD 19; solo in forma di serpente), *paura* (CD 18). 10° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Potere camaleontico **(Mag):** Uno yuan-ti abominio può mutare in modo psionico il proprio colore e quello del suo equipaggiamento per mimetizzarsi nell'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Abilità: Uno yuan-ti abominio può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se pressato o minacciato.

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

*Gli yuan-ti abomini che usano *potere camaleontico* ottengono un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

ZOMBI

Gli zombi sono cadaveri rianimati per mezzo di magie oscure e sinistre. Questi automi privi di intelletto si trascinano malfermi, eseguendo gli ordini del loro creatore senza alcuna paura o esitazione.

Non sono certo belli a vedersi. Tirati fuori dalle loro tombe,

	Zombi coboldo Non morto Piccolo	Zombi popolano umano Non morto Medio	Zombi troglodita Non morto Medio
Dadi Vita:	2d12+3 (16 pf)	2d12+3 (16 pf)	4d12+3 (29 pf)
Iniziativa:	+0	-1	-2
Velocità:	9 m (6 quadretti; non può correre)	9 m (6 quadretti; non può correre)	9 m (6 quadretti; non può correre)
Classe Armatura:	13 (+1 taglia, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13	11 (-1 Des, +2 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11	16 (-2 Des, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+1/-4	+1/+2	+2/+3
Attacco:	Lancia +1 in mischia (1d6-1/x3) o schianto +1 in mischia (1d4-1) o balestra leggera +2 a distanza (1d6/19-20)	Schianto +2 in mischia (1d6+1) o randello +2 in mischia (1d6+1)	Randello pesante +3 in mischia (1d10+1) o morso +3 in mischia (1d4+1) o schianto +3 in mischia (1d6+1) o giavellotto +0 a distanza (1d6+1)
Attacco completo:	Lancia +0 in mischia (1d6-1/x3) o schianto +0 in mischia (1d4-1) o balestra leggera +1 a distanza (1d6/19-20)	Schianto +2 in mischia (1d6+1) o randello +2 in mischia (1d6+1) +3 in mischia (1d4+1) o schianto +3	Randello pesante +3 in mischia (1d10+1) o morso +3 in mischia (1d4+1) o schianto +3 in mischia (1d6+1) o giavellotto +0 a distanza (1d6+1)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +0, Vol +3	Temp +0, Rifl -1, Vol +3	Temp +1, Rifl -1, Vol +4
Caratteristiche:	For 8, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 12, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 12, Des 7, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità:	-	-	-
Talenti:	Robustezza	Robustezza	Robustezza
Ambiente:	Foreste temperate	Qualsiasi	Sotterranei
Organizzazione:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	1/2	1/2	1
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Modificatore di livello:	-	-	-

	Zombi bugbear Non morto Medio	Zombi ogre Non morto Grande	Zombi minotauro Non morto Grande
Dadi Vita:	6d12+3 (42 pf)	8d12+3 (55 pf)	12d8+3 (81 pf)
Iniziativa:	+0	-2	-1
Velocità:	9 m (6 quadretti; non può correre)	12 m (8 quadretti; non può correre)	9 m (6 quadretti; non può correre)
Classe Armatura:	16 (+5 naturale, +1 scudo leggero di legno), contatto 10, colto alla sprovvista 16	15 (-1 taglia, -2 Des, +8 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15	16 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Attacco:	Morning star +6 in mischia (1d8+3) o schianto +6 in mischia (1d6+3) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2)	Randello pesante +9 in mischia (2d8+9) o schianto +9 in mischia (1d8+9) o giavellotto +1 a distanza (1d8+6)	Ascia bipenne +10 in mischia (3d6+7/x3) o corno +10 in mischia (1d8+5) o schianto +10 in mischia (1d8+5)
Attacco completo:	Morning star +6 in mischia (1d8+3) o schianto +6 in mischia (1d6+3) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2)	Randello pesante +9 in mischia (2d8+9) o schianto +6 in mischia (1d8+9) o giavellotto +1 a distanza (1d8+6)	Ascia bipenne +10 in mischia (3d6+7/x3) o corno +10 in mischia (1d8+5) o schianto +10 in mischia (1d8+5)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +5	Temp +2, Rifl +0, Vol +6	Temp +4, Rifl +3, Vol +8
Caratteristiche:	For 17, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 23, Des 6, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 21, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità:	-	-	-
Talenti:	Robustezza	Robustezza	Robustezza
Ambiente:	Montagne temperate	Colline temperate	Sotterranei
Organizzazione:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	2	3	4
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Modificatore di livello:	-	-	-

	Zombi viverna Non morto Grande	Zombi umber hulk Non morto Grande	Zombi squartatore grigio Non morto Grande
Dadi Vita:	14d12+3 (94 pf)	16d12+3 (107 pf)	20d8+3 (133 pf)
Iniziativa:	+0	+0	-1
Velocità:	6 m (4 quadretti; non può correre), volare 18 m (scarsa)	6 m (4 quadretti; non può correre) scavare 6 m	9 m (6 quadretti; non può correre)
Classe Armatura:	20 (-2 taglia, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20	19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 0, colto alla sprovvista 19	16 (-1 taglia, -1 Des, +8 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+7/+16	+8/+19	+10/+21
Attacco:	Schianto +11 in mischia (2d6+7) o speroni +11 in mischia (2d6+5)	Artiglio +14 in mischia (2d4+7) o morso +14 in mischia (2d8+3)	Morso +16 in mischia (2d6+7) o schianto +16 in mischia (1d8+10)
Attacco completo:	Schianto +11 in mischia (2d6+7) o speroni +11 in mischia (2d6+5)	Artiglio +14 in mischia (2d4+7) o morso +14 in mischia (2d8+3)	Morso +16 in mischia (2d6+7) o schianto +16 in mischia (1d8+10)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti	Solo azioni singole, riduzione del danno 5/tagliente, scurovisione 18 m, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +4, Vol +9	Temp +5, Rifl +5, Vol +10	Temp +6, Rifl +5, Vol +12
Caratteristiche:	For 21, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 25, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	For 25, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità:	-	-	-
Talenti:	Robustezza	Robustezza	Robustezza
Ambiente:	Colline calde	Sotterranei	Paludi temperate
Organizzazione:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Grado di Sfida:	4	5	6
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	16-20 DV (Enorme)	18-20 DV (Grande)	Nessuno
Modificatore di livello:	-	-	-

Zombi

mezzo decomposti e parzialmente consumati dai vermi, indossano i resti sbrindellati delle loro vesti funebri. Un acre fetore di morte si diffonde nell'aria attorno a loro.

A motivo della loro totale mancanza di intelligenza, le istruzioni impartite ad uno zombi appena creato devono essere molto semplici, del tipo "Uccidi chiunque entri in questa stanza".

CREARE UNO ZOMBI

Lo "zombi" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (diversa da un non morto) che abbia un sistema scheletrico (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base").

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in "non morto". Mantiene qualsiasi sottotipo ad eccezione dei sottotipi di allineamento (come buono) e dei sottotipi che indicano il genere (come goblinoide o rettile). Non acquisisce il sottotipo atipicoo. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che per quanto indicato di seguito.

Dadi Vita: Abbassare tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe (fino a un minimo di 1), raddoppiare i rimanenti Dadi Vita e aumentarli a d12. Se la creatura base ha più di 10 DV (senza contare quelli ottenuti grazie all'esperienza), non può essere resa zombi tramite un incantesimo *animare morti*.

Velocità: Se la creatura base può volare, la sua manovrabilità scende a maldestra.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale aumenta ad un numero basato sulla taglia dello zombi:

Minuscola o inferiore	+0
Piccola	+1
Media	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Mastodontica	+7
Colossale	+11

Attacco base: Uno zombi ha un bonus di attacco base pari a 1/2 dei suoi Dadi Vita.

Attacchi: Uno zombi mantiene tutte le armi naturali, gli attacchi con armi manufatte e le competenze nelle armi della creatura base. Uno zombi ottiene anche un attacco di schianto.

Danni: Le armi naturali e manufatte infliggono danni normalmente. Un attacco di schianto infligge danni in base alla taglia dello zombi (utilizzare i danni da schianto della creatura base solo se migliori).

Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Uno zombi non conserva nessuno degli attacchi speciali della creatura base.

Qualità speciali: Uno zombi perde la maggior parte delle qualità speciali della creatura base. Mantiene tutte le qualità speciali straordinarie che migliorano i suoi attacchi in mischia o a distanza. Uno zombi acquisisce le seguenti qualità speciali.

Solo azioni singole (Str): Gli zombi hanno riflessi molto scarsi e possono compiere solo una singola azione di movimento o azione di attacco ogni round. Uno zombi può muoversi alla sua velocità e attaccare nello stesso round, ma solo se tenta una carica.

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza sono Temp +1/3 DV, Rifl +1/3 DV e Vol +1/2 DV +2.

Caratteristiche: La Forza di uno zombi aumenta di +2, la sua Destrezza diminuisce di 2, non ha punteggi di Costituzione o Intelligenza, la sua Saggezza cambia a 10 e il suo Carisma a 1.

Abilità: Uno zombi non ha abilità.

Talenti: Uno zombi perde tutti i talenti della creatura base e acquisisce Robustezza.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Qualsiasi.

Grado di Sfida: In base ai Dadi Vita, come segue:

Dadi Vita	Grado di Sfida
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8-10	3
11-14	4
15-17	5
18-20	6

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Avanzamento: Come la creatura base, ma il doppio dei Dadi Vita (massimo 20), o "-" se la creatura base avanza per classe del personaggio.

Modificatore di livello: -.

CAPITOLO 2: ANIMALI

Questo capitolo fornisce statistiche e informazioni base su molti specie comuni di animali normali. Queste creature di solito operano in base all'istinto, spinte da semplici bisogni come la fame e la riproduzione. La maggior parte degli animali, anche i predatori, non attaccano a meno che non siano minacciati o lo sia la loro prole.

Gli animali non sono capaci di effettuare ragionamenti dettagliati, sebbene con l'abilità Addestrare Animali sia possibile addomesticare un animale e insegnargli ad eseguire certi comandi.

Alcuni animali erbivori normalmente non utilizzano le loro armi naturali per attaccare. Di conseguenza le loro armi naturali vengono trattate come attacchi secondari. Le voci attacchi e danni dell'animale indicano questo fatto, con una nota esplicativa in appendice.

Tratti degli animali: Un animale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Punteggio di Intelligenza di 1 o 2 (nessuna creatura con un punteggio di Intelligenza di 3 o più può essere un animale).

– Visione crepuscolare.

– *Allineamento:* Sempre neutrale. Gli animali sono diretti dalla normale percezione della moralità umana.

– *Tesoro:* Nessuno. Gli animali non hanno mai tesori.

AQUILA

Animale Piccolo
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 24 m (media)
Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4)
Attacco completo: 2 artigli +3 in mischia (1d4) e morso -2 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +14
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 1/2
Avanzamento: 2-3 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questi uccelli rapaci vivono praticamente in qualsiasi luogo e in ogni clima, pur preferendo luoghi appartati e alti per nidificare.

Un'aquila comune ha una lunghezza di circa 90 centimetri e un'apertura alare di 2,1 metri. Le statistiche qui riportate possono riferirsi a qualsiasi uccello predatore diurno di dimensioni analoghe.

Combattimento

Le aquile scendono in picchiata sulle prede, affondando con i loro potenti artigli.

Abilità: Le aquile ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

ASINO

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Morso +1 in mischia (1d2)
Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +0
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +3, Osservare +2
Talenti: Resistenza Fisica
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/6
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Queste creature dalle lunghe orecchie, somiglianti ai cavalli, sono resistenti e robuste. Le statistiche qui riportate potrebbero applicarsi anche agli asinelli.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 25 kg costituisce un carico leggero per un asino; 26-50 kg un carico medio; 51-75 kg un carico pesante. Un cammello può trascinare fino a 375 kg.

Combattimento

Un asino morde solo quando non ha via di fuga.

Abilità: Gli asini ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio.

BABBUINO

Animale Medio
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 9 m
Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +0/+2
Attacco: Morso +2 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 12, Int 2, Sag 12, Car 4
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5, Scalare +10
Talenti: Allerta
Ambientazione: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o truppa (10-40)
Grado di Sfida: 1/2
Avanzamento: 2-3 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

I babbuini sono scimmie forti e aggressive adattatesi a vivere sul terreno. Preferiscono gli spazi aperti ma salgono sugli alberi alla ricerca di un posto sicuro ove riposare durante le ore notturne. Un babbuino comune ha le dimensioni di un grosso cane. I maschi possono essere lunghi dai 60 ai 120 cm e raggiungere fino ai 45 kg di peso.

Combattimento

Di solito i babbuini attaccano in gruppo.

Abilità: I babbuini ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

BALENA

Alcune varietà di questi mammiferi marini sono tra i più grossi animali conosciuti. Le balene relativamente piccole (come l'orca qui presentata) sono predatori voraci, che attaccano praticamente qualsiasi cosa percepiscano.

Vista cieca (Str): Le balene riescono a "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che consentono loro di localizzare oggetti e creature entro un raggio di circa 36 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità speciale e costringe la balena ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quasi quanto quella umana.

Trattenere il fiato (Str): Una balena può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione x 8 prima di rischiare di affogare.

Abilità: Una balena riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evi-

tare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

*Le balene ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Tali bonus vengono meno qualora la capacità di vista cieca venga negata.

Capodoglio

Animale Mastodontico
Dadi Vita: 12d8+87 (141 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Nuotare 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +9/+33
Attacco: Morso +17 in mischia (4d6+12)
Attacco completo: Morso +17 in mischia (4d6+12) e colpo di coda +12 in mischia (1d8+6)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +9, Vol +6
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos 24, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +15*, Nuotare +20, Osservare +14*
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o branco (6-11)
Grado di Sfida: 7
Avanzamento: 13-18 DV (Mastodontico); 19-36 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Conosciute anche col nome di spermaceti, queste creature possono raggiungere una lunghezza di 18 metri. Danno la caccia alle seppie giganti.

Fanone

Animale Mastodontico
Dadi Vita: 12d8+78 (132 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: Nuotare 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +9/+33
Attacco: Colpo di coda +17 in mischia (1d8+18)
Attacco completo: Colpo di coda +17 in mischia (1d8+18)
Spazio/Portata: 6 m/4,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +9, Vol +5
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos 22, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +15*, Nuotare +20, Osservare +14*
Talenti: Allerta, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza (2)
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Avanzamento: 13-18 DV (Mastodontico); 19-36 DV (Colossale)
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate descrivono balene di lunghezza compresa tra i 9 e i 18 metri, che si cibano di plancton, quali le balene grigie.

Queste imponenti creature sono sorprendentemente miti. Se attaccate o provocate, si daranno alla fuga o reagiranno.

Orca

Animale Enorme
Dadi Vita: 9d8+48 (88 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Nuotare 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+22
Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+12)
Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +5
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 21, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +14*, Nuotare +16, Osservare +14*
Talenti: Allerta, Correre, Resistenza Fisica, Robustezza
Ambiente: Acquatico freddo
Organizzazione: Solitario o branco (6-11)
Grado di Sfida: 5
Avanzamento: 10-13 DV (Enorme); 14-27 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Queste feroci creature hanno una lunghezza di circa 9 metri; si cibano di pesci, seppie, foche e altre balene.

BISONTE

Animale Grande
Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +4 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+13
Attacco: Corno +8 in mischia (1d8+9)
Attacco completo: Corno +8 in mischia (1d8+9)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fuga precipitosa
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 22, Des 10, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +5
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario o mandria (6-30)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 6-7 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Le mandrie di questi animali possono essere molto aggressive quando si tratta di proteggere i giovani e durante la stagione degli amori, ma in genere preferiscono la migrazione ai combattimenti.

L'altezza di un bisonte, misurata al garrese, è di circa 1,8 metri, mentre la lunghezza varia da circa 2,7 a 3,6 metri. Il peso oscilla dai 900 ai 1.200 kg. Le statistiche relative ai bisonti possono essere utilizzate per quasi tutti i grandi animali da mandria.

Combattimento

Fuga precipitosa (Str): Una mandria di bisonti impauriti si dà in massa alla fuga, in direzioni assolutamente casuali (ma sempre lontano dalla fonte di pericolo percepita). Essi corrono letteralmente sopra qualsiasi cosa di taglia Grande o inferiore che intralci la loro fuga, infliggendo 1d12 danni per ogni cinque bisonti della mandria. Effettuando con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 si dimezzano i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

CAMMELLO

Animale Grande
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 10
Attacco base/Lotta: +2/+10
Attacco: Morso +0 in mischia* (1d4+2*)
Attacco completo: Morso +0 in mischia* (1d4+2*)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 14, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Addomesticato o branco (6-30)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

I cammelli sono noti per la loro capacità di coprire grandi distanze senza alimentarsi né abbeverarsi.

Le statistiche qui riportate si riferiscono ai dromedari, o cammelli con una sola gobba, che abitano i deserti caldi. L'altezza al garrese di un dromedario è di circa 2,1 metri, con una gobba che è più alta di circa 30 centimetri.

Il Bactrian, cammello a due gobbe, è indicato per le zone rocciose e più fresche. È più tarchiato, più lento (velocità 12 metri) e ha un miglior punteggio di Costituzione (16).

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un cammello; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante. Un cammello può trascinare fino a 2.250 kg.

Combattimento

*Il morso di un cammello viene trattato come attacco secondario e somma metà del bonus di Forza al tiro per i danni.

CANE

Animale Piccolo
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-3
Attacco: Morso +2 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +7, Sopravvivenza +1*
Talenti: Allerta, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario o branco (5-12)
Grado di Sfida: 1/3
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate descrivono i cani di piccola taglia di peso tra i 10 e i 25 kg. Possono inoltre essere impiegate per i canidi selvatici di piccola taglia quali coyote, sciacalli e cani selvatici africani.

Combattimento

I cani di solito cacciano in branchi, seguendo e sfinendo le prede finché non si avvicinano per finirle.

Abilità: I cani ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare. *I cani ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con il loro olfatto acuto.

CANE DA GALOPPO

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Nuotare +3, Osservare +5, Saltare +8, Sopravvivenza +1*
Talenti: Allerta, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario o branco (5-12)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questa categoria include le razze canine da lavoro quali collie, husky e San Bernardo.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 50 kg costituisce un carico leggero per un cane da galoppo; 51-100 kg un carico medio; 101-150 kg un carico pesante. Un cane da galoppo può trascinare fino a 750 kg.

Combattimento

Se addestrati alla guerra, questi animali possono effettuare attacchi per sbilanciare al pari dei lupi (vedi la descrizione del lupo). Un cane da galoppo può attaccare mentre trasporta un cavaliere, ma quest'ultimo non può attaccare a sua volta se non dopo aver superato una prova di Cavalcare.

Abilità: I cani da galoppo hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare.

*I cani da galoppo ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con il loro olfatto acuto.

CAVALLO

I cavalli vengono addomesticati per servire da cavalcature e bestie da soma.

Combattimento

Un cavallo non addestrato a combattere di solito non utilizza i suoi zoccoli per attaccare. Essi vengono considerati come un'arma secondaria e sommano solo metà del bonus di Forza del cavallo al danno. (Questi attacchi secondari sono annotati con un asterisco alla voce "Attacco" e "Attacco completo" per il cavallo leggero e il cavallo pesante).

Cavallo leggero

Animale Grande
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+8
Attacco: Zoccolo -2 in mischia (1d4+1*)
Attacco completo: 2 zoccoli -2 in mischia (1d4+1*)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato o branco (6-30)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate descrivono razze più piccole di cavalli da lavoro quali i cavalli arabi, ma anche i cavalli selvatici. Generalmente questi animali fin dall'età di due anni sono pronti per essere impiegati in lavori utili. Un cavallo leggero non è in grado di combattere mentre trasporta un cavaliere.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 75 kg costitui-

sce un carico leggero per un cavallo leggero; 76-150 kg un carico medio; 151-225 kg un carico pesante. Un cavallo leggero può trascinare fino a 1.125 kg.

Cavallo pesante

Animale Grande
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+9
Attacco: Zoccolo -1 in mischia (1d6+1*)
Attacco completo: 2 zoccoli -1 in mischia (1d6+1*)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate descrivono varietà di grandi cavalli da tiro. Questi animali già dall'età di tre anni sono pronti per essere impiegati in lavori pesanti. Un cavallo pesante non può combattere mentre trasporta un cavaliere.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 100 kg costituisce un carico leggero per un cavallo pesante; 101-200 kg un carico medio; 201-300 kg un carico pesante. Un cavallo pesante può trascinare fino a 1.500 kg.

Cavallo da guerra leggero

Animale Grande
Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+9
Attacco: Zoccolo +4 in mischia (1d4+3)
Attacco completo: 2 zoccoli +4 in mischia (1d4+3) e morso -1 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi animali sono simili ai cavalli leggeri, ma sono addestrati e allevati perché siano forti e aggressivi. Solitamente non sono pronti alla guerra prima dei tre anni di età. Un cavallo da guerra leggero può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non dopo aver superato una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 115 kg costituisce un carico leggero per un cavallo da guerra leggero; 116-230 kg un carico medio; 231-345 kg un carico pesante. Un cavallo da guerra leggero può trascinare fino a 1.775 kg.

Cavallo da guerra pesante

Animale Grande
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Zoccolo +6 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: 2 zoccoli +6 in mischia (1d6+4) e morso +1 in mischia (1d4+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi animali sono simili ai cavalli pesanti ma sono addestrati alla resistenza e all'aggressività. Un cavallo da guerra pesante può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non dopo aver effettuato con successo una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero per un cavallo da guerra pesante; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante. Un cavallo da guerra pesante può trascinare fino a 2.250 kg.

CINGHIALE

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+12 (25 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Corno +4 in mischia (1d8+3)
Attacco completo: Corno +4 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ferocia
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 4
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +5
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o branco (5-8)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Per quanto non siano carnivori, questi maiali selvatici possiedono un temperamento aggressivo e in genere caricano chiunque li disturbi.

Il cinghiale è ricoperto da un'ispida pelliccia nero grigiastra. I maschi adulti hanno una lunghezza di circa 1,2 metri e un'altezza al garrese di 90 centimetri.

Combattimento

Ferocia (Str): Il cinghiale è un combattente talmente tenace che continua a combattere senza penalità anche se inabile o morente.

COCCODRILLO

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+6
Attacco: Morso +6 in mischia (1d8+6) o colpo di coda +6 in

mischia (1d12+6)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d8+6) o colpo di coda +6 in mischia (1d12+6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +7*, Nuotare +12, Osservare +4
Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario o colonia (6-11)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV(Medio)
Modificatore di livello: -

Questi aggressivi predatori acquatici sono lunghi da 3,3 a 3,6 metri. Giacciono per la maggior parte del tempo sommersi nei fiumi o nelle paludi, facendo affiorare soltanto gli occhi e le narici, attendendo che una preda giunga a portata.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il coccodrillo deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, il coccodrillo afferra l'avversario tra le sue fauci e lo trascina nell'acqua alta, cercando di immobilizzarlo sul fondo.

Trattenere il fiato (Str): Un coccodrillo può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione x 4 prima di rischiare di affogare.

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

*Se è immerso, un coccodrillo guadagna un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Inoltre un coccodrillo può immergersi nell'acqua lasciando fuori solo gli occhi e le narici, ottenendo un bonus di copertura +10 alle prove di Nascondersi.

COCCODRILLO GIGANTE

Animale Enorme
Dadi Vita: 7d8+28 (59 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 16 (-2 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +5/+21
Attacco: Morso +11 in mischia (2d8+12) o colpo di coda +11 in mischia (1d12+12)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (2d8+12) o colpo di coda +11 in mischia (1d12+12)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 27, Des 12, Cos 19, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +1*, Nuotare +16, Osservare +5
Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Paludi calde
Organizzazione: Solitario o colonia (6-11)
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 8-14 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Queste enormi creature vivono generalmente in acqua salata e possono superare i 6 metri di lunghezza.

I coccodrilli giganti combattono e si comportano come i loro cugini più piccoli.

CORVO

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-13
Attacco: Artigli +4 in mischia (1d2-5)
Attacco completo: Artigli +4 in mischia (1d2-5)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Osservare +5
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/6
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi uccelli neri dal piumaggio lucido sono lunghi circa 60 centimetri e hanno un'apertura alare di circa 1,2 metri. Combinano entrambi gli artigli in un unico attacco.

Le statistiche qui riportate possono riferirsi alla maggior parte degli uccelli non rapaci di analoghe dimensioni.

DONNOLA

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1/2 d8 (2 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: Attaccarsi
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 5
Abilità: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Colline temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/4
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi piccoli mammiferi sono predatori aggressivi ma generalmente cacciano soltanto prede più piccole. Le statistiche qui riportate possono anche applicarsi ai furetti.

Combattimento

Attaccarsi (Str): Se una donnola colpisce con un attacco con il morso, usa le sue forti mascelle per avvinghiarsi al corpo dell'avversario e infligge automaticamente danni da morso per ogni round che gli resta attaccata. Una donnola avvinghiata perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e ha una CA di 12.

Una donnola avvinghiata può essere colpita con un'arma o essere afferrata. Per rimuovere una donnola avvinghiata con la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.

Abilità: Le donnole ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Usano il loro modificatore di Destrezza per le prove di Scalare. Una donnola può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando di fretta o minacciata.

ELEFANTE

Animale Enorme
Dadi Vita: 11d8+55 (104 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +8/+26
Attacco: Zanne +16 in mischia (2d8+15)
Attacco completo: Schianto +16 in mischia (2d6+10) e 2 pestate +11 in mischia (2d6+5); o zanne +16 in mischia (2d8+15)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Travolgere 2d8+15
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 30, Des 10, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 7
Abilità: Ascoltare +12, Osservare +10
Talenti: Abilità Focalizzata (Ascoltare), Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o branco (6-30)
Grado di Sfida: 7
Avanzamento: 12-22 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Imponenti erbivori di terre tropicali, gli elefanti sono imprevedibili, tuttavia sono a volte utilizzati come cavalcature o animali da soma.

Questa descrizione si riferisce all'elefante africano. Gli elefanti indiani sono leggermente più piccoli e più deboli (Forza 28), ma più facili da addestrare (Saggezza 15). Queste statistiche possono anche riferirsi a creature preistoriche quali mammut e mastodonti.

Combattimento

Gli elefanti tendono a caricare le creature che li minacciano.

Travolgere (Str): Riflessi CD 25 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

FALCO

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 18 m (media)
Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/-10
Attacco: Artigli +5 in mischia (1d4-2)
Attacco completo: Artigli +5 in mischia (1d4-2)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 6, Des 17, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 6
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +14
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 1/3
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Queste creature sono simili alle aquile, ma leggermente più piccole: lunghe tra i 30 e i 60 centimetri, con un'apertura alare di 1,8 metri o inferiore.

Combattimento

I falchi combinano entrambi gli artigli in un unico attacco.

Abilità: I falchi guadagnano un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

FOCENA

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: Nuotare 24 m (16 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Schianto +4 in mischia (2d4)
Attacco completo: Schianto +4 in mischia (2d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 11, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +8*, Nuotare +8, Osservare +7*
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o banco (3-20)
Grado di Sfida: 1/2
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Le focene sono mammiferi acquatici inclini al gioco, amichevoli e servizievoli.

Una tipica focena ha una lunghezza variabile da 1,2 a 1,8 metri, e un peso variabile da 55 a 80 kg. Le statistiche qui riportate possono riferirsi a qualsiasi balena di analoghe dimensioni.

Combattimento

Vista cieca (Str): Le focene riescono a "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle altre creature, che consentono loro di localizzare oggetti e creature entro un raggio di circa 36 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità speciale e costringe la focena ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quasi quanto quella umana.

Trattenere il fiato (Str): Una focena può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione x 6 prima di rischiare di affogare.

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

*Le focene ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e Ascoltare. Tali bonus vengono meno qualora la capacità di vista cieca venga negata.

GATTO

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1/2 d8 (2 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d2-4)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d2-4) e morso -1 in mischia (1d3-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14*, Osservare +3, Saltare +10, Scalare +6
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato o solitario
Grado di Sfida: 1/4
Avanzamento: -
Modificatore di livello:

Le statistiche qui riportate descrivono un comune gatto domestico.

Combattimento

I gatti preferiscono prendere le loro prede di sorpresa.

Abilità: I gatti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scalare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il loro modificatore di Destrezza al posto di quello della Forza nelle prove di Scalare e Saltare. *Nelle zone con erba alta o con folto sottobosco, il bonus a Nascondersi aumenta a +8.

GHEPARDO

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+4 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Morso +6 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d6+3) e 2 artigli +1 in mischia (1d2+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto, scatto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +4
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (3-5)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

I ghepardi sono veloci felini predatori delle pianure. Un ghepardo è lungo da 90 centimetri a 1,5 metri, e pesa da 55 a 65 kg.

Combattimento

I ghepardi compiono scatti improvvisi per atterrare la preda.

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

Scatto (Str): Una volta ogni ora, un ghepardo può compiere un'azione di carica al fine di muoversi dieci volte più veloce del normale (150 metri).

GHIOTTONE

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+15 (28 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m, scalare 3 m
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d4+2) e morso -1 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +10
Talenti: Allerta, Robustezza, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste fredde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Queste creature sono simili ai tassi, ma più grandi, più forti e persino più feroci.

Combattimento

Ira (Str): Un ghiottone che subisca danni in combattimento cade in preda ad un'ira berserk nel proprio turno successivo, artigliando e mordendo forsennatatmente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Un ghiottone in preda all'ira guadagna +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla Classe Armatura. La creatura non è in grado di porre fine volontariamente alla sua ira.

Abilità: I ghiottoni ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Un ghiottone può sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciato.

GORILLA

Animale Grande
Dadi Vita: 4d8+11 (29 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Artigli +7 in mischia (1d6+5)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+5) e morso +2 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +14
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o compagnia (3-5)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 5-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questi poderosi onnivori assomigliano agli oranghi ma sono di gran lunga più aggressivi; uccidono e mangiano tutto quel che riescono a catturare. Un gorilla maschio adulto è alto dai 165 ai 180 cm e pesa tra i 150 e i 200 kg.

Combattimento

Spesso un gorilla precede un attacco con una dimostrazione di ferocia, nella speranza di intimidire potenziali avversari.

Abilità: I gorilla ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

GUFO

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 12 m (media)
Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/-11
Attacco: Artigli +5 in mischia (1d4-3)
Attacco completo: Artigli +5 in mischia (1d4-3)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 4, Des 17, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +14, Muoversi silenziosamente +17, Osservare +6*
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/4
Avanzamento: 2 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate descrivono uccelli rapaci notturni lunghi dai 30 ai 60 centimetri e con un'apertura alare che può raggiungere gli 1,8 metri. Combinano entrambi gli artigli in un unico attacco.

Combattimento

I gufi scendono silenziosamente sulle loro prede, attaccando con entrambi gli artigli.

Abilità: I gufi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, e uno di +14 alle prove di Muoversi Silenziosamente. *Ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare nelle aree in penombra.

IENA

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 13, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi +3*, Osservare +4
Talenti: Allerta
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (7-16)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: 3 DV (Medio); 4-5 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Le iene sono cacciatrici da branco, note per la loro astuzia e latrati inquietanti. Le statistiche qui riportate sono per una iena striata, lunga circa 90 cm e del peso di 60 kg.

Combattimento

Una delle tattiche preferite è quella di mandare alcuni individui contro la prima linea del nemico, mentre il resto del branco lo accerchia e attacca dai fianchi e dalle retrovie.

Sbilanciare (Str): Una iena che colpisca con un artiglio può tentare di sbilanciare la preda come un'azione gratuita (modificatore alla prova +2) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il ghepardo.

Abilità: *Le iene ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in aree di erba alta o folta vegetazione.

LEONE

Animale Grande
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/+12
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d4+5)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d4+5) e morso +2 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d4+2
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 21, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3*, Osservare +5
Talenti: Allerta, Correre
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 3
Avanzamento: 6-8 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate si riferiscono al leone maschio africano, che ha una lunghezza variabile da 1,5 a 2,4 metri, e un peso che oscilla tra i 165 kg ai 275 kg. Le femmine sono leggermente più piccole, ma fanno riferimento alle stesse statistiche.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il leone deve colpire con il morso. Può poi cercare di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere la preda e può effettuare un attacco per artigliare.

Assaltare (Str): Se un leone carica un avversario, può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +7 in mischia, 1d4+2 danni.

Abilità: I leoni ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nascondersi e Muoversi Silenziosamente. *Nelle zone con erba alta o folto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +12.

LEOPARDO

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 15 (+4 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Morso +6 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d6+3) e 2 artigli +1 in mischia (1d3+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d3+1
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche: For 16, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8*, Osservare +6, Saltare +11, Scalare +11
Talenti: Allerta, Arma Accurata
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questi felini della giungla sono lunghi circa 1,2 metri e pesano approssimativamente 60 kg. Solitamente cacciano nelle ore notturne.

Le statistiche qui riportate possono riferirsi a qualsiasi felino di analoghe dimensioni, quali giaguari, pantere e puma.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il leopardo deve colpire con il morso. Può poi cercare di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere la preda e può effettuare un attacco per artigliare.

Assaltare (Str): Se un leopardo carica un avversario, può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +6 in mischia, 1d3+1 danni.

Abilità: I leopardi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o con folto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +8.

I leopardi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Un leopardo può sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciato.

LUCERTOLA

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1/2 d8 (2 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Morso +4 in mischia (1d4-4)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d4-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Nascondersi +10, Osservare +3, Scalare +12
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/6
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Le statistiche qui riportate si riferiscono alle piccole lucertole non velenose che possono raggiungere una lunghezza variabile dai 30 ai 60 centimetri, quali ad esempio le iguane.

Combattimento

Le lucertole preferiscono fuggire invece che combattere, ma sono in grado di mordere in maniera dolorosa se non hanno altra via di uscita.

Abilità: Le lucertole ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Le lucertole ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciate. Le lucertole utilizzano il loro modificatore di Destrezza al posto di quello della Forza nelle prove di Scalare.

LUCERTOLA, VARANO

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6*, Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +7
Talenti: Allerta, Tempra Possente
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa categoria include creature carnivore piuttosto grandi, lunghe da 90 centimetri a 1,5 metri.

Combattimento

I varani possono essere alquanto aggressivi, utilizzando le loro potenti mandibole per fare a pezzi prede o nemici.

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

I varani ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente. *Nelle zone boschive o con vegetazione rigogliosa, il bonus di Nascondersi aumenta a +8.

LUPO

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +3, Sopravvivenza +1*
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (7-16)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: 3 DV (Medio); 4-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

I lupi cacciano in branco e si sono guadagnati una cattiva fama per la loro ostinazione e per la loro furbizia.

Combattimento

La tattica prediletta dai lupi è quella di mandare incontro agli avversari solo pochi membri del branco, mentre gli altri li circondano e li attaccano ai fianchi o alle spalle.

Sbilanciare (Str): Un lupo che colpisce con il suo morso, può tentare di sbilanciare il suo avversario come un'azione gratuita (modificatore alla prova +1) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non potrà reagire per sbilanciare a sua volta il lupo.

Abilità: *I lupi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con l'olfatto.

MANTA

Animale Grande (Acquatico)
Dadi Vita: 4d8 (18 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: Nuotare 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 12 (-1 taglia, +3 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +3/+9
Attacco: Testata -1 in mischia* (1d6+1)
Attacco completo: Testata -1 in mischia* (1d6+1)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 11, Cos 10, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +7, Osservare +6, Nuotare +10
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario o banco (2-5)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questi pesci non sono aggressivi, e di solito evitano il contatto con altre creature. Essi filtrano il plancton e simili piccoli organismi dall'acqua, tramite le loro bocche spalancate ma prive di denti.

Combattimento

*Se viene minacciata una manta utilizza la sua taglia e peso per abbattersi contro l'avversario, con quello che viene considerato un attacco secondario.

Abilità: Una manta riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare

in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

MULO

Animale Grande
Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 13 (-1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+9
Attacco: Zoccolo +4 in mischia (1d4+3)
Attacco completo: 2 zoccoli +4 in mischia (1d4+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 11, Car 6
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Addomesticato
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Il mulo è il risultato sterile dell'incrocio dell'asino con la cavalla. I muli sono simili ai cavalli leggeri, ma leggermente più forti e più resistenti.

Combattimento

I potenti calci di un mulo possono risultare pericolosi.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 115 kg costituisce un carico leggero per un mulo; 116-230 kg un carico medio; 231-345 kg un carico pesante. Un mulo può trascinare fino a 375 kg.

Abilità: I muli ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Destrezza per evitare scivolate o cadute.

ORSO BRUNO

Animale Grande
Dadi Vita: 6d8+24 (51 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+16
Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d8+8)
Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d8+8) e morso +6 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Nuotare +12, Osservare +7
Talenti: Correre, Resistenza Fisica, Seguire Tracce
Ambiente: Foresta fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 7-10 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questi imponenti carnivori superano il peso di 900 kg e raggiungono un'altezza di circa 3,6 metri quando si sollevano sulle zampe posteriori. Hanno un temperamento aggressivo e sono legati al territorio. Le statistiche relative agli orsi bruni si possono utilizzare praticamente per qualsiasi grande orso, incluso il grizzly.

Combattimento

Un orso bruno attacca principalmente squarciando i suoi avversari con gli artigli.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un orso bruno deve colpire con un artiglio. Può poi cercare di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità.

