

ALTRE MARCHE

ARMATURE MAGICHE SPECIFICHE

Assediate dagli orchi e da strani mostri, in lotta per proteggere i propri confini e instaurare una sua identità nazionale, le Marche d'Argento sono un luogo in cui il pericolo è sempre in agguato ed è sempre necessario avere a disposizione della buona magia. Questo web enhancement offre 18 nuovi oggetti magici e nuovi incantesimi per la vostra campagna. Alcuni di questi oggetti sono comunemente usati dagli abitanti delle Marche d'Argento, altri invece sono stati persi da lungo tempo o meglio ancora dimenticati. In aggiunta, presentiamo la tana di Lucefosca, un behir della Valle Fredda famoso per la sua feroce e astuta natura. Per utilizzare questo web enhancement è necessario possedere l'accessorio *Marche d'Argento* di Ed Greenwood e Jason Carl. Questo materiale aggiuntivo è fornito dal sito ufficiale www.25edition.it.

Armatura d'argento della Regina Unicornio: Questa *corazza di maglia elfica*+1 reca un piccolo simbolo di Lurue al centro del petto. Chi la indossa è protetto come se portasse un *talismano anti-veleno*, e in aggiunta può lanciare *cura ferite leggere* tre volte al giorno. Chi la indossa guadagna un bonus di +4 alle prove di abilità basate sul Carisma quando queste vengono effettuate per comunicare con creature di allineamento buono come gli unicorni, i pegasi e le aquile giganti.

L'armatura infligge un livello negativo a qualsiasi creatura non buona che la indossa. Questo livello negativo permane fin tanto che l'armatura è indossata ed è annullato solo quando l'armatura viene rimossa. Il livello negativo non risulta mai come un livello effettivamente perso, tuttavia chi indossa l'armatura non può evitarlo (nemmeno con incantesimi *ristorare*) fintanto che continua a portarla.

LI 5°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite leggere*, *neutralizza veleno*; **Prezzo di mercato:** 23.950 mo; **Costo di creazione:** 14.050 mo + 792 pe.

crediti aggiuntivi

Sviluppo ed editing: Sue Weinlein Cook

Assistente editoriale: Penny Williams

Produzione web: Julia Martin

Sviluppo web: Mark Jindra

Progetto grafico: Robert Campbell, Robert Raper

VERSIONE ITALIANA

Supervisione: Massimo Bianchini

Traduzione: Sonia Grassi

Basato sul gioco originale DUNGEONS & DRAGONS, di Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS, ideata da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkinson.

Visita il sito internet www.25edition.it

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, GREYHAWK, MANUALE DEI MOSTRI, DUNGEON MASTER e FORGOTTEN REALMS sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi e le fattezze dei personaggi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul diritto d'autore vigenti negli Stati Uniti d'America. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni qui contenute è proibito, senza l'esplicito permesso scritto della Wizards of the Coast, Inc.

Questo prodotto è un'opera di finzione. Qualsiasi somiglianza verso individui, organizzazioni, luoghi o eventi reali è puramente casuale.

Questo prodotto Wizards of the Coast non contiene Open Game Content. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20tm System License, consultate www.wizards.com/d20.

© Wizards of the Coast, Inc. tutti i diritti riservati.

ARMI MAGICHE SPECIFICHE

Acceca-orchi: Sotto la guida di Lady Alustriel, le chiese e i maghi delle Marche d'Argento commissionarono un grosso numero di queste *frece+1* decorate con piume distintive e marchi simili ad occhi. Si dice che perforino gli occhi degli orchi con straordinaria frequenza, infliggendo +2d6 danni extra agli orchi. A differenza delle armi ad anatema il loro bonus di potenziamento non apporta un aggiuntivo bonus di +2 contro gli orchi. Dopo l'uso si distruggono, proprio come le frecce normali. Esistono anche proiettili per balestra con questo potere, ma sono meno comuni.