Abilità: Un orso bruno riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nuotare.

ORSO NERO

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+6
Attacco: Artigli +6 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d4+4) e morso +1 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +4, Nuotare +8, Osservare +4, Scalare +4
Talenti: Correre, Resistenza Fisica
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

L'orso nero è un onnivoro che vive nelle foreste. Di solito non è pericoloso a meno che i suoi cuccioli o le sue scorte alimentari non vengano minacciati da intrusi.

Il colore degli orsi neri può variare dal nero puro, al biondo, al color cannella. Raramente superano 1,5 metri di altezza.

Combattimento

Gli orsi neri aggrediscono le loro prede con morsi e artigli.

Abilità: Un orso nero riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nuotare.

ORSO POLARE

Animale Grande
Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +6/+18
Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d8+8)
Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d8+8) e morso +8 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi -2*, Nuotare +16, Osservare +7
Talenti: Correre, Resistenza Fisica, Seguire Tracce
Ambiente: Pianure fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 9-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questi carnivori slanciati e magri sono leggermente più alti degli orsi bruni.

Combattimento

Gli orsi polari combattono alla stessa maniera degli orsi bruni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un orso polare deve colpire con un artiglio. Può poi cercare di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità.

Abilità: Un orso polare riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o

evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

*La pelliccia bianca di un orso polare conferisce un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi nelle zone innevate.

PIOVRA

Animale Piccolo (Acquatico)
Dadi Vita: 2d8 (9 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Tentacoli +5 in mischia (0)
Attacco completo: Tentacoli +5 in mischia (0) e morso +0 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 3
Abilità: Artista della Fuga +13, Ascoltare +2, Nascondersi +11, Nuotare +9, Osservare +5
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Abitanti delle profondità marine, queste creature sono pericolose soltanto per le loro prede. Quando vengono disturbate solitamente cercano di fuggire.

Combattimento

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, la piovra deve colpire un avversario di qualsiasi taglia con i tentacoli. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e gli infligge automaticamente danno da morso.

Nuvola di inchiostro (Str): Una piovra è in grado di emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 3 metri per altri 3 metri di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un occultamento totale, che le consente di darsi alla fuga in caso di combattimento sfavorevole. Le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

Propulsione (Str): Una volta per round una piovra può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 60 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Abilità: Una piovra è in grado di cambiare colore, acquisendo un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Una piovra può contorcere e premere il proprio corpo, ricevendo un bonus razziale di +10 alle prove di Artista della Fuga.

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

PIOVRA GIGANTE

Animale Grande (Acquatico)
Dadi Vita: 8d8+11 (47 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Tentacolo +10 in mischia (1d4+5)
Attacco completo: 8 tentacoli +10 in mischia (1d4+5) e morso +5 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con tentacolo)
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stritolare
Qualità speciali: Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +3
Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 3
Abilità: Artista della Fuga +12, Ascoltare +4, Nascondersi +12, Nuotare +13, Osservare +6
Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Robustezza
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Queste creature sono aggressivi predatori territoriali, con tentacoli che possono raggiungere i 3 metri e più di lunghezza. Tali tentacoli sono inoltre costellati di barbigli e ventose acuminate.

Combattimento

Un avversario può attaccare i tentacoli di una piovra gigante come se fossero armi con un tentativo di spezzare. I tentacoli di una piovra hanno 10 punti ferita ciascuno. Se la piovra gigante sta utilizzando il tentacolo attaccato per afferrare un avversario, utilizzerà un altro tentacolo per compiere l'attacco di opportunità provocato dall'avversario che sta provando a spezzare. Recidere un tentacolo infligge 5 danni alla creatura, che se perde quattro dei suoi tentacoli di solito si ritira dal combattimento. La creatura si fa ricrescere gli arti recisi in 1d10+10 giorni.

Stritolare (Str): Una piovra gigante infligge 2d8+6 danni con una prova di lotta riuscita.

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

Nuvola di inchiostro (Str): Una piovra gigante è in grado di emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 6 metri per altri 6 metri di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un occultamento totale, che le consente di darsi alla fuga in caso di combattimento sfavorevole. Le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

Propulsione (Str): Una volta per round una piovra gigante può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 60 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Abilità: Una piovra gigante è in grado di cambiare colore, acquisendo un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.
Una piovra gigante può contorcere e premere il proprio corpo, ricevendo un bonus razziale di +10 alle prove di Artista della Fuga.

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

PIPISTRELLO

Animale Minuto
Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 12 m (buona)
Classe Armatura: 16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/-17
Attacco: -
Attacco completo: -
Spazio/Portata: 30 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Vista cieca 6 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +8*, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +8*

Talenti: Allerta
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Colonia (10-40) o stormo (10-50)
Grado di Sfida: 1/10
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

I pipistrelli sono mammiferi notturni volanti. Le statistiche di seguito riportate descrivono piccoli pipistrelli insettivori.

Combattimento

Vista cieca (Str): I pipistrelli possono localizzare oggetti e creature entro un raggio di 6 metri. Gli avversari godono comunque del 100% di occultamento contro una creatura con vista cieca.

Abilità: *I pipistrelli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e Ascoltare. Tali bonus vengono meno qualora la capacità di vista cieca venga annullata.

PONY

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Zoccolo -3 in mischia (1d3*)
Attacco completo: 2 zoccoli -3 in mischia (1d3*)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5
Talenti: Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/4
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Le statistiche presentate qui descrivono un piccolo cavallo, con un'altezza al garrese inferiore a 1,5 metri. Per il resto i pony sono simili ai cavalli leggeri e non possono combattere mentre trasportano un cavaliere.

Combattimento

*Un pony non addestrato a combattere di solito non utilizza gli zoccoli per difendersi, ma per fuggire. I suoi attacchi con gli zoccoli sono considerati attacchi secondari e sommano solo metà del bonus di Forza del pony al danno.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 37,5 kg costituisce un carico leggero per un pony; 38-75 kg un carico medio; 76-112,5 kg un carico pesante. Un pony può trascinare fino a 562,5 kg.

PONY DA GUERRA

Animale Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Zoccolo +3 in mischia (1d3+2)
Attacco completo: 2 zoccoli +3 in mischia (1d3+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +0
Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 14, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5
Talenti: Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Addomesticato
Grado di Sfida: 1/2
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

I pony da guerra vengono allevati per essere forti e aggressivi, e sono simili ai cavalli da guerra leggeri.

Combattimento

Un pony da guerra è in grado di combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non dopo aver superato una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 50 kg costituisce un carico leggero per un pony da guerra; 51-100 kg un carico medio; 101-150 kg un carico pesante. Un pony da guerra può trascinare fino a 562,5 kg.

RINOCERONTE

Animale Grande
Dadi Vita: 8d8+40 (76 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+18
Attacco: Corno +13 in mischia (2d6+12)
Attacco completo: Corno +13 in mischia (2d6+12)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Carica poderosa
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 26, Des 10, Cos 21, Int 2, Sag 13, Car 2
Abilità: Ascoltare +14, Osservare +3
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (corno), Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario o mandria (2-12)
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

I rinoceronti si sono guadagnati una cattiva fama per il loro brutto carattere e la prontezza a caricare gli intrusi.

Le statistiche qui presentate sono stilate facendo riferimento al rinoceronte nero africano, che ha una lunghezza variabile dagli 1,8 ai 4,2 metri, un'altezza al garrese variabile da 90 centimetri a 1,8 metri, e può arrivare a pesare 3.000 kg. Tali statistiche inoltre possono riferirsi a qualsiasi erbivoro di analoghe dimensioni (corna, zanne e simili).

Combattimento

Quando viene disturbato, il rinoceronte abbassa la testa e carica.

Carica poderosa (Str): Un rinoceronte infligge 4d6+24 danni quando carica.

ROSPO

Animale Minuto
Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 1,5 m (1 quadretto)
Classe Armatura: 15 (+4 taglia, +1 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/-17
Attacco: -
Attacco completo: -
Spazio/Portata: 30 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Anfibio, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 12, Cos 11, Int 1, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +21, Osservare +4
Talenti: Allerta
Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Sciame (10-100)
Grado di Sfida: 1/10
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi anfibi minuti sono innocui e utili, dal momento che si nutrono di insetti.

Combattimento

Abilità: La colorazione di un rospo gli conferisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

SCIMMIA

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 5
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Nascondersi +10, Osservare +3, Scalare +10
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Truppa (10-40)
Grado di Sfida: 1/6
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Le statistiche presentate qui possono riferirsi a qualsiasi scimmia arborea che non sia più grande di un gatto domestico, quali per esempio le scimmie leonine e cappuccine.

Combattimento

Le scimmie di solito scappano al sicuro tra gli alberi, ma se minacciate possono combattere con ferocia.

Abilità: Le scimmie ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciate. Utilizzano il loro modificatore di Destrezza al posto di quello della Forza nelle prove di Scalare.

SEPPIA

Animale Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: Nuotare 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +2/+8*
Attacco: Tentacolo +4 in mischia (0)
Attacco completo: Tentacolo +4 in mischia (0) e morso -1 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +7, Nuotare +10, Osservare +7
Talenti: Allerta, Resistenza Fisica
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o banco (6-11)
Grado di Sfida: 1
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-11 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questi molluschi dai movimenti fluidi sono piuttosto aggressivi e in certi ambienti sono più temuti degli squali.

Combattimento

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

*Una seppia riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Nuvola di inchiostro (Str): Una seppia è in grado di emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 3 metri per altri 3 metri di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un occultamento totale, che le consente di darsi alla fuga in caso di combattimento sfavorevole. Le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

Propulsione (Str): Una volta per round una seppia può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 72 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

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

SEPPIA GIGANTE

Animale Enorme (Acquatico)
Dadi Vita: 12d8+18 (72 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: Nuotare 24 m (16 quadretti)
Classe Armatura: 17 (-2 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +9/+29
Attacco: Tentacolo +15 in mischia (1d6+8)
Attacco completo: 10 tentacoli +15 in mischia (1d6+8) e morso +10 in mischia (2d8+4)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m (9 m con tentacoli)
Attacchi speciali: Stritolare 1d6+8, afferrare migliorato
Qualità speciali: Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +11, Vol +5
Caratteristiche: For 26, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +10, Nuotare +16, Osservare +11
Talenti: Allerta, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza (2)
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Queste voraci creature possono arrivare a misurare oltre 6 metri di lunghezza. Attaccano praticamente tutto quel che incontrano.

Combattimento

Un avversario può attaccare i tentacoli di una seppia gigante come se fossero armi con un tentativo di spezzare. I tentacoli di una seppia gigante hanno 10 punti ferita ciascuno. Se la seppia gigante sta utilizzando il tentacolo attaccato per afferrare un avversario, utilizzerà un altro tentacolo per compiere l'attacco di opportunità provocato dall'avversario che sta provando a spezzare. Recidere un tentacolo, infligge 5 danni alla creatura, che se perde cinque dei suoi tentacoli di solito si ritira dal combattimento. La creatura si fa ricrescere gli arti recisi in 1d10+10 giorni.

Stritolare (Str): Una seppia gigante infligge 1d6+8 danni con una prova di lotta riuscita.

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

*Una seppia gigante riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Nuvola di inchiostro (Str): Una seppia gigante è in grado di emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 6 metri per altri 3 metri di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un occultamento totale, che le consente di darsi alla fuga in caso di combattimento sfavorevole. Le creature che si ritrovano all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

Propulsione (Str): Una volta per round una seppia gigante può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 96 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Abilità: Una seppia gigante riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

SERPENTE

Solitamente i serpenti non sono aggressivi e in caso di incontri si danno alla fuga.

Abilità: I serpenti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare.

Possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

Possono inoltre usare o il loro modificatore di Forza o quello di Destrezza, per le prove di Scalare, a seconda di quale risulti essere il più vantaggioso.

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

Serpente strangolatore

Animale Medio
Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+5
Attacco: Morso +5 in mischia (1d3+4)
Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare 1d3+4, afferrare migliorato
Qualità speciali: Olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +11, Osservare +7, Scalare +14
Talenti: Allerta, Robustezza
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 4-5 (Medio); 6-10 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Solitamente i serpenti strangolatori non sono aggressivi e in caso di incontri si danno alla fuga. Cacciano cibo ma non cercano di divorare le creature troppo grandi per essere stritolate.

Combattimento

I serpenti strangolatori cacciano afferrando la preda con la bocca e quindi stritolandola con il loro corpo possente.

Stritolare (Str): Un serpente strangolatore infligge 1d3+4 danni dopo aver superato una prova di lotta.

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

Serpente strangolatore gigante

Animale Enorme
Dadi Vita: 11d8+14 (63 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +8/+23
Attacco: Morso +13 in mischia (1d8+10)
Attacco completo: Morso +13 in mischia (1d8+10)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

	Serpente, vipera Minuscola Animale Minuscolo	Serpente, vipera Piccola Animale Piccolo	Serpente, vipera Media Animale Medio
Dadi Vita:	1/4 d8 (1 pf)	1d8 (4 pf)	2d8 (9 pf)
Iniziativa:	+3	+3	+3
Velocità:	4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m	6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura:	17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14	16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+0/-11	+0/-6	+1/+0
Attacco:	Morso +5 in mischia (1 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d2-2 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d4-1 più veleno)
Attacco completo:	Morso +5 in mischia (1 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d2-2 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d4-1 più veleno)
Spazio/Portata:	75 cm/0 cm	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +5, Vol +1	Temp +2, Rifl +5, Vol +1	Temp +3, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche:	For 4, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2	For 6, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2	For 8, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6, Scalare +11	Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +11, Nuotare +6, Osservare +7, Scalare +11	Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +5, Scalare +11
Talenti:	Arma Accurata	Arma Accurata	Arma Accurata
Ambiente:	Paludi temperate	Paludi temperate	Paludi temperate
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1/3	1/2	1
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

	Serpente, vipera Grande Animale Grande	Serpente, vipera Enorme Animale Enorme
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	6d8+6 (33 pf)
Iniziativa:	+7	+6
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m	6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m
Classe Armatura:	15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12	15 (-2 taglia, +4 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+2/+6	+4/+15
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d4 più veleno)	Morso +6 in mischia (1d6+4 più veleno)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d4 più veleno)	Morso +6 in mischia (1d6+4 più veleno)
Faccia/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +6, Vol +2	Temp +6, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche:	For 10, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2	For 16, Des 15, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +8, Nuotare +8, Osservare +6, Scalare +11	Ascoltare +7, Equilibrio +10, Nascondersi +3, Nuotare +11, Osservare +7, Scalare +11
Talenti:	Arma Accurata, Iniziativa Migliorata	Arma Focalizzata (morso), Correre, Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Paludi temperate	Paludi temperate
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	2	3
Avanzamento:	-	7-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

Attacchi speciali: Stritolare 1d8+10, afferrare migliorato
Qualità speciali: Olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +4
Caratteristiche: For 25, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +16, Osservare +9, Scalare +17
Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Resistenza Fisica, Robustezza
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Avanzamento: 12-16 DV (Enorme); 17-33 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Queste creature sono più aggressive dei loro cugini più piccoli, principalmente perché necessitano di un ammontare di cibo maggiore.

Vipera

Queste creature variano molto in dimensioni. Non sono particolarmente aggressive, ma spesso mordono prima di fuggire.

Combattimento

Tali creature fanno affidamento sui loro morsi velenosi per uccidere le prede e difendersi.

Veleno (Str): Una vipera dispone di un morso velenoso che infligge danni iniziali e secondari di 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza varia in base alla taglia del serpente, come mostrato sulla tabella seguente. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Costituzione.

Taglia	CD Tempra
Minuscola	10
Piccola	10
Media	11
Grande	11
Enorme	14

SQUALO

Questi pesci carnivori sono aggressivi e hanno la tendenza ad attaccare qualunque cosa si avvicini loro.

Gli squali più piccoli hanno una lunghezza che va da 1,5 a 2,4 metri e di solito non rappresentano un pericolo per le altre creature, eccezion fatta per le loro prede. I grandi squali possono raggiungere una lunghezza di circa 4,5 metri e rappresentano una vera e propria minaccia. Gli squali di taglia superiore sono veri e propri mostri, come il grande squalo bianco, che può arrivare a superare la lunghezza di 6 metri.

Combattimento

Gli squali girano intorno alla preda e la osservano, quindi le si lanciano contro e la azzannano con le potenti mascelle.

Percezione cieca (Str): Uno squalo può localizzare una creatura sott'acqua che si trovi entro 9 metri da lui. Questa capacità funziona solo quando lo squalo si trova sott'acqua.

Olfatto fine (Str): Uno squalo è in grado di percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto acuto in un raggio di 54 metri e individuare il sangue in acqua nel raggio di 1,5 km.

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

TASSO

Animale Piccolo
Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-5
Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d2-1)
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d2-1) e morso -1 in mischia (1d3-1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Artista della Fuga +7, Ascoltare +3, Osservare +3
Talenti: Arma Accurata, Seguire Tracce[B]
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Grado di Sfida: 1/2
Avanzamento: 2 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Il tasso è un animale dal pelame ruvido e con un corpo tozzo e forte. Le sue forti zampe anteriori sono dotate di lunghi artigli atti a scavare.

Un tasso adulto è lungo dai 60 ai 90 cm e pesa tra i 7,5 e i 10,5 kg.

Combattimento

I tassi attaccano con i loro artigli e denti affilati.

Ira (Str): Un tasso che subisca dei danni combattendo, è preda di un'ira berserk nel round successivo, artigliando e mordendo

	Squalo medio Animale Medio (Acquatico)	Squalo grande Animale Grande (Acquatico)	Squalo enorme Animale Enorme (Acquatico)
Dadi Vita:	3d8+3 (16 pf)	7d8+7 (38 pf)	10d8+20 (65 pf)
Iniziativa:	+2	+6	+6
Velocità:	Nuotare 18 m (12 quadretti)	Nuotare 18 m (12 quadretti)	Nuotare 18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13	15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13	15 (-2 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d6+1)	Morso +7 in mischia (1d8+4)	Morso +10 in mischia (2d6+7)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d6+1)	Morso +7 in mischia (1d8+4)	Morso +10 in mischia (2d6+7)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	-	-
Qualità speciali:	Percezione cieca, olfatto fine	Percezione cieca, olfatto fine	Percezione cieca, olfatto fine
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +5, Vol +2	Temp +8, Rifl +7, Vol +3	Temp +11, Rifl +9, Vol +4
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2	For 17, Des 15, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2	For 21, Des 15, Cos 15, Int 1, Sag 12, Car 2
Abilità:	Ascoltare +6, Nuotare +9, Osservare +6	Ascoltare +8, Nuotare +11, Osservare +7	Ascoltare +10, Nuotare +13, Osservare +10
Talenti:	Allerta, Arma Accurata	Allerta, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente	Allerta, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Acquatico freddo	Acquatico freddo	Acquatico freddo
Organizzazione:	Solitario, banco (2-5) o gruppo (6-11)	Solitario, banco (2-5) o gruppo (6-11)	Solitario, banco (2-5) o gruppo (6-11)
Grado di Sfida:	1	2	4
Avanzamento:	4-6 DV (Medio)	8-9 DV (Grande)	11-17 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	

furiosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Guadagna +4 alla Forza, +4 alla Costituzione, -2 alla Classe Armatura. La creatura non è in grado di porre fine volontariamente alla sua ira.

Abilità: Un tasso riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga.

TIGRE

Animale Grande
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +4/+14
Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d8+6)
Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d8+6) e morso +4 in mischia (2d6+3)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d8+3
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +3*, Nuotare +11, Osservare +3
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso)
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questi grossi felini raggiungono un'altezza al garrese di circa 90 centimetri e sono lunghi circa 2,7 metri. Il loro peso oscilla tra i 200 e i 300 kg.

Combattimento

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

Assaltare (Str): Se una tigre carica un avversario, può compiere un attacco completo compreso l'attacco per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +9 in mischia, 1d8+3 danni.

Abilità: Le tigri ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle zone con erba alta o folto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +8.

TOPO

Animale Minuscolo
Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m
Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +0/-12
Attacco: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d3-4)
Spazio/Portata: 75 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 2, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 2
Abilità: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Gruppo (10-100)
Grado di Sfida: 1/8
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questi roditori onnivori si insediano praticamente ovunque.

Combattimento

I topi di solito fuggono e mordono solo come ultima risorsa.

Abilità: I topi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Scalare.

Possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

I topi ricorrono al loro modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza alle prove di Nuotare e Scalare.

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

CAPITOLO 3: PARASSITI

Questo capitolo fornisce statistiche e informazioni base per diversi tipi di parassiti mostruosi. Queste creature operano in base all'istinto, guidate da semplici necessità come il cibo e la riproduzione.

Tranne dove indicato, i parassiti attaccano solo quando vengono minacciati o sono affamati.

Tratti dei parassiti: I parassiti possiedono i seguenti tratti (tranne se indicato diversamente nella descrizione della creatura).

– Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza e immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– *Allineamento:* Sempre neutrale. I parassiti non sono guidati dal senso della morale umana.

– *Tesoro:* I parassiti di solito non hanno tesori. Per quelli che li possiedono, essi consistono delle proprietà possedute dalle creature che il mostro ha ucciso.

APE GIGANTE

Parassita Medio
Dadi Vita: 3d8 (13 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 24 m (buona)
Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Pungiglione +2 in mischia (1d4 più veleno)
Attacco completo: Pungiglione +2 in mischia (1d4 più veleno)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 11, Int -, Sag 12, Car 9
Abilità: Osservare +5, Sopravvivenza +1*
Talenti: -
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, sciame (2-5) o alveare (11-20)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuna moneta; 1/4 beni (solo miele); nessun oggetto
Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Sebbene siano parecchio più grandi, raggiungendo una lunghezza di circa 1,5 metri, le api giganti si comportano generalmente allo stesso modo delle loro cugine più piccole.

Generalmente le api giganti non sono aggressive tranne quando si tratta di difendere se stesse o il loro alveare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Dopo aver punto un'altra creatura, l'ape vola via, lasciando il suo pungiglione nel corpo della vittima, per poi morire.

Abilità: Le api giganti ricevono un bonus razziale +4 alle prove di Osservare. *Hanno anche un bonus razziale +4 alle prove di Sopravvivenza quando cercano di orientarsi.

CERVO VOLANTE GIGANTE

Parassita Grande
Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +5/+15
Attacco: Morso +10 in mischia (4d6+9)
Attacco completo: Morso +10 in mischia (4d6+9)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Travolgere 2d8+3
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 23, Des 10, Cos 17, Int -, Sag 10, Car 9
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Gruppo (2-5) o sciame (6-11)
Grado di Sfida: 4
Avanzamento: 8-10 DV (Grande); 11-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Queste creature sono veri e propri insetti nocivi che divorano avidamente interi raccolti. Uno solo è in grado di radere al suolo un'intera fattoria in men che non si dica. Un cervo volante gigante adulto misura circa 3 metri di lunghezza.

Travolgere (Str): Riflessi CD 19 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

FORMICA GIGANTE

Le formiche giganti si annoverano tra i parassiti più coriacei e con la miglior capacità di adattamento. Formiche soldato e operaie hanno una lunghezza di circa 1,8 metri, mentre le regine possono addirittura raggiungere una lunghezza di quasi 2,7 metri.

Pungiglione acido (Str): Le formiche giganti soldato hanno un

	Formica gigante operaia Parassita Medio	Formica gigante soldato Parassita Medio	Formica gigante regina Parassita Grande
Dadi Vita:	2d8 (9 pf)	2d8+2 (11 pf)	4d8+4 (22 pf)
Iniziativa:	+0	+0	-1
Velocità:	15 m (10 quadretti), scalare 6 m	15 m (10 quadretti), scalare 6 m	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17	17 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Attacco:	Morso +1 in mischia (1d6)	Morso +3 in mischia (2d4+3)	Morso +5 in mischia (2d6+4)
Attacco completo:	Morso +1 in mischia (1d6)	Morso +3 in mischia (2d4+3)	Morso +5 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato	Afferrare migliorato, pungiglione acido	Afferrare migliorato
Qualità speciali:	Olfatto acuto, tratti dei parassiti	Olfatto acuto, tratti dei parassiti	Olfatto acuto, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +0, Vol +0	Temp +4, Rifl +0, Vol +1	Temp +5, Rifl +0, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 10, Cos 10, Int -, Sag 11, Car 9	For 14, Des 10, Cos 13, Int -, Sag 13, Car 11	For 16, Des 9, Cos 13, Int -, Sag 13, Car 11
Abilità:	Scalare +8	Scalare +10	-
Talenti:	Seguire Tracce[B]	Seguire Tracce[B]	Seguire Tracce[B]
Ambiente:	Pianure temperate	Pianure temperate	Pianure temperate
Organizzazione:	Gruppo (2-6) o squadra (6-11 più 1 formica gigante soldato)	Solitario o gruppo (2-4)	Formicaio (1 più 10-100 operaie e 5-20 soldati)
Grado di Sfida:	1	2	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)	3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)	5-6 DV (Grande); 7-8 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

pungiglione e, nel loro addome, una ghiandola che secerne acido. Quando riescono ad afferrare un avversario, possono tentare di colpirlo con il pungiglione in ogni round (bonus di attacco +3). Un colpo con l'attacco con il pungiglione infligge 1d4+1 danni perforanti e 1d4 danni da acido.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una formica gigante deve colpire con il suo attacco con il morso. Una formica gigante soldato che vince la seguente prova di lotta, può trattenere e usare il pungiglione.

Abilità: *Le formiche giganti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce con l'olfatto e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Una formica gigante può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciata.

MANTIDE RELIGIOSA GIGANTE

Parassita Grande
Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 12 m (scarsa)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Artigli +6 in mischia (1d8+4), morso +1 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: Artigli +6 in mischia (1d8+4) e morso +1 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +0, Vol +3
Caratteristiche: For 19, Des 8, Cos 15, Int -, Sag 14, Car 11
Abilità: Nascondersi -1*, Osservare +6
Talenti: -
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Avanzamento: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo paziente carnivoro rimane completamente immobile aspettando che la preda giunga a tiro.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una mantide religiosa gigante deve colpire un avversario con il suo attacco con artigli. Se vince la conseguente prova di lotta, trattiene la vittima e compie un attacco con il morso come attacco primario (al suo bonus di attacco massimo +6).

Abilità: Una mantide religiosa gigante riceve un bonus razziale

	Millepiedi mostruoso Minuscolo Parassita Minuscolo	Millepiedi mostruoso Piccolo Parassita Piccolo	Millepiedi mostruoso Medio Parassita Medio
Dadi Vita:	1/4 d8 (1 pf)	1/2 d8 (2 pf)	1d8 (4 pf)
Iniziativa:	+2	+2	+2
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 6 m	9 m (6 quadretti), scalare 9 m	12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura:	14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12	14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12	14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta:	+0/-13	+0/-7	+0/-1
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d3-5 più veleno)	Morso +3 in mischia (1d4-3 più veleno)	Morso +2 in mischia (1d6-1 più veleno)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d3-5 più veleno)	Morso +3 in mischia (1d4-3 più veleno)	Morso +2 in mischia (1d6-1 più veleno)
Spazio/Portata:	75 cm/0 cm	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +0	Temp +2, Rifl +2, Vol +0	Temp +2, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche:	For 1, Des 15, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 5, Des 15, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 9, Des 15, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +18, Osservare +4, Scalare +10	Nascondersi +14, Osservare +4, Scalare +10	Nascondersi +10, Osservare +4, Scalare +10
Talenti:	Arma Accurata[B]	Arma Accurata[B]	Arma Accurata[B]
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Colonia (8-16)	Colonia (2-5) o sciame (6-11)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	1/8	1/4	1/2
Avanzamento:	-	-	-
Modificatore di livello:	-	-	-

	Millepiedi mostruoso Grande Parassita Grande	Millepiedi mostruoso Enorme Parassita Enorme
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	6d8+6 (33 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	12 m (8 quadretti), scalare 12 m	12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12	16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+2/+7	+4/+15
Attacco:	Morso +3 in mischia (1d8+1 più veleno)	Morso +5 in mischia (2d6+4 più veleno)
Attacco completo:	Morso +3 in mischia (1d8+1 più veleno)	Morso +5 in mischia (2d6+4 più veleno)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +3, Vol +1	Temp +6, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 17, Des 15, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +6, Osservare +4, Scalare +10	Nascondersi +2, Osservare +4, Scalare +11
Talenti:	Arma Accurata[B]	-
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario o colonia (2-5)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	1	2
Avanzamento:	4-5 DV (Grande)	7-11 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

	Millepiedi mostruoso Mastodontico Parassita Mastodontico	Millepiedi mostruoso Colossale Parassita Colossale
Dadi Vita:	12d8+12 (66 pf)	24d8+24 (132 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	12 m (8 quadretti), scalare 12 m	12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura:	18 (-4 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 16	20 (-8 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta:	+9/+27	+18/+42
Attacco:	Morso +11 in mischia (2d8+9 più veleno)	Morso +18 in mischia (4d6+12 più veleno)
Attacco completo:	Morso +11 in mischia (2d8+9 più veleno)	Morso +18 in mischia (4d6+12 più veleno)
Spazio/Portata:	6 m/4,5 m	9 m/6 m
Attacchi speciali:	Veleno	Veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +6, Vol +4	Temp +15, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche:	For 23, Des 15, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2	For 27, Des 13, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi -2, Osservare +4, Scalare +14	Nascondersi -7, Osservare +4, Scalare +16
Talenti:	-	-
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	6	9
Avanzamento:	17-23 DV (Mastodontico)	25-48 DV (Colossale)
Modificatore di livello:	-	-

+4 alle prove di Nascondersi e Osservare. *Grazie alla sua capacità mimetica, il bonus razziale alle prove di Nascondersi di una mantide circondata da fogliame sale a +12.

MILLEPIEDI MOSTRUOSO

I millepiedi mostruosi tendono ad attaccare qualsiasi cosa assomigli a cibo, mordendo con le loro mandibole e iniettando il loro veleno.

Veleno (Str): I millepiedi mostruosi possiedono un morso velenoso. I dettagli variano a seconda della taglia del millepiedi, come mostrato nella tabella. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. I danni indicati sono sia iniziali che secondari.

Taglia	CD Tempra	Danni	Taglia	CD Tempra	Danni
Minuscola	10	1 Des	Enorme	14	1d6 Des
Piccola	10	1d2 Des	Mastodontica	17	1d8 Des
Media	10	1d3 Des	Colossale	23	2d6 Des
Grande	11	1d4 Des			

Abilità: Un millepiedi mostruoso riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e Scalare. Per le prove di Scalare possono usare il modificatore di Forza o Destrezza, quale sia il più alto. I millepiedi mostruosi possono prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciati.

RAGNO MOSTRUOSO

Tutti i ragni mostruosi sono predatori aggressivi che usano il loro venefico morso per sottomettere o uccidere la preda.

Generalmente i ragni mostruosi si dividono in due categorie: cacciatori e tessitori di ragnatele. I cacciatori vagano liberamente, mentre i tessitori cercano di intrappolare le loro prede. I ragni cacciatori hanno una velocità sul terreno di 3 metri più veloce di quella indicata nella tabella delle statistiche.

Veleno (Str): I ragni mostruosi possiedono un morso velenoso. I dettagli variano a seconda della taglia del ragno, come mostrato nella tabella. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. I danni indicati sono sia iniziali che secondari.

Ragnatela (Str): I ragni mostruosi di entrambe le categorie spesso attendono nelle loro tele o sugli alberi, quindi si calano silenziosamente con filamenti di seta sulla preda che passa di sotto. Un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. Si tratta di un attacco simile ad un attacco con una rete, ma che ha una gittata massima di 15 metri, con un incremento di gittata di 3 metri, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una taglia più grandi del ragno.

Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Arti-

	Ragno mostruoso Minuscolo Parassita Minuscolo	Ragno mostruoso Piccolo Parassita Piccolo	Ragno mostruoso Medio Parassita Medio
Dadi Vita:	1/2 d8 (2 pf)	1d8 (4 pf)	2d8+2 (11 pf)
Iniziativa:	+3	+3	+3
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 3 m	9 m (6 quadretti), scalare 6 m	9 m (6 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura:	15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12	14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11	14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11
Attacco base/Lotta:	+0/-12	+0/-6	+1/+1
Attacco:	Morso +5 in mischia (1d3-4 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d4-2 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d6 più veleno)
Attacco completo:	Morso +5 in mischia (1d3-4 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d4-2 più veleno)	Morso +4 in mischia (1d6 più veleno)
Spazio/Portata:	75 cm/0 cm	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Veleno, ragnatela	Veleno, ragnatela	Veleno, ragnatela
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +3, Vol +0	Temp +2, Rifl +3, Vol +0	Temp +4, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche:	For 3, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 7, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 11, Des 17, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +15*, Osservare +4*, Saltare -4*, Scalare +11	Nascondersi +11*, Osservare +4*, Saltare -2*, Scalare +11	Nascondersi +7*, Osservare +4*, Saltare +0*, Scalare +11
Talenti:	Arma Accurata[B]	Arma Accurata[B]	Arma Accurata[B]
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Colonia (8-16)	Colonia (2-5) o sciame (6-11)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	1/4	1/2	1
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	-	-	3 DV (Medio)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Ragno mostruoso Grande Parassita Grande	Ragno mostruoso Enorme Parassita Enorme
Dadi Vita:	4d8+4 (22 pf)	8d8+16 (52 pf)
Iniziativa:	+3	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti), scalare 6 m	9 m (6 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura:	14 (-1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11	16 (-2 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+3/+9	+6/+18
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d8+3 più veleno)	Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d8+3 più veleno)	Morso +9 in mischia (2d6+6 più veleno)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Veleno, ragnatela	Veleno, ragnatela
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +4, Vol +1	Temp +8, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche:	For 15, Des 17, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 2	For 19, Des 17, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +3*, Osservare +4*, Saltare +2*, Scalare +11	Nascondersi -1*, Osservare +4*, Saltare +4*, Scalare +12
Talenti:	-	-
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario o colonia (2-5)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	2	5
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	5-7 DV (Grande)	9-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

	Ragno mostruoso Mastodontico Parassita Mastodontico	Ragno mostruoso Colossale Parassita Colossale
Dadi Vita:	16d8+32 (104 pf)	32d8+64 (208 pf)
Iniziativa:	+3	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti), scalare 6 m	9 m (6 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura:	19 (-4 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16	22 (-8 taglia, +2 Des, +18 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+12/+31	+24/+50
Attacco:	Morso +15 in mischia (2d8+10 più veleno)	Morso +26 in mischia (4d6+15 più veleno)
Attacco completo:	Morso +15 in mischia (2d8+10 più veleno)	Morso +26 in mischia (4d6+15 più veleno)
Spazio/Portata:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Attacchi speciali:	Veleno, ragnatela	Veleno, ragnatela
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +12, Rifl +8, Vol +5	Temp +20, Rifl +12, Vol +10
Caratteristiche:	For 25, Des 17, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2	For 31, Des 15, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi -5*, Osservare +4*, Saltare +7*, Scalare +14	Nascondersi -10*, Osservare +7*, Saltare +10*, Scalare +16
Talenti:	-	-
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	8	11
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	17-31 DV (Mastodontico)	33-60 DV (Colossale)
Modificatore di livello:	-	-

Taglia	CD Tempra	Danni	Taglia	CD Tempra	Danni
Minuscola	10	1d2 For	Enorme	16	1d8 For
Piccola	10	1d3 For	Mastodontica	20	2d6 For
Media	12	1d4 For	Colossale	28	2d8 For
Grande	13	1d6 For			

sta della Fuga o squarciando la tela con una prova di Forza. Entrambe si considerano azioni standard la cui CD è elencata nella tabella seguente. La CD delle prove è basata sulla Costituzione e la CD per la prova di Forza comprende un bonus razziale di +4.

I ragni tessitori creano sovente strati di tele appiccicose quadrate con il lato che può variare da 1,5 metri a 18 metri, a seconda della taglia del ragno. Normalmente le posizionano in modo tale da catturare creature volanti, ciò non toglie però che possano cercare di intrappolare le prede al suolo. Le creature che si avvicinano devono effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare una ragnatela; diversamente ci finiranno contro e vi rimarranno invischiate come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 metri ha i punti ferita elencati nella tabella, e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Un ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

Taglia	CD Artista della Fuga	CD per romperla	Punti ferita
Minuscola	10	14	2
Piccola	10	14	4
Media	12	16	6
Grande	13	17	12
Enorme	16	20	14
Mastodontica	20	24	16
Colossale	28	32	18

Percezione tellurica (Str): Un ragno mostruoso può determinare l'esatta posizione di qualsiasi creatura od oggetto entro 18 metri e in contatto con il terreno o entro qualsiasi distanza e che sia in contatto con la sua ragnatela.

Abilità: I ragni mostruosi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Un ragno mostruoso può sempre prendere 10 alle prove di Scalare anche se di fretta o minacciato. I ragni mostruosi impiegano per le prove di Scalare il modificatore di Forza o Destrezza, quale sia il più alto.

*I ragni cacciatori ricevono un bonus razziale di +10 alle prove di Saltare e un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare. I ragni tessitori ricevono un bonus razziale di +8 alle prove Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando fanno uso della loro tela.

SCARABEO BOMBARDIERE GIGANTE

Parassita Medio
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Morso +2 in mischia (1d4+1)
Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spruzzo di acido
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 9
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Gruppo (2-5) o sciame (6-11)
Grado di Sfida: 2
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Queste creature si cibano principalmente di carogne e di rifiuti, mettendo insieme cumuli di materiale in cui fare il nido e deporre le uova. Uno scarabeo bombardiere gigante ha una lunghezza di circa 1,8 metri.

Gli scarabei bombardieri giganti di solito attaccano solo per difendere se stessi, i loro nidi o le loro uova.

Spruzzo di acido (Str): Se attaccato o disturbato, uno scarabeo bombardiere gigante è in grado di spruzzare, una volta per ogni round, un cono di vapore acido di 3 metri. Quanti si trovano all'interno del cono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o subire 1d4+2 danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SCARABEO DI FUOCO GIGANTE

Parassita Piccolo
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Morso +1 in mischia (2d4)
Attacco completo: Morso +1 in mischia (2d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 10, Des 11, Cos 11, Int -, Sag 10, Car 7
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Gruppo (2-5) o sciame (6-11)
Grado di Sfida: 1/3
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questi luminescenti insetti notturni sono apprezzati da minatori e avventurieri. Hanno due ghiandole, una su ciascun occhio, che secernono una sostanza rossa luminescente. Una volta asportate allo scarabeo, la luminosità delle ghiandole dura ancora 1d6 giorni, riuscendo ad illuminare un'area circolare con un raggio di 3 metri. Gli scarabei di fuoco giganti raggiungono una lunghezza di circa 60 centimetri.

SCORPIONE MOSTRUOSO

Gli scorpioni mostruosi sono inclini ad attaccare qualsiasi creatura si avvicini e di norma caricano la preda.

Stritolare (Str): Uno scorpione mostruoso che vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, uno scorpione mostruoso deve colpire con il suo attacco con artigli. Uno scorpione mostruoso può usare il suo modificatore di Forza o Destrezza alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Veleno (Str): Gli scorpioni mostruosi possiedono un pungiglione velenoso. I dettagli variano a seconda della taglia dello scorpione, come mostrato nella tabella. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. I danni indicati sono sia iniziali che secondari.

	Scorpione mostruoso Minuscolo Parassita Minuscolo	Scorpione mostruoso Piccolo Parassita Piccolo	Scorpione mostruoso Medio Parassita Medio
Dadi Vita:	1/2 d8+2 (4 pf)	1d8+2 (6 pf)	2d8+4 (13 pf)
Iniziativa:	+0	+0	+0
Velocità:	6 m (4 quadretti)	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti)
Classe Armatura:	14 (+2 taglia, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14	14 (+1 taglia, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+0/-8	+0/-4	+1/+2
Attacco:	Artiglio +2 in mischia (1d2-4)	Artiglio +1 in mischia (1d3-1)	Artiglio +2 in mischia (1d4+1)
Attacco completo:	2 artigli +2 in mischia (1d2-4) e pungiglione -3 in mischia (1d2-4 più veleno)	2 artigli +1 in mischia (1d3-1) e pungiglione -4 in mischia (1d3-1 più veleno)	2 artigli +2 in mischia (1d4+1), pungiglione -3 in mischia (1d4 più veleno)
Faccia/Portata:	75 cm/0 cm	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Stritolare 1d2-4, afferrare migliorato, veleno	Stritolare 1d3-1, afferrare migliorato, veleno	Stritolare 1d4+1, afferrare migliorato, veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +0, Vol +0	Temp +4, Rifl +0, Vol +0	Temp +5, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche:	For 3, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2	For 9, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2	For 13, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +12, Osservare +4, Scalare +0	Nascondersi +8, Osservare +4, Scalare +3	Nascondersi +4, Osservare +4, Scalare +5
Talenti:	Arma Accurata[B]	Arma Accurata[B]	-
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Colonia (8-16)	Colonia (2-5) o sciame (6-11)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	1/4	1/2	1
Avanzamento:	-	-	3-4 DV (Medio)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Scorpione mostruoso Grande Parassita Grande	Scorpione mostruoso Enorme Parassita Enorme
Dadi Vita:	5d8+10 (32 pf)	10d8+30 (75 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	15 m (10 quadretti)	15 m (10 quadretti)
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16	20 (-2 taglia, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+3/+11	+7/+21
Attacco:	Artiglio +6 in mischia (1d6+4)	Artiglio +11 in mischia (1d8+6)
Attacco completo:	2 artigli +6 in mischia (1d6+4) e pungiglione +1 in mischia (1d6+2 più veleno)	2 artigli +11 in mischia (1d8+6) e pungiglione +10 in mischia (2d4+3 più veleno)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Stritolare 1d6+4, afferrare migliorato, veleno	Stritolare 1d8+6, afferrare migliorato, veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +1, Vol +1	Temp +10, Rifl +3, Vol +3
Caratteristiche:	For 19, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 2	For 23, Des 10, Cos 16, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi +0, Osservare +4, Scalare +8	Nascondersi -4, Osservare +4, Scalare +10
Talenti:	-	-
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Solitario o colonia (2-5)	Solitario o colonia (2-5)
Grado di Sfida:	3	7
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	6-9 DV (Grande)	11-19 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

	Scorpione mostruoso Mastodontico Parassita Mastodontico	Scorpione mostruoso Colossale Parassita Colossale
Dadi Vita:	20d8+60 (150 pf)	40d8+120 (300 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	15 m (10 quadretti)	15 m (10 quadretti)
Classe Armatura:	24 (-4 taglia, +18 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 24	26 (-8 taglia, -1 Des, +25 naturale), contatto 1, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta:	+15/+37	+30/+58
Attacco:	Artiglio +21 in mischia (2d6+10)	Artiglio +34 in mischia (2d8+12)
Attacco completo:	2 artigli +21 in mischia (2d6+10) e pungiglione +22 in mischia (2d6+5 più veleno)	2 artigli +34 in mischia (2d8+12) e pungiglione +29 in mischia (2d8+6 più veleno)
Spazio/Portata:	6 m/4,5 m	12 m/9 m
Attacchi speciali:	Stritolare 2d6+10, afferrare migliorato, veleno	Stritolare 2d8+12, afferrare migliorato, veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti	Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +6, Vol +6	Temp +25, Rifl +12, Vol +13
Caratteristiche:	For 31, Des 10, Cos 16, Int -, Sag 10, Car 2	For 35, Des 8, Cos 16, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nascondersi -8, Osservare +4, Scalare +14	Nascondersi -12, Osservare +4, Scalare +16
Talenti:	-	-
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	10	12
Tesoro:	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti	1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Avanzamento:	21-39 DV (Mastodontico)	41-60 DV (Colossale)
Modificatore di livello:	-	-

Taglia	CD Tempra	Danni	Taglia	CD Tempra	Danni
Minuscola	12	1 Cos	Enorme	18	1d6 Cos
Piccola	12	1d2 Cos	Mastodontica	23	1d8 Cos
Media	13	1d3 Cos	Colossale	33	1d10 Cos
Grande	14	1d4 Cos			

Abilità: Uno scorpione mostruoso riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Osservare e Scalare.

VESPA GIGANTE

Parassita Grande
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Pungiglione +6 in mischia (1d3+6 e veleno)
Attacco completo: Pungiglione +6 in mischia (1d3+6 e veleno)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 14, Int -, Sag 13, Car 11
Abilità: Osservare +9, Sopravvivenza +1*
Talenti: -
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, sciame (2-5) o nido (11-20)
Grado di Sfida: 3
Avanzamento: 6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Queste creature attaccano quando sono affamate o si sentono minacciate, pungendo la preda a morte. Trasportano gli avversari morti o incapacitati al loro alveare, quale cibo per le future vespe non ancora schiuse.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Le vespe giganti hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare. *Ricevono anche un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza per orientarsi.

CAPITOLO 4: MIGLIORARE I MOSTRI

Ogni scheda dei mostri nei Capitoli dall'1 al 3 descrive una tipica creatura della sua specie. Esistono diversi metodi tramite i quali si possono creare mostri straordinari o unici a partire da una creatura tipica: aumentando i Dadi Vita del mostro, aggiungendo classi del personaggio oppure un archetipo. Questi metodi possono anche essere usati congiuntamente. È possibile, ad esempio, che un mostro con un archetipo (un lammasu mezzo-drago) sia migliorato anche aumentandone i Dadi Vita e aggiungendogli classi di personaggio.

Livelli di classe: Le creature intelligenti che sono più o meno di forma umanoide di solito progrediscono aggiungendo livelli di classe. Le creature che ricadono in questa categoria hanno una voce "Per classe del personaggio" alla voce "Avanzamento". Quando un mostro aggiunge un livello di classe, il livello sta di solito a rappresentare un aumento di esperienza e nelle abilità e capacità apprese.

Incremento dei Dadi Vita: Le creature intelligenti che non sono di forma umanoide e i mostri non intelligenti, possono aumentare i propri Dadi Vita. Le creature con maggiori Dadi Vita sono generalmente esemplari superiori della propria razza, più grossi e potenti dei loro fratelli comuni.

Archetipi: Sia le creature intelligenti che quelle non con un'insolita ascendenza (come sangue draconico o immondo) o che hanno subito una mutazione forzata nella loro natura (non morte o licantropia) possono essere modificate con un archetipo. Gli archetipi generalmente risultano in un mostro più forte con capacità che differiscono dai suoi simili più comuni.

Ciascuno di questi tre metodi per potenziare un mostro è discusso più in dettaglio nei paragrafi seguenti.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Si assume che i mostri abbiano punteggi di caratteristica totalmente medi (o standard): un 10 o un 11 in ciascuna caratteristica, modificato dai bonus razziali. I mostri potenziati sono creature singole e spesso hanno punteggi di caratteristica migliori della media, e fanno di solito uso della serie di elite o della serie non elite dei punteggi di caratteristica.

I mostri che migliorano aggiungendo un archetipo, e i mostri che migliorano aumentando i loro Dadi Vita, possono usare una qualsiasi di queste tre serie (standard, non elite o elite). Qualsiasi mostro sufficientemente unico da essere migliorato potrebbe tranquillamente essere considerato di elite.

Serie di elite: La serie di elite è 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Queste cifre comportano una modifica dei punteggi di caratteristica standard di +4, +4, +2, +2, +0, -2. Sebbene così il mostro avrebbe una debolezza se comparato ad un tipico membro della sua razza, nel complesso risulterà migliore. La serie di elite è la più appropriata per quei mostri che aggiungono livelli in una classe di personaggio. Un giocatore che volesse interpretare un mostro preso da questo libro come personaggio giocante, ma non volesse determinare casualmente i punteggi di caratteristica, dovrebbe utilizzare la serie di elite.

Serie non elite: La serie non elite è 13, 12, 11, 10, 9 e 8. Queste cifre comportano una modifica dei punteggi di caratteristica standard di +2, +2, +0, +0, -2, -2. La serie non elite non rende necessariamente un mostro migliore della norma, ma serve a personalizzare un mostro come individuo singolo con le proprie forze e debolezze, rispetto ad un normale membro della sua razza. La serie non elite è appropriata per quei mostri che aggiungono livelli in una classe da PNG come il combattente o l'adepto.

Miglioramento dei punteggi di caratteristica: Ogni volta un mostro raggiunga un Dado Vita divisibile per 4, migliora di 1 punto uno dei suoi punteggi di caratteristica. Per esempio, un lammasu con 7 Dadi Vita aumentati a 14 Dadi Vita, otterrebbe un aumento del punteggio di caratteristica a 8 Dadi Vita e 12 Dadi Vita. I mostri non ricevono un aumento del punteggio di caratteristica per i livelli "già raggiunti" con i loro Dadi Vita razziali, dato che queste modifiche sono già comprese nei loro punteggi di caratteristica base.

MOSTRI E LIVELLI DI CLASSE

Se una creatura acquisisce una classe di personaggio, segue le stesse regole dei personaggi multiclasse, riportate a pagina 59-60 del *Manuale del Giocatore*. I Dadi Vita della creatura sono uguali al numero di livelli di classe che possiede più i suoi Dadi Vita razziali. Ad esempio, un ogre normalmente ha 4 DV, ma se acquisisce un livello da barbaro diviene una creatura da 5 Dadi Vita: 4d8 per i suoi livelli da ogre più 1d12 per il suo livello da barbaro. La "classe da mostro" di una creatura è sempre la sua classe preferita, e la creatura non subisce mai una penalità ai PE per avere dei livelli in essa. I Dadi Vita aggiuntivi acquisiti ottenendo livelli in una classe di personaggio non influiscono mai sulla taglia di una creatura.

Umanoidi e livelli di classe: Le creature con 1 o meno DV rimpiazzano i loro livelli da mostro con i loro livelli da personaggio. Ad esempio, un goblin stregone perde i bonus di attacco, i bonus ai tiri salvezza, le abilità e talenti degli umanoidi, e otterrebbe al loro posto il bonus di attacco, il bonus ai tiri salvezza, le abilità, i talenti e gli altri privilegi di classe di uno stregone di 1° livello.

Modificatore di livello e livello effettivo del personaggio: Per determinare il livello effettivo del personaggio (LEP) di un personaggio mostruoso, sommare il suo modificatore di livello ai suoi Dadi Vita razziali e ai livelli nelle classi da personaggio. Il mostro viene considerato come avere un ammontare di punti esperienza pari al minimo richiesto ad un personaggio con il suo LEP. Ad esempio, un minotauro barbaro di 4° livello avrebbe un LEP di 12 (6 per i suoi DV da Minotauro, 4 per i suoi livelli di classe e 2 per il suo modificatore di livello). Come equivalente di un personaggio di 12° livello, avrebbe 66.000 PE e dovrebbe ottenere 78.000 PE per diventare di 13° livello e aggiungere un altro livello di classe.

Se si vuole fornire dell'equipaggiamento ad un mostro, utilizza-

TABELLA 4-1: MIGLIORAMENTO DELLE CREATURE PER TIPO

	Dado Vita	Bonus di attacco	Tiri salvezza buoni	Punti abilità*
Aberrazione	d8	DV x3/4 (come chierico)	Vol	2 + mod. Int per DV
Animale	d8	DV x3/4 (come chierico)	Temp, Rifl (e a volte Vol)	2 + mod. Int per DV
Bestia magica	d10	DV (come guerriero)	Temp, Rifl	2 + mod. Int per DV
Costrutto	d10	DV x3/4 (come chierico)	-	2 + mod. Int per DV**
Drago	d12	DV (come guerriero)	Temp, Rifl, Vol	6 + mod. Int per DV
Elementale	d8	DV x3/4 (come chierico)	Rifl (Aria, Fuoco) o Temp (Acqua, Terra)	2 + mod. Int per DV
Esterno	d8	DV (come guerriero)	Temp, Rifl, Vol	8 + mod. Int per DV
Folletto	d6	DV x1/2 (come mago)	Rifl, Vol	6 + mod. Int per DV
Gigante	d8	DV x3/4 (come chierico)	Temp	2 + mod. Int per DV
Melma	d10	DV x3/4 (come chierico)	-	2 + mod. Int per DV**
Non morto	d12	DV x1/2 (come mago)	Vol	4 + mod. Int per DV**
Parassita	d8	DV x3/4 (come chierico)	Temp	2 + mod. Int per DV**
Umanoide	d8	DV x3/4 (come chierico)	Varia (uno qualsiasi)	2 + mod. Int per DV
Umanoide mostruoso	d8	DV (come guerriero)	Rifl, Vol	2 + mod. Int per DV
Vegetale	d8	DV x3/4 (come chierico)	Temp	2 + mod. Int per DV**

Tutti i tipi hanno un numero di talenti pari a 1 + 1 per ogni 3 Dadi Vita.

*Finché la creatura ha un punteggio di Intelligenza di almeno 1, ottiene un minimo di 1 punto abilità per Dado Vita.

**Le creature con un punteggio di Intelligenza di "-" non ricevono né punti abilità né talenti.

re il suo LEP come livello del personaggio per determinare quanto equipaggiamento possa acquistare. Generalmente, solo i mostri con una voce "Avanzamento: Per classe del personaggio" ricevono un equipaggiamento da PNG; le altre creature che sommano livelli da personaggio dovrebbero essere considerate invece mostri del GS appropriato e avere un tesoro, anziché equipaggiamento.

Acquisizione dei talenti e aumento dei punteggi di caratteristica: Sono i Dadi Vita totali di un mostro, non il suo LEP, a determinare l'acquisto di talenti e l'aumento dei punteggi di caratteristica. Ad esempio, un minotauro barbaro di 1° livello avrebbe un totale di 7 DV. Avrebbe quindi tre talenti (per il suo 1°, 3° e 6° DV). Quando otterrà il secondo livello da barbaro, diventerà una creatura da 8 Dadi Vita e migliorerà un punteggio di caratteristica di 1 punto. Quando aggiungerà il suo 3° livello da barbaro, il minotauro diventerà una creatura da 9 Dadi Vita e guadagnerà il suo quarto talento.

AUMENTARE I DADI VITA

Con l'aumentare dei Dadi Vita, potrebbero migliorare anche i bonus di attacco e i modificatori ai tiri salvezza di una creatura. A seconda del suo tipo, potrebbe inoltre guadagnare più talenti e abilità, come mostrato sulla Tabella 4-1.

I bonus ai tiri salvezza sono mostrati sulla Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*. Un tiro salvezza "buono" utilizza il più alto dei valori indicati.

Notare che se una creatura acquisisce una classe, migliora in base alla classe, non al tipo.

Vedere il riquadro sottostante per un esempio di come modificare le statistiche di una creatura i cui Dadi Vita sono aumentati.

INCREMENTO DI TAGLIA

Con l'aumentare dei Dadi Vita, una creatura potrebbe anche crescere di taglia (la nuova taglia è indicata tra parentesi alla voce "Avanzamento" del mostro).

Un incremento di taglia ha effetto su qualsiasi capacità speciale della creatura basata sulla taglia, come afferrare migliorato. L'incremento di taglia influisce anche sui punteggi di caratteristica della creatura, la CA, i bonus di attacco e i valori dei danni come indicato nelle Tabelle 4-2 e 4-3.

ESEMPIO DI AVANZAMENTO DEI MOSTRI

Un otyugh è un'aberrazione Grande con un avanzamento di 7-8 DV (Grande) e 9-18 DV (Enorme). La creazione di un otyugh da 15 DV richiede le seguenti modifiche.

Avanzare un otyugh da 6 DV a 15 DV

	Vecchie statistiche	Nuove statistiche	Note
Taglia/Tipo:	Aberrazione Grande	Aberrazione Enorme	Nuova taglia a causa dei 15 DV.
Dadi Vita:	6d8+9 (36 pf)	15d8+48 (115 pf)	La Costituzione passa da 13 a 17 perché diventa Enorme. Inoltre mantiene il talento Robustezza.
Iniziativa:	+0	+3	La Destrezza diminuisce da 10 a 8 perché è diventato Enorme, ma prende Iniziativa Migliorata come nuovo talento(uno dei due presi per i +9 DV).
Velocità:	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)	Nessun cambiamento.
Classe Armatura:	17 (-1 taglia, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17	19 (-2 taglia, -1 Des, +12 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 19	L'armatura naturale aumenta di +4 perché diventato Enorme, ma il modificatore di taglia riduce di -1 la CA
Attacco base/Lotta:	+4/+8	+11/+23	Il bonus di attacco base per un'aberrazione da 15 DV è +11. Il bonus di lotta aggiunge +4 (Forza 19), +8 (taglia Enorme).
Attacco:	Tentacolo +4 mischia (1d6)	Tentacolo +14 mischia (1d8+4)	Il bonus di attacco per un'aberrazione da 15 DV è +11 +4 (Forza 19) –2 (taglia Enorme), per un bonus di attacco primario +13. L'otyugh conserva il talento Arma Focalizzata e l'incremento di taglia aumenta il dado di danno da d6 a d8, con la Forza 19 che aggiunge +4 al tiro per i danni.
Attacco completo:	2 tentacoli +4 mischia (1d6), morso –2 mischia (1d4)	2 tentacoli +14 mischia (1d8+4), morso +11 mischia (1d6+2)	Come sopra. L'otyugh aggiunge il talento Multiattacco, cosicché l'attacco secondario con il morso è a -2 invece che -5 L'aumento di taglia migliora i danni da morso da 1d4 a 1d6, e l'otyugh somma metà del suo bonus di Forza all'attacco secondario.
Spazio/Portata:	3 m/3 m (4,5 con tentacolo)	4,5 m/4,5 m (7,5 m con tentacolo)	Aumentato lo spazio e la portata per la taglia Enorme.
Attacchi speciali:	Stritolare (1d6), malattia, afferrare migliorato	Stritolare (1d8+4), malattia, afferrare migliorato	L'otyugh può afferrare e stritolare creature fino a taglia Grande; grazie all'aumento di Dadi Vita e di Costituzione dell'otyugh, la CD dei tiri salvezza contro la sua malattia aumenta a 20.
Qualità speciali:	Olfatto acuto	Olfatto acuto	Nessun cambiamento.
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +2, Vol +6	Temp +10, Rifl +4, Vol +10	Con 15 DV, i tiri salvezza base normali hanno un bonus di +5 e i tiri salvezza buoni hanno un bonus di +9, modificato dai punteggi di caratteristica. L'otyugh aggiunge inoltre il talento Tempra Possente.
Caratteristiche:	For 11, Des 10, Cos 13, Int 5, Sag 12, Car 6	For 19, Des 8, Cos 17, Int 5, Sag 12, Car 6	La Forza aumenta di +8, la Destrezza scende di -2, la Costituzione aumenta di +4.
Abilità:	Ascoltare +6, Nascondersi –1*, Osservare +6	Ascoltare +9, Nascondersi -3*, Osservare +9	Aggiungere 9 DV incrementa il grado massimo di abilità a 18 e permette di ottenere altri 9 punti abilità (+3 ad Ascoltare, +3 a Nascondersi e +3 ad Osservare). La penalità di taglia a Nascondersi passa da -4 a -8 a causa della taglia Enorme. I punteggi di abilità sono stati modificati dal cambiamento dei punteggi di caratteristica.
Talenti:	Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Robustezza	Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Robustezza, Tempra Possente	Passare da 6 a 15 DV concede all'otyugh 6 talenti anziché 3. Aggiunge Iniziativa Migliorata, Multiattacco e Tempra Possente.

Tabella 4-2: Modifiche alle statistiche per la taglia

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

*Ripetere i modificatori se la creatura aumenta di più di una taglia. Ad esempio, se una creatura passa da taglia Media a Enorme, ottiene +16 alla Forza, -4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, +5 all'armatura naturale e -2 al bonus di attacco e alla Classe Armatura.

Tabella 4-3: Incremento dei danni per la taglia

Vecchi danni (ciascuno)*	Nuovi danni
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

*Ripetere la modifica se la creatura aumenta più di una categoria di taglia. Ad esempio, se una creatura Media con due attacchi con gli artigli infligge 1d4 danni ciascuno passa da Media a Enorme, i danni inflitti da ciascun attacco con gli artigli passerà a 1d8.

ARCHETIPI

Alcune creature vengono create aggiungendo un archetipo ad una creatura già esistente. Una creatura con archetipo può rappresentare uno scherzo della natura, il singolo prodotto di un esperimento, la prima generazione di discendenti da genitori di razze diverse.

ARCHETIPI ACQUISITI ED EREDITATI

Alcuni archetipi possono essere aggiunti ad una creatura in qualsiasi momento. Un mostro o un personaggio potrebbe tramutarsi in fantasma dopo la morte, mentre un incantatore di almeno 11° livello potrebbe divenire un lich. Coloro con 5 DV o più, uccisi da un vampiro, potrebbero diventare vampiri a loro volta. Questi tipi di archetipi sono considerati archetipi acquisiti, ad indicare che la creatura in questione non è stata sempre in possesso dell'archetipo.

Altri archetipi, detti archetipi ereditati, fanno parte della natura di una creatura fin dal suo concepimento. Esempi sono l'archetipo celestiale, immondo, mezzo-celestiale, mezzo-drago e mezzo-immondo: tutti assumono si tratti di una creatura nata con quell'archetipo.

È possibile che un archetipo possa essere di entrambi i tipi. L'archetipo licantropo, ad esempio, è ereditario per una creatura nata con questa malattia, ma può anche essere acquisito da una creatura morsa da un licantropo naturale.

LEGGERE UN ARCHETIPO

La descrizione di un archetipo fornisce una serie di istruzioni per modificare una creatura esistente, nota come "creatura base".

Le modifiche che un archetipo potrebbe provocare ad ogni riga della tabella delle statistiche della creatura base sono discusse di seguito. In genere, se un archetipo non provoca alcun cambiamento ad una data statistica, nella descrizione dell'archetipo quella voce è assente. Per chiarezza, la voce di una statistica o attributo immutato viene a volte riportato come "Lo stesso della creatura base".

Taglia e tipo: Gli archetipi spesso cambiano il tipo di una creatura e a volta anche la taglia.

Se un archetipo modifica il tipo della creatura base, la creatura acquisisce anche il sottotipo atipico (vedi Capitolo 6) a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione dell'archetipo. Il sottotipo atipico è sempre accoppiato al tipo originale della creatura. Ad esempio, un unicorno con l'archetipo mezzo-celestiale è un esterno con il sottotipo bestia magica atipica. A meno che l'archetipo non indichi diversamente, la nuova creatura ha i tratti del nuovo tipo ma le caratteristiche del tipo originale. Nell'esempio dell'unicorno mezzo-celestiale, questi ha i tratti da esterno (scurovisione, mancanza di un'anima) e le caratteristiche di una bestia magica (Dadi Vita a 10 facce, bonus di attacco base uguale ai Dadi Vita totali, buoni tiri salvezza su Tempra e Riflessi e così via).

Se un archetipo modifica la taglia di una creatura, consultare la Tabella 4-2 per calcolare le modifiche all'armatura naturale, Classe Armatura, tiri per colpire e bonus di lotta.

Dadi Vita e punti ferita: La maggior parte degli archetipi non modifica il numero di Dadi Vita posseduti da un mostro.

Alcuni archetipi modificano la dimensione dei Dadi Vita di una creatura (di solito cambiandone il tipo). Alcuni archetipi modificano i Dadi Vita già acquisiti e continuano a modificare anche i Dadi Vita ottenuti con i livelli di classe, ma la maggior parte degli archetipi che modificano i Dadi Vita cambiano solo i DV originali della creatura e lasciano inalterati i Dadi Vita dai livelli di classe.

Se manca la voce "Dadi Vita" nella descrizione dell'archetipo, allora Dadi Vita e punti ferita non mutano a meno che non muti anche il modificatore di Costituzione della creatura.

Iniziativa: Se un archetipo modifica la Destrezza del mostro, o aggiunge/rimuove il talento Iniziativa Migliorata, questa voce viene modificata.

Velocità: Se un archetipo modifica la velocità di una creatura, la descrizione indica come. Di solito, un archetipo aggiunge una nuova modalità di movimento, come la velocità di volare.

Classe Armatura: Se un archetipo modifica la taglia della creatura, vedi Tabella 4-2 per determinarne la nuova Classe Armatura e vedere se cambia la sua armatura naturale. In alcuni casi, come con l'archetipo del fantasma, il metodo per determinare la Classe Armatura cambia radicalmente; la descrizione dell'archetipo spiega come modificare la CA di una creatura.

Attacco base/Lotta: Di solito gli archetipi non cambiano il bonus di attacco base di una creatura. Se un archetipo modifica il bonus di attacco base di una creatura, la descrizione indica come. Le modifiche al punteggio di Forza della creatura così come le modifiche alla sua taglia, potrebbero cambiarne il bonus di lotta; vedi Tabella 7-1, nel Capitolo 7.

Attacco e attacco completo: La maggior parte degli archetipi non modifica il bonus di attacco o i metodi di attacco di una creatura, anche quando è il tipo della creatura a cambiare (il bonus di attacco base è lo stesso di una creatura del tipo originale). Naturalmente, qualsiasi modifica ai punteggi di caratteristica può influenzare i bonus di attacco. Se la Forza o la Destrezza cambiano, utilizzare i nuovi modificatori per determinare i bonus di attacco. Una modifica nella taglia di un mostro cambia anche i suoi bonus di attacco; vedi Tabella 4-2.

Danni: I danni mutano con la Forza. Se la creatura utilizza un'arma a due mani o ha una singola arma naturale, aggiunge 1 volta e mezzo il suo bonus di Forza ai danni. Se ha più di un singolo attacco, allora somma il suo bonus di Forza ai tiri per i danni dell'attacco primario e metà del suo bonus di Forza a tutti gli attacchi secondari.

Spazio/Portata: Un archetipo può cambiare questa voce se modifica la taglia della creatura. Il tipico spazio e portata dei mostri di ciascuna taglia viene riportato sulla Tabella 7-1: "Taglie delle creature" (Capitolo 7). Notare che questa tabella non prende in considerazione situazioni speciali come le sferze di un fustigatore.

Attacchi speciali: Un archetipo potrebbe aggiungere o rimuovere attacchi speciali. La descrizione dell'archetipo fornisce i dettagli di qualsiasi capacità speciale fornita da un archetipo, compreso come determinare le CD dei tiri salvezza, se applicabile.

Qualità speciali: Un archetipo potrebbe aggiungere o rimuovere qualità speciali. La descrizione dell'archetipo fornisce i dettagli di qualsiasi qualità speciale fornita dall'archetipo, compreso come determinare la CD dei tiri salvezza, se applicabile. Anche se la voce qualità speciali è mancante, la creatura riceve comunque tutte le qualità speciali associate al suo nuovo tipo (vedi Capitolo 7: "Glossario").

Tiri salvezza base: Come con gli attacchi, modificare il tipo di un mostro non sempre cambia i suoi bonus ai tiri salvezza base. C'è bisogno di modificarli solo in seguito ad un cambiamento ai punteggi di Destrezza, Costituzione o Saggezza. Un archetipo potrebbe, però, indicare che un mostro possiede un tiro salvezza "buono" differente: vedi Tabella 4-1.

Caratteristiche: Se un archetipo modifica uno o più punteggi di caratteristica, la cosa viene riportata qui.

Abilità: Come per gli attacchi, cambiare il tipo di un mostro non sempre ne modifica i punti abilità. La maggior parte degli archetipi non modifica il numero di Dadi Vita posseduti, quindi non c'è bisogno di modificare le abilità a meno che non siano cambiate le caratteristiche chiave di quelle abilità, o l'archetipo fornisca un bonus su di una o più abilità, oppure fornisca un talento che provveda un bonus alle prove di abilità.

Alcuni archetipi modificano il modo di determinazione dei punti abilità, ma questa modifica si applica di solito solo ai punti abilità acquisiti in seguito all'assunzione dell'archetipo. Trattare le abilità indicate nella descrizione della creatura base come abilità di classe, insieme alle nuove abilità fornite dall'archetipo.

Talenti: Dato che la maggior parte degli archetipi non modifica il numero di Dadi Vita posseduti dalla creatura, non cambierà neppure il numero di talenti. Alcuni archetipi forniscono uno o più talenti bonus.

Ambiente: Generalmente lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Generalmente lo stesso della creatura base.

Grado di Sfida: La maggior parte degli archetipi aumenta il Grado di Sfida della creatura. Un archetipo può fornire un modificatore da aggiungere al GS della creatura base, o una gamma specifica di modificatori a seconda dei Dadi Vita o GS originale della creatura base.

Tesoro: Generalmente lo stesso della creatura base.

Allineamento: Generalmente lo stesso della creatura base, a meno che l'archetipo non sia associato ad uno specifico allineamento (come gli archetipi celestiale o immondo, o qualsiasi archetipo che muta una creatura in non morto).

Avanzamento: Generalmente lo stesso della creatura base.

Modificatore di livello: Questa voce è un modificatore da applicare al modificatore di livello della creatura base. Qualsiasi modificatore di livello risulta inutile se la creatura non conserva un punteggio di Intelligenza sufficientemente alto (minimo 3) per ottenere livelli di classe dopo l'applicazione dell'archetipo.

AGGIUNGERE UN ARCHETIPO, PASSO PER PASSO

Tutti gli archetipi presentati in questo libro comprendono almeno un esempio dell'archetipo come applicato su di una creatura. Per applicare un archetipo da soli, seguire questa procedura.

Se la creatura modifica la taglia della creatura base, utilizzare la Tabella 4-2 per determinare le modifiche all'armatura naturale, Classe Armatura e tiri per colpire. Controllare la descrizione dell'archetipo per vedere se bisogna applicare modificatori di taglia a Forza, Destrezza o Costituzione. La voce "Caratteristiche" dell'archetipo potrebbe già tener conto di queste modifiche.

Sommare tutti i modificatori di caratteristica, per la taglia e per la voce Caratteristiche, ai punteggi di caratteristica della creatura base. Quando si sarà determinato l'eventuale nuovo modificatore di Costituzione e qualsiasi modifica alla taglia dei Dadi Vita, ricalcolare i punti ferita del mostro con l'archetipo. Vedi "Dadi Vita e punti ferita", sopra.

Il nuovo modificatore di Costituzione cambia anche il modificatore al tiro salvezza sulla Tempra della creatura e qualsiasi modificatore di abilità alle prove di Concentrazione. Controllare la presenza di Tempra Possente o qualsiasi altro talento che possa influenzare i tiri salvezza sulla Tempra e applicare ora i cambiamenti.

Quando si sarà determinato l'eventuale nuovo modificatore di Destrezza, ricalcolare il modificatore della creatura alle prove di iniziativa e alla Classe Armatura. Applicare adesso anche i modificatori per la taglia e l'armatura naturale alla CA. Controllare la presenza di Iniziativa Migliorata o qualsiasi altro talento che possa influenzare l'iniziativa e applicare ora i cambiamenti.

Il nuovo modificatore di Destrezza cambia anche il modificatore al tiro salvezza sui Riflessi e qualsiasi modificatore di abilità con Destrezza come caratteristica chiave. Controllare la presenza di Riflessi Fulminei o qualsiasi altro talento che possa influenzare i tiri salvezza sui Riflessi e applicare ora i cambiamenti.

Quando si sarà determinato l'eventuale nuovo modificatore di Forza, controllare se la creatura base o la creatura con l'archetipo possiede il talento Arma Accurata. Per tutti gli attacchi che non impiegano Arma Accurata, utilizzare il nuovo modificatore di Forza per ricalcolare il bonus di attacco. Applicare adesso qualsiasi modificatore di taglia al bonus di attacco.

Il nuovo modificatore di Forza cambia anche i danni e qualsiasi modificatore di abilità con Forza come caratteristica chiave.

Quando si sarà determinato l'eventuale nuovo modificatore di Intelligenza, ricalcolare qualsiasi modificatore di abilità con Intelligenza come caratteristica chiave.

Quando si sarà determinato l'eventuale nuovo modificatore di Saggezza, ricalcolare il modificatore al tiro salvezza sulla Volontà e qualsiasi modificatore di abilità con Saggezza come caratteristica chiave. Controllare la presenza di Volontà di Ferro o qualsiasi altro talento che possa influenzare i tiri salvezza sulla Volontà e applicare ora i cambiamenti.

Per tutte le capacità speciali della creatura base conservate, ricalcolare le CD dei tiri salvezza (la descrizione dell'archetipo dice come calcolare la CD per qualsiasi capacità speciale fornita dall'archetipo). La formula per la maggior parte delle CD dei tiri salvezza è 10 + 1/2 dei Dadi Vita della creatura + il modificatore del punteggio di caratteristica rilevante della creatura che fa uso della capacità. Generalmente, ogni caratteristica è associata con certi tipi di capacità, come segue.

Forza: Qualsiasi applicazione di forza, stritolamento, costrizione o immobilizzazione.

Destrezza: Movimento, restrizioni al movimento, colpire con un'arma a distanza, intralciare.

Costituzione: Praticamente qualsiasi cosa prodotta dal corpo della creatura, compresi attacchi con il veleno e le armi a soffio.

Intelligenza: Effetti di illusione.

Saggezza: Effetti mentali o di percezione (eccetto charme e compulsione; vedi Carisma).

Carisma: Il modificatore di Carisma di una creatura influisce sulla CD di qualsiasi capacità magica posseduta dalla creatura. Utilizzare il Carisma per tutto ciò che contrappone la volontà della creatura a quella dell'avversario, come gli attacchi con lo sguardo, charme, compulsione ed effetti di risucchio di energia. Utilizzare il Carisma per le CD che sarebbero basate su punteggi di caratteristica non posseduti dalla creatura. Per esempio, un non morto non ha un punteggio di Costituzione, quindi qualsiasi attacco con il veleno posseduto da una simile creatura utilizzerebbe il Carisma per determinare la CD del tiro salvezza.

Aggiungere qualsiasi nuova capacità speciale fornita dall'archetipo.

Aggiungere qualsiasi bonus di abilità fornito dall'archetipo.

Aggiungere qualsiasi talento fornito dall'archetipo e che non sia già stato considerato.

Aggiornare il Grado di Sfida come indicato dall'archetipo.

Aggiungere più di un archetipo

In teoria non c'è limite al numero di archetipi che si possono applicare ad una creatura. Per aggiungere più di un archetipo, aggiungerne uno alla volta. Applicare sempre gli archetipi ereditati prima di quelli acquisiti. Ogni volta che si aggiungono più archetipi fare attenzione al tipo della creatura: si potrebbe finire per aggiungere un archetipo che renderebbe la creatura inadatta per gli altri archetipi che le si vogliono dare. Ad esempio, un vampiro non può diventare un lich e viceversa.