LI 8; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; **Prezzo di mercato:** 167 mo; **Costo di creazione:** 87 mo + 7 pe.

Distruttore notturno: Questa *mazza pesante della distruzione con tocco fantasma+1* è un oggetto sacro alla chiesa del Signore del Mattino, essendo stata impugnata e tramandata da una linea di paladini dell'Ordine dell'Astro. L'oggetto è stato smarrito nel 1344 CV, quando il suo ultimo possessore partì per distruggere un covo di spettri senza mai far ritorno. Alcuni membri del clero credono che quest'oggetto sia il "segno legittimo" del favore di Lathander descritto nell'introduzione ai Mattutini di Rhyester (tempio) nella sezione di Silverymoon nel manuale delle *Marche d'Argento*.

LI 14; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *guarire, spostamento planare*; **Prezzo di mercato:** 32.312 mo; **Costo di creazione:** 16.312 mo + 1.280 pe.

Fratellogrigio: Questa *lancia corta+2*, dallo stile molto antico, è evidentemente un manufatto degli orchi. Sul manico di legno grigio e la sua lama di acciaio opaco sono state incise rune usate dagli orchi, che rappresentano l'assassinio, l'odio e il potere. La lancia infligge +2d6 danni extra ad umani ed elfi. A differenza delle armi ad anatema, il bonus di potenziamento della lancia non apporta un aggiuntivo bonus di +2 contro umani e orchi. Quest'arma è leggendaria fra gli zannuti abitanti del Nord. Nel corso dei secoli numerosi capi tribù hanno cercato nelle rovine e nei luoghi più oscuri per trovarla, poiché i chierici di Gruumsh dicono che l'orco che potrà impugnarla sarà favorito da Colui Che Guarda, e sarà capace di ammassare un'imponente e imbattebbile armata in grado di sopraffare le terre degli umani e degli elfi, riducendoli a meri schiavi.

LI 8; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; **Prezzo di mercato:** 32.302 mo; **Costo di creazione:** 16.302 mo + 1.280 pe.

Frecce lunari di Selune: Recentemente commissionate in gran numero dalla chiesa della Vergine della Luna per combattere il Popolo del Sangue Nero, queste *frecce+1* sono fatte d'argento dalla punta alle piume. Infliggono +2d6 danni extra ai licanthropi malvagi. A differenza delle armi ad anatema il bonus di potenziamento non apporta un aggiuntivo bonus di +2 contro i licanthropi. Dopo l'uso si distruggono, proprio come le frecce normali.

LI 8; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; **Prezzo di mercato:** 167 mo; **Costo di creazione:** 87 mo + 7 pe.

Raggio solare purificatore: Questa *mazza sacra dell'energia luminosa+1* sprigiona luce quando viene impugnata. Alla sua estremità reca tre grandi gemme, una rossa, una arancione, e una gialla luminosa, e su ognuna di esse è stato inciso il simbolo sacro di Lathander. Una volta al giorno la mazza può invocare *luce incandescente*. Quest'arma fu smarrita in una crociata contro le forze di Ghaunadaur, i drow delle melme, e da allora, circa un secolo fa, nessuno l'ha più vista. Alcuni membri del clero credono

che quest'oggetto sia il "segno legittimo" del favore di Lathander descritto nell'introduzione ai Mattutini di Rhyester (tempio) nella sezione di Silverymoon nel manuale delle *Marche d'Argento*.

LI 5; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *luce incandescente, punizione sacra*, il creatore deve essere buono; **Prezzo di mercato:** 28.305 mo; **Costo di creazione:** 14.305 mo + 1.120 pe.

Stella della tempesta: Queste magiche morning star hanno un antico disegno e si pensa siano state create a Netheril. Fatte in acciaio e ricoperto di electrum, queste armi presentano piccole scintille elettriche che si muovono per tutta la lunghezza dell'arma quando questa viene impugnata, non ferendo chi la impugna o chiunque ne venga a contatto. L'arma può invocare una forma più debole dell'incantesimo *catena di fulmini* una volta al giorno all'8° livello dell'incantatore. La maggior parte delle Stelle della Tempesta hanno un bonus di potenziamento +1, ma alcune sono state create con bonus +2, altre perfino +3.