AUMENTARE IL GRADO DI SFIDA DI UN MOSTRO

Quando si aggiungono punteggi di caratteristica più elevati, livelli di classe, altri Dadi Vita o un archetipo ad un mostro, lo si rende un avversario più pericoloso per i giocatori.

Quando si aggiunge ad una creatura con 1 o meno DV un livello di classe, si fa avanzare la creatura come se fosse un personaggio. Altrimenti seguire queste indicazioni.

AGGIUNGERE LIVELLI DI CLASSE

Se si sta potenziando un mostro aggiungendo livelli di classe da personaggio giocante, bisogna valutare se i livelli di classe migliorano le capacità già possedute dal mostro.

Quando si aggiunge un livello di classe ad una creatura, bisognerebbe assegnarle anche punteggi di caratteristica appropriati per

quella classe. La maggior parte delle creature in questo libro sono costruite con la serie standard di punteggi di caratteristica: 11, 11, 11, 10, 10, 10, modificati in base ai modificatori razziali. Se si fornisce ad una creatura una classe da PG, come guerriero o druido, utilizzare la serie di punteggi di caratteristica di elite prima di applicare i modificatori razziali: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Ad esempio, il troll cacciatore (alla voce "Troll") è un ranger e fa uso della serie di elite più i modificatori razziali del troll (For +12, Des +4, Cos +12, Int -4, Sag -2, Car -4). Le creature con classi da PNG, come l'adepto o il combattente, utilizzano la serie non di elite 13, 12, 11, 10, 9, 8. Ne è un esempio l'orco combattente presentato in questo libro.

Valutare il GS: L'assegnazione di un Grado di Sfida è una valutazione soggettiva, non una scienza esatta: ciò significa che avete il controllo sul GS che dovrebbe avere un mostro con livelli di classe. Se trovate una combinazione di classi che migliorano in maniera significativa (o in maniera non così significativa come assunto da queste regole) le capacità di un mostro, dovreste modificare il GS come ritenete logico. Se sbagliate, fatelo per una sopravvalutazione: Se un mostro ha un Grado di Sfida più basso di quello che merita, è meno probabile che stermini tutta la compagnia, meno che se aveste sbagliato nell'altro senso.

Livelli di classi associate

I livelli di classe che migliorano le potenzialità di un mostro sono conosciuti come livelli di classe associata. Ogni livello di classe associata che un mostro possiede aumenta il suo GS di 1.

Barbaro, guerriero, paladino e ranger sono classi associate per una creatura che fa affidamento sulle capacità di combattimento. Ad esempio, se si aggiunge un livello da guerriero, barbaro, ranger o paladino ad un gigante del gelo, ciò migliora direttamente le potenzialità della creatura ed è quindi un livello di classe associata.

Ladri e ranger sono classi associate per una creatura che fa affidamento sulla furtività per sorprendere i nemici, o sulle abilità per ottenere dei vantaggi. Il demone babau, ad esempio, è "furtivo e viscido" e possiede la capacità speciale attacco furtivo. Il ladro è una classe associata per quella creatura.

Una classe da incantatore è una classe associata per una creatura che possieda già la capacità di lanciare incantesimi come un personaggio della classe in questione, dato che i livelli del mostro nella classe da incantatore sono cumulativi con le sue capacità innate da incantatore. Un rakshasa, ad esempio, lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello. Se prende un livello da stregone, lancerà incantesimi come uno stregone di 8° livello.

Livelli di classi non associate

Se si aggiunge un livello di classe che non sfrutta direttamente le forze di una creatura (come aggiungere un livello da stregone ad un gigante del gelo), la classe è detta non associata, e le cose si complicano un poco. Aggiungere una classe non associata ad un mostro aumenta il suo GS di 1/2 per livello finché i suoi livelli nella classe associata non sono pari ai suoi Dadi Vita originali. A quel punto, ogni livello aggiuntivo viene considerato associato. Aggiungere uno o più livelli da stregone aumenterà il GS di questo gigante del gelo di 1.

I livelli nelle classi da PNG sono sempre considerati come non associati.

Tabella 4-4: Incremento del GS dei mostri migliorati

Tipo originale della creatura	Incremento del GS
Aberrazione, costrutto, elementale, folletto, gigante, melma, non morto, parassita, umanoide, vegetale	+1 per 4 DV aggiunti
Animale, bestia magica, umanoide mostruoso	+1 per 3 DV aggiunti
Drago, esterno, livelli di classe non associata aggiunti	+1 per 2 DV o 2 livelli
Livello di classe associata	+1 per livello aggiunto
Altri modificatori:	
Taglia portata a Grande o maggiore	+1 al GS
Punteggi di caratteristica del mostro basati sulla serie di elite*	+1 al GS
Il mostro possiede attacchi speciali o qualità che migliorano sensibilmente la sua efficacia in battaglia	+2 al GS
Il mostro possiede attacchi speciali o qualità che migliorano in piccola misura la sua efficacia in battaglia	+1 al GS
Aggiunta di un archetipo	+ modificatore al GS dell'archetipo

*Non applicare questo incremento se si vuole avanzare un mostro di un livello di classe. (I mostri fatti avanzare con i livelli di classe si assume già abbiano la serie di elite).

AGGIUNGERE DADI VITA

Quando si migliora un mostro aumentandone i Dadi Vita, utilizzare la Tabella 4-4 per determinare l'effetto sul GS del mostro. Tenere in mente che molti mostri che avanzano aggiungendo Dadi Vita, incrementano anche la taglia. Non sommare questo incremento del GS con gli incrementi per i livelli di classe.

In generale, una volta che si è raddoppiato il GS di una creatura, bisognerebbe controllare attentamente qualsiasi ulteriore aumento delle sue capacità. Aggiungere Dadi Vita ad una creatura migliora diverse sue capacità, e un incremento radicale potrebbe non seguire all'infinito questa progressione. Comparare i miglioramenti al bonus di attacco, bonus ai tiri salvezza e la CD delle sue capacità speciali dovuti all'aumento di DV ai tipici personaggi del livello appropriato e modificare il GS di conseguenza.

AUMENTARE LA TAGLIA

Generalmente, aumentare la taglia di un mostro ne incrementa l'efficacia in combattimento. Le creature Grandi ottengono aumenti di Forza, portata e altri benefici. Applicare questo modificatore se si aumenta la taglia di una creatura oltre Media e insieme a qualsiasi altro incremento.

Si faccia però attenzione. I mostri che beneficiano di una taglia piccola potrebbero perdere di efficienza per un aumento di taglia. Un grig, ad esempio, ottiene dei bonus alla CA e al colpire perché Minuscolo, e in realtà una riduzione di Destrezza a causa di un incremento di taglia danneggia la sua capacità Arma Accurata. I mostri che non beneficiano dagli incrementi di taglia, non progrediscono in questa maniera proprio per questa motivazione.

AGGIUNGERE CAPACITÀ SPECIALI

Si può aggiungere ad una creatura qualsiasi tipo di capacità soprannaturale, straordinaria o magica. Come con i livelli di classe, bisogna determinare quanto questa capacità aggiunga al repertorio di una creatura esistente. Una serie di capacità che funzionano insieme dovrebbe essere, a questi fini, considerata una singola capacità. Se la capacità (o combinazione di capacità) aumenta significativamente l'efficacia in combattimento del mostro, aumentare il suo GS di 2. Le capacità minori aumentano solo di 1 il GS della creatura, e le capacità veramente insignificanti potrebbero non incrementarla affatto. Se le capacità speciali ottenute da un mostro non sono legate ad una classe o un aumento di Dadi Vita, questo GS è cumulativo.

Un attacco speciale significativo è una capacità che ha buone possibilità di incapacitare o menomare un personaggio in un round; la capacità di squartare del troll, sebbene pericolosa, non lo rende molto più pericoloso di quello che è già, ma lo sguardo confondente dell'umber hulk può ogni round mettere fuori gioco dei personaggi. Una qualità speciale significativa è una capacità che diminuisce di molto la vulnerabilità del mostro ai comuni attacchi, come la resistenza agli incantesimi o le immunità di una creatura non morta. Non sommare due volte questo fattore se il mostro possiede sia degli attacchi che delle qualità speciali.

Assicurarsi di "scalare" la valutazione di queste capacità in base all'attuale GS del mostro. Dare ad un mostro con GS 15 costruito per combattere in mischia la capacità di lanciare una volta al giorno *forza del toro* è una cosa abbastanza insignificante, in sé e per sé. Non aumenterebbe di nulla il GS della creatura, al limite lo farebbe di 1. Se invece si assegna ad un mostro con GS 1 la stessa capacità, si tratterebbe di un aumento significativo: Aumentare quindi il GS di 2.

Aggiungere molte capacità è sempre un problema. Nel corso di un'avventura i mostri di solito trascorrono solo un breve periodo "in scena". Se si attribuiscono ad un mostro più capacità di quante ne possa ragionevolmente utilizzare in un singolo incontro, gli si darebbe una maggiore complessità senza che ce ne sia realmente bisogno.

CAPITOLO 5: CREARE MOSTRI

Tutti i grandi mostri in D&D e nella letteratura, hanno in comune una cosa: si possono riassumere in poche parole... il primo e fondamentale ingrediente nella ricetta della creazione di un mostro. Una decisa e semplice dichiarazione di cosa sia il mostro.

IL CONCETTO DEL MOSTRO

Prima di cominciare ad assegnare statistiche e altri particolari, bisognerebbe prendere un po' di tempo a valutare la natura base, o concetto, del mostro.

Valutate i seguenti punti, quando lavorerete su di esso:

– Cosa vi aspettate che faccia la creatura nel gioco? (È amica o nemica dei PG? Dipende principalmente da caratteristiche mentali o fisiche? Deve essere incontrata una volta sola o in maniera ricorrente?)

– Dove vive? (Un mostro che vive sottoterra potrebbe avere delle caratteristiche diverse da uno che vive nelle terre selvagge e viceversa).

– Come vive? (È un predatore che si affida a forza e velocità, o è abbastanza intelligente da piegare le altre creature ai suoi voleri?)

– Ha qualche nemico o preda preferiti?

Dopo che vi sarete fatti un'idea del vostro mostro, sarà molto più facile determinarne il tipo, punteggi di caratteristica, talenti, abilità e poteri speciali che rientrano nel concetto. Va bene anche modellare il nuovo mostro su di una creatura già presente nel gioco: ci sarà meno lavoro da fare e sarà più facile utilizzare il mostro. Scoprirete inoltre che una breve lista di capacità speciali legate strettamente al vostro concetto porta alla creazione del mostro migliore, e lo rende molto più facile da utilizzare.

DETERMINARE IL TIPO DEL MOSTRO

Una volta sviluppato un concetto del mostro, giunge il momento di scegliere un tipo di creatura che si adatti al concetto. Utilizzare le informazioni seguenti per determinare il tipo più adatto al mostro (magari, nel processo, definendone anche meglio il concetto).

Aberrazione: Un'aberrazione ha un'anatomia bizzarra, strane capacità, una mentalità aliena o qualsiasi combinazione delle tre cose. Questo tipo è adatto per le creature che sono semplicemente "strane". Le aberrazioni hanno capacità di combattimento e punti ferita medi, ma di solito tiri salvezza scarsi.

Se si vuole che un'aberrazione sia un avversario temibile in combattimento, bisognerebbe fornirla di una qualche capacità di attacco speciale. Ad esempio, un vermeiena possiede otto attacchi paralizzanti con i tentacoli, mentre lo sguardo dell'umber hulk provoca confusione.

Animale: Un animale è una creatura vivente non umana, generalmente vertebrata e priva di capacità magiche e senza doti innate riguardo il linguaggio o la cultura. Gli animali hanno capacità di combattimento, punti ferita e tiri salvezza medi.

Se la creatura è vissuta in un qualsiasi periodo sulla Terra e non è un insetto, allora probabilmente è un animale.

Bestia magica: Una bestia magica è simile ad un animale ma può avere un punteggio di Intelligenza superiore a 2. Generalmente le bestie magiche possiedono capacità soprannaturali o straordinarie, ma altre volte hanno solamente un aspetto o abitudini bizzarre. Le bestie magiche hanno buone capacità di combattimento e punti ferita e tiri salvezza medi.

Se la creatura assomiglia ad un animale ma è intelligente o possiede capacità soprannaturali o magiche, è probabilmente una bestia magica. Si può utilizzare questo tipo anche per descrivere creature animalesche che combinano gli aspetti di due o più animali, o sono simili ad animali ma più forti.

Costrutto: Un costrutto è un oggetto animato o una creatura costruita artificialmente. I costrutti hanno capacità di combattimento e punti ferita medi, ma tiri salvezza molto scarsi. Sono però immuni a molti tipi di attacchi.

Utilizzare questo tipo per qualsiasi creatura costruita o creata anziché partorita o covata.

Drago: Un drago è una creatura rettile, generalmente alata, con capacità magiche o insolite. Questo tipo è molto potente e combina buone capacità di combattimento, punti ferita e tiri salvezza.

Utilizzare il tipo del drago per varianti sull'idea base del drago (un rettile volante con capacità soprannaturali). Se la creatura invece è essenzialmente un semplice rettile volante (come uno pterodattilo), il tipo animale o bestia magica potrebbe risultare più adatto.

Elementale: Un elementale è una creatura composta da uno dei quattro elementi classici: acqua, aria, fuoco e terra. Gli elementali hanno capacità di combattimento e punti ferita medi, ma scarsi tiri salvezza. Sono però immuni a certe forme di attacco.

Utilizzare il tipo elementale per una creatura proveniente dai piani elementali, che è più elemento che creatura solida. Se la creatura è nativa di un piano elementale ma è più simile ad una creatura vivente che all'incarnazione di un elemento, probabilmente è meglio utilizzare il tipo esterno.

Esterno: Un esterno è composto almeno parzialmente dell'essenza (ma non necessariamente del materiale) di qualche piano diverso dal Piano Materiale. Alcune creature cominciano con un tipo per poi diventare esterni quando raggiungono un superiore (o inferiore) stato dell'esistenza. Gli esterni hanno buone capacità di combattimento, punti ferita medi, e buoni tiri salvezza.

Se la creatura proviene da un altro piano e non è un elementale, allora è un esterno.

Folletto: Un folletto è una creatura dotata di capacità soprannaturali legate alla natura o un'altra forza o luogo. I folletti hanno di solito una forma umana, con scarse capacità di combattimento e punti ferita e tiri salvezza medi. Se si vuole creare un folletto forte in combattimento, bisognerebbe assegnargli formidabili punteggi di caratteristica fisici e attacchi o difese speciali che gli permettano di sopravvivere in battaglia.

I folletti comprendono le fate e molte creature silvane, ma anche creature malvagie come i sidhe e le fate maligne.

Gigante: Un gigante è una creatura umanoide dalla grande forza, di solito di taglia almeno Grande. I giganti hanno capacità di combattimento e punti ferita medi, ma scarsi tiri salvezza. La loro taglia e punteggi delle caratteristiche fisiche li rendono comunque molto pericolosi in combattimento.

Se la creatura è di forma umanoide e grossa perlomeno quanto un ogre, allora probabilmente è un gigante, specialmente se non possiede molte capacità speciali.

Melma: Una melma è una creatura amorfa e mutabile, di solito priva di intelligenza. Le melme hanno capacità di combattimento medie, buoni punti ferita e tiri salvezza molto scarsi, ma sono immuni a molte forme di attacco.

Se la creatura ha una bizzarra fisiologia che prende la forma di un ammasso amorfo e senza cervello, allora è una melma. Altrimenti, si tratta probabilmente di un'aberrazione.

Non morto: I non morti sono creature un tempo vive e ora animate da una forza spirituale o soprannaturale. I non morti hanno scarse capacità di combattimento, punti ferita medi e scarsi tiri salvezza, ma sono immuni a molte forme di attacco. Se si vuole creare una creatura non morta con capacità di combattimento formidabili, sarà necessario dargli un alto punteggio di Forza o Destrezza, o fornirla di pericolosi attacchi e difese speciali.

Se è morto, ma ancora in grado di agire, è un non morto (ma potrebbe essere anche un costrutto, se si tratta solamente di un insieme di parti raccolte separatamente e animate tramite un qualche processo magico). Se la creatura ha la capacità di risucchiare energia o caratteristiche, è più probabile sia un non morto che un costrutto.

Parassita: Questo tipo comprende insetti, aracnidi e altri artropodi, vermi e simili invertebrati. I parassiti hanno capacità di combattimento e punti ferita medi e scarsi tiri salvezza, ma sono spesso privi di intelligenza e quindi immuni agli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

Utilizzare questo tipo per insetti giganti e altri invertebrati privi di intelligenza. Se la creatura ha un punteggio di Intelligenza e ritenete sia un parassita, allora probabilmente è una bestia magica o un'aberrazione.

Umanoide: Un umanoide di solito ha due braccia, due gambe, una testa o perlomeno torso, braccia e una testa umani. Gli umanoidi generalmente hanno poche o nessuna capacità soprannaturale o straordinaria, ma la maggior parte è in grado di parlare e partecipa a

società ben sviluppate. Sono di solito Piccoli o Medi. Ogni creatura umanoide ha anche un sottotipo, come elfo, goblinoide o rettile.

Gli umanoidi con 1 Dado Vita scambiano le caratteristiche del loro Dado Vita da umanoide con i privilegi di classe di una classe da PG o PNG. Gli umanoidi di questo tipo vengono presentati come combattenti di 1° livello, ovvero con capacità di combattimento medie e tiri salvezza scarsi.

Gli umanoidi con più di 1 Dado Vita (ad esempio, gnoll e bugbear) sono i soli umanoidi che fanno uso delle caratteristiche del tipo umanoide. Gli umanoidi hanno capacità di combattimento e punti ferita medi, ma scarsi tiri salvezza.

Umanoide mostruoso: Gli umanoidi mostruosi sono simili agli umanoidi ma con caratteristiche mostruose o animalesche, e spesso possiedono anche capacità speciali. Gli umanoidi mostruosi hanno buone capacità di combattimento e punti ferita e tiri salvezza medi.

Utilizzare questo tipo per qualsiasi cosa che combini elementi umani e animali o di anatomia mostruosa, a meno che non sia sufficientemente bizzarra da qualificarsi come aberrazione. Gli umanoidi mostruosi potrebbero anche essere dei normali umanoidi con strane vulnerabilità o capacità che normalmente trascendono le normali caratteristiche di un umanoide.

Vegetale: Questo tipo comprende le creature vegetali. Si noti che i normali vegetali, come quelli che si incontrano nei giardini e nei campi, mancano di un punteggio di Saggezza e Carisma, e quindi non sono creature, ma oggetti, seppur vivi. Le creature vegetali hanno capacità di combattimento e punti ferita medi e tiri salvezza scarsi, ma sono immuni a molte forme di attacco.

GRADO DI SFIDA DA RAGGIUNGERE

Prima di immergersi troppo nella progettazione del mostro, bisognerebbe decidere quanto forte debba essere la creatura, scegliendo un GS da raggiungere. Il Grado di Sfida misura il livello dei personaggi più adatti a fronteggiare il mostro. Mentre si assegnano al mostro Dadi Vita, Classe Armatura, bonus di attacco, attacchi speciali, CD dei tiri salvezza e altre caratteristiche, sarà meglio tenere a mente la CD che si vuole raggiungere.

Ad esempio, se si vuole creare un mostro per sfidare un gruppo di personaggi di 2° livello, probabilmente si vorrà evitare di creare una mostro con Classe Armatura 25. Un guerriero forte e capace di 2° livello potrebbe avere un bonus di attacco +6 o simile, a significare che il miglior combattente del gruppo colpirà il mostro solo con un 19 o 20 naturale. Chierici, ladri e gli altri personaggi del gruppo, colpiranno solo con un 20 naturale.

Se si ha interesse a creare un mostro per una particolare partita o campagna, si ha un vantaggio. Si sa già perfettamente quali personaggi il mostro dovrà affrontare. Sarà così possibile esaminare le schede dei personaggi dei giocatori e controllare il bonus di attacco, Classe Armatura e tiri salvezza dei personaggi che si aspetta il mostro debba combattere. Se non si vuole adattare il mostro ad un gruppo di personaggi particolare, utilizzare le tabelle dei PNG nel Capitolo 4 della *Guida del* DUNGEON MASTER per vedere come personaggi uguali al GS da raggiungere siano in grado di gestire i diversi attacchi e difese del mostro.

Mentre si procede nella creazione del mostro, utilizzare il GS da raggiungere come guida riguardo le decisioni da prendere sui valori da assegnare. Il mostro finito potrebbe non essere del giusto GS, ma si avranno meno possibilità di creare un mostro che non manca mai o che non può essere colpito.

CREARE IL MOSTRO

Tutti gli altri elementi della ricetta del mostro servono a mettere i concetti in parole e numeri che vi permettano di utilizzare il mostro durante il gioco. I passi seguenti non vengono presentati nello stesso ordine della scheda del mostro, dato che alcuni elementi che appaiono più avanti nella scheda del mostro (ad esempio, i punteggi di caratteristica del mostro) influenzano le decisioni riguardo gli argomenti che li precedono.

TIPO DELLA CREATURA

Il tipo di una creatura ne definisce l'aspetto e cosa sia in grado di fare, all'incirca come la classe di un personaggio ne definisce le capacità. Il tipo della creatura determina la taglia dei Dadi Vita e il modo in cui la magia influenza la creatura; ad esempio, *blocca animali* agisce solo sulle creature del tipo animale.

Il tipo, insieme alla taglia, aiuta a determinare i punteggi di caratteristica e i valori dei danni della creatura. Considerare il concetto del mostro sviluppato e scegliere il tipo che più si adatta al concetto. Una descrizione completa delle caratteristiche e dei tratti di ciascun tipo viene data nel Capitolo 7: "Glossario".

TAGLIA

La taglia di una creatura influisce sulle sue capacità in combattimento. In generale, più grande è la creatura, più è pericolosa. Quando si assegna una taglia ad un mostro, tornare al concetto della creatura. La creatura deve essere molto forte e resistente? Ha un appetito vorace? Se è così, dovrebbe essere grossa. La creatura è furtiva, agile e capita di ignorarla? Allora, dovrebbe essere più piccola.

È importante ricordare che è il volume totale della creatura a determinarne la taglia. Se una creatura è decisamente più o meno densa di un normale animale, allora il peso non è un buon indice della taglia. Ad esempio, il fantasma di un umano non pesa nulla, ma la sua taglia è Media.

La taglia di una creatura dovrebbe influenzarne i punteggi di caratteristica e i Dadi Vita. La Tabella 5-1 mostra i punteggi di caratteristica, Dadi Vita e danni delle armi naturali suggeriti per mostri di varie taglie. Queste sono indicazioni e non requisiti obbligatori. Molte creature di questo libro non aderiscono alle linee guida sulla tabella.

Le intestazioni delle colonne della Tabella 5-1 sono definite qui di seguito.

GS minimo: Questa colonna indica il GS minimo che bisognerebbe assegnare ad una creatura di quella taglia. Riflette infatti il numero di DV, Forza e capacità di danno suggeriti in base alla taglia. Ad esempio, se si sta creando una creatura Mastodontica, bisognerebbe pianificare un GS finale di 6 o più.

For, Des, Cos: Queste cifre sono valori comuni per una creatura di quella taglia. Il tipo della creatura influenza in quale estremità dei punteggi indicati rientra il mostro; ad esempio, dato che i giganti spesso hanno il massimo nel punteggio di Forza per la loro taglia, il punteggio di Forza di un gigante Grande dovrebbe essere più vicino a 27 che a 18.

Qui di seguito vengono fornite delle indicazioni per i punteggi di caratteristica di alcune creature.

Bestia magica: Le bestie magiche hanno spesso un alto punteggio di Destrezza per la loro taglia.

Elementale: Gli elementali del fuoco e dell'aria hanno degli alti punteggi di Destrezza per la loro taglia; gli elementali dell'acqua e della terra spesso hanno invece degli alti punteggi di Costituzione.

Esterno: Gli esterni possono essere innaturalmente agili e rapidi, nonostante la taglia. Gli esterni utilizzano la serie di punteggi di Destrezza di una creatura di tre taglie inferiore alla propria.

Folletto: I folletti hanno spesso un alto punteggio di Destrezza per la loro taglia.

Gigante: I giganti hanno spesso un alto punteggio di Forza e Costituzione per la loro taglia.

Melma: Le melme hanno spesso un basso punteggio di Destrezza e un alto punteggio di Costituzione per la loro taglia.

Non morto: I non morti hanno spesso un alto punteggio di Forza e Destrezza per la loro taglia.

Vegetale: I vegetali hanno spesso un basso punteggio di Destrezza e un alto punteggio di Costituzione per la loro taglia.

DV minimi: Le creature di taglia Piccola o superiore dovrebbero ricevere un minimo di Dadi Vita a riflettere la loro massa. Una creatura Mastodontica con 2 Dadi Vita sarebbe più grande di un elefante, ma avrebbe i punti ferita di un lupo.

DV massimi: Le creature di taglia Minuscola o inferiore non dovrebbero avere un grande ammontare di Dadi Vita, dato che semplicemente non dispongono della massa fisica per avere quella robustezza naturale che invece stanno ad indicare un gran numero di Dadi Vita razziali. Se si vogliono creare creature molto piccole con gran quantità di Dadi Vita, sarebbe meglio tenerne bassi i Dadi Vita razziali e assegnare invece dei livelli di classe del personaggio.

Schianto o tentacolo: I danni suggeriti per qualsiasi attacco

contundente di cui la creatura sia in possesso (pugni, stritolamento, schiaffi e simili).

Morso: I danni suggeriti per quei mostri che infliggono danni con la bocca o i denti.

Artiglio o pungiglione: I danni suggeriti per qualsiasi attacco portato dalla creatura graffiando, strappando o lacerando con un'appendice.

Corno o coda: I danni suggeriti per qualsiasi attacco portato dalla creatura con corna o testate. Anche codate o colpi di coda ricadono in questa categoria.

SOTTOTIPO

Un mostro associato ad un elemento, forma di energia o simile ottiene anche un sottotipo tra parentesi. L'applicazione di un sottotipo sta ad indicare un sottogruppo all'interno di un tipo, come non morto (incorporeo). Alcuni sottotipi uniscono delle creature che condividono alcune caratteristiche, come umanoide (goblinoide). Altri sottotipi mettono nella stessa categoria creature di tipo diverso che condividono alcune caratteristiche. Ad esempio, i draghi bianchi e i giganti del gelo appartengono rispettivamente al tipo drago e gigante, ma fanno anche entrambi parte del sottotipo freddo.

Alcuni sottotipi comuni che influenzano le capacità di una creatura sono descritti brevemente qui di seguito. I dettagli sono riportati nel Capitolo 7: "Glossario".

Acqua: La creatura (generalmente un elementale o un esterno) possiede un legame innato con il Piano Elementale dell'Acqua.

Acquatico: La creatura respira acqua, non aria.

Aria: La creatura (generalmente un elementale o un esterno) possiede un legame innato con il Piano Elementale dell'Aria.

Angelo: La creatura appartiene ad una delle razze angeliche e condivide alcune caratteristiche con gli altri angeli.

Arconte: La creatura appartiene ad una delle razze di arconti e condivide alcune caratteristiche con gli altri arconti.

Atipico: Il tipo della creatura è stato modificato da un archetipo.

Baatezu: La creatura è un diavolo che appartiene ad una delle razze di baatezu e condivide alcune caratteristiche con gli altri baatezu.

Buono: La creatura (generalmente un esterno) possiede un legame innato con i Piani Esterni buoni, che determina il modo in cui viene influenzata da certi incantesimi.

Caotico: La creatura (generalmente un esterno) possiede un legame innato con i Piani Esterni caotici, che determina il modo in cui viene influenzata da certi incantesimi.

Eladrin: La creatura appartiene ad una delle razze di eladrin e condivide alcune caratteristiche con gli altri eladrin.

Extraplanare: La creatura (generalmente un elementale o un esterno) non è nativa del Piano Materiale, cosa che determina il modo in cui viene influenzata dagli incantesimi che congedano o bandiscono le creature extraplanari.

Freddo: La creatura è immune al freddo, ma è vulnerabile agli attacchi basati sul fuoco.

Fuoco: La creatura è immune al fuoco, ma è vulnerabile agli attacchi basati sul freddo.

Goblinoide: La creatura appartiene ad una delle razze di goblin.

Guardinal: La creatura appartiene ad una delle razze di guardinal e condivide alcune caratteristiche con gli altri guardinal.

Incorporeo: La creatura è totalmente intangibile sul Piano Materiale e può attraversare gli oggetti solidi.

Legale: La creatura (generalmente un esterno) possiede un legame innato con i Piani Esterni legali, che determina il modo in cui viene influenzata da certi incantesimi.

Malvagio: La creatura (generalmente un esterno) possiede un legame innato con i Piani Esterni malvagi, che determina il modo in cui viene influenzata da certi incantesimi.

Mutaforma: La creatura possiede una capacità innata nel cambiare forma o assumere una forma alternativa.

Nativo: Nonostante il tipo esterno, la creatura è in realtà nativa del Piano Materiale.

Rettile: La creatura è un umanoide con caratteristiche rettili.

Sciame: La creatura è in realtà uno sciame di centinaia o migliaia di creature molto piccole.

Tanar'ri: La creatura è un demone che appartiene ad una delle razze di tanar'ri e condivide alcune caratteristiche con gli altri tanar'ri.

Terra: La creatura (generalmente un elementale o un esterno) possiede un legame innato con il Piano Elementale della Terra.

DADI VITA

Questa voce all'interno di una tabella delle statistiche fornisce il numero e dimensione (numero di lati) dei Dadi Vita e qualsiasi punto ferita bonus. La dimensione dei dadi deriva dal tipo della creatura. Il numero di punti ferita bonus è una funzione dei Dadi Vita e del punteggio di Costituzione della creatura.

Un'indicazione tra parentesi indica i punti ferita medi della creatura, seguendo l'indicazione dei Dadi Vita. Per calcolare i punti ferita medi di una creatura, prendere il valore medio di ogni Dado Vita, applicare il modificatore di Costituzione della creatura (una creatura ha sempre almeno 1 punto ferita per Dado Vita), moltiplicare per il numero di Dadi Vita e arrotondare per difetto.

Valore medio dei Dadi Vita

Dimensione del dado	Media
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

Dadi Vita e GS da raggiungere: In generale i Dadi Vita di una creatura dovrebbero essere uguali o superiori al GS da raggiungere, ma non più di tre volte questo GS. Ad esempio, se si sta progettando un mostro con GS 5, probabilmente bisognerebbe assegnare al mostro almeno 5 DV, ma non più di 15 Dadi Vita. Se il mostro ha troppo pochi Dadi Vita per il suo Grado di Sfida, non avrà un potere permanente comparabile a quello di altri mostri del suo stesso GS. Se il mostro ha troppi Dadi Vita, non solo avrà più punti ferita di quanti una creatura di quel GS dovrebbe averne, ma avrà anche bonus di attacco e ai tiri salvezza migliori di quanto ci si aspetti, perché queste cifre sono determinate dai Dadi Vita della creatura.

Ovviamente, molti mostri infrangono la regola, e in generale hanno 1 o 2 Dadi Vita in meno del GS. Non occorre preoccuparsi, purché il mostro abbia attacchi o qualità speciali che lo rendano una sfida accettabile per il suo GS.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

In questa voce, i punteggi di caratteristica di una creatura sono presentati in questo ordine: For, Des, Cos, Int, Sag e Car.

Assegnare le caratteristiche: Le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) sono perlopiù in funzione del tipo e ta-

Tabella 5-1: Taglia, punteggi di caratteristica e danni delle creature

Taglia	GS minimo	For	Des	Cos	DV minimi	DV massimi	Schianto o tentacolo	Morso	Artiglio o pungiglione	Corno o coda
Piccolissima	-	1	16-27	2-11	-	2	-	1	-	-
Minuta	-	1	14-25	4-13	-	4	1	1d2	1	1
Minuscola	-	2-5	12-23	4-15	-	6	1	1d3	1d2	1d2
Piccola	-	4-11	10-21	6-17	1/2	-	1d3	1d4	1d3	1d4
Media	-	8-19	8-19	8-19	1	-	1d4	1d6	1d4	1d6
Grande	2	18-27	6-17	10-23	2	-	1d6	1d8	1d6	1d8
Enorme	4	24-33	4-15	12-27	4	-	1d8	2d6	1d8	2d6
Mastodontica	6	30-41	4-13	14-31	12	-	2d6	2d8	2d6	2d8
Colossale	10	36-49	2-11	18-39	24	-	2d8	4d6	2d8	4d6

glia della creatura, come mostrato sulla Tabella 5-1. In generale più grande è una creatura, più elevati dovrebbero essere i suoi punteggi di Forza e Costituzione e basso il suo punteggio di Destrezza. Naturalmente abbondano le eccezioni.

Le caratteristiche rimanenti (Intelligenza, Saggezza e Carisma) raramente sono legate alla taglia. Bisognerà assegnare a queste statistiche dei valori che corrispondano al concetto del mostro.

Intelligenza: Rappresenta quanto sia in grado di apprendere e ragionare la creatura. In molti casi, influisce su quante abilità e talenti la creatura possieda. Una creatura necessita di un punteggio di Intelligenza di almeno 3 per parlare un linguaggio; qualsiasi punteggio inferiore rende la creatura non più intelligente di un animale. Un punteggio di Intelligenza da 4 a 7 rappresenta una limitata capacità di ragionare e scarsa astuzia. Un punteggio di Intelligenza di 8 o 9 si avvicina alla media umana. Un punteggio di 10 o 11 rappresenta la media umana. Un punteggio da 12 a 19 rappresenta un individuo sopra alla media, fino al genio. Un punteggio di 20 o più rappresenta un intelletto sovrumano.

Saggezza: Rappresenta il livello di percezione e la forza di volontà della creatura. Una creatura può avere un basso punteggio di Intelligenza ma essere comunque saggia. Un punteggio di Saggezza 3 o meno indica una creatura a malapena senziente. Un punteggio da 4 a 6 rappresenta la Saggezza dell'equivalente di un uomo spericolato o totalmente distratto. Un punteggio da 16 a 18 indica sensi acuti e insolita prontezza. Un punteggio di 20 o più indica una percezione sovrumana.

Carisma: Rappresenta la percezione di se stesso e la capacità di influenzare le altre creature, nel bene o nel male (una creatura particolarmente spaventosa spesso ha un alto punteggio di Carisma). Una creatura può avere poca Intelligenza ed essere comunque molto carismatica. Un punteggio di Carisma di 3 o meno indica una creatura a malapena senziente. Un punteggio da 4 a 6 rappresenta il Carisma dell'equivalente di un uomo sudicio, maleducato e riservato. Un punteggio da 16 a 18 indica una presenza insolitamente forte e grande personalità. Un punteggio di 20 o più indica un Carisma sovrumano.

Non caratteristiche: Alcune creature mancano di uno o più punteggi di caratteristica. Nella maggior parte dei casi l'assenza di una caratteristica è per la creatura, un vantaggio. Notare che tutte le creature devono avere sia un punteggio di Saggezza che di Carisma. Qualsiasi cosa manchi di Saggezza o Carisma è un oggetto, non una creatura (sebbene possa comunque essere vivo, come un albero o una spugna).

INIZIATIVA

Questa voce indica il modificatore della creatura al tiro di iniziativa. Il bonus normalmente deriva dal modificatore di Destrezza della creatura e dal talento Iniziativa Migliorata (se la creatura lo possiede).

VELOCITÀ

Questa voce indica la velocità base sul terreno della creatura espressa in metri per azione di movimento. Tutte le velocità devono essere divisibili per 1,5 metri. La maggior parte delle creature possiede una velocità sul terreno compresa tra 6 e 12 metri. Le creature più grandi e i quadrupedi tendono ad essere più veloci, mentre i predatori e le creature note per il loro movimento rapido potrebbero avere velocità tra i 18 e i 24 metri. Comparare la velocità di mostri simili al concetto sviluppato per selezionare un valore adeguato. Vedi Tabella 5-2 per alcune indicazioni e suggerimenti.

Se la creatura possiede altre modalità di movimento, indicare tutte quelle applicabili dopo la velocità a terra e in ordine alfabetico. Se la creatura indossa un'armatura che riduce la velocità, sarebbe utile indicare il fattore movimento ridotto in una nota tra parentesi a seguire la velocità a terra.

Tabella 5-2: Velocità tipiche

Tipo	Lento	Normale	Veloce	Esempio
Bipede Minuscolo o Piccolo	4,5 m	6 m	9 m	Halfling (6 m)
Bipede Medio	6 m	9 m	12 m	Umano (9 m)
Bipede Grande o Enorme	9 m	12 m	15 m	Ogre (12 m)
Quadrupede Minuscolo	4,5 m	6 m	9 m	Gatto (9 m)
Quadrupede Piccolo	9 m	12 m	15 m	Cane (12 m)
Quadrupede Medio	9 m	12 m	15 m	Lupo (15 m)
Quadrupede Grande o Enorme	9 m	15 m	18 m	Unicorno (18 m)
Volatile Minuscolo o Piccolo	12 m	15 m	18 m	Corvo (12 m)
Volatile Medio	12 m	18 m	27 m	Gargoyle (18 m)
Volatile Grande o Enorme	18 m	24 m	36 m	Grifone (24 m)
Nuotatore	12 m	18 m	24 m	Naga acquatica (15 m)

CLASSE ARMATURA

Tutte le creature cominciano con una Classe Armatura base 10, modificata dalla taglia, Destrezza, armatura (armatura naturale compresa) e scudo della creatura. Alcune creature, come i mostri incorporei, possono godere anche di un bonus di deviazione alla Classe Armatura.