LI 3; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *catena di fulmini*, il livello dell'incantatore che crea l'arma deve essere tre volte superiore al bonus di potenziamento che vuole conferire all'arma; **Prezzo di mercato:** 20.308 mo (+1), 26.308 mo (+2), 36.308 mo (+3); **Costo di creazione:** 10.308 mo + 800 pe (+1), 13.308 mo + 1.040 pe (+2), 18.308 mo + 1.440 pe (+3).

Sterminaorchi: Questa *spada lunga anatema degli orchi+1* fu creata da un giovane mago elfo. Il suo nome elfico significa: "La lama che fa cadere gli orchi come gocce di pioggia nella più dura delle tempeste" ma la maggior parte delle genti la chiama semplicemente col più comune soprannome. La sua elsa è decorata da un motivo di foglie sovrapposte smaltate con marchi bianchi e verdi. Impresso sulla lama, in rame brunito, vi è il disegno di centinaia di lacrime che si intrecciano in una spirale. Se posizionata nella corretta angolazione è possibile leggere il nome della spada fra le lacrime che formano rune Espruar.

LI 8; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; **Prezzo di mercato:** 18.315 mo; **Costo di creazione:** 9.315 mo + 720 pe.

OGGETTI NON MAGICI

Chardalyn: Queste rare pietre nere hanno la capacità naturale di assorbire e rilasciare magia, e le pietre più grandi sono in grado di contenere incantesimi più potenti. È possibile trovarle solo nella zona settentrionale della Costa della Spada, e non richiedono alcuna preparazione magica per funzionare. L'incantatore può lanciare un solo incantesimo per pietra, e quando la pietra si rompe (in genere lanciandola contro una superficie dura) l'incantesimo fuoriesce focalizzandosi nel punto contro cui la pietra si è rotta. Le pietre chardalyn possono mantenere la carica a tempo indeterminato. Non è possibile usare i frammenti di queste pietre per conservare altri incantesimi. I più astuti caricano una chardalyn con un incantesimo *palla di fuoco* e l'attaccano allo scudo o ad un'arma contundente, come una mazza, in modo che la magia fuoriesca quando un nemico colpisce la pietra sullo scudo, o quando la parte della mazza in cui è incastonata la pietra colpisce il bersaglio. Ovviamente è meglio che questo genere di attacco sia pianificato da qualcuno resistente o immune al fuoco. Alcune particolari e rare pietre chardalyn hanno il potere di assorbire il fuoco e l'elettricità magici anche se questi non sono direttamente scagliati contro di esse (riescono ad annullare completamente l'effetto dell'incantesimo e a caricarlo per poi rilasciarlo quando necessario), da molti anni nessuna di queste pietre è stata più trovata. Coloro che ne possiedono se le tengono strette.

Prezzo di mercato: 1.000 mo (fino a incantesimi di 3° livello), 3.500 mo (fino a incantesimi di 6° livello), 8.000 mo (fino a incantesimi di 9° livello).

ANELLI

Anelli messengeri: Ognuno di questi semplici anelli d'argento reca un pezzo di ravenar, ovvero una nera e lucente varietà di tormalina. Sulla pietra sono incisi un occhio e una stella. Ognuno di questi anelli è parte di una collezione; la pietra di ogni anello è un pezzo levigato di una più grande pietra ravenar non raffinata (una tipica collezione di anelli messengeri è composta da 5 a 11 anelli). Una volta ogni dieci giorni chi indossa l'anello può attivare il suo potere, ovvero inviare un corto messaggio ai proprietari degli altri anelli della collezione, come se usasse un incantesimo *inviare* ma a più di un destinatario. I destinatari possono rispondere brevemente, come descritto nell'incantesimo *inviare*. L'anello non può spedire o ricevere messaggi se non è indossato. Non c'è modo per chi indossa l'anello di sapere chi sta indossando gli altri anelli della collezione (per esempio nel caso in cui un anello viene rubato o finisce nelle mani sbagliate), quindi è meglio inviare messaggi segreti in codice o attraverso altri mezzi. In genere questi anelli vengono creati in gruppo e donati a chi vive lontano ma ha la necessità di rimanere in contatto in caso di emergenza. Molti di questi anelli, appartenenti alla stessa collezione, sono stati dati ai maggiordomi delle fortificazioni più importanti che si trovano lungo i confini delle Marche d'Argento, in modo che possano avvertire le città dell'interno in caso di imminenti invasioni.

LI 9; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *inviare, legame telepatico di Rary*, *Prezzo di mercato:* 10.000 mo.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Maschera della rosa: Questa "maschera", fatta di un duro cristallo colore della rosa, ha la forma di un elmo aperto piuttosto che quella di una maschera tradizionale. Sul sopracciglio è inciso il simbolo di Lathander. Chi indossa la maschera guadagna un bonus morale di +4 per salvarsi dagli effetti della paura e un bonus di +4 alla Costituzione. Alcuni membri del clero credono che questo oggetto sia il "segno legittimo" del favore di Lathander descritto nell'introduzione ai Mattutini di Rhyester (tempio) nella sezione di Silvermoon nel manuale delle *Marche d'Argento*.

LI 14; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *guarire, spostamento planare*, *Prezzo di mercato:* 21.000 mo.

Pendente della spada comune: Questo pendente d'acciaio battuto e levigato ha la forma di una spada, o più semplicemente del simbolo sacro di Tempus o di un'altra divinità il cui simbolo comunque sia una spada. A comando esso può trasformarsi in una straordinaria spada lunga e, sempre a comando, riprendere la forma del pendente. Questi pendenti sono utili a coloro che devono viaggiare in aree pericolose ma non vogliono rischiare di mettere in mostra le armi. Alcuni di questi oggetti sono disegnati in modo da sembrare simili a spille invece che ad amuleti, altri ancora possono trasformarsi in armi differenti dalla spada lunga.

LI 5; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto*, *Prezzo di mercato:* 1.315 mo; *Costo di creazione* 802 mo + 40 pe.

Pendente della spada superiore: È come il pendente della spada comune, ma l'oggetto si trasforma in una spada lunga+1.

LI 5; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto*, *Prezzo di mercato:* 4.315 mo; *Costo di creazione* 2.315 mo + 160 pe.

Teschio del gargoyle di Klen: Creato dallo stregone Klen quando decise di investigare sulla roccaforte del Passo Maledetto infestata dai gargoyle, questo teschio simile alla testa di un gargoyle è rico-

perto da uno spesso strato di resina bluastrea trasparente (un tratto comune a molti degli oggetti creati da Klen). Quando il proprietario lo tiene in mano e si concentra sull'oggetto, esso individua i gargoyle entro 18 metri diventando innaturalmente freddo al tocco.

LI 3; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *localizza creature*, *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Tomo dei dodici sigilli: Questo strano libro è composto da una copertina fatta in pelle di drago rosso e da dodici pagine di spesso cuoio nero; ad ogni pagina del libro è attaccato un disco metallico su cui è incisa una runa, simile ai sigilli sulle urne, porte o cassetti. Sebbene originariamente tutti e dodici i sigilli fossero d'oro scintillante, attualmente sette sono opachi, di piombo carbonizzato, senza più magia.

Ogni sigillo contiene un incantesimo di evocazione legato ad una particolare creatura, le rune sui sigilli sono le parole di comando per attivare il sigillo. Quando un sigillo viene attivato evoca la creatura ad esso legata, la quale rimarrà a disposizione per 17 round come se fosse stato evocato da un incantesimo *evoca mostri*. Una volta usato il sigillo d'oro diventa di piombo e perde il suo potere.