Considerare anche l'anatomia e la robustezza totale della creatura quando si determina la Classe Armatura di un mostro. La tabella seguente mostra alcuni valori tipici per la Classe Armatura.

Classe Armatura di contatto: Per determinare la Classe Armatura di un mostro contro gli attacchi di contatto, sommare solo i modificatori di taglia, Destrezza e deviazione (se presente) alla CA base di 10.

Classe Armatura colto alla sprovvista: Per determinare la Classe Armatura di un mostro colto alla sprovvista, togliere il bonus di Destrezza dalla CA normale.

Non bisogna dimenticarsi di includere il modificatore di taglia della creatura nel calcolo finale della sua Classe Armatura. Se la creatura indossa un'armatura, il suo bonus di armatura naturale è cumulativo con il bonus fornito dall'armatura. Ad esempio, un centauro è una creatura Grande con un punteggio di Destrezza 14 (bonus di +2 alla CA) e di armatura naturale +2. Se il centauro indossasse uno scudo pesante e un giaco di maglia, la sua Classe Armatura sarebbe 19 (-1 taglia, +2 Des, +2 naturale, +2 scudo pesante, +4 giaco di maglia).

Classe Armatura e GS da raggiungere: Una Classe Armatura troppo elevata potrebbe rendere il mostro invincibile per il Grado di Sfida a cui si sta pensando. Troppo bassa e il mostro non sarà affatto una sfida. Una buona regola generale è quella di sistemare i componenti della CA della creatura in modo da arrivare ad una Classe Armatura totale di 13 + GS da raggiungere. Ad esempio, se si desidera un mostro con GS 8, si dovrebbe cercare di ottenere una CA di 21. Naturalmente, si può anche scegliere di creare un mostro più morbido se possiede altre difese (riduzione del danno, ad esempio), o in alternativa si potrebbe anche rendere il mostro insolitamente robusto per il suo GS dandogli dell'armatura "extra".

ATTACCO

Decidere quale forma di attacco la creatura utilizza in mischia e nel combattimento a distanza e determinare il bonus di attacco del mostro con ciascun attacco. Gli attacchi di cui si può fornire una creatura comprendono:

Tabella 5-3: Tipici valori dell'armatura naturale

Tipo	Bonus	Esempio
Pelle normale	+0	Umano
Pelle spessa o pelliccia	da +1 a +3	Babbuino (+1)
		Orso nero (+2)
		Squalo (+3)
Pelle robusta	da +4 a +7	Coccodrillo (+4)
		Orso polare (+5)
		Cinghiale (+6)
		Rinoceronte (+7)
Scaglie	da +5 a +10 o più	Drago (vari)
Esoscheletro	da +2 a +11 o più	Ape gigante (+2)
		Chuul (+10)
		Remorhaz (+11)
Guscio o carapace	da +10 a +12 o più	Tojanida giovane (+10)
		Bulette (+12)
Pelle molto robusta	da +8 a +15 o più	Otyugh (+8)
		Kraken (+14)
		Ravid (+15)

– Armi da mischia (possibilmente con più armi)
– Armi a distanza
– Morso
– Artiglio o tentacolo
– Schianto
– Corno
– Attacco di contatto

Bonus di attacco: Il bonus di attacco di una creatura consiste delle seguenti componenti: bonus di attacco base (come determinato dal tipo e dai Dadi Vita della creatura), modificatore di taglia e modificatore di Forza per gli attacchi in mischia o modificatore di Destrezza per gli attacchi a distanza. Si possono poi scegliere equipaggiamento o talenti che modificano il bonus di attacco della creatura con un'arma particolare; ad esempio, se si fornisce al mostro una *spada lunga*+2, si incrementerà il bonus di attacco con quell'arma di 2 punti. Allo stesso modo, Arma Focalizzata o Arma Accurata potrebbero alterare il bonus di attacco della creatura.

La voce "attacco" nella tabella delle statistiche fornisce il bonus di attacco e ai danni per ciascuno degli attacchi del mostro, se il mostro decide di prendere un'azione standard per compiere un singolo attacco. Non c'è bisogno di tenere conto delle armi secondarie o degli attacchi multipli con la stessa arma quando si descrivono qui le singole opzioni di attacco della creatura: qualsiasi arma che il mostro utilizzi per compiere un attacco singolo con un'azione standard riceve il pieno bonus della Forza al colpire e ai danni.

Danni: Assegnare un valore di danno a ciascuno degli attacchi della creatura. Il danno base dipende dalla taglia e dal tipo di attacco della creatura, come mostrato sulla Tabella 5-1.

Creature particolarmente forti o deboli potrebbero avere delle soglie di danno più alte o più basse. In generale, si può modificare la potenza di uno degli attacchi del mostro salendo o scendendo di una o due righe sulla tabella. Ad esempio, il morso di un mostro Medio ha di solito un valore di danno di 1d6, ma potrebbe essere debole quanto 1d3 o forte quanto 2d6. Utilizzare il valore 1d3 per una creatura con una bocca molto piccola o debole, o 2d6 per rappresentare una creatura con una bocca grande o potente.

Armi naturali: L'attacco di una creatura riceve il pieno bonus della Forza, o una volta e mezzo il bonus di Forza se è l'unica arma naturale della creatura.

Se uno degli attacchi della creatura ha qualche effetto speciale oltre il danno (veleno, malattia, risucchio di energia, paralisi e così via), occorre annotarlo dopo il danno inflitto dall'attacco: ad esempio, pungiglione (1d6 più veleno).

Colpi critici: A meno che non si decida altrimenti, l'attacco naturale di una creatura minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati se il critico viene confermato. Pochi mostri hanno un intervallo di minaccia o un moltiplicatore del critico migliore con le loro armi naturali.

Creature che utilizzano armi: Le creature che utilizzano le armi seguono tutte le regole che seguono anche i personaggi; le armi a due mani ricevono una volta e mezzo il bonus di Forza della creatura ai tiri per i danni.

Bonus di attacco e GS da raggiungere: Come la Classe Armatura, il bonus di attacco di un mostro può renderlo inadatto al Grado di Sfida per cui è stato pensato. Un mostro senza un bonus di attacco sufficientemente alto non rappresenta una minaccia per i PG, mentre un mostro con un bonus di attacco troppo alto, non manca mai il bersaglio.

Come linea guida, disporre i componenti del bonus di attacco di un mostro cosicché il bonus di attacco con l'arma primaria sia uguale a 2 + (GS da raggiungere x 1,5). Ad esempio, se si sta costruendo un mostro con GS 5, un bonus di attacco appropriato sarebbe (5 x 1,5) + 2 ovvero 9,5, un bonus di attacco di +9 o +10. Queste linee guida funzionano bene per i mostri con pochi attacchi speciali; se ci si aspetta che il mostro faccia più affidamento sugli attacchi speciali che gli attacchi in mischia, una linea guida migliore è quella di avere un bonus di attacco pari a (GS da raggiungere x 1,5) -1. Un mostro di GS 5 di questo tipo, avrebbe quindi un bonus di attacco di +6 o +7.

Manipolare il bonus di attacco del mostro in modo da adattarlo al GS che si ha in mente non è così facile come per la Classe Armatura. Si possono cambiare i Dadi Vita del mostro, dato che il bonus di attacco deriva da essi, ma il farlo modificherà diverse altre caratteristiche. Il modo migliore per aggiustare il mostro durante questo passaggio è modificare il punteggio di Forza (o Destrezza, per gli attacchi a distanza), ma bisogna stare in guardia dal creare punteggi di caratteristica che sembrano troppo bassi o alti per una creatura del suo tipo e taglia.

ATTACCO COMPLETO

In questo passaggio, si determina la routine di attacchi del mostro quando utilizza un'azione di round completo per compiere un attacco completo, che è basato sui singoli attacchi di cui il mostro dispone (vedi "Attacco", sopra), ma tenendo conto delle differenze tra attacchi primari e secondari.

Armi naturali: In generale, una creatura attacca una volta con ciascuna arma naturale. Per la maggior parte dei mostri, si tratta di due artigli e un morso (o il contrario). Decidere quale delle armi naturali del mostro è la sua arma primaria. Un mostro può avere una o due armi primarie se possiede due o più forme dello stesso tipo di attacco naturale: ad esempio, un treant attacca con due schianti, uno per ogni ramo, ed entrambi sono attacchi primari.

Le armi primarie utilizzano il bonus di attacco completo della creatura, non importa quante armi primarie abbia. Il mostro applica il suo bonus di Forza completo ai tiri per i danni con le sue armi naturali primarie, o una volta e mezzo il suo bonus di Forza se il mostro ha solo un'arma naturale primaria (ad esempio, il morso di un lupo).

Tutte le altre armi naturali sono armi secondarie. Ridurre il bonus di attacco della creatura di 5 per questi attacchi, non importa quanti siano. Le creature con il talento Multiattacco subiscono solo una penalità di -2 agli attacchi secondari. Un mostro applica metà del suo bonus di Forza ai tiri per i danni delle armi secondarie.

Armi manufatte: Le creature che utilizzano le armi seguono tutte le regole che seguono anche i personaggi, compresi gli attacchi multipli con la stessa arma e la penalità per l'uso di due armi in contemporanea.

Armi naturali e manufatte: Se una creatura ha sia armi manufatte che armi naturali, generalmente utilizza le armi manufatte come armi primarie (e riceve attacchi multipli con quelle armi, se il suo bonus di attacco base è +6 o maggiore), e utilizza i suoi attacchi naturali come armi secondarie (con una penalità di -5 al tiro per colpire, e metà bonus di Forza da applicare ai tiri per i danni). Quando un umanoide combatte con due armi subisce una penalità di -2 (o peggio) sulla sua arma primaria, mentre un mostro che combatte con un'arma manufatta e un'arma naturale nello stesso momento non subisce questa penalità: l'arma naturale è un attacco secondario e basta.

ATTACCHI SPECIALI

Decidere quali attacchi speciali (se ne ha) il mostro possiede. Un attacco speciale è qualsiasi cosa la creatura utilizzi in maniera offensiva per attaccare o danneggiare un'altra creatura. Comuni attacchi speciali sono:

– Afferrare migliorato
– Arma a soffio
– Assaltare
– Attacco sonoro
– Cambiare forma
– Capacità magiche
– Carica poderosa
– Danno alle caratteristiche (temporaneo)
– Evocare
– Ferimento
– Ferita maledetta
– Incantesimi
– Inghiottire
– Malattia
– Paralisi
– Paura
– Poteri psionici
– Raggio
– Risucchio di caratteristica (permanente)
– Risucchio di energia (livelli negativi)
– Ruggito
– Sguardo

– Squartare
– Stritolare
– Travolgere
– Veleno

La maggior parte di questi attacchi speciali sono descritti in dettaglio nel Capitolo 7: "Glossario". Diversi mostri dispongono di attacchi speciali insoliti che sono meno comuni (ad esempio, il *flagello mentale* e gli attacchi extra del mind flayer). In generale, uno o due attacchi speciali sono più che sufficienti per qualsiasi mostro: i mostri, in effetti, non è che abbiano l'opportunità di utilizzare più di un paio di capacità in un singolo incontro, quindi fornirli di numerosi attacchi speciali rende solo il mostro più difficile da interpretare.

Ogni attacco speciale dovrebbe comprendere il tipo di tiro salvezza che concede (se possibile) e la CD del tiro salvezza. Il tipo del tiro salvezza dipende dalla natura dell'attacco, come di seguito:

– I tiri salvezza sulla Tempra si applicano alla vitalità del difensore: veleno, magia che provoca morte istantanea, risucchi di livello o magia che provoca mutazioni fisiche.

– I tiri salvezza sui Riflessi si applicano ad attacchi massicci come la *palla di fuoco* di un mago o un'arma a soffio che infligge danni.

– I tiri salvezza sulla Volontà si applicano agli effetti di influenza mentale e dominazione così come ad altri effetti che non ricadono in nessuna delle due categorie precedenti.

Calcolare la CD dei tiri salvezza

La formula delle CD dei tiri salvezza è: 10 + 1/2 dei Dadi Vita della creatura + il modificatore del punteggio di caratteristica rilevante. Il punteggio di caratteristica rilevante dipende dal tipo di attacco, come indicato di seguito:

Forza: Qualsiasi applicazione di forza, costrizione, stritolamento o impedimento. Esempio: travolgere.

Destrezza: Movimento, restrizione al movimento, colpire con un'arma a distanza, intralciare. Esempio: intralciare.

Costituzione: Praticamente qualsiasi cosa derivi dal corpo della creatura, come il veleno o le armi a soffio. Esempio: arma a soffio, veleno.

Intelligenza: Di solito non viene utilizzata per determinare le CD dei tiri salvezza contro gli attacchi speciali dei mostri. Usi possibili: effetti di illusione.

Saggezza: Di solito non viene utilizzata per determinare le CD dei tiri salvezza contro gli attacchi speciali dei mostri. Usi possibili: effetti mentali o di percezione (eccetto charme e compulsione; vedi Carisma).

Carisma: Utilizzare il Carisma per qualsiasi cosa contrapponga la volontà della creatura a quella dell'avversario: attacchi con lo sguardo, charme, compulsione o risucchi di energia. Il modificatore di Carisma della creatura influenza la CD dei tiri salvezza di qualsiasi capacità magica possieda (non importa sotto che forma).

Utilizzare il Carisma per determinare anche qualsiasi CD che sarebbe normalmente basata su un punteggio di caratteristica che la creatura non possiede. Ad esempio, le creature non morte non hanno un punteggio di Costituzione, quindi qualsiasi attacco con il veleno possiedano utilizzerebbe il Carisma per determinare la CD.

QUALITÀ SPECIALI

Una qualità speciale è una capacità che una creatura può utilizzare per proteggersi. La voce "Qualità speciali" è anche un termine generico per qualsiasi altro potere la creatura possieda e non rientra in un'altra voce. Comuni qualità speciali sono:

– Caratteristiche del sottotipo (ad esempio, sottotipo freddo)
– Guarigione rapida
– Immunità agli incantesimi
– Immunità all'energia o ad una certa forma di attacco
– Olfatto acuto
– Percezione cieca
– Percezione tellurica
– Presenza terrificante
– Resistenza all'energia
– Resistenza agli incantesimi
– Resistenza allo scacciare
– Riduzione del danno
– Rigenerazione
– Tratti del tipo (ad esempio, tratti dei costrutti)
– Vista cieca

Queste capacità sono descritte nel Capitolo 7: "Glossario". Diversi mostri possiedono qualità speciali meno comuni che non sono indicate qui. Come gli attacchi speciali, limitare il numero di qualità speciali assegnate ad un mostro, in quanto sarà più facile interpretarlo durante il gioco.

TIRI SALVEZZA

Determinare i bonus ai tiri salvezza della creatura. I bonus ai tiri salvezza base della creatura dipendono dal suo tipo e Dadi Vita. Aggiungere ad ogni tiro salvezza tutti i modificatori del caso, purché siano sempre applicabili (come i modificatori dei punteggi di caratteristica e i bonus razziali). I bonus condizionali ai tiri salvezza dovrebbero essere annotati alla voce "Qualità speciali" della creatura e spiegati nella sua descrizione.

Tiri salvezza e GS da raggiungere: In generale, un bonus ai tiri salvezza buono di una creatura dovrebbe essere intorno al (GS da raggiungere x 1,5), mentre i suoi tiri salvezza scarsi dovrebbero essere più o meno uguali al GS da raggiungere. Ad esempio, se si sta sviluppando un mostro da GS 6, un tiro salvezza buono sarebbe di +9 mentre un bonus ai tiri salvezza scarso sarebbe di +6, dando al mostro una buona possibilità di resistere agli attacchi dei personaggi senza farli diventare inefficaci.

Il modo più facile per manipolare i bonus ai tiri salvezza di una

DIETRO IL SIPARIO: RESISTENZA AGLI INCANTESIMI E RIDUZIONE DEL DANNO

Troppa resistenza agli incantesimi o riduzione del danno potrebbero rendere il mostro praticamente imbattibile per il Grado di Sfida a cui si sta mirando. Troppo basse, e il mostro farebbe prima a non averle del tutto, dato che qualsiasi personaggio avrà i livelli dell'incantatore o l'armamentario magico necessario a penetrare le difese della creatura.

Resistenza agli incantesimi: Se si sceglie di fornire il mostro di questa capacità, probabilmente gli si vorrà assegnare il valore della resistenza pari al GS della creatura + 11. Ciò significa che un personaggio di livello equivalente alla creatura avrà una possibilità del 50% di superare la resistenza agli incantesimi del mostro (senza contare il talento Incantesimi Inarrestabili). Ad esempio, un personaggio di 12° livello ha il 50% di superare una resistenza agli incantesimi di 23, quindi 23 è una buona resistenza agli incantesimi per una creatura di GS 12.

Potrebbe esserci bisogno di modificare la resistenza agli incantesimi di una creatura dopo aver finalmente deciso il GS di una creatura.

Se si vuole una creatura molto resistente alla magia, porre la resistenza agli incantesimi del mostro più elevata di GS + 11. Per una resistenza minore, abbassare la resistenza agli incantesimi. Per ogni punto di differenza, si modifica la possibilità di superare la resistenza agli incantesimi del 5%. Ad esempio, un 12° livello dell'incantatore ha una possibilità del 45% di superare resistenza agli incantesimi 24, e nessuna probabilità di superare resistenza agli incantesimi 33.

Riduzione del danno: Assegnare ad una creatura una riduzione del danno potrebbe essere complicato. Porre il valore troppo elevato, rischierebbe di rendere la creatura virtualmente immune agli attacchi fisici. D'altra parte, la maggior parte dei personaggi giocanti hanno con sé armi magiche, quindi porre la capacità troppo bassa, rischierebbe di renderla inefficace.

GS da raggiungere	Riduzione del danno raccomandata
0-2	Nessuna
3-5	5
6-13	10
14-20	15

Ricordarsi che se anche i personaggi giocanti possono danneggiare i mostri, le creature inferiori del mondo di gioco spesso non potranno danneggiare la creatura, né potranno i gregari dei personaggi giocanti o le creature che evocheranno.

creatura è di assegnare un talento che aumenti il bonus ai tiri salvezza (ad esempio, Volontà di Ferro). Se non si vuole dare al mostro il talento, ma si vuole comunque aumentare il bonus al tiro salvezza, ci sarà bisogno di modificare il punteggio di caratteristica da cui il bonus al tiro salvezza deriva.

ABILITÀ

Assegnare alla creatura qualsiasi abilità si ritenga debba avere. Il numero di punti abilità della creatura dipende dal suo tipo, Dadi Vita e Intelligenza; vedi Tabella 5-4. Assumere che qualsiasi abilità scelta per la creatura sia un'abilità di classe, e che ogni grado costi 1 punto abilità. Il grado massimo per qualsiasi abilità è i Dadi Vita della creatura + 3. Una creatura con meno di 1 Dado Vita viene trattata come se avesse 1 Dado Vita ai fini di determinare i punti abilità e il massimo grado di abilità.

Tabella 5-4: Punti abilità per tipo di mostro

Tipo	Punti abilità
Aberrazione	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Animale	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Bestia magica	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Costrutto*	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Drago	(6 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Elementale	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Esterno	(8 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Folletto	(6 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Gigante	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Melma*	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Non morto*	(4 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Parassita*	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Umanoide**	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Umanoide mostruoso	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)
Vegetale*	(2 + modificatore Int, minimo 1) x (DV+3)

*Una creatura senza intelligenza non riceve punti abilità o talenti.
**O per classe del personaggio.

È importante tenere a mente il concetto del mostro quando si assegnano le abilità. Le creature che sopravvivono cacciando avranno bisogno di Ascoltare, Nascondersi, Osservare e probabilmente Muoversi Silenziosamente. Le creature che utilizzano incantesimi o capacità magiche avranno bisogno di Concentrazione e probabilmente Sapienza Magica. Le creature che non hanno una velocità di scalare o nuotare possono beneficiare di Nuotare o Scalare. Le abilità come Artista della Fuga ed Equilibrio risultano utili a quasi tutte le creature.

Il modificatore di abilità finale di una creatura consiste di: gradi di abilità + modificatore di caratteristica + modificatore di taglia (per Nascondersi) + modificatore della modalità di movimento (per Nuotare, Saltare o Scalare) + bonus razziali (se presenti) + bonus di sinergia (se presenti) + modificatori di armatura alla prova (se presenti). Si può anche scegliere di acquistare talenti che alterano i modificatori di abilità.

Bonus condizionali: Se la creatura ha dei modificatori di abilità condizionali, non applicarli alla voce "Abilità", ma segnare il modificatore di abilità con un asterisco e annotare il modificatore condizionale nella descrizione della creatura.

Bonus razziali alle abilità: Spesso una creatura avrà bisogno di un modificatore di abilità migliore di quello garantitogli dalle sue caratteristiche e punti abilità. In questi casi, è buona idea assegnare un bonus razziale (sempre efficace) o uno specifico bonus di circostanza. Ad esempio, la maggior parte dei grandi felini riceve un bonus alle prove di Muoversi Silenziosamente o Nascondersi, o dei bonus condizionali anche superiori quando si trovano sul terreno giusto. Senza di loro, avrebbero difficoltà a sopravvivere come predatori.

TALENTI

Tutti i mostri hanno un numero di talenti pari a 1 + (1 per 3 DV). I mostri devono soddisfare tutti i prerequisiti proprio come i personaggi. Se il concetto della creatura supplica che possieda un talento per il quale la creatura non si qualifica, si può considerare di alterare la creatura in modo che si qualifichi per il talento o assegnarsi il talento come talento bonus. (È accettabile che la creatura possieda come talento bonus un talento per cui non è qualificata).

Assegnare i talenti, tenendo in mente il concetto della creatura, proprio come si è fatto per le abilità. Ad esempio, le creature che lanciano incantesimi potrebbero beneficiare di Incantare in Combattimento. Le creature che dipendono dai loro sensi per localizzare la preda o percepire pericoli potrebbero beneficiare di Allerta. Le creature che attaccano tendendo imboscate, potrebbero far buon uso di Iniziativa Migliorata. Qualsiasi creatura può beneficiare dei talenti che migliorano i tiri salvezza (Tempra Possente, Riflessi Fulminei e Volontà di Ferro).

Le creature deboli spesso traggono giovamento da Arma Accurata, che gli permette di utilizzare il loro bonus di Destrezza per gli attacchi in mischia (molto utile per le creature Piccole, Minuscole e Minute). Allo stesso modo, le creature molto forti o grosse potrebbero beneficiare di Attacco Poderoso che gli permette di convertire i punti del loro bonus di attacco in danni extra.

SPAZIO/PORTATA

Questa voce descrive quanto spazio la creatura occupi sulla griglia di battaglia e di quanto ne abbia bisogno per combattere efficientemente, come quanto deve essere vicino ad un avversario per minacciarlo.

La voce "Spazio/Portata" di una creatura dipende dalla sua taglia, come mostrato nella Tabella 7-1: "Taglie delle creature". Lo spazio di una creatura è sempre un'area quadrata, non importa quale sia la forma o l'anatomia di una creatura. Ad esempio, un ogre e un cavallo occuperebbero lo stesso spazio (3 metri), dato che sono entrambe creature Grandi.

Le creature alte (di solito bipedi) hanno una portata maggiore delle creature lunghe. Ad esempio, un cavallo ha una portata di 1,5 metri, ma un ogre ha una portata di 3 metri perché è più alto.

Alcune creature possiedono una portata eccezionale grazie ad un'arma particolare o una peculiarità anatomica. È giusto assegnare loro una portata speciale che si applica a quel tipo particolare di attacco (come le sferze di un fustigatore).

AMBIENTE

Considerare dove vive la creatura e sceglierne il tipo di clima preferito (caldo, temperato o freddo) e terreno (pianura, collina, foresta, palude, montagna o deserto). Il mostro non è ristretto a quella combinazione di clima e terreno, ma è l'ambiente in cui verrà più comunemente incontrato.

Le creature che non hanno posto nell'ambiente naturale (in particolare costrutti e non morti) di solito si vedono assegnare a questa voce il termine "Qualsiasi". Gli esterni extraplanari dovrebbero avere indicato il loro piano di origine.

TESORO

La maggior parte delle creature non avrà un tesoro (Nessuno) o avrà un tesoro standard. Le creature molto intelligenti potrebbero avere dal doppio al triplo del tesoro. Alcune creature potrebbero raccogliere solo un certo tipo di tesori. Vedi Tabella 3-5, pagina 52 della *Guida del Dungeon Master*.

ALLINEAMENTO

Che allineamento ha il mostro? Scegliere tra legale, neutrale o caotico, seguito da buono, neutrale o malvagio. Tutti gli allineamenti hanno un avverbio davanti: sempre, generalmente o spesso. Vedi Capitolo 7 per i dettagli.

ABILITÀ IN MANIERA RAPIDA

Invece di stare a distribuire ogni singolo punto abilità, un modo facile per determinare le abilità di un mostro è quello di acquistare un numero di abilità, portate tutte al massimo grado di abilità del mostro. Il numero di singole abilità che una creatura può scegliere in questo modo è pari al suo modificatore di Intelligenza più il numero di punti abilità base che una creatura del suo tipo riceve per i suoi DV. Ad esempio, un non morto ha un numero di punti abilità uguali a (4 + modificatore Int) per ogni DV, quindi una creatura non morta con un punteggio di Intelligenza 15 (modificatore Int +2) avrebbe sei abilità al grado massimo.

AVANZAMENTO

Questa voce fornisce una misura di quanto forte possa diventare una creatura se si decide di aumentare i Dadi Vita. In generale, una creatura dovrebbe essere in grado di accumulare fino a tre volte i suoi Dadi Vita originari (cioè, una creatura con 3 Dadi Vita potrebbe avanzare fino a 9 DV).

La maggior parte delle creature crescerà di dimensioni se gli vengono aggiunti molti Dadi Vita, quindi bisognerà anche determinare un punto in cui la taglia della creatura cambia. Ad esempio, l'"Avanzamento" di una creatura vegetale Grande con 3 Dadi Vita potrebbe essere: 4-5 DV (Grande); 6-9 DV(Enorme). Vedi Tabella 5-1 per le linee guida su taglia e Dadi Vita.

Alcuni tipi di mostri non hanno un'ovvia divisione tra le categoria di taglia. In questi casi, si potrà voler porre il punto di passaggio tra le taglie a metà del massimo numero di Dadi Vita aggiungibili. Ad esempio, un'aberrazione Grande con 4 DV potrebbe avanzare fino a 12 DV. Dato che si stanno aggiungendo 8 Dadi Vita, la voce "Avanzamento" della creatura potrebbe essere: 5-8 DV (Grande); 9-12 (Enorme).

GRADO DI SFIDA

Questa voce mostra il livello del gruppo dei personaggi giocanti per cui il mostro sarebbe un incontro di difficoltà media. Un gruppo di quattro personaggi freschi (al massimo dei punti ferita e incantesimi, più equipaggiamento appropriato al loro livello) dovrebbe vincere lo scontro subendo qualche danno, ma nessuna perdita, con una normale dose di fortuna. La vittoria non dovrebbe consumare più del 20% delle risorse del gruppo (punti ferita, incantesimi e oggetti magici consumabili).

Assegnare un Grado di Sfida appropriato potrebbe essere difficile, e il modo migliore per determinare il GS è tramite la comparazione e la prova.

Comparare il GS

Il modo più semplice e rapido per stimare il Grado di Sfida di un mostro è di compararlo a quello di mostri simili con un GS appropriato. Iniziare con il GS da raggiungere utilizzato per costruire il mostro. Utilizzare la lista dei "Mostri per Grado di Sfida" (vedi pagina 318) per compilare un elenco di mostri il cui GS corrisponde a quello del mostro, più o meno 1. Ad esempio, se il GS da raggiungere è 7, bisognerebbe esaminare attentamente i mostri con GS 6, 7 e 8.

Per restringere la lista, cercare mostri con tipo o atteggiamenti simili (picchiatori, utilizzatori di capacità magiche, utilizzatori di attacchi speciali e così via). Una volta ridotta la lista dei mostri comparabili ad un numero gestibile, vedere come i mostri corrispondono tra di loro, utilizzando la seguente lista:

– Il vostro mostro ha più o meno Dadi Vita?
– Il vostro mostro ha una Classe Armatura migliore o peggiore?
– Il vostro mostro ha un bonus di attacco più alto o più basso?
– Il vostro mostro infligge più o meno danni?
– Il vostro mostro possiede attacchi speciali più letali?
– Il vostro mostro possiede capacità magiche il cui livello dell'incantesimo più elevato è inferiore o superiore alle capacità magiche di mostri comparabili?
– Il vostro mostro ha difese speciali che gli altri mostri non hanno?

Se il vostro mostro è chiaramente superiore alla maggior parte dei mostri comparati, probabilmente il GS da raggiungere è troppo basso. Cercare di aumentare il GS del mostro di 1 o 2, poi compilare una nuova lista di mostri che dovrebbero essere comparati al nuovo GS e vedere come si comporta con essi. Se il mostro è invece chiaramente meno forte dei mostri comparati, ridurre di 1 o 2 il GS e compilare una nuova lista di creature con cui confrontarlo.

Provare il GS

Il modo migliore per decidere il GS di un mostro è vedere come funziona nel gioco. Ciò può richiedere tempo, ma è probabilmente il modo che fornisce più informazioni sulla reale pericolosità del mostro.

Per testare il GS di un mostro, utilizzare la procedura seguente:

1. Creare un "gruppo di prova" composto di quattro personaggi il cui livello è uguale al GS del mostro da raggiungere + 2. Ogni personaggio dovrebbe essere costruito con la serie di punteggi di caratteristica standard ed equipaggiato in maniera adeguata ad un PG del suo livello. Se possibile includere un guerriero, un ladro, un chierico e un mago. Si può anche far uso delle schede dei vostri personaggi giocanti, ma se i vostri PG sono particolari, il risultato finale potrebbe essere insolito.

2. Creare un incontro adatto al mostro che impieghi due creature di quella specie (due mostri di GS X sono un incontro appropriato per quattro PG di livello X+2). Per i mostri semplici saranno sufficienti una porta e una stanza, ma se il mostro è costruito per tendere imboscate, dovrete probabilmente farlo agire nell'ambiente in cui vi aspetterete di utilizzarlo nel gioco.

3. Permettere ai PG di cominciare l'incontro con gli incantesimi o effetti la cui durata è misurata in 10 minuti per livello o più in effetto.

4. Assegnare a tutti i combattenti un tiro di iniziativa di 10, modificato dai normali modificatori di iniziativa (per la prova, sarà meglio far prendere 10 a tutti sul tiro di iniziativa).

5. Ripetere più volte l'incontro e provare tattiche e disposizioni differenti per i mostri.

Se il GS proposto è appropriato, i PG dovrebbero vincere lo scontro con qualche danno, data una normale dose di fortuna. La vittoria non dovrebbe consumare più del 20% delle risorse del gruppo (punti ferita, incantesimi e oggetti magici consumabili). Nel caso dei mostri con GS più elevato (diciamo, 11 o più), non è improbabile ottenere la morte di un PG, dato il GS del mostro, visto che i personaggi di quel livello sono in grado di riportare in vita i personaggi morti abbastanza facilmente.

Se il mostro sembra troppo pericoloso, cercare di ripetere l'incontro con un mostro solo, in modo da vedere come si comporta il mostro come combattente solitario il cui GS è uguale al livello del gruppo. Se il gruppo riesce ad affrontare il mostro senza problemi, cercare di aumentare il numero di mostri a tre o quattro (cosa che abbasserebbe il GS del mostro di 1 o 2). Si potrebbe anche aver bisogno di modificare il livello del gruppo e provare il mostro contro un nuovo GS.

Funzione del mostro e Grado di Sfida

Un modo rapido e veloce per controllare il GS è quello di comparare i Dadi Vita del mostro al suo GS. A seconda della loro funzione, i mostri hanno in media bisogno di più o meno Dadi Vita rispetto al loro GS.

Valutare il mostro è decidere qual è la sua funzione base: battagliero, imboscato, usufruitore di magia, attaccante speciale, o minaccia multipla.

Battagliero: Il mostro utilizza le sue abilità di combattimento per minacciare il gruppo e possiede poche capacità speciali. Esempio: animale crudele (qualsiasi), cumulo strisciante, gigante (qualsiasi), minotauro, squartatore grigio, worg. Il GS di un battagliero dovrebbe essere da 1/3 a 2/3 dei suoi DV.

Imboscato: Il mostro dipende dalla furtività o gli attacchi a sorpresa per minacciare il gruppo. Esempio: derro, fustigatore, liana assassina, mimic, ragno-fase, strangolatore. Il GS di un imboscato dovrebbe essere da 1/2 ad uguale ai suoi Dadi Vita.

Usufruitore di magia: I migliori attacchi del mostro dipendono dai suoi incantesimi o capacità magiche. Esempi: aboleth, lamia, lillend, mind flayer, ninfa. Il GS di un usufruitore di magia dovrebbe essere uguale ai suoi DV fino ai suoi DV + 2, purché gli incantesimi che può utilizzare siano appropriati ad un personaggio incantatore il cui livello sia all'incirca lo stesso dei Dadi Vita del mostro. (Se sono di meno, il mostro sarà probabilmente meglio descritto come battagliero o imboscato).

Attaccante speciale: Il mostro è pericoloso grazie agli attacchi speciali che impiega. Esempi: arpia, basilisco, drago (qualsiasi), medusa, vampiro, wraith. Il GS di un attaccante speciale dovrebbe essere da 2/3 ad uguale ai suoi DV.

Minaccia multipla: Il mostro combina due o più delle precedenti funzioni. Ad esempio, molti demoni e diavoli combinano le funzioni di battagliero e usufruitore di magia, mentre un mind flayer combina le funzioni di usufruitore di magia e attaccante speciale. I draghi con grandi capacità da incantatore di solito combinano le funzioni di battagliero, usufruitore di magia e attaccante speciale. Il GS di una minaccia multipla dovrebbe essere da 3/4 ai suoi DV +2.

CAPITOLO 6: ABILITÀ E TALENTI DEI MOSTRI

Questo capitolo fornisce la descrizione di un'abilità, Controllare Forma e diversi talenti che sono generalmente utilizzati dai mostri.

CONTROLLARE FORMA (SAG)

Qualsiasi personaggio che abbia contratto la licantropia e sia consapevole della propria condizione può apprendere Controllare Forma come abilità di classe. (Una persona ammalata di licantropia ma non ancora consapevole della propria condizione può tentare una prova di Controllare Forma senza addestramento). Questa abilità serve a determinare se il licantropo ammalato è in grado di controllare la propria forma. Un licantropo naturale non ha bisogno di questa abilità, dato che ha il pieno controllo sulla propria forma.

Prova (cambiamento involontario): Un personaggio ammalato deve compiere una prova ogni notte al sorgere della luna piena per resistere all'istinto di assumere forma animale. Anche un personaggio ferito deve compiere una prova contro una mutazione involontaria dopo aver accumulato danni sufficienti per ridurre i suoi punti ferita di un quarto, e ogni volta che perde un altro quarto dei suoi punti ferita.

Cambiamento involontario	CD di Controllare Forma
Resistere al cambiamento involontario	25

Con una prova fallita, il personaggio deve rimanere in forma animale fino alla prossima alba, quando ritornerà automaticamente alla sua forma base. Un personaggio consapevole della propria condizione, ha un tentativo per tornare alla sua forma umanoide (vedi sotto), ma se fallisce, rimarrà nella forma animale fino al mattino successivo.

Ritentare (cambiamento involontario): Compiere una sola prova per resistere al cambiamento involontario ogni volta che si manifesta un evento scatenante.

Prova (cambiamento volontario): Inoltre, un licantropo malato, consapevole della propria condizione può cercare di utilizzare questa abilità volontariamente per cambiare in forma animale, assumere la forma ibrida o tornare alla forma umanoide, quale che sia la fase lunare o la sua salute fisica.

Cambiamento volontario	CD di Controllare Forma
Ritornare alla forma umanoide (luna piena)*	25
Ritornare alla forma umanoide (luna non piena)	20
Assumere forma ibrida	15
Cambiamento volontario in forma animale (luna piena)	15
Cambiamento volontario in forma animale (luna non piena)	20

*Ai fini del gioco, la luna piena dura tre giorni al mese.

Ritentare (cambiamento volontario): Un personaggio può riprovare a cambiare forma volontariamente quante volte desideri. Ogni tentativo è un'azione standard, ma con una prova fallita per ritornare in forma umanoide, il personaggio deve rimanere in forma animale o ibrida fino al mattino successivo, quando ritornerà automaticamente in forma umanoide.

Speciale: Un licantropo malato non può cercare di compiere un cambiamento volontario a meno che non diventi consapevole della propria condizione (vedi "Licantropia come malattia", pagina 159).

ARMATURA NATURALE MIGLIORATA [GENERALE]

L'armatura naturale della creatura è più spessa e dura di quella di altre creature della sua specie.

Prerequisiti: Armatura naturale, Cos 13.

Beneficio: Il bonus di armatura naturale della creatura aumenta di 1.

Speciale: Una creatura può selezionare più volte questo talento, e ogni volta aumenta di un punto ulteriore il suo bonus di armatura naturale.

ATTACCO NATURALE MIGLIORATO [GENERALE]

Gli attacchi naturali della creatura sono più pericolosi di quello che la sua taglia e tipo indicherebbero normalmente.

Prerequisiti: Arma naturale, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Scegliere uno degli attacchi naturali della creatura. Il danno per quest'arma naturale incrementa di un grado, come se la taglia della creatura fosse incrementata di una categoria: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un'arma o attacco che infligge 1d10 danni incrementa come segue: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ATTACCO IN VOLO [GENERALE]

La creatura può attaccare mentre è in volo.

Prerequisito: Velocità di volare.

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

Normale: Senza questo talento, la creatura compie un'azione standard prima o dopo il movimento.

CAPACITÀ FOCALIZZATA [GENERALE]

Selezionare uno degli attacchi speciali della creatura. L'attacco diventa più potente del normale.

Prerequisiti: Attacco speciale.

Beneficio: Aggiunge +2 alla CD di tutti i tiri salvezza contro l'attacco speciale in cui la creatura si è focalizzata.

Speciale: Una creatura può acquisire più volte questo talento, ma i suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che la creatura prende questo talento, lo deve applicare ad un attacco speciale diverso.

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA [GENERALE]

La creatura può utilizzare una capacità magica con effetti superiori alla norma.

Prerequisiti: Capacità magiche a 6° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle seguenti restrizioni. La creatura può utilizzare quella capacità come capacità magica potenziata tre volte al giorno (o meno, se la capacità è normalmente utilizzabile solo una o due volte al giorno).

Quando una creatura utilizza una capacità potenziata, tutti gli effetti numerici variabili della capacità magica vengono incrementati della metà. Una capacità magica potenziata infligge una volta e mezzo più danni del normale, cura una volta e mezzo quell'ammontare di punti ferita, agisce su una volta e mezzo i bersagli e così via. Ad esempio, un *dardo incantato* di una strega notturna infligge una volta e mezzo i danni normali (tirare 1d4+1 e moltiplicare il risultato per 1,5 per ogni dardo). I tiri salvezza e i tiri contrapposti (come quelli effettuati quando un personaggio lancia *dissolvi magie*) non sono influenzati. Parimenti le capacità magiche senza variabili casuali non sono influenzate.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo il cui livello non sia superiore a metà del suo livello di incantatore (arrotondare per difetto) -2. Per un riassunto, vedi la tabella nella descrizione del talento Capacità Magica Rapida. Ad esempio, una creatura che utilizza le capacità magiche come un incantatore di 13° livello può potenziare solo quelle capacità che duplicano incantesimi di 4° livello o inferiore.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte, ma ogni volta che viene preso si applica ad una diversa capacità magica.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA [GENERALE]

La creatura può attivare una capacità magica con un semplice pensiero.

Prerequisiti: Capacità magica di 10° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle descrizioni riportate di seguito. La creatura può utilizzare quella capacità come capacità magica rapida tre volte al giorno (o meno, se la capacità è utilizzabile normalmente solo una o due volte al giorno).

L'utilizzo di una capacità magica rapida è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. La creatura può compiere un'altra azione (compreso l'uso di un'altra capacità magica) nello stesso round in cui fa uso di una capacità magica rapida. La creatura può utilizzare solo una capacità magica rapida per round.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che dupli-

chi un incantesimo con un livello non superiore a metà del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto) -4. Per un riassunto, vedi la tabella seguente. Ad esempio, una creatura che utilizza le sue capacità magiche al 15° livello dell'incantatore può utilizzare le capacità magiche come rapide solo se duplicano incantesimi di 3° livello o inferiore. Inoltre, una capacità magica che duplica un incantesimo con un tempo di lancio superiore ad 1 round completo non può essere resa rapida.

Normale: A meno che non sia indicato altrimenti, l'utilizzo di una capacità magica richiede un'azione standard e provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte. Ogni volta che viene acquisito, la creatura può applicarlo ad una capacità magica diversa.

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA E RAPIDA

Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore per potenziare	Livello dell'incantatore per rendere rapida
0	4°	8°
1°	6°	10°
2°	8°	12°
3°	10°	14°
4°	12°	16°
5°	14°	18°
6°	16°	20°
7°	18°	-
8°	20°	-
9°	-	-

COLPO TERRIFICANTE [GENERALE, GUERRIERO]

La creatura può sferrare colpi che fanno volare in aria come birilli i suoi avversari più piccoli.

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può decidere di sottrarre 4 dal suo tiro per colpire in mischia per sferrare un colpo terrificante. Se la creatura colpita è un avversario corporeo più piccolo dell'attaccante, allora l'avversario deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danni inflitti) o essere fatto volare via 3 metri in una direzione a scelta dell'attaccante e cadere a terra prono. La creatura che attacca può spingere via l'avversario in linea retta, e questi non può finire così in uno spazio più vicino alla creatura che attacca di quello in cui era inizialmente. Se un ostacolo impedisce il completamento dello spostamento del bersaglio, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni ciascuno, e l'avversario si ferma in uno spazio adiacente all'ostacolo.

COMBATTERE CON PIÙ ARMI [GENERALE]

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

Prerequisiti: Des 13, tre o più mani.

Beneficio: Le penalità per il combattere con più armi sono ridotte di 2 per la mano primaria e di 6 per la mano secondaria.

Normale: Una creatura senza questo talento subisce una penalità di -6 agli attacchi portati con la sua mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi portati con le mani secondarie. (Ha una sola mano primaria e tutte le altre sono secondarie). Vedi "Combattere con due armi", pagina 154 del *Manuale del Giocatore*.

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

CREARE COSTRUTTI [CREAZIONE OGGETTO]

La creatura può creare golem e altri automi magici che obbediscono ai suoi ordini.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi.

Beneficio: Una creatura con questo talento può creare qualsiasi costrutto di cui soddisfi i prerequisiti. Incantare un costrutto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Per incantare un costrutto, un incantatore deve spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime pari a metà del suo prezzo (vedi le schede di "Golem", "Guardiano protettore" e "Omuncolo" per i dettagli).

Una creatura con questo talento può riparare costrutti che hanno subito danni. In una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato.

Un costrutto appena creato ha i punti ferita medi per i suoi Dadi Vita.

FLUTTUARE [GENERALE]

La creatura può fermarsi a mezz'aria.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Mentre vola, la creatura può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare sul posto con un'azione di movimento. Può quindi volare in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto o verso il basso, a velocità dimezzata, quale che sia la sua velocità.

Se la creatura comincia il suo turno fluttuando, può fluttuare sul posto per il turno e compiere un'azione di round completo. Una creatura fluttuante non può portare attacchi con le ali, ma può attaccare con tutti gli arti e appendici che può utilizzare in un attacco completo. La creatura può invece utilizzare l'arma a soffio o lanciare un incantesimo, come di norma.

Se la creatura di taglia Grande o superiore fluttua entro 6 metri dal terreno in un'area con molto detriti, la spinta delle sue ali produce una nube semisferica con un raggio di 18 metri. I venti generati in questo modo spengono le torce, i piccoli fuochi da campo, le lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origini non magica. La vista all'interno della nube è limitata a 3 metri. Le creature godono di occultamento tra i 4,5 e i 6 metri (20% di possibilità di fallire). Da 7,5 metri in poi le creature godono di occultamento totale (50% di possibilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare la vista per localizzare le creature).

Coloro che si trovano in mezzo alla nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.

Normale: Senza questo talento, una creatura deve continuare a muoversi mentre vola a meno che non abbia manovrabilità perfetta.

GHERMIRE [GENERALE]

La creatura può afferrare degli avversari molto più piccoli di lei e trattenerli nella bocca o tra gli artigli.

Prerequisiti: Taglia Enorme o superiore.

Benefici: La creatura può decidere di iniziare una lotta quando colpisce con un artiglio o un morso, come se possedesse la capacità speciale afferrare migliorato. Se la creatura riesce a trattenere una creatura di tre o più taglie inferiore, la stritola ogni round infliggendogli automaticamente danni da morso o artiglio. Un avversario ghermito trattenuto nella bocca della creatura non ha diritto ad alcun tiro salvezza sui Riflessi contro l'arma a soffio della creatura, se questa ne ha una.

La creatura può liberare l'avversario ghermito con un'azione gratuita o utilizzare un'azione standard per scagliarlo via. Una creatura scagliata viaggia per 1d6 x 3 metri, e subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di volo. Se la creatura scaglia una creatura mentre è in volo, l'avversario subisce l'ammontare indicato o i danni da caduta, quale dei due sia più elevato.

MULTIATTACCO [GENERALE]

La creatura è capace nell'uso contemporaneo di tutte le sue armi.

Prerequisiti: Tre o più attacchi naturali.

Beneficio: Gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono una penalità di -5.

VIRARE [GENERALE]

La creatura può cambiare rapidamente direzione mentre è in volo.

Prerequisiti: Velocità di volare.

Benefici: Una creatura volante con questo talento può cambiare direzione rapidamente una volta per round come azione gratuita. Questo talento permette di virare fino a 180 gradi quale che sia la manovrabilità, in aggiunta a qualsiasi altra svolta normalmente consentita. Una creatura non può guadagnare altitudine in un round in cui esegue una virata, ma può scendere in picchiata. Il cambio di direzione consuma 3 metri del movimento in volo.

CAPITOLO 7: GLOSSARIO

Questo capitolo raccoglie le definizioni e le descrizioni dei dati relativi ai mostri. Se nel resto del volume ci si imbatte in un termine che non risulta familiare, questo è il posto giusto per saperne di più.

Abilità di classe: Qualsiasi abilità in cui un mostro abbia acquisito almeno un grado, o in cui una creatura disponga di un bonus razziale, viene considerata un'abilità di classe per quel tipo di creatura. Per alcuni mostri, come ad esempio i draghi puri, viene riportata esplicitamente la lista di tutte le abilità di classe. Le abilità di classe degli altri mostri possono essere ricavate dalla loro tabella delle statistiche.

Le creature dotate di una velocità di nuotare hanno sempre Nuotare come abilità di classe, le creature dotate di una velocità di scalare hanno sempre Scalare come abilità di classe. Le abilità elencate in una scheda semplicemente per motivi di sinergia con un'altra abilità non sono abilità di classe. Ad esempio, le abilità di classe di un marilith sono Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Diplomazia, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sapienza Magica e Utilizzare Oggetti Magici. Anche se Camuffare e Sopravvivenza vengono menzionate nella tabella delle statistiche della creatura, la loro presenza è dovuta esclusivamente al beneficio di sinergia conferito da Cercare e Raggirare.

Afferrare migliorato (Str): Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con un'arma da mischia (di solito un artiglio o morso), infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Lottare", pagina 156 del *Manuale del Giocatore*). Non c'è bisogno di alcun attacco di contatto iniziale.

A meno che non sia indicato altrimenti, afferrare migliorato funziona solo contro creature di almeno una categoria di taglia inferiore a quella della creatura. La creatura ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o limitarsi ad utilizzare la parte del corpo utilizzata nell'afferrare migliorato per trattenere l'avversario. Se sceglie la seconda opzione, subisce una penalità di -20 alla prova di lotta, ma non viene considerata in lotta; la creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla CA, minaccia l'area intorno a sé e può utilizzare il resto dei suoi attacchi contro altri avversari.

Una presa riuscita non infligge danni extra a meno che la creatura non possieda anche l'attacco speciale stritolare. Se la creatura non stritola, ogni prova di lotta superata nei round successivi infligge automaticamente i danni indicati dall'attacco con cui si è stabilita la presa. Altrimenti, infligge anche danni da stritolamento (l'ammontare indicato nel testo descrittivo della creatura).

Quando una creatura ottiene una presa dopo un attacco di afferrare migliorato, trascina l'avversario nel proprio spazio. L'atto non provoca attacchi di opportunità. Può anche muoversi (trascinando con sé l'avversario), purché sia in grado di spostare il peso dell'avversario.

Allineamento: Questa voce nella scheda di un mostro indica l'allineamento più probabile che il mostro seguirà. Ogni voce è accompagnata da un qualificatore che indica la ricorrenza con cui quell'allineamento si applica ai mostri di quella specie.

Sempre: La creatura nasce con l'allineamento indicato. Può dimostrare una predisposizione ereditaria a quell'allineamento oppure provenire da un piano che lo determina a priori. È possibile che qualche singolo individuo cambi allineamento, ma si tratta di eccezioni uniche o molto rare.

Generalmente: La maggioranza delle creature in questione (più del 50%) segue l'allineamento indicato. Questo potrebbe essere dovuto a forti influenze culturali, oppure a un retaggio collegato alle origini della creatura. Ad esempio, molti elfi ereditano il loro allineamento caotico buono dal loro creatore, la divinità Corellon Larethian.

Spesso: La creatura tende all'allineamento indicato, per natura o per circostanze, ma senza eccessiva forza. Una buona parte degli individui (40-50%) segue l'allineamento indicato, me le eccezioni non sono rare.

Ambiente: Questa voce in una scheda delle statistiche descrive il tipo di clima e di terreno in cui la creatura viene solitamente incontrata. Si tratta di indicazioni di riferimento che non sono categoriche. Va ricordato che tali ambienti possono anche esistere all'interno dei dungeon grazie ad eventuali effetti magici o ad altre interferenze soprannaturali, o come connotazioni inerenti al dungeon stesso o ad altre aree ambientali. Il Capitolo 5 della *Guida del* DUNGEON MASTER riporta tutti i dettagli sui vari tipi di clima e di terreno.

Arma a soffio (Sop): Un'arma a soffio solitamente infligge danni ed è basata su un tipo specifico di energia (come ad esempio il fuoco). Tali armi a soffio consentono un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura + il modificatore di Cos della creatura che genera il soffio; la CD esatta viene indicata nella descrizione della creatura). Una creatura è immune alla propria arma a soffio a meno che non sia specificato diversamente. Alcune armi a soffio consentono un tiro salvezza sulla Tempra o un tiro salvezza sulla Volontà invece di un tiro salvezza sui Riflessi.

Armi manufatte: Alcuni mostri quando attaccano fanno uso di armi manufatte. Le creature che usano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi, comprese quelle per gli attacchi extra in virtù di un alto bonus di attacco base e le penalità per il combattimento con due armi. Questa categoria comprende anche le "armi improvvisate", come pietre e tronchi, che una creatura può impugnare in combattimento: in pratica, qualsiasi arma che non sia propria della creatura.

Alcune creature, quando compiono un attacco completo, combinano gli attacchi con le armi naturali e le armi manufatte. Nel farlo, l'attacco con l'arma manufatta viene considerato l'attacco primario a meno che la descrizione dell'arma non indichi altrimenti (l'uso dell'arma manufatta consuma gran parte dell'attenzione della creatura), e qualsiasi arma naturale che la creatura utilizza viene anch'essa considerata un attacco naturale secondario. Questi attacchi secondari non interferiscono con l'attacco primario come l'attaccare con un'arma secondaria, ma subiscono la solita penalità di -5 (o -2 con il talento Multiattacco) per simili attacchi, anche se l'arma naturale utilizzata è normalmente l'arma primaria della creatura.

Armi naturali: Le armi naturali sono armi che fanno fisicamente parte di una creatura. Una creatura che compie un attacco in mischia con un'arma naturale viene considerata armata e non provoca attacchi di opportunità. Similmente, minaccia tutti gli spazi su cui ha portata.

Le creature non ricevono ulteriori attacchi grazie ad un alto bonus di attacco base quando fanno uso di armi naturali. Il numero di attacchi che una creatura può compiere con le sue armi naturali dipende dal tipo di attacco: in generale, una creatura può compiere un attacco con il morso, un attacco per artiglio o tentacolo, un attacco con il corno, un attacco con il pungiglione o un attacco con lo schianto (sebbene le creature Grandi con braccia o arti simili a braccia possano compiere un attacco di schianto con ciascun braccio). Fare riferimento alla descrizione di ogni singolo mostro.

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

Quando una creatura possiede più di un'arma naturale, una di loro (o a volte una coppia o una serie) è l'arma primaria. Tutte le armi naturali rimanenti della creatura sono secondarie.

L'arma primaria viene fornita alla voce "Attacco" della creatura, e l'arma primaria o le armi primarie vengono fornite per prime alla voce "Attacco completo". L'arma naturale primaria di una creatura è il suo attacco naturale più efficace, di solito in virtù della fisiologia o dell'addestramento della creatura, o il suo talento innato con l'arma. Un attacco con l'arma primaria naturale utilizza il pieno bonus di attacco della creatura. Gli attacchi con le armi naturali secondarie sono meno efficaci e compiuti con una penalità di -5 al tiro per colpire, non importa quanti siano. (Le creature con il talento Multiattacco subiscono una penalità di solo -2 agli attacchi secondari). Questa penalità si applica anche quando la creatura compie un singolo attacco con l'arma secondaria come parte dell'azione di attacco o come attacco di opportunità.

Le armi naturali hanno un tipo proprio come le altre armi. Le più comuni sono riassunte di seguito.

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

Colpo o schianto: La creatura colpisce l'avversario con un'appendice che infligge danni contundenti.

Corno: La creatura impala l'avversario su delle corna o simili appendici, infliggendo danni perforanti.

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

Pungiglione: La creatura impala con un pungiglione, infliggendo danni perforanti. Gli attacchi con il pungiglione infliggono danni da veleno in aggiunta ai danni ai punti ferita.

Tentacolo: La creatura colpisce violentemente gli avversari con un potente tentacolo, infliggendo danni contundenti (e a volte anche taglienti).

Artigliare (Str): Una creatura con questo attacco speciale ottiene attacchi naturali extra quando afferra il suo avversario. Normalmente, un mostro può attaccare con una sola delle sue armi naturali mentre è in lotta, ma un mostro con la capacità artigliare di solito ottiene due attacchi extra con gli artigli che può utilizzare contro un avversario in lotta. Gli attacchi di artigliare non sono soggetti alla solita penalità di -4 per l'attaccare con un'arma naturale in una lotta.

Un mostro con la capacità di artigliare deve cominciare il proprio turno in lotta per utilizzarla: non può cominciare a lottare e artigliare nello stesso turno.

Assaltare (Str): Quando una creatura con questo attacco speciale compie una carica, può farla seguire da un attacco completo: compreso un attacco di artigliare se la creatura possiede la capacità artigliare.

Assenza di caratteristiche: Alcune creature mancano di certi punteggi di caratteristica. Queste creature non hanno un punteggio di caratteristica di 0, mancano completamente della caratteristica. Il modificatore per l'assenza di caratteristica è +0. Di seguito sono illustrati altri effetti dell'assenza di caratteristiche:

Forza: Qualsiasi creatura che può manipolare fisicamente altri oggetti ha almeno 1 punto di Forza.

Una creatura senza punteggio di Forza non può esercitare forza, di solito perché non ha un corpo fisico (uno spettro, ad esempio) o perché non è in grado di muoversi (un boleto stridente). La creatura fallisce automaticamente le prove di Forza. Se la creatura attacca, applica il suo modificatore di Destrezza al suo bonus di attacco base invece del modificatore di Forza.

Destrezza: Qualsiasi creatura in grado di spostarsi ha almeno 1 punto di Destrezza.

Una creatura senza punteggio di Destrezza non può spostarsi (un boleto stridente, ad esempio). Se può compiere azioni (come lanciare incantesimi), applica il suo modificatore di Intelligenza alle prove di Iniziativa invece del modificatore di Destrezza. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza sui Riflessi e le prove di Destrezza.

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

Una creatura senza Costituzione non ha un corpo (uno spettro, ad esempio) o è priva di metabolismo (un golem). È immune a qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che l'effetto non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ad esempio, uno zombi ignora qualsiasi tipo di veleno ma è suscettibile all'incantesimo *disintegrazione*. La creatura è anche immune ai danni alle caratteristiche, i risucchi di caratteristica e i risucchi di energia e fallisce automaticamente le prove di Costituzione. Una creatura senza Costituzione non può stancarsi e quindi può correre all'infinito senza stancarsi (a meno che la descrizione della creatura indichi che non può correre).

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

Una creatura priva di Intelligenza è priva di mente, un automa che opera in base a semplici istinti o istruzioni programmate. È immune agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e fallisce automaticamente le prove di Intelligenza.

Le creature prive di mente non guadagnano talenti o abilità, sebbene possano avere talenti bonus o abilità razziali bonus.

Saggezza: Qualsiasi creatura in grado di percepire il proprio ambiente in un qualsiasi modo ha almeno 1 punto di Saggezza.

Qualsiasi cosa non abbia Saggezza è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di punteggio di Saggezza è anche priva di punteggio di Carisma.

Carisma: Qualsiasi creatura in grado di determinare la differenza tra di sé e tutto il resto ha almeno 1 punto di Carisma.

Qualsiasi cosa non abbia Carisma è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di punteggio di Carisma è anche priva di punteggio di Saggezza.

Attacco sonoro (Sop): A meno che non sia indicato altrimenti, un attacco sonoro segue le regole delle diffusioni (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*). Il raggio di azione della diffusione viene misurato a partire dalla creatura che fa uso dell'attacco sonoro. Una volta che l'attacco sonoro è entrato in azione, assordare il soggetto o tapparne le orecchie non sortirà effetti. Tappare le orecchie di una persona in anticipo permette agli avversari di evitare di dover compiere un tiro salvezza contro gli attacchi sonori che influenzano la mente, ma non contro altri tipi di attacchi sonori (come quelli che infliggono danni). Tappare le orecchie di una persona è un'azione di round completo e richiede cera o qualche altro materiale isolante con cui riempire le orecchie.

Cambiare forma (Sop): Una creatura dotata di questa qualità speciale ha la capacità di assumere l'aspetto di una creatura specifica o di un tipo specifico di creatura (solitamente un umanoide), ma conserva le sue qualità fisiche personali. Una creatura non può cambiare forma per assumere una forma che differisca dalla propria di più di una categoria di taglia, più grande o più piccola che sia. La creatura che cambia forma subisce i seguenti cambiamenti:

– La creatura rimane del tipo e del sottotipo della sua forma originaria. Acquisisce invece la taglia della sua nuova forma.

– La creatura perde le armi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua forma originaria.

– La creatura acquisisce le armi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma.

– La creatura mantiene tutti gli altri attacchi e qualità speciali della sua forma originaria, fatta eccezione per le armi a soffio e gli attacchi con lo sguardo.

– La creatura conserva i punteggi di caratteristica della sua forma originaria.

– La creatura conserva i suoi punti ferita e i suoi tiri salvezza.

– La creatura conserva le capacità magiche della sua vecchia forma, sebbene debba essere in grado di parlare in modo intelligibile per lanciare incantesimi dotati di componenti verbali e debba disporre di mani umanoidi per lanciare incantesimi dotati di componenti somatiche.

– La creatura è a tutti gli effetti camuffata come una creatura della sua nuova forma, e acquisisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare se fa uso di questa capacità per creare un travestimento.

Capacità speciali: Una capacità speciale è magica (Mag), soprannaturale (Sop) o straordinaria (Str).

Magica: Le capacità magiche funzionano esattamente come gli incantesimi (anche se non sono incantesimi e non hanno componenti verbali, somatiche, materiali, focus o PE). Scompaiono all'interno di un *campo anti-magia* e sono soggette alla resistenza agli incantesimi se l'incantesimo a cui la capacità assomiglia o che duplica ne è soggetto.

Una capacità magica ha di solito un limite al numero giornaliero di volte in cui può essere utilizzata. Una capacità magica che può essere usata a volontà non ha limiti. L'utilizzo di una capacità magica è un'azione standard a meno che non sia indicato altrimenti, e farne uso mentre si è minacciati provoca attacchi di opportunità. È possibile effettuare una prova di Concentrazione per utilizzare una capacità magica sulla difensiva ed evitare l'attacco di opportunità, proprio come quando si lancia un incantesimo. Una capacità magica può essere interrotta alla stessa maniera di un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, né ne sono a loro volta soggette.

Per le creature con capacità magiche, un livello dell'incantatore predefinito indica quanto sia difficile dissolvere gli effetti delle loro capacità magiche e definisce inoltre qualsiasi variabile dipendente dal livello (come raggio di azione e durata) che la capacità possa avere. Il livello dell'incantatore della creatura non ha alcuna influenza sulle capacità magiche di cui la creatura può disporre; a volte il livello dell'incantatore indicato è inferiore del livello di cui personaggio incantatore avrebbe bisogno per lanciare l'incantesimo dello stesso nome. Se

non viene indicato alcun livello dell'incantatore, allora questo è pari ai Dadi Vita della creatura.

Il tiro salvezza (se possibile) contro una capacità magica è 10 + il livello dell'incantesimo che la capacità replica o duplica + il modificatore di Car del personaggio.

Alcune capacità magiche duplicano incantesimi che funzionano in maniera diversa quando vengono lanciati da personaggi di classi differenti, come ad esempio *visione del vero*. Le capacità magiche di un mostro si presume siano la versione da mago/stregone. Se l'incantesimo non è un incantesimo da mago/stregone allora occorre basarsi in quest'ordine sulla versione da chierico, druido, bardo, paladino e infine ranger.

Soprannaturale: Le capacità soprannaturali sono magiche e scompaiono in un *campo anti-magia* ma ignorano la resistenza agli incantesimi. Le capacità soprannaturali non possono essere dissolte. Una capacità soprannaturale può avere un limite od essere utilizzabile a volontà, proprio come una capacità magica. Le capacità soprannaturali non provocano però attacchi di opportunità e non necessitano mai di prove di Concentrazione. A meno che non sia indicato altrimenti, una capacità soprannaturale ha un livello effettivo dell'incantatore pari ai Dadi Vita della creatura.

Il tiro salvezza (se c'è) contro una capacità soprannaturale è 10 + 1/2 dei DV della creatura + il modificatore della caratteristica della creatura (di solito il Carisma).

Straordinaria: Le capacità straordinarie non sono magiche, non perdono efficacia in un *campo anti-magia* e ignorano gli effetti che cancellano la magia. L'utilizzo di una capacità straordinaria è un'azione gratuita a meno che non sia indicato altrimenti.

Carica poderosa (Str): Quando una creatura con questo attacco speciale compie una carica, i suoi attacchi infliggono danni extra in aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica. L'ammontare dei danni da un attacco viene fornito nella descrizione della creatura.

Classe preferita: Un mostro che guadagna livelli in una classe (o più di una classe) ha una classe preferita, proprio come i personaggi giocanti. In aggiunta, i Dadi Vita razziali dei mostri contano anch'essi come classe preferita. In effetti se un mostro diventa un personaggio multiclasse, né la sua classe preferita né i suoi Dadi Vita razziali vengono calcolati nel determinare la penalità ai punti esperienza della creatura.

Dadi Vita razziali: I Dadi Vita che un mostro possiede in virtù del tipo di creatura che è. I Dadi Vita guadagnati prendendo livelli di classe non sono Dadi Vita razziali. Ad esempio, il mind flayer stregone descritto in questo libro è una creatura da 17 DV perché ha 9 livelli da stregone, ma ha solo 8 Dadi Vita razziali (lo stesso numero di un tipico mind flayer senza livelli di classe).

***Evocare* (Mag):** Una creatura con la capacità di *evocare* può evocare altre creature specifiche della sua specie proprio come se stesse lanciando l'incantesimo *evoca mostri*, ma ha solitamente una probabilità limitata di successo (come specificato nella scheda della creatura). Tirare d%: Con un fallimento nessuna creatura risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono venute entro 1 ora. Una creatura che è stata appena evocata non può utilizzare la propria capacità di evocare prima di 1 ora.

La maggior parte delle creature con la capacità di evocare non la usano alla leggera, in quanto farlo le lascia in obbligo con le creature evocate. In generale, ne fanno uso solo se è necessario per salvarsi la vita.

Per ogni capacità di evocare viene fornito un appropriato livello dell'incantesimo ai fini delle prove di Concentrazione e i tentativi di dissolvere i mostri evocati. Come indicato a pagina 37 della *Guida del* DUNGEON MASTER, non vengono assegnati punti esperienza per i mostri evocati.

Forma alternativa (Sop): Una creatura dotata di questa qualità speciale può assumere una o più forme alternative specifiche. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, fatta eccezione per il fatto che il numero di forme che la creatura può assumere è limitato, e che la creatura non recupera nessun punto ferita quando cambia forma. La creatura che assume una forma alternativa subisce i seguenti cambiamenti:

– La creatura rimane del tipo e del sottotipo della sua forma originaria. Acquisisce invece la taglia della sua nuova forma.

– La creatura perde le armi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua forma originaria.

– La creatura acquisisce le armi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma.

– La creatura mantiene le qualità speciali della sua forma originaria. Non acquisisce nessuna qualità speciale della sua nuova forma.

– La creatura conserva le capacità magiche e gli attacchi soprannaturali della sua vecchia forma (fatta eccezione per le armi a soffio e gli attacchi con lo sguardo).

– La creatura acquisisce i punteggi delle caratteristiche fisiche (For, Des, Cos) della sua nuova forma. Conserva i punteggi delle caratteristiche mentali (Int, Sag, Car) della sua forma originaria.

– La creatura conserva i suoi punti ferita e i suoi bonus ai tiri salvezza, anche se i suoi modificatori ai tiri salvezza potrebbero cambiare in base ai cambiamenti dei punteggi delle caratteristiche.

– La creatura mantiene qualsiasi capacità da incantatore che possedeva nella sua forma originaria, sebbene debba comunque essere in grado di parlare in modo intelligibile per lanciare quegli incantesimi dotati di componenti verbali e debba essere dotata di mani umanoidi per poter lanciare incantesimi dotati di componenti somatiche.

– La creatura è a tutti gli effetti camuffata come una creatura della sua nuova forma, e acquisisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare se fa uso di questa capacità per creare un travestimento.

Guarigione rapida (Str): Una creatura con la qualità speciale guarigione rapida recupera punti ferita ad una velocità eccezionale, di solito 1 o più punti ferita per round, come mostrato nella scheda della creatura (ad esempio, un vampiro ha guarigione rapida 5). Eccetto dove indicato qui, la guarigione rapida è identica alla guarigione naturale (vedi pagina 146 del *Manuale del Giocatore*). La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento, né permette ad una creatura di ricrescere le parti del corpo recise. A meno che non sia indicato altrimenti, non permette di riattaccarsi le parti del corpo recise.

Immunità agli incantesimi (Str): Una creatura con immunità agli incantesimi evita gli effetti di incantesimi e capacità magiche che hanno effetto diretto su di essa. Funziona esattamente come la resistenza agli incantesimi, ma non può essere superata. A volte l'immunità agli incantesimi è sottoposta a condizioni o si applica solo contro certi incantesimi o certe specie o livelli. Gli incantesimi che non sono sottoposti alla resistenza agli incantesimi ignorano anche l'immunità agli incantesimi.

Incantesimi: A volte una creatura può lanciare incantesimi arcani o divini proprio come un membro di una classe di incantatore (e può attivare gli oggetti magici). Queste creature sono soggette alle stesse regole per il lancio degli incantesimi dei personaggi, eccetto come segue.

Una creatura incantatrice che non ha mani o braccia può fornire qualsiasi componente somatica di cui abbia bisogno un incantesimo muovendo il corpo. Queste creature inoltre hanno bisogno di componenti materiali per i loro incantesimi. La creatura può lanciare l'incantesimo toccando la componente richiesta (ma la componente non deve essere in possesso di un'altra creatura) o portando addosso la componente necessaria. A volte le creature incantatrici utilizzano il talento Escludere Materiali per evitare di preoccuparsi di componenti poco costose.

Una creatura incantatrice non è realmente membro di una classe a meno che la sua scheda non dica altrimenti, e non guadagna alcun privilegio di classe. Ad esempio, una creatura che lancia incantesimi arcani come uno stregone non può acquisire un famiglio. Una creatura con accesso agli incantesimi da chierico deve prepararli in modo normale e riceve gli incantesimi di dominio se ciò è indicato, ma non riceve i poteri concessi dal dominio se non ha almeno un livello nella classe del chierico.

Inghiottire (Str): Se una creatura con questo attacco speciale inizia il proprio turno con un avversario trattenuto in bocca (vedi "Afferrare migliorato", pagina 305), può tentare una nuova prova di lotta (come se stesse cercando di immobilizzare l'avversario). Se riesce, inghiotte la

sua preda, e l'avversario subisce danni da morso. A meno che non sia indicato altrimenti, l'avversario può essere fino ad una categoria di taglia più piccolo della creatura che inghiotte.

Essere inghiottito ha diverse conseguenze, a seconda della creatura che inghiotte. Una creatura inghiottita viene considerata in lotta, mentre la creatura che inghiotte non lo è. Una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada verso la libertà con qualsiasi arma tagliente o perforante leggera (l'ammontare di danno necessario per liberarsi viene indicato nella descrizione della creatura) o può semplicemente cercare di liberarsi dalla lotta. La Classe Armatura dell'interno di una creatura che inghiotte è normalmente 10 + 1/2 del suo bonus di armatura naturale, senza modificatori per la taglia o Destrezza. Se la creatura inghiottita sfugge alla presa, riesce a tornare nella bocca dell'attaccante, dove potrà essere morsa o inghiottita di nuovo.

Livello Effettivo di Personaggio (LEP): Questo valore sta ad indicare la potenza globale relativamente a quella di un personaggio tratto dal *Manuale del Giocatore*. Una creatura dotata di un LEP pari a 10 è equivalente all'incirca a un personaggio di 10° livello. Il LEP di una creatura è la somma dei suoi Dadi Vita (compresi i livelli di classe) e dei suoi modificatori di livello. Ad esempio, un minotauro ha 6 DV e un modificatore di livello +2, è quindi l'equivalente di un personaggio di 8° livello.

Metodi di movimento: Le creature possono possedere metodi di movimento diversi dal correre e camminare. Si tratta di metodi naturali, non magici, a meno che non sia altrimenti specificato nella descrizione del mostro.

Nuotare: Una creatura con una velocità di nuotare può spostarsi attraverso l'acqua alla sua velocità di nuotare senza compiere prove di Nuotare. Ha un bonus razziale di +8 su qualsiasi prova di Nuotare per compiere una manovra speciale o evitare un pericolo. La creatura può sempre prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. La creatura può utilizzare l'azione di "correre" mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Scalare: Una creatura con una velocità di scalare ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare per arrampicarsi su qualsiasi muro o pendenza con CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri", pagina 65 del *Manuale del Giocatore*) anche se di fretta o minacciata mentre si arrampica. Mentre si arrampica la creatura si muove alla velocità indicata. Se sceglie una scalata accelerata (vedi l'abilità Scalare, pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), si muove al doppio della velocità di scalare indicata (o la sua velocità di base sul terreno, quale sia inferiore) e compie una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Le creature non possono correre mentre si arrampicano. Una creatura mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se lo possiede) mentre si arrampica, e gli avversari non ricevono alcun bonus speciale ai loro attacchi contro le creature che si arrampicano.

Scavare: Una creatura con una velocità di scavare può scavare nella terra, ma non nella roccia a meno che il suo testo descrittivo non dica altrimenti. Le creature non possono caricare o correre mentre scavano. La maggior parte delle creature scavatrici non lascia dietro di sé un tunnel utilizzabile da altre creature (o perché il materiale attraverso cui scavano riempie lo spazio dietro di loro o perché mentre si muovono non spostano alcun materiale); vedi le singole creature per i dettagli.

Volare: Una creatura con una velocità di volare può spostarsi nell'aria alla velocità indicata se non sta trasportando un carico superiore a leggero; vedi "Capacità di trasporto", pagina 161 del *Manuale del Giocatore*. (Notare che l'armatura media non comporta necessariamente un carico medio). Tutte le velocità di volare comprendono una nota tra parentesi che indica la manovrabilità, come segue:

– Perfetta: La creatura può compiere praticamente qualsiasi manovra aerea desideri. Si muove nell'aria come un umano si muove sul terreno.

– Buona: La creatura è molto agile nell'aria (come una mosca o un colibrì), ma non può cambiare direzione così velocemente come se avesse manovrabilità perfetta.

– Media: La creatura può volare con la stessa agilità di un piccolo uccello.

– Scarsa: La creatura vola con la stessa grazia di un grande uccello.

– Maldestra: La creatura è a malapena in grado di manovrare.

Una creatura in grado di volare può compiere un attacco in picchiata. Un attacco in picchiata funziona come una carica, ma la creatura in picchiata deve spostarsi di un minimo di 9 metri e scendere di almeno 3 metri. Può attaccare solo con gli artigli o gli speroni, ma infligge danni raddoppiati. Una creatura può utilizzare un'azione di "correre" mentre vola, purché voli in linea retta.

Per maggiori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo", pagina 20 della *Guida del Dungeon Master*.

Modificatore di livello: Certi mostri possono essere utilizzati per creare personaggi giocanti. Queste creature hanno nella scheda una voce "modificatore di livello", che è il numero da sommare ai Dadi Vita totali della creatura per ottenere il livello effettivo del personaggio. Una creatura con diverse capacità speciali è più potente come personaggio giocante di quanto lascerebbero indicare i suoi soli Dadi Vita. Ad esempio, un elfo drow ha resistenza agli incantesimi, bonus ai punteggi delle caratteristiche e capacità magiche. Il suo modificatore di livello +2 indica che un drow mago di 1° livello è l'equivalente di un personaggio di 3° livello.

La voce modificatore di livello di alcune creature comprende la parola "(gregario)". Sebbene queste creature potrebbero risultare problematiche come PG, sono delle buone compagnie per un personaggio che abbia preso il talento Autorità. Alcune altre creature non sono pensate per l'uso come PG o gregari ma possono diventare buoni compagni tramite l'uso del talento Famiglio Migliorato. In questi casi, la voce modificatore di livello è una linea seguita dalle parole "(Famiglio Migliorato)".

Il modificatore di livello è differente da una modifica al Grado di Sfida di una creatura grazie ad alcune capacità speciali che possiede. Il Grado di Sfida riflette quanto sia difficile combattere contro quell'avversario in un numero limitato di incontri. Il modificatore di livello mostra quanto potente sia una creatura come personaggio giocante o gregario all'interno di una campagna. Ad esempio, un drow riceve un modificatore di +1 al suo Grado di Sfida per tenere conto delle sue capacità speciali, indicando quanto sia più forte in combattimento rispetto a ciò che suggeriscono i suoi Dadi Vita, ma il suo modificatore di livello è +2 per equilibrare le sue capacità nelle partite a lungo termine.

Olfatto acuto (Str): Questa qualità speciale permette ad una creatura di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. Le creature con la capacità olfatto acuto possono identificare gli odori familiari allo stesso modo in cui gli umani utilizzano la vista per riconoscere visuali familiari.

La creatura può individuare gli avversari entro 9 metri grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravento, il raggio di azione aumenta a 18 metri. Se sottovento, scende a 4,5 metri. Forti odori, come il fumo o rifiuti marci, possono essere individuati al doppio delle distanze sopra indicate. Odori particolarmente forti, come muschio di una puzzola o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo di queste distanze.

Quando una creatura individua un odore, non riesce però ad individuarne l'esatta locazione: solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. La creatura può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che una creatura si trovi entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.

Una creatura con il talento Seguire Tracce e la capacità olfatto acuto può seguire le tracce con il fiuto, compiendo una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale sia il tipo di terreno che conservi l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto forte sia l'odore della preda, il numero di creature e l'età della pista. Per ogni ora trascorsa da quando la traccia è stata lasciata, la CD diminuisce di 2. La capacità segue altrimenti le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Paralisi (Str o Sop): Questo attacco speciale rende la vittima immobile. Le creature paralizzate non possono muoversi, parlare o intraprendere alcuna azione fisica. La creatura è immobilizzata sul posto, bloccata e indifesa. La paralisi funziona sul corpo, e un personaggio può di solito resistergli con un tiro salvezza sulla Tempra (la CD viene indicata nella descrizione della creatura). A differenza di *blocca persone* ed effetti simili, un effetto di paralisi non permette un nuovo tiro salvezza ogni round. Una creatura alata in volo al momento in cui viene

paralizzata non può più sbattere le ali e cade. Un nuotatore non può più nuotare e potrebbe affogare.

Paura (Sop o Mag): Gli attacchi di paura hanno vari effetti.

Aura di paura (Sop): L'utilizzo di questa capacità è un'azione gratuita. L'aura può congelare un avversario (come la disperazione della mummia) o funzionare come l'incantesimo *paura* (ad esempio, l'aura di un lich). Sono possibili anche altri effetti. Un'aura di paura è un effetto ad area. Il testo descrittivo fornisce dimensioni e tipo dell'area.

Coni di paura (Mag) e Raggi (Sop): Questi effetti di solito funzionano come l'incantesimo *paura*.

Se un effetto di paura concede un tiro salvezza, si tratta di un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura spaventosa + il modificatore di Car della creatura; la CD esatta viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Tutti gli attacchi di paura sono effetti di paura che influenzano la mente.

Percezione cieca (Str): Usando altri sensi estranei alla vista, come l'olfatto o l'udito, una creatura dotata di percezione cieca è in grado di notare ciò che non può vedere. Una creatura dotata di percezione cieca solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità di percezione cieca, purché tale capacità abbia effetto e sia in linea di visuale con quelle creature. Qualsiasi avversario che la creatura non sia in grado di vedere gode invece di occultamento totale contro una creatura dotata di percezione cieca, e la creatura che fa uso di percezione cieca è sottoposta comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere.

Percezione tellurica (Str): Una creatura con percezione tellurica è sensibile alle vibrazioni del terreno e può individuare automaticamente la posizione di qualsiasi cosa che sia in contatto con il terreno. Le creature acquatiche con percezione tellurica possono percepire anche la posizione delle creature che si spostano in acqua. Il raggio di azione della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura.

Perdita di punteggi di caratteristica: Alcuni attacchi riducono il punteggio di una o più caratteristiche dell'avversario. Tale perdita può essere temporanea (danno alle caratteristiche) o permanente (risucchio di caratteristiche).

Danni alle caratteristiche: Questo attacco infligge danni al punteggio di caratteristica di un avversario. La descrizione della creatura indica la caratteristica interessata e l'ammontare dei danni inferti. Se un attacco in grado di infliggere danni alle caratteristiche mette a segno un colpo critico, infligge il doppio dell'ammontare indicato (se il danno è indicato da un tipo di dado, si tirano due dadi di quel tipo). I danni alle caratteristiche scompaiono al ritmo di 1 punto al giorno per ciascuna delle caratteristiche influenzate.

Risucchio di caratteristiche: Questo effetto permanente riduce il punteggio di caratteristica di un avversario vivente quando la creatura mette a segno un attacco in mischia. La descrizione della creatura indica la caratteristica interessata e l'ammontare dei danni inferti. Se un attacco in grado di infliggere danni alle caratteristiche mette a segno un colpo critico, infligge il doppio dell'ammontare indicato (se il danno è indicato da un tipo di dado, si tirano due dadi di quel tipo). A meno che non venga specificato diversamente, la creatura che effettua il risucchio acquisisce 5 punti ferita temporanei (10 in caso di un colpo critico) quando effettua un risucchio di caratteristica, indipendentemente dal numero di punti risucchiati. I punti ferita temporanei acquisiti in questo modo durano fino a un massimo di 1 ora.

Alcuni risucchi di caratteristiche consentono un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura + il suo modificatore di Car; la CD esatta viene riportata all'interno della descrizione della creatura). Se non viene menzionato alcun tiro salvezza, nessun tiro salvezza è concesso.

Poteri psionici (Mag): Queste sono capacità magiche che una creatura genera tramite il potere della propria mente. Le capacità psioniche sono di solito utilizzabili a volontà.

Presenza terrificante (Str): Questa qualità speciale rende la sola presenza della creatura sconvolgente per i suoi avversari. Entra automaticamente in funzione quando la creatura svolge un qualche tipo di azione drammatica (come caricare, attaccare o ringhiare). Gli avversari nel raggio di azione che osservano la scena possono divenire spaventati o scossi.

Le azioni necessarie per attivare questa capacità sono indicate nel testo descrittivo della creatura. Il raggio di azione è solitamente 9 metri, e la durata è in genere di 5d6 round.

Questa capacità funziona solo sugli avversari con meno Dadi Vita o livelli della creatura. Una creatura colpita può resistere agli effetti superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura terrificante + il modificatore di Car della creatura terrificante; l'esatta CD viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Un avversario che superi il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante di quella stessa creatura per 24 ore. La presenza terrificante è un effetto di paura che influenza la mente.

Raggio (Sop) o (Mag): Questa forma di attacco speciale funziona come un attacco a distanza (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*). Colpire con un attacco a raggio richiede la riuscita di un attacco di contatto a distanza che ignora armatura, armatura naturale e scudo e impiega il bonus di attacco a distanza della creatura. Gli attacchi con i raggi non hanno incremento di gittata. Il testo descrittivo della creatura specifica la gittata massima, gli effetti e qualsiasi tiro salvezza applicabile.

Resistenza all'energia (Str): Una creatura con questa qualità speciale ignora parte dei danni del tipo indicato ogni volta che subisce dei danni di quel tipo (comunemente acido, freddo, fuoco o elettricità). La voce indica l'ammontare e il tipo di danni ignorati. Ad esempio, un lillend ha resistenza al fuoco 10, quindi ignora i primi 10 danni da fuoco inflitti ogni volta che subisce danni da fuoco.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura con resistenza agli incantesimi può evitare gli effetti di incantesimi e capacità magiche che hanno effetto diretto su di essa. Per determinare se un incantesimo o capacità magica funziona contro una creatura con resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve compiere una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore). Se il risultato è pari o superiore alla resistenza agli incantesimi della creatura, l'incantesimo funziona normalmente, sebbene la creatura abbia comunque diritto ad un tiro salvezza.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura con questa capacità speciale (generalmente un non morto) subisce meno gli effetti di chierici e paladini (vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*). Quando si risolve un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, sommare il numero indicato ai Dadi Vita della creatura. Ad esempio, un'ombra ha 3 Dadi Vita e resistenza allo scacciare +2. I tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare considerano l'ombra come se avesse 5 Dadi Vita, sebbene per tutto il resto sia considerata una creatura da 3 Dadi Vita.

Riduzione del danno (Str o Sop): Una creatura dotata di questa qualità speciale ignora i danni della maggior parte delle armi e degli attacchi naturali. Le ferite guariscono immediatamente, oppure l'arma rimbalza sulla creatura senza fare danni (nel qual caso l'avversario capirà che l'attacco non ha effetto). La creatura subisce danni normali dagli attacchi ad energia (anche quelli non magici), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e dalle capacità soprannaturali. A volte alcuni tipi di arma possono danneggiare la creatura normalmente, come sotto indicato.

I valori riportati alla voce riduzione del danno indicano l'ammontare dei danni ignorato (di solito da 5 a 15 danni) e il tipo di arma che nega l'abilità. Ad esempio, la scheda di un lupo mannaro indica "riduzione del danno 10/argento": ogni volta che un avversario colpisce un lupo mannaro con un'arma, il danno inferto da quell'attacco viene ridotto di 10 (fino a un minimo di 0). Tuttavia, un'arma d'argento infliggerà invece danni completi.

Alcuni mostri sono vulnerabili ai danni perforanti, contundenti o taglienti. Ad esempio, gli scheletri hanno una riduzione del danno 5/contundente. Se vengono colpiti da armi taglienti o perforanti, il

danno inferto da ogni attacco viene ridotto di 5, mentre le armi contundenti infliggono invece danni completi.

Alcuni mostri sono vulnerabili a un determinato materiale, come ad esempio l'argento alchemico, l'adamantio o il ferro freddo. Gli attacchi effettuati con le armi che non sono fatte del materiale giusto infliggono danni ridotti, anche se l'arma è dotata di un bonus di potenziamento. Ad esempio: la riduzione del danno 10/argento del lupo mannaro, la riduzione del danno 15/adamantio di un golem e la riduzione del danno 10/ferro freddo della ninfa.

Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi magiche. Qualsiasi arma dotata di un bonus di potenziamento magico di almeno +1 al tiro per colpire e ai danni supera la riduzione del danno di quei mostri. Le armi naturali di tali creature (ma non i loro attacchi con le armi) vengono considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Ad esempio, un gargoyle ha una riduzione del danno di 10/magia e può colpire come se usasse un'arma magica allo scopo di superare la riduzione del danno.

Alcuni tra i mostri più potenti, come il solar e il tarrasque, sono vulnerabili soltanto alle armi epiche; vale a dire armi magiche con un bonus di potenziamento magico pari almeno a +6. Le armi naturali di tali creature vengono considerate epiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi di allineamento caotico, legale, buono o malvagio. Quando un chierico lancia *allineare arma*, l'arma influenzata da tale incantesimo acquisisce una o più di tali proprietà; anche altre armi magiche sono dotate di queste proprietà. Ad esempio, molti demoni tanar'ri e diavoli baatezu hanno una riduzione del danno di 10/bene, mentre molti celestiali dispongono di una riduzione del danno 10/male. Una creatura appartenente a un sottotipo di allineamento (buono, caotico, legale, malvagio) può superare questo tipo di riduzione del danno con le sue armi naturali e con le armi che impugna come se tali armi o armi naturali fossero di uno o più allineamenti corrispondenti al/i sottotipo/i della creatura. Un diavolo barbuto, ad esempio, appartiene ai sottotipi legge e male, e può quindi superare le riduzioni del danno come se le sue armi e armi naturali fossero di allineamento legale e malvagio.

Quando il secondo valore di una riduzione del danno è un trattino (-) dopo la sbarra, ciò sta a significare che nessuna arma nega la riduzione del danno.

Alcune rare creature vengono ferite da più di un tipo di arma. Il demone babau, ad esempio, è dotato di riduzione del danno 10/ferro freddo o bene. Entrambi i tipi di armi (quelle in ferro freddo oppure quelle buone) superano la sua riduzione del danno.

Per alcune altre creature è necessaria una combinazione di vari tipi di attacco al fine di superare la loro riduzione del danno. Il ghaele eladrin è dotato di riduzione del danno 10/male e ferro freddo, il che significa che l'erma deve essere forgiata in ferro freddo ed essere di allineamento malvagio al fine di superare la riduzione del danno del ghaele. Un lich è dotato di riduzione del danno 15/contundente e magia, il che significa che soltanto le armi contundenti e dotate di un bonus di potenziamento magico di almeno +1 infliggeranno sul lich danni completi. Un'arma che appartenga a una delle due categorie ma che non appartenga all'altra non servirà a superare la riduzione del danno della creatura: una spada magica o una mazza non magica non infliggeranno alcun danno ulteriore a un lich rispetto alle armi normali.

Rigenerazione (Str): Una creatura con questa capacità è difficile da uccidere. I danni inflitti alla creatura vengono considerati danni non letali. La creatura guarisce automaticamente ogni round i danni non letali ad un ritmo prestabilito, come indicato nella sua scheda (ad esempio, un troll ha rigenerazione 5). Certe forme di attacco, solitamente fuoco e acido, infliggono danni letali alla creatura, che non vengono rigenerati. Il testo descrittivo della creatura ne fornisce i dettagli.

Una creatura rigenerante che ha perso i sensi a causa dei danni non letali può essere uccisa con un colpo di grazia (vedi pagina 153 del *Manuale del Giocatore*). L'attacco non può essere però di un tipo che viene immediatamente convertito in danni non letali.

Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (ad esempio, la maggior parte dei veleni e la disintegrazione) ignorano la rigenerazione. La rigenerazione non è inoltre in grado di ristorare i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento.
Le creature rigeneranti possono farsi ricrescere le parti corporee recise e possono riattaccarsi gli arti o le parti di corpo recise; i dettagli sono forniti nel testo descrittivo della creatura. Le parti recise che non vengono riattaccate avvizziscono e muoiono normalmente.

Una creatura deve avere un punteggio di Costituzione per possedere la capacità rigenerazione.

Risucchio di energia: Questo attacco risucchia l'energia vitale di un avversario vivente, e ha effetto automaticamente quando un attacco in mischia o a distanza va a segno. Ogni risucchio di energia riuscito conferisce uno o più livelli negativi all'avversario (la quantità esatta è specificata nella descrizione della creatura). Se un attacco che comporta un risucchio di energia risulta in un colpo critico, risucchia il doppio dell'ammontare indicato. A meno che non venga specificato diversamente nella descrizione della creatura, la creatura che risucchia acquisisce 5 punti ferita temporanei (10 in caso di critico) per ogni livello negativo che infligge su un avversario. Tali punti ferita temporanei durano fino a un massimo di 1 ora.

Un avversario influenzato da un risucchio di energia subisce una penalità di -1 a tutte le prove di caratteristica, ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e perde inoltre un livello effettivo o un Dado Vita (ogniqualvolta il livello della creatura sia utilizzato in un tiro di dado o in un calcolo) per ogni livello negativo. Un incantatore perde uno slot incantesimo del livello più alto a sua disposizione e, se applicabile, anche un incantesimo preparato di quel livello; la perdita permane finché il livello negativo non viene rimosso.

I livelli negativi rimangono per 24 ore o fino a quando non saranno rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Dopo 24 ore, la creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura + il modificatore di Carisma della creatura; la CD viene indicata nella descrizione della creatura). Se il tiro salvezza riesce, il livello negativo svanisce senza arrecare danno alla vittima. Se il tiro salvezza fallisce, il livello negativo svanisce, ma il livello della creatura viene ridotto di 1. è necessario un tiro salvezza separato per ogni livello negativo.

Sguardo (Sop): Un attacco speciale con lo sguardo agisce quando gli avversari incrociano lo sguardo della creatura. L'attacco può avere praticamente qualsiasi tipo di effetto: pietrificazione, morte, charme e così via. Il tipico raggio di azione è 9 metri, ma si controlli anche la scheda della creatura per i dettagli.

Il tipo di tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo varia, ma è di solito sulla Volontà o Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura con lo sguardo + il modificatore di Car della creatura con lo sguardo; l'esatta CD viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza riuscito nega l'effetto. L'attacco con lo sguardo di un mostro viene presentato in forma abbreviata nel suo testo descrittivo.

Ogni avversario nel raggio di azione dello sguardo deve effettuare un tiro salvezza ogni round all'inizio del proprio turno nell'ordine di iniziativa. Solo se si guarda direttamente la creatura con l'attacco con lo sguardo le si è vulnerabili. Gli avversari possono evitare la necessità di compiere un tiro salvezza non guardando la creatura, in uno di questi due modi.

Distogliere lo sguardo: L'avversario evita di fissare il volto della creatura, guardandone invece il corpo, seguendone l'ombra oppure utilizzando una superficie riflettente, e così via. Ogni round, l'avversario ha una probabilità del 50% di non dover compiere il tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo. La creatura con l'attacco con lo sguardo, guadagna invece occultamento contro quell'avversario.

Indossare una benda sugli occhi: L'avversario non può assolutamente vedere la creatura (cosa che si può ottenere anche volgendo la schiena alla creatura o chiudendo gli occhi). La creatura con l'attacco con lo sguardo ottiene occultamento totale contro questo avversario.

Una creatura con un attacco con lo sguardo può fissare attivamente un avversario nel raggio di azione con un'azione di attacco. Quell'avversario deve compiere un tiro salvezza ma può tentare di evitarlo come descritto sopra. È quindi possibile che un avversario debba compiere due tiri salvezza contro lo sguardo di una creatura nel corso dello stesso round, uno prima della sua azione e uno durante il turno della creatura con lo sguardo.

Gli attacchi con lo sguardo possono agire sugli avversari eterei. Una creatura è immune agli attacchi con lo sguardo di altre creature della sua specie a meno che non sia indicato diversamente. Gli alleati di una creatura con un attacco con lo sguardo possono subirne gli effetti. Tutte le creature alleate sono considerate come se stessero distogliendo lo

sguardo dalla creatura con l'attacco con lo sguardo, e hanno una probabilità del 50% di non dover compiere ogni round un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo. La creatura può anche coprire i propri occhi, così negando la sua capacità con lo sguardo.

Sottotipo acqua: Questo sottotipo è di solito utilizzato per elementali ed esterni con una connessione al Piano Elementale dell'Acqua. Le creature con il sottotipo acqua hanno sempre una velocità di nuotare e possono muoversi nell'acqua senza compiere prove di Nuotare. Una creatura d'acqua può respirare acqua così come aria.

Sottotipo acquatico: Queste creature sono sempre dotate di una velocità di nuotare e possono muoversi in acqua senza effettuare prove di Nuotare. Una creatura acquatica è in grado di respirare sott'acqua. Non è in grado di respirare anche nell'aria, a meno che non sia dotata della qualità speciale anfibio.

Sottotipo angelo: Gli angeli sono una razza di celestiali, o esterni buoni, nativi dei Piani Esterni di allineamento buono. Nella cosmologia di D&D, tali piani sono i Sette Cieli Ascendenti di Celestia, i Paradisi Gemelli di Bytopia, le Foreste Olimpie di Arborea, i Campi Benedetti dell'Elysium e le Distese Selvagge delle Terre Bestiali.

Tratti: Un angelo possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Immunità all'acido, al freddo e alla pietrificazione.

– Resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

– Aura protettiva (Sop): Questa capacità, che ha effetto contro gli attacchi portati o gli effetti creati da creature malvagie, conferisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro un raggio di 6 metri dall'angelo. In tutti gli altri casi, essa funge sia da *cerchio magico contro il male* sia da *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi con un raggio di 6 metri (livello dell'incantatore pari ai DV dell'angelo). Questa aura può essere dissolta, ma l'angelo può ricrearla il turno successivo con un'azione gratuita. (I benefici difensivi del cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'angelo).

– Linguaggi (Sop): Tutti gli angeli possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo *linguaggi* (livello dell'incantatore pari ai DV dell'angelo). Questa capacità è sempre attiva.

Sottotipo arconte: Gli arconti sono una razza di celestiali, o esterni buoni, originari dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia.

Tratti: Un arconte è dotato dei seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Aura di minaccia (Sop): Un'aura di giustizia circonda l'arconte che combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere ai suoi effetti. La CD del tiro salvezza varia a seconda del tipo di arconte, è basata sul Carisma e include un bonus razziale di +2. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

– Cerchio magico contro il male (Sop): Un effetto di cerchio magico contro il male circonda costantemente l'arconte (livello dell'incantatore pari ai DV dell'arconte). (I benefici difensivi del cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'arconte).

– Teletrasporto (Sop) L'arconte può utilizzare teletrasporto superiore a volontà, come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore), eccetto che la creatura può trasportare solo se stessa e oggetti fino a un totale di 25 kg.

– Linguaggi (Sop): Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se avessero lanciato un incantesimo linguaggi (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

Sottotipo aria: Questo sottotipo viene solitamente applicato a quegli elementali e a quegli esterni collegati al Piano Elementale dell'Aria. Le creature dell'Aria hanno sono sempre dotate di una velocità di volare e di manovrabilità perfetta (vedi "Metodi di movimento", pagina 308).

Sottotipo atipico: Una creatura acquisisce questo sottotipo ogni volta che accade qualcosa che altera il suo tipo originario. Alcune creature (quelle dotate di un archetipo ereditato) nascono già dotate di questo sottotipo, altre lo acquisiscono quando acquisiscono l'archetipo in questione. Il sottotipo atipico è sempre correlato al tipo originario della creatura. Ad esempio, il famiglio corvo di un mago è una bestia magica (animale atipico). Una creatura dotata di un sottotipo atipico solitamente dispone dei tratti del suo tipo attuale, ma mantiene i privilegi del suo tipo originario. Ad esempio, il famiglio corvo di un mago ha i privilegi di un animale e i tratti di una bestia magica.

Sottotipo baatezu: Molti diavoli appartengono alla razza di esterni malvagi nota come i baatezu.

Tratti: Un baatezu possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Immunità al fuoco e al veleno.

– Resistenza all'acido 10 e al freddo 10.

– Vedere nell'oscurità (Sop): Tutti i baatezu possono vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

– Evocare (Mag): I baatezu condividono la capacità di evocare altri membri della loro specie (la probabilità di successo e il tipo di baatezu evocati sono riportati nella descrizione di ciascun mostro).

– Telepatia.

Sottotipo buono: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il bene. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento buono; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse buona, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo buono supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il bene (vedi "Riduzione del danno", pagina 309).

Sottotipo caotico: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il caos. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento caotico; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse caotica, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo caotico supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il caos (vedi "Riduzione del danno", pagina 309).

Sottotipo eladrin: Gli eladrin sono una razza di celestiali, o esterni buoni, originari delle Foreste Olimpie di Arborea.

Tratti: Un eladrin possiede i seguenti tratti (a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione di una creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Resistenza al freddo 10 e al fuoco 10.

– Linguaggi (Sop): Tutti gli eladrin possono parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come se utilizzassero l'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

Sottotipo extraplanare: Un sottotipo applicato a qualsiasi creatura che si trovi in un piano diverso dal suo piano nativo. Una creatura che attraversi i piani di esistenza può perdere o guadagnare questo sottotipo a seconda del piano in cui si trova. Questo libro assume che tutti gli incontri si svolgano sul Piano Materiale, e tutte le creature il cui piano nativo non sia il Piano Materiale possiedono il sottotipo extraplanare (ma non quando sono sul loro piano nativo). Ogni creatura extraplanare descritta in questo libro, menziona nella sua descrizione il

suo piano nativo. Questi piani nativi sono presi dalla cosmologia della Grande Ruota di D&D (vedi Capitolo 5 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Se la tua campagna utilizza una cosmologia differente, dovrai assegnare alle creature extraplanari un diverso piano nativo.

Le creature che non sono etichettate come extraplanari sono native del Piano Materiale, e guadagnano il sottotipo extraplanare qualora lasciassero il Piano Materiale. Nessuna creatura possiede il sottotipo extraplanare quando si trova in un piano di transizione; i piani di transizione nella cosmologia di D&D sono il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Sottotipo freddo: Una creatura con il sottotipo freddo è immune al freddo. È però vulnerabile al fuoco, il che vuol dire che subisce una volta e mezzo i danni (+50%) dagli attacchi basati sul fuoco, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza e che lo superi o meno.

Sottotipo fuoco: Una creatura con il sottotipo fuoco è immune al fuoco. È però vulnerabile al freddo, il che vuol dire che subisce una volta e mezzo i danni (+50%) dagli attacchi basati sul freddo, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza e che lo superi o meno.

Sottotipo goblinoide: I goblinoidi sono umanoidi furtivi che vivono cacciando e saccheggiando. Parlano tutti il Goblin.

Sottotipo guardinal: I guardinal sono una razza di celestiali, o esterni buoni, nativi dei Campi Benedetti dell'Elysium.

Tratti: Un guardinal possiede i tratti seguenti (a meno che non sia altrimenti indicato nella scheda della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Resistenza al freddo 10 e al suono 10.

– Imposizione delle mani (Sop): Come il privilegio di classe del paladino, eccetto che ogni giorno un guardinal può curare un ammontare di danni pari al suo totale di punti ferita massimo.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro i veleni.

– Parlare con gli animali (Sop): Questa capacità funziona come *parlare con gli animali* (8° livello dell'incantatore) ma è un'azione gratuita e non richiede l'emissione di versi.

Sottotipo incorporeo: Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpita da un incantesimo o arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come *dardo incantato*, o attacchi portati con armi dal *tocco fantasma*). Sebbene non sia un attacco magico, l'acquasanta può danneggiare i non morti incorporei, ma ha una probabilità del 50% di non avere alcun effetto sulla creatura.

Una creatura incorporea non ha alcun bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (sempre almeno di +1, anche se normalmente il punteggio di Carisma della creatura non fornisce alcun bonus).

Una creatura incorporea può entrare o attraversare oggetti solidi, ma deve rimanere perlomeno adiacente all'esterno dell'oggetto e quindi non può attraversare un oggetto il cui spazio sia più grande del proprio. È in grado di percepire la presenza di creature od oggetti all'interno di un quadretto adiacente alla sua attuale locazione, ma i nemici godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il colpo) nei confronti di una creatura incorporea all'interno di un oggetto. In modo da poter estendere il proprio sguardo fuori dell'oggetto in cui si trova e attaccare normalmente, la creatura incorporea deve emergere. Una creatura incorporea all'interno di un oggetto gode di copertura totale, ma quando attacca una creatura fuori dell'oggetto ha solo copertura, quindi una creatura all'esterno con un'azione preparata può colpire mentre essa attacca. Una creatura incorporea non può attraversare un effetto di forza.

Gli attacchi di una creatura incorporea attraversano (ignorano) le armature naturali, armature e scudi, mentre bonus di deviazione ed effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente contro di essi. Le creature incorporee attraversano e agiscono in acqua con la stessa facilità che in aria. Le creature incorporee non possono cadere né subire danni da caduta. Le creature incorporee non possono compiere attacchi per sbilanciare o di lotta, né possono essere sbilanciate o afferrate. Infatti, non possono intraprendere alcuna azione fisica per spostare o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggette a queste azioni. Le creature incorporee sono prive di peso e non fanno scattare le trappole che vengono attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza si applica sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza. I sensi non visivi, come l'olfatto acuto e la vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei confronti di una creatura incorporea. Le creature incorporee possiedono un senso dell'orientamento innato e possono muoversi a massima velocità anche quando non possono vedere.

Sottotipo legale: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con la legge. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento legale; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse legale, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo legale supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con la legge (vedi "Riduzione del danno", sopra).

Sottotipo malvagio: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il male. Gli esterni malvagi vengono detti anche immondi. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento malvagio; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse malvagia, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo malvagio supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il male (vedi "Riduzione del danno", pagina 309).

Sottotipo mutaforma: Un mutaforma ha la capacità soprannaturale di assumere una o più forme alternative. Molti effetti magici permettono di cambiare forma e non tutte le creature in grado di cambiare forma possiedono il sottotipo mutaforma.

Tratti: Un mutaforma possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

– Competente nelle sue armi naturali, le armi semplici e qualsiasi arma menzionata nella descrizione della creatura.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e tutti i tipi più leggeri. I mutaforma che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I mutaforma sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

Sottotipo nativo: Un sottotipo applicato solo agli esterni. Queste creature hanno antenati mortali o una forte connessione con il Piano Materiale e possono essere rianimate, reincarnate o risorte proprio come le altre creature viventi. Le creature con questo sottotipo sono native del Piano Materiale (da cui il nome del sottotipo).

A differenza dei veri esterni, gli esterni nativi necessitano di mangiare e dormire.

Sottotipo rettile: Queste creature sono scagliose e hanno il sangue freddo. Il sottotipo rettile viene generalmente utilizzato per descrivere una serie di razze umanoidi, non tutti gli animali e i mostri che sono realmente rettili.

Sottotipo sciame: Uno sciame è un insieme di creature Piccolissime, Minute o Minuscole che agiscono come una creatura sola. Uno sciame ha le caratteristiche del suo tipo, eccetto come indicato di seguito. Uno sciame ha una singola riserva di Dadi Vita e punti ferita, un singolo modificatore di iniziativa, una singola velocità e una singola Classe Armatura. Uno sciame compie i tiri salvezza come una creatura sola.

Un singolo sciame occupa un quadretto (se composto di creature

non volanti) o un cubo (di creature volanti) di 3 metri di lato, ma la sua portata è 0 metri, come le creature che lo compongono. Per attaccare, si sposta nello spazio dell'avversario, cosa che provoca un attacco di opportunità. Può occupare lo stesso spazio di una creatura di qualsiasi taglia, dato che striscia sulla preda. Uno sciame può attraversare i quadretti occupati dai nemici e viceversa senza alcun impedimento, sebbene lo sciame provochi attacchi di opportunità nel caso lo faccia. Uno sciame può spostarsi attraverso fori e buchi grandi a sufficienza per far passare le creature che lo compongono.

Uno sciame di creature Minuscole consiste di 300 creature non volanti o 1.000 creature volanti. Uno sciame di creature Minute consiste di 1.500 creature non volanti o 5.000 creature volanti. Uno sciame di creature Piccolissime consiste di 10.000 creature, volanti o meno. Gli sciami di creature non volanti comprendono molte più creature di quante potrebbero entrarne in uno spazio di 3 metri dato il loro normale spazio, considerato che uno sciame si muove in formazione compatta e le creature tendono a camminare una sopra le altre e sopra le loro prede mentre si spostano e attaccano. Gli sciami più grandi sono rappresentati da più sciami singoli. (Uno sciame di 15.000 millepiedi è in realtà dieci sciami di millepiedi, con ogni sciame che occupa un quadretto di 3 metri). L'area occupata da uno sciame grande è completamente formabile, sebbene gli sciami di solito restino in spazi contigui.

Tratti: Uno sciame non ha fronte o retro definiti né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi taglienti e perforanti. Uno sciame composto di creature Piccolissime o Minute è immune ai danni di tutte le armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non restano mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre non possono essere sbilanciati, afferrati o spinti, e non possono afferrare gli avversari.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione degli incantesimi che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza e una mente unificata. Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che agiscono su di un'area, o dalle armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciami composti di creature Minute o Piccolissime sono suscettibili ai forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, trattare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono (vedi "Venti", pagina 95 della *Guida del* DUNGEON MASTER). Ad esempio, uno sciame di locuste (uno sciame di creature Minute) può essere portato via da un vento molto forte. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per livello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura che li origina, nel caso di effetti come il turbine di un elementale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi per mezzo dei danni non letali si disorganizza e disperde, e non tornerà a formarsi fino a quando i suoi punti ferita non torneranno ad eccedere il danni non letali.

Attacco dello sciame: Le creature con il sottotipo sciame, non compiono normali attacchi in mischia. Invece, infliggono danni automatici a qualsiasi creatura il cui spazio occupano al termine del loro movimento, senza bisogno di alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non sono soggetti alla probabilità di mancare per occultamento o copertura. La tabella delle statistiche di uno sciame riporta "sciame" alla voce "Attacco" e "Attacco completo", senza fornire alcun bonus di attacco. L'ammontare dei danni che uno sciame infligge è basato sui suoi Dadi Vita, come mostrato di seguito:

DV dello sciame	Danni base dello sciame
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 o più	5d6

Gli attacchi di uno sciame non sono magici a meno che la descrizione dello sciame non indichi altrimenti. Riduzione del danno sufficiente a ridurre il danno dell'attacco di uno sciame a 0, l'essere incorporeo e altre capacità speciali conferiscono di solito alla creatura immunità (o perlomeno resistenza) ai danni inflitti da uno sciame. Alcuni sciami possiedono acido, veleno, risucchio di sangue o altri attacchi speciali in aggiunta al danno normale.

Gli sciami non minacciano le creature nel loro quadretto, e non compiono attacchi di opportunità con il loro attacco dello sciame. Distraggono però gli avversari di cui occupano lo spazio, come mostrato di seguito.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni dello sciame e che inizia il proprio turno con uno sciame nel suo quadretto rimane nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dello sciame + il modificatore di Cos dello sciame; la CD esatta viene fornita nella descrizione dello sciame) ne nega gli effetti. Il lancio di incantesimi o il concentrarsi sugli incantesimi nell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedono pazienza o concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20.

Sottotipo tanar'ri: Molti demoni appartengono alla malvagia razza di esterni conosciuta come tanar'ri.

Tratti: Un tanar'ri possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

– Immunità all'elettricità e al veleno.

– Resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10.

– *Evocare* (Mag): I tanar'ri condividono la capacità di evocare altri della loro specie (la probabilità di successo e il tipo di tanar'ri evocato è indicato nella descrizione del mostro).

– Telepatia.

Sottotipo terra: Questo sottotipo viene solitamente usato per quegli elementali e quegli esterni con una connessione al Piano Elementale della Terra. Le creature della terra solitamente sono dotate di una velocità di scavare, e molte di esse sono in grado di farsi strada attraverso la solida roccia.

Stritolare (Str): Una creatura dotata di questo attacco speciale può schiacciare un avversario infliggendo danni contundenti dopo aver effettuato con successo una prova di lotta. L'ammontare dei danni inferti viene specificato nella descrizione della creatura. Se la creatura dispone anche della capacità afferrare migliorato (vedi pagina 305), infligge danni da stritolamento oltre ai danni inferti dall'arma usata per afferrare.

Taglia: Le nove categorie di taglia sono (in ordine crescente) Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontica e Colossale. La taglia di una creatura fornisce un modificatore alla sua Classe Armatura e bonus di attacco, un modificatore alle prove di lotta che compie e un modificatore alle prove di Nascondersi. La Tabella 7-1: "Taglie delle creature" fornisce un riassunto degli attributi che si applicano ad ogni categoria di taglia.

Telepatia (Sop): Una creatura con questa capacità può comunicare telepaticamente con un'altra creatura entro un certo raggio di azione (specificato nella scheda della creatura, di solito 30 metri) che possieda un linguaggio. È possibile rivolgersi telepaticamente a più creature alla volta, sebbene mantenere una conversazione telepatica è altrettanto difficile quanto parlare e ascoltare contemporaneamente più persone alle volte.

Alcune creature (come gli pseudodraghi) possiedono una forma limitata di telepatia, mentre altre (come la regina formian) hanno delle capacità più potenti.

Tesoro: Questa voce della descrizione del mostro descrive quanta ricchezza possieda. (Vedi pagine 52-56 della *Guida del* DUNGEON MASTER per i dettagli sui tesori, in particolare le Tabelle 3-5 fino a 3-8). Nella maggior parte dei casi una creatura tiene nella sua dimora o tana le cose preziose e non ha tesori mentre è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono potenti tesori trasportabili (come oggetti magici) tendono a portarli e utilizzarli, lasciando a casa le cose ingombranti.

I tesori possono comprendere monete, beni e oggetti. Le creature ne possiedono un ammontare variabile di ciascun tipo, come mostrato di seguito.

Standard: Riferirsi alla Tabella 3-5 della *Guida del Dungeon Master* e ti-

rare d% una volta per ogni tipo di tesoro (Monete, Beni, Oggetti) sulla sezione "Livello" della tabella che corrisponde al Grado di Sfida della creatura (per gruppi di creature, utilizzare invece il Livello di Incontro dell'incontro).

Alcune creature hanno il doppio, il triplo o addirittura il quadruplo del tesoro standard; in questi casi, tirare per ciascun tipo di tesoro due, tre o quattro volte.

Nessuno: La creatura non colleziona tesori.

Non standard: Alcune creature hanno peculiarità o abitudini che influenzano il tipo di tesori che raccolgono. Queste creature utilizzano le stesse tabelle dei tesori, ma con dei modificatori speciali.

Monete frazionali: Tirare sulla colonna "Monete" nella sezione corrispondente al Grado di Sfida della creatura, ma dividere il risultato per quanto indicato.

% Beni od oggetti: La creatura ha solo alcune volte beni o oggetti. Prima di controllare la presenza di beni od oggetti, tirare d% contro la percentuale fornita. Con un successo, compiere un normale tiro sulla colonna "Beni" od "Oggetti" (che potrebbe comunque fornire nessun oggetto o bene).

Doppio dei beni od oggetti: Tirare due volte sulle colonne appropriate di "Beni" od "Oggetti".

Note tra parentesi: Alcune voci per beni o oggetti comprendono note che limitano i tipi di tesoro che una creatura raccoglie.

Quando una nota comprende la parola "nessuno", significa che la creatura non colleziona o raccoglie quel tipo di tesori. Se un tiro casuale genera questo risultato, considerare il risultato come "nessuno". Ad esempio, se la voce "oggetti" di una creatura indica "nessuno infiammabile", e un tiro casuale genera una pergamena, allora la creatura non ha nessun oggetto (la pergamena si è bruciata, o la creatura l'ha abbandonata).

Quando una creatura comprende la parola "solo", la creatura farà di tutto per collezionare tesori del tipo indicato. Se una voce per i beni indica "solo gemme", tirare sulla colonna dei "Beni" appropriata e trattare qualsiasi risultato "arte" come "gemme".

A volte sarà necessario tirare nuovamente finché non compare il giusto tipo di oggetto. Ad esempio, se la voce oggetti di una creatura indica "solo non infiammabili", tirare normalmente sulla colonna "Oggetti" appropriata. Se si ottiene un oggetto infiammabile, tirare nuovamente sulla stessa porzione della tabella finché non se ne ottiene uno non infiammabile. Se la tabella su cui si è tirato contiene solo oggetti infiammabili, tornare indietro di un passo e tirare ancora finché non si ottiene una tabella in grado di fornire un oggetto appropriato.

Tipo aberrazione: Un'aberrazione è una creatura dotata di un'anatomia inconsueta, strane caratteristiche, una mentalità aliena o di una qualsiasi combinazione di questi tre elementi.

Privilegi: Un'aberrazione possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza sulla Volontà.

– Punti abilità pari a (2+ modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un'aberrazione possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Competente nelle armi naturali. Se l'aberrazione ha una forma grossomodo umanoide, è competente in tutte le armi semplici e in qualsiasi arma di cui venga specificato l'uso.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) specificata come indossata nella sua descrizione, nonché nei tipi di armatura più leggeri di quella. Quelle aberrazioni la cui descrizione non riporta alcuna armatura indossata non sono competenti nelle armature. Le aberrazioni sono competenti negli scudi se sono competenti in un qualsiasi tipo di armatura.

– Le aberrazioni mangiano, dormono e respirano.

Tipo animale: Un animale è una creatura vivente, non umana, solitamente vertebrata, priva di capacità magiche e senza alcuna propensione innata verso un linguaggio o una cultura.

Privilegi: Un animale possiede i seguenti privilegi (a meno che la descrizione della creatura non specifichi diversamente).

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza su Tempra e Volontà (alcuni animali hanno tiri salvezza diversi).

– Punti abilità pari a (2+ modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un animale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Punteggio di Intelligenza pari a 1 o 2 (nessuna creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3 può essere un animale).

– Visione crepuscolare.

– Allineamento: Sempre neutrale.

– Tesoro: Nessuno.

– Competente soltanto nelle armi naturali. Un erbivoro inadatto al combattimento usa le sue armi naturali come attacco secondario. Tali attacchi vengono effettuati con una penalità di -5 ai tiri per colpire della creatura, e l'animale riceve soltanto 1/2 del suo modificatore di Forza da sommare ai danni.

– Nessuna competenza nelle armature, a meno che non sia stato addestrato per la guerra.

– Gli animali mangiano, dormono e respirano.

Tipo bestia magica: Le bestie magiche sono simili agli animali ma hanno un punteggio di Intelligenza superiore a 2. Le bestie magiche di solito hanno capacità soprannaturali o straordinarie, altre volte hanno semplicemente aspetto o abitudini bizzarre.

Privilegi: Una bestia magica possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 10 facce.

– Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

– Buoni tiri salvezza su Tempra e Riflessi.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Una bestia magica possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Competente solo con le sue armi naturali.

– Competente in nessuna armatura.

– Le bestie magiche mangiano, dormono e respirano.

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

TABELLA 7-1: TAGLIE DELLE CREATURE

Categoria di taglia	Modificatore CA/Attacco	Modificatore di lotta	Modificatore di Nascondersi	Dimensione*	Peso**	Spazio (in quadretti)	Portata (altezza) (in quadretti)	Portata (lunghezza) (in quadretti)
Piccolissima	+8	-16	+16	15 cm o meno	60 g o meno	15 cm (1/100)	0 m (0)	-
Minuta	+4	-12	+12	15 cm - 30 cm	60 g - 0,5 kg	30 cm (1/25)	0 m (0)	-
Minuscola	+2	-8	+8	30 cm - 60 cm	0,5 kg - 4 kg	75 cm (1/4)	0 m (0)	-
Piccola	+1	-4	+4	60 cm - 1,2 m	4 kg - 30 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	-
Media	+0	+0	+0	1,2 m - 2,4 m	30 kg - 250 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	1,5 m (1)
Grande	-1	+4	-4	2,4 m - 4,8 m	250 kg - 2 t	3 m (2 x 2)	3 m (2)	1,5 m (1)
Enorme	-2	+8	-8	4,8 m - 9,6 m	2 t - 16 t	4,5 m (3 x 3)	4,5 m (3)	3 m (2)
Mastodontica	-4	+12	-12	9,6 m - 19,2 m	16 t - 125 t	6 m (4 x 4)	6 m (4)	4,5 m (3)
Colossale	-8	+16	-16	19,2 m o più	125 t o più	9 m + (6 x 6+)	9 m + (6+)	6 m+ (4+)

*Altezza di un bipede; lunghezza del corpo di un quadrupede (da muso a base della coda).

**Assumere che la creatura sia all'incirca densa quanto un animale. Una creatura fatta di pietra peserà considerevolmente di più. Una creatura gassosa peserà molto di meno.

Privilegi: Un costrutto possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 10 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Nessun tiro salvezza buono.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il costrutto è dotato di un punteggio di Intelligenza. Tuttavia, la maggior parte dei costrutti è priva di intelligenza e non acquisisce né punti abilità né talenti.

Tratti: Un costrutto possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Nessun punteggio di Costituzione.

– Visione crepuscolare.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti al morale)

– Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte ed effetti necromantici.

– Non può guarire dai danni di per sé, ma spesso può essere riparato se sottoposto a un certo tipo di effetto (vedi la descrizione della creatura per i dettagli) o attraverso l'uso del talento Creare Costrutti (vedi Capitolo 6). Un costrutto dotato della capacità speciale guarigione rapida riceve comunque i benefici di quella capacità.

– Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaustione o risucchi di energia.

– Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che l'effetto non funzioni anche su oggetti, o sia innocuo).

– Non rischia la morte per danno massiccio (vedi pagina 145 del *Manuale del Giocatore*). Viene immediatamente distrutto se scende a 0 o meno punti ferita.

– Dal momento che non è mai stato vivo, un costrutto non può essere rianimato o fatto risorgere.

– Dal momento che il suo corpo è una massa di materia inerte, un costrutto è assai difficile da distruggere. Acquisisce punti ferita in base alla taglia, come mostrato nella tabella sottostante.

Taglia del costrutto	Punti ferita bonus	Taglia del costrutto	Punti ferita bonus
Piccolissima	-	Grande	30
Minuta	-	Enorme	40
Minuscola	-	Mastodontica	60
Piccola	10	Colossale	80
Media	20		

– Competente soltanto nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma genericamente umanoide, nel qual caso è competente nell'uso delle armi indicate nella sua descrizione.

– Nessuna competenza nelle armature.

– I costrutti non mangiano, non dormono e non respirano.

Tipo drago: Un drago è una creatura rettiloide, solitamente alata, dotata di capacità magiche o inconsuete.

Privilegi: Un drago possiede i seguenti privilegi (a meno che la descrizione della creatura non specifichi diversamente).

– Dadi Vita a 12 facce.

– Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

– Buoni tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

– Punti abilità pari a (6+ modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un drago possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

– Immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.

– Competente nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma umanoide (o in grado di assumere forma umanoide), nel qual caso è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armi indicate nella sua descrizione.

– Nessuna competenza nelle armature.

– I draghi mangiano, dormono e respirano.

Tipo elementale: Un elementale è un essere composto di uno dei quattro elementi classici: acqua, aria, fuoco o terra.

Privilegi: Un elementale possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– I tiri salvezza buoni dipendono dall'elemento: Tempra (acqua, terra) o Riflessi (aria, fuoco).

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un elementale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento.

– Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

– A differenza della maggior parte delle creature viventi, la natura di un elementale non è duplice: il suo corpo e la sua anima sono la stessa cosa. Quando un elementale viene ucciso, nessun'anima viene liberata. Quegli incantesimi che restituiscono l'anima a un corpo ucciso, come *rianimare morti, reincarnazione* e *resurrezione* non funzionano su un elementale. È necessario un effetto magico diverso, come *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* per riportare l'elementale in vita.

– Competente solo nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma genericamente umanoide, nel qual caso è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armi menzionate nella sua descrizione.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) specificata come indossata nella sua descrizione, nonché nei tipi di armatura più leggeri di quella. Quegli elementali la cui descrizione non riporta alcuna armatura indossata non sono competenti nelle armature. Gli elementali sono competenti negli scudi se sono competenti in un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli elementali non mangiano, non dormono e non respirano.

Tipo esterno: Un esterno è almeno parzialmente composto dell'essenza (ma non necessariamente del materiale) di un piano diverso dal Piano Materiale. Alcune creature iniziano come qualche altro tipo di creatura e diventano esterni quando raggiungono uno stato superiore (o inferiore) di esistenza spirituale.

Privilegi: Un esterno possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

– Buoni tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

– Punti abilità pari a (8 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un esterno possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– A differenza di molte altre creature viventi, un esterno non ha alcuna duplice natura: corpo e anima formano un'unica cosa. Quando un esterno viene ucciso, non viene liberata alcuna anima. Gli incantesimi che riportano l'anima nel corpo, come *rianimare morti, reincarnazione* e *resurrezione* non funzionano sugli esterni. C'è bisogno di un effetto magico diverso, come *desiderio limitato, desiderio, miracolo* o *resurrezione pura* per riportarlo in vita. Un esterno con il sottotipo nativo (vedi pagina 312) può essere rianimato, reincarnato o risorto come qualsiasi altra creatura vivente.

– Competente in tutte le armi semplici e da guerra e qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e tutti i tipi più leggeri. Gli esterni che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli esterni sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli esterni respirano, ma non necessitano di mangiare o dormire (sebbene possano farlo se lo desiderano). Gli esterni nativi respirano, mangiano e dormono.

Tipo folletto: Un folletto è una creatura con capacità soprannaturali e legami con la natura o qualche altra forza o luogo. I folletti hanno di solito forma umana.

Privilegi: Un folletto ha i seguenti privilegi:

– Dadi Vita a 6 facce.

– Bonus di attacco base pari a 1/2 del totale dei Dadi Vita (come un mago).

– Buoni tiri salvezza su Riflessi e Volontà.
– Punti abilità pari a (6 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.
Tratti: Un folletto possiede i seguenti tratti (a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione della creatura).
– Visione crepuscolare
– Competente in tutte le armi semplici e qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.
– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e con tutti i tipi più leggeri. I folletti che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I folletti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.
– I folletti mangiano, dormono e respirano.

Tipo gigante: Un gigante è una creatura umanoide di forma umana e dalla grande forza, generalmente almeno di taglia Grande.
Privilegi: Un gigante possiede i seguenti privilegi.
– Dadi Vita a 8 facce.
– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
– Buoni tiri salvezza sulla Tempra.
– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.
Tratti: Un gigante possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
– Visione crepuscolare.
– Competente in tutte le armi semplici e da guerra e con le armi naturali.
– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e con tutti i tipi più leggeri. I giganti che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I giganti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.
– I giganti mangiano, dormono e respirano.

Tipo melma: Una melma è una creatura amorfa o mutevole, di solito priva di mente.
Privilegi: Una melma possiede i seguenti privilegi.
– Dadi Vita a 10 facce.
– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
– Nessun tiro salvezza buono.
– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se la melma ha un punteggio di Intelligenza. La maggior parte delle melme sono però prive di mente e quindi non guadagnano né talenti né punti abilità.
Tratti: Una melma possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
– Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza e immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
– Cecità (ma possiede la qualità speciale vista cieca), con immunità agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco basate sulla vista.
– Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento.
– Alcune melme possiedono la capacità di infliggere danni da acido agli oggetti. In questi casi, l'ammontare dei danni è pari a 10 + 1/2 dei DV della melma + il modificatore di Cos della melma per round completo di contatto.
– Ignora i colpi critici o gli attacchi ai fianchi.
– Competente solo con le armi naturali.
– Competente con nessuna armatura.
– Le melme mangiano e respirano, ma non dormono.

Tipo non morto: I non morti sono creature un tempo vive animate da forze spirituali o soprannaturali.
Privilegi: Una creatura non morta possiede i seguenti privilegi.
– Dadi Vita a 12 facce.
– Bonus di attacco base pari a 1/2 del totale dei Dadi Vita (come un mago).
– Buoni tiri salvezza sulla Volontà.
– Punti abilità pari a (4 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il non morto possiede un punteggio di Intelligenza. Molti non morti sono però privi di mente e non guadagnano punti abilità né talenti.
Tratti: Una creatura non morta possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
– Nessun punteggio di Costituzione.
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
– Immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti mortali.
– Ignora i colpi critici, i danni non letali, i risucchi di caratteristica o risucchi di energia. Immune ai danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), così come alla fatica e allo sfinimento.
– Non può curarsi i danni da sola se è priva di Intelligenza, sebbene possa essere curata. L'energia negativa (come gli incantesimi *infliggere*) può curare le creature non morte. La qualità speciale guarigione rapida funziona indipendentemente dal punteggio di Intelligenza della creatura.
– Immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo).
– Usa il modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.
– Non corre il rischio di morire per il danno massiccio, ma quando viene ridotta a 0 punti ferita o meno, viene immediatamente distrutta.
– Ignora gli incantesimi o capacità *rianimare morti* e *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono funzionare sui non morti. Questi incantesimi riportano la creatura non morta alla creatura vivente che era prima di diventare non morta.
– Competente nelle sue armi naturali, tutte le armi semplici e tutte le armi menzionate nella sua scheda.
– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e tutti i tipi più leggeri. I non morti che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I non morti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.
– I non morti non respirano, non mangiano e non dormono.

Tipo parassita: Questo tipo comprende insetti, aracnidi, altri artropodi, vermi e simili invertebrati.
Privilegi: Un parassita possiede i seguenti privilegi.
– Dadi Vita a 8 facce.
– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
– Buoni tiri salvezza sulla Tempra.
– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il parassita possiede un punteggio di Intelligenza. Molti parassiti sono però privi di mente e non guadagnano punti abilità né talenti.
Tratti: Un parassita possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
– Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza e immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
– Scurovisione fino a 18 metri.
– Competente solo nelle sue armi naturali.
– Competente in nessun tipo di armatura.
– I parassiti respirano, mangiano e dormono.

Tipo umanoide: Un umanoide ha di solito due braccia, due gambe e una testa, oppure un torso umano, braccia e una testa. Gli umanoidi hanno poche o nessuna capacità soprannaturale o straordinaria, ma la maggior parte è in grado di parlare e possiede società ben sviluppate. Sono di solito di taglia Piccola o Media. Ogni creatura umanoide ha anche un sottotipo, come elfo, goblinoide o rettile.
Gli umanoidi con 1 Dado Vita mutano le peculiarità del loro Dado Vita umanoide per i privilegi di classe di una classe da PG o PNG. Gli umanoidi di questo tipo vengono presentati come combattenti di 1° livello, che vuol dire possedere capacità di combattimento medie e tiri salvezza scarsi.
Gli umanoidi con più di 1 Dado Vita (ad esempio, gnoll e bugbear)

sono gli unici umanoidi che fanno uso dei privilegi del tipo umanoide.

Privilegi: Un umanoide possiede i seguenti privilegi (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

– Dadi Vita a 8 facce, o per classe del personaggio.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza sui Riflessi (di solito, ma il tiro salvezza buono di un umanoide spesso varia).

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, o per classe del personaggio.

Tratti: Un umanoide possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda del personaggio).

– Competente in tutte le armi semplici, o per classe del personaggio.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare o per classe del personaggio. Se un umanoide non possiede una classe e indossa un'armatura, è competente con quel tipo di armatura e tutti i tipi più leggeri. Gli umanoidi che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli umanoidi sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli umanoidi mangiano, dormono e respirano.

Tipo umanoide mostruoso: Gli umanoidi mostruosi sono simili agli umanoidi, ma con caratteristiche mostruose o animali. Spesso possiedono anche capacità speciali.

Privilegi: Un umanoide mostruoso possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

– Buoni tiri salvezza su Tempra e Volontà.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un umanoide mostruoso possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Competente in tutte le armi semplici e qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e tutti i tipi più leggeri. Gli umanoidi mostruosi che vengono indicati senza aver indosso un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli umanoidi mostruosi sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli umanoidi mostruosi mangiano, dormono e respirano.

Tipo vegetale: Questo tipo comprende le creature vegetali. I vegetali, come quelli che crescono in normali giardini e campi, sono privi di punteggio di Saggezza e Carisma (vedi "Assenza di caratteristiche", pagina 306) e non sono creature, ma oggetti, pur essendo sempre vive.

Privilegi: Una creatura vegetale possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza su Tempra.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se la creatura vegetale possiede un punteggio di Intelligenza. Alcune creature vegetali sono prive di mente e non guadagnano punti abilità né talenti.

Tratti: Una creatura vegetale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Visione crepuscolare.

– Immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

– Immunità al veleno, effetti del sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento.

– Non soggetta ai colpi critici.

– Competente solo nelle sue armi naturali.

– Competente con nessuna armatura.

– I vegetali respirano e mangiano, ma non dormono.

Travolgere (Str): Con un'azione di round completo, una creatura con questo attacco speciale può muoversi fino al doppio della propria velocità e letteralmente passare sopra qualsiasi avversario di almeno una categoria di taglia più piccolo. La creatura stessa deve passare sopra gli avversari sul suo percorso; qualsiasi creatura il cui spazio sia completamente coperto dallo spazio della creatura travolgente è soggetta all'attacco di travolgere.

Se lo spazio di un bersaglio è più grande di 1,5 metri, è considerato travolto solo se la creatura travolgente si sposta su tutti i quadretti che occupa. Se la creatura travolgente si sposta solo su parte dello spazio del bersaglio, il bersaglio può compiere un attacco di opportunità contro la creatura travolgente con una penalità di -4. Una creatura travolgente che termini accidentalmente il suo movimento in uno spazio illegale ritorna all'ultima posizione legale occupata, o la più vicina posizione valida, se ce n'è una più vicina.

Un attacco di travolgere infligge danni contundenti (i danni di schianto della creatura + 1,5 volte il suo modificatore di For). Il testo descrittivo della creatura fornisce l'esatto ammontare.

Le creature travolte possono compiere un attacco di opportunità, ma subiscono una penalità di -4. Se non compiono l'attacco di opportunità possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza contro l'attacco di travolgere di una creatura è 10 + 1/2 dei DV della creatura + il modificatore di For della creatura (la CD esatta viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Una creatura travolgente può infliggere danni travolgenti allo stesso bersaglio solo una volta per round, non importa quante volte il suo movimento la porti a passare sopra di esso.

Veleno (Str): Gli attacchi con il veleno infliggono danni iniziali come danni alle caratteristiche (vedi "Perdita di punteggi di caratteristica", pagina 309) o qualche altro effetto, all'avversario che fallisce un tiro salvezza sulla Tempra. A meno che non sia indicato altrimenti, è necessario compiere un altro tiro salvezza 1 minuto dopo (quale che sia il risultato del primo tiro salvezza) per evitare i danni secondari. Il testo descrittivo della creatura fornisce tutti i dettagli.

Una creatura con un attacco con il veleno è immune al proprio veleno e al veleno di altre creature della sua specie.

La CD del tiro salvezza sulla Tempra contro un attacco con il veleno è 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura avvelenatrice + il modificatore di Cos della creatura avvelenatrice (l'esatta CD viene data nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza riuscito evita (nega) il danno.

Visione crepuscolare (Str): Una creatura con visione crepuscolare può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, luce lunare, luce delle torce e simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantiene inoltre la capacità di distinguere i colori e dettagli anche in queste condizioni.

Vista cieca (Str): Questa capacità è simile alla percezione cieca, ma consente un discernimento maggiore. Utilizzando un senso non visivo come la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato o lo sfruttamento dell'eco, una creatura dotata di vista cieca manovra e combatte bene quanto una creatura dotata di vista. L'invisibilità, l'oscurità e l'occultamento diventano irrilevanti per la creatura, sebbene l'oggetto o la creatura percepiti dalla vista cieca debbano comunque rientrare nella sua linea di effetto. Normalmente la creatura non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare la presenza di creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. A meno che non venga specificato diversamente, la vista cieca è continua e la creatura non ha bisogno di fare nulla per usarla. Alcune forme di vista cieca, tuttavia, devono essere attivate come azione gratuita. In tal caso, questo viene specificato nella descrizione della creatura. Se una creatura deve attivare la sua capacità di vista cieca, ottiene i benefici derivati soltanto durante il suo turno.

Volare (Str o Sop): Una creatura con questa capacità può smettere o riprendere a volare con un'azione gratuita. Se la capacità è soprannaturale, perde efficacia all'interno di un campo anti-magia, e la creatura perde la capacità di volare finché si trova all'interno del campo di anti-magia.

Vulnerabilità all'energia: Alcune creature hanno vulnerabilità ad un certo tipo di energia (tipicamente freddo o fuoco). Simili creature subiscono una volta e mezzo (+50%) i normali danni di questi effetti, che abbiano o meno diritto ad un tiro salvezza, e che lo superino o meno.

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Pipistrello 1/10
Rospo 1/10

Millepiedi mostruoso Minuscolo 1/8
Topo 1/8

Asino 1/6
Corvo 1/6
Lucertola 1/6
Scimmia 1/6

Coboldo 1/4
Donnola 1/4
Gatto 1/4
Gufo 1/4
Millepiedi mostruoso Piccolo 1/4
Pony 1/4
Ragno mostruoso Minuscolo 1/4
Scorpione mostruoso Minuscolo 1/4
Zombi coboldo 1/4

Cane 1/3
Falco 1/3
Goblin 1/3
Topo crudele 1/3
Scarabeo di fuoco gigante 1/3
Scheletro umano guerriero 1/3
Serpente, vipera Minuscola 1/3

Aasimar (stirpeplanare) 1/2
Aquila 1/2
Babbuino 1/2
Elfo (non drow) 1/2
Focena 1/2
Gnomo (non svirfneblin) 1/2
Halfling (qualunque) 1/2
Hobgoblin 1/2
Lavoratore formian 1/2
Locathah 1/2
Marinide 1/2
Millepiedi mostruoso Medio 1/2
Nano (non duergar) 1/2
Oggetto animato Minuscolo 1/2
Orco 1/2
Pony da guerra 1/2
Ragno mostruoso Piccolo 1/2
Scorpione mostruoso Piccolo 1/2
Serpente, vipera Piccola 1/2
Tasso 1/2
Tiefling (stirpeplanare) 1/2
Topo crudele immondo 1/2
Uccello stigeo 1/2
Zombi, uomo comune 1/2

Ape gigante 1
Boleto stridente (fungo) 1
Cammello 1
Cane da galoppo 1
Cavallo da guerra leggero 1
Cavallo leggero 1
Cavallo pesante 1
Elementale Piccolo (qualunque) 1
Elfo drow 1
Formica gigante operaia 1
Ghoul 1
Githyanki 1
Githzerai 1
Gnoll 1
Gnomo svirfneblin 1
Grig (spiritello) 1
Grimlock 1
Iena 1
Krenshar 1
Lemure (diavolo) 1
Lucertoloide 1
Lupo 1
Manta 1
Mantoscuro 1
Millepiedi mostruoso Grande 1
Mulo 1
Nano duergar 1
Nixie (spiritello) 1
Oggetto animato Piccolo 1
Omuncolo 1
Piovra 1
Pseudodrago 1
Ragno mostruoso Medio 1
Scheletro lupo 1
Sciame di ragni 1
Scorpione mostruoso Medio 1
Seppia 1
Serpente, vipera Media 1
Squalo Medio 1
Troglodita 1
Zombi troglodita 1

Arconte lanterna 2
Azer 2
Bisonte 2
Bugbear 2
Cane intermittente 2
Cavallo da guerra pesante 2
Cinghiale 2
Coccodrillo 2
Donnola crudele 2
Dretch (demone) 2
Formica gigante regina 2
Formica gigante soldato 2
Ghepardo 2
Ghiottone 2
Gorilla 2
Imp (diavolo) 2
Ippogrifo 2
Kuo-toa 2
Leopardo 2
Lucertola, varano 2
Lucertola folgorante 2
Millepiedi mostruoso Enorme 2
Oggetto animato Medio 2
Orso nero 2
Pipistrello crudele 2
Quasit (demone) 2
Ragno mostruoso Grande 2
Sahuagin 2
Satiro 2
Scarabeo bombardiere gigante 2
Scheletro orsogufo 2
Sciame di pipistrelli 2
Sciame di topi 2
Serpente, strangolatore 2
Serpente, vipera grande 2
Skum 2
Squalo Grande 2
Strangolatore 2
Tasso crudele 2
Thoqqua 2
Topo mannaro 2
Tritone 2
Vargouille 2
Worg 2
Zombi bugbear 2

Allip 3
Ankheg 3
Aquila gigante 3
Centauro 3
Cockatrice 3
Cubo gelatinoso (melma) 3
Deinonico (dinosauro) 3
Derro 3
Doppelganger 3
Driade 3
Elementale Medio (qualunque) 3
Ettercap 3
Falcofreccia giovane 3
Formian guerriero 3
Fungo fantasma 3
Fungo viola 3
Ghast 3
Gorilla crudele 3
Grick 3
Gufo gigante 3
Liana assassina 3
Leone 3
Lupo crudele 3
Lupo mannaro (licantropo) 3
Mantide religiosa gigante 3
Magmin 3
Mephit (qualunque) 3
Oggetto animato Grande 3
Ogre 3
Ogre merrow 3
Ombra 3
Pegaso 3
Predatore etereo 3
Rugginofago 3
Saccheggiatore etereo 3
Salamandra di fiamme 3
Scheletro troll 3
Sciame di locuste 3
Scorpione mostruoso Grande 3
Segugio infernale 3
Segugio Yeth 3
Serpente, vipera Enorme 3
Tojanida giovane 3
Ululatore 3
Unicorno 3
Vespa gigante 3
Wight 3
Xorn minore 3
Yuan-ti purosangue 3
Zombi ogre 3

Aranea 4
Arconte segugio 4
Arpia 4
Barghest 4
Belva distorcente 4
Cervo volante gigante 4
Cinghiale crudele 4
Cinghiale mannaro 4
Coccodrillo gigante 4
Gargoyle 4
Gatto del mare 4
Ghiottone crudele 4
Grifone 4
Idra a cinque teste 4
Janni (genio) 4
Leone celestiale 4
Melma grigia 4
Mimic 4
Minotauro 4
Orso bruno 4
Orso polare 4
Orsogufo 4
Otyugh 4
Pixie (spiritello) 4
Progenie vampirica 4
Rinoceronte 4
Scheletro chimera 4
Sciame di millepiedi 4
Squalo Enorme 4
Strega marina 4
Tigre 4
Vermeiena 4
Zombi minotauro 4
Zombi viverna 4

Achaierai 5
Ameba paglierina 5
Barghest superiore 5
Basilisco 5
Djinni (genio) 5
Diavolo barbuto (barbazu) 5
Divora-ragni 5
Elementale Grande (qualunque) 5
Falcofreccia adulto 5
Fauce gorgogliante 5
Idra a sei teste 5
Ieracosfinge 5
Incubo 5
Leone crudele 5
Lupo invernale 5
Manticora 5
Manto assassino 5
Mastino ombra 5
Mummia 5
Oggetto animato Enorme 5
Orca 5
Orso mannaro (licantropo) 5
Pixie (con *danza irresistibile di Otto*) (spiritello) 5
Ragno-fase 5
Ragno mostruoso Enorme 5
Rast 5
Ravid 5
Scheletro ettin 5
Serpente strangolatore gigante 5
Strega verde 5
Tigre mannara (licantropo) 5
Tojanida adulto 5
Troll 5
Troll scrag 5
Wraith 5
Yuan-ti mezzosangue 5
Zombi umber hulk 5

Annis (strega) 6
Assimilatore 6
Babau (demone) 6
Belker 6
Bralani (eladrin) 6
Crioidra a cinque teste 6
Cumulo strisciante 6
Diavolo delle catene (kyton) 6
Ettin 6
Fanone (balena) 6
Fuoco fatuo 6
Gauth (beholder) 6

Girallon 6
Idra a sette teste 6
Lamia 6
Megaraptor (dinosauro) 6
Mezzo-drago nero, guerriero umano di 4° livello 6
Millepiedi mostruoso Mastodontico 6
Piroidra a cinque teste 6
Salamandra comune 6
Scheletro megaraptor avanzato 6
Tendriculos 6
Viverna 6
Xill 6
Xorn comune 6
Zombi squartatore grigio 6

Aboleth 7
Bestia del caos 7
Bulette 7
Cacciatore invisibile 7
Capodoglio 7
Chimera 7
Chuul 7
Cinghiale crudele 7
Crioidra a sei teste 7
Criosfinge 7
Dragonne 7
Drider 7
Elasmosauro (dinosauro) 7
Elefante 7
Elementale Enorme (qualunque) 7
Fantasma guerriero umano di 5° livello 7
Formian sorvegliante 7
Gatto infernale (diavolo) 7
Gigante delle colline 7
Golem di carne 7
Idra a otto teste 7
Lillend 7
Medusa 7
Naga acquatica 7
Ninfa 7
Oggetto animato Mastodontico 7
Ogre barbaro 7
Phasm 7
Piroidra a sei teste 7
Protoplasma nero (melma) ... 7
Remorhaz 7
Scheletro gigante delle nuvole . 7
Scorpione mostruoso Enorme . 7
Slaad rosso 7
Spettro 7
Succube (demone) 7
Umber hulk 7
Vampiro guerriero umano di 5° livello 7
Yuan-ti abominio 7

Athach 8
Behir 8
Bodak 8
Crioidra a sette teste 8
Destrachan 8
Djinni nobile (genio) 8
Efreeti (genio) 8
Erinni (diavolo) 8
Falcofreccia anziano 8
Gigante delle pietre 8
Ginosfinge 8
Gorgone 8
Guardiano protettore 8
Idra a nove teste 8
Lammasu 8
Mind flayer 8
Mohrg 8
Naga oscura 8
Ogre magi 8
Ombra maggiore 8
Piovra gigante 8
Piroidra a sette teste 8
Ragno mostruoso Mastodontico 8
Tigre crudele 8
Sciame di vespe infernali 8
Scheletro drago rosso adulto giovane 8
Slaad blu 8
Squartatore grigio 8
Tirannosauro (dinosauro) 8
Treant 8
Xorn anziano 8

Androsfinge 9
Avoral (guardinal) 9
Crioidra a otto teste 9
Delver 9
Diavolo d'ossa (osyluth) 9
Elementale maggiore (qualunque) 9
Gigante del gelo 9
Gigante delle pietre anziano ... 9
Idra a dieci teste 9
Mezzo-immondo chierico umano di 7°livello 9
Millepiedi mostruoso Colossale 9
Naga spirituale 9
Piroidra a otto teste 9
Roc 9
Segugio da guerra di Nessus (segugio infernale) 9
Seppia gigante 9
Slaad verde 9
Squalo crudele 9
Strega notturna 9
Testuggine dragona 9
Tojanida anziano 9
Triceratopo (dinosauro) 9
Vrock (demone) 9
Yrthak 9
Zelekhut (inevitabile) 9

Bebilith (demone) 10
Crioidra a nove teste 10
Couatl 10
Formian capitano 10
Gigante del fuoco 10
Golem d'argilla 10
Idra a undici teste 10
Naga guardiana 10
Piroidra a nove teste 10
Oggetto animato Colossale .. 10
Raksasha 10
Salamandra nobile 10
Scorpione mostruoso Mastodontico 10
Slaad grigio 10

Arpia arciere 11
Cauchemar (incubo) 11
Crioidra a dieci teste 11
Diavolo uncinato (hamatula) . 11
Divoratore 11
Elementale anziano (qualunque) 11
Gigante delle colline cinghiale crudele mannaro (licantropo) 11
Gigante delle nuvole 11
Golem di pietra 11
Hezrou (demone) 11
Idra a dodici teste 11
Mezzo-celestiale paladino umano di 9° livello 11
Mezzo-drago lammasu celestiale 11
Piroidra a dieci teste 11
Ragno mostruoso Colossale .. 11
Recuperatore (demone) 11
Troll cacciatore 11
Wraith del terrore 11

Basilisco superiore abissale .. 12
Belva distorcente capo branco 12
Crioidra a undici teste 12
Fustigatore 12
Kolyarut (inevitabile) 12
Kraken 12
Leonal (guardinal) 12
Piroidra a undici teste 12
Protoplasma nero superiore (melma) 12
Scorpione mostruoso Colossale 12
Verme del gelo 12
Verme purpureo 12

Beholder 13
Corsiere celestiale 13
Crioidra a dodici teste 13
Diavolo del ghiaccio (gelugon) 13
Ghaele (eladrin) 13
Glabrezu (demone) 13
Gigante delle tempeste 13
Golem di ferro 13
Lich mago umano di 11° livello 13
Piroidra a dodici teste 13
Signore delle mummie 13
Slaad della morte 13

Ala notturna (ombra notturna) 14
Arconte tromba 14
Deva astrale (angelo) 14
Nalfeshnee (demone) 14
Umber hulk orripilante 14
Signore dei lupi mannari (licantropo) 14

Marut (inevitabile) 15
Vampiro mezzelfo Mnc 9 / Oda 4 15

Arconte segugio eroe 16
Diavolo cornuto (cornugon) . 16
Gigante notturno (ombra notturna) 16
Golem di pietra superiore 16
Planetar (angelo) 16

Aboleth magi 17
Formian regina 17
Gigante del gelo jarl 17
Marilith (demone) 17
Mind flayer stregone 17

Verme notturno (ombra notturna) 18

Balor (demone) 20
Diavolo della fossa 20
Tarrasque 20

Titano 21

Solar (angelo) 23

GS DEI DRAGHI SECONDO L'ETÀ E IL COLORE

Età	Bianco	Nero	Ottone	Verde	Blu	Rame	Bronzo	Rosso	Argento	Oro
Cucciolo	2	3	3	3	3	3	3	4	4	5
Molto giovane	3	4	4	4	4	5	5	5	5	7
Giovane	4	5	6	5	6	7	7	7	7	9
Adolescente	6	7	8	8	8	9	9	10	10	11
Adulto giovane	8	9	10	11	11	11	12	13	13	14
Adulto	10	11	12	13	14	14	15	15	15	16
Adulto maturo	12	14	15	16	16	16	17	18	18	19
Vecchio	15	16	17	18	18	19	19	20	20	21
Molto vecchio	17	18	19	19	19	20	20	21	21	22
Antico	18	19	20	21	21	22	22	23	23	24
Dragone	19	20	21	22	23	23	23	24	24	25
Grande dragone	21	22	23	24	25	25	25	26	26	27

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche,Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande?
Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

DUNGEONS & DRAGONS®

MINIATURE

Pronti all'azione e all'avventura

Vuoi creare un esercito per una battaglia? Vuoi rendere tridimensionale il mondo del tuo gioco di ruolo? Con queste miniature dipinte in plastica sarà possibile farlo! Devi solo aprire la confezione!

Ogni Set Introduttivo (Entry Pack) contiene 16 miniature già colorate e assemblate con le caratteristiche compatibili con il gioco di ruolo D&D, una griglia di battaglia pieghevole, segnalini per il danno, 8 indicatori di terreno, un d20 e un libretto di istruzioni di 40 pagine per cominciare a giocare subito.

Per continuare la tua collezione di eroi, nemici e mostri, puoi trovare i Set di Espansione (Expansion Pack) contenenti 8 miniature nei migliori negozi.

DUNGEONS & DRAGONS

MANUALE dei MOSTRI v.3.5

6503

Incredibili e spaventosi nemici sono in agguato

di Skip Williams, Jonathan Tweet, e Monte Cook

Incontra un'orda di mostri armata e pronta a combattere contro gli eroi o al loro fianco. In queste pagine completamente illustrate troverai tutte le creature, le statistiche, gli incantesimi e le strategie per sfidare gli eroici personaggi del gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: **www.25edition.it**

Visita il sito web **www.wizards.com/dnd**

ISBN 88-8288-069-9

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master