Sebbene questo tomo sia stato rinvenuto in un solo esemplare, è possibile che ne esistano altri simili, con copertine differenti e ai quali sono vincolati altre creature. Alcune versioni potrebbero contenere anche semplici pagine di incantesimi o mappe per antichi tesori.

I rimanenti cinque sigilli attivi dell'unico tomo ritrovato evocano le seguenti creature: elementale dell'aria enorme, elementale del fuoco grande, elementale della terra enorme, fauci gorgoglianti, janni.

LI 17; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Prolungati, *evoca mostri V*, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*, *evoca mostri VIII*, *Prezzo di mercato:* 25.500 mo.

INCANTESIMI

Favore di Yathagera

Trasmutazione

Livello: Chr 3, Drd 3 (Lurue)

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Un unicorno o un animale equino

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantesimo conferisce alle creature colpite grandi ali piumate simili a quelle dei pegasi, permettendogli di volare alla velocità di 30 metri (manovrabilità normale). La creatura avverte le ali come fossero realmente parte integrante del suo corpo e le può usare immediatamente. È necessaria una prova di Cavalcare per condurre la creatura come avviene per quelle non volanti (dunque un cavaliere che ha familiarità con i cavalli può condurre cavalli volanti con la stessa facilità di quelli normali).

L'incantesimo prende il nome da quello elfico di Lurue: Yathagera la Regina Alata, signora dei pegasi e degli unicorni di Evermeet.

Lancia dell'alicorno

Invocazione [Forza]

Livello: Chr 2, Drd 2 (Lurue)

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Corno di forza

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Si

L'incantatore crea un corno di forza sulla sua fronte, simile nella forma e nella grandezza a quello di un unicorno. Per tutta la durata dell'incantesimo egli può scagliare il corno contro un singolo bersaglio con un'azione gratuita. Per colpire il bersaglio è necessario eseguire con successo un attacco di contatto. Se il corno colpisce si distrugge infliggendo alla creatura bersaglio 3d6 danni da forza, pervadendolo di una luminescenza argentea per il resto della durata dell'incantesimo. Se il corno non colpisce, l'incantesimo si dissolve.

Stendardo di Alustriel

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Stendardo e suono di tromba o corno illusori

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà dubita (interagendo)

Resistenza agli incantesimi: No

Uno dei primi incantesimi creati da Alustriel, questa illusione è circolata fra gli incantatori arcani di Silvermoon e fra altri ancora al di là della città. Agendo come una forma semplificata di *immagine minore* permette di far apparire uno stendardo (come gli stendardi da battaglia, gli emblemi familiari, o altri oggetti simili) in qualsiasi punto all'interno del raggio di azione, accompagnandolo da fanfare musicali o dal suono di un corno. Lo stendardo può apparire grande o piccolo (fino ad un'area di 3 metri), nuovo o vecchio, pulito o sporco, e con qualsiasi tipo di trama e colore desiderati dall'incantatore, può infine recare qualsivoglia immagine identificativa. Lo stendardo emana luce come se fosse permeato dall'incantesimo *luce*. È possibile muoverlo liberamente all'interno del raggio di azione con una azione equivalente al movimento. Le fanfare o il corno suonano come quelli impiegati nell'accogliere importanti personalità o unità militari, sebbene l'incantesimo sia in grado di riprodurre qualsiasi genere di segnale da corno. In genere gli incantatori usano questo incantesimo per radunare le truppe o dirigere le persone in un particolare luogo, soprattutto la notte quando il suo effetto luminoso diviene più utile.

Componenti materiali: Un corno o una tromba, sia a grandezza naturale che in miniatura.

TANA: LA GOLA DI LUCEFOSCA

La Valle Fredda è un luogo pericoloso pieno di repentini anfratti, molti dei quali abitati da troll e altre malvagie creature. Una di queste gole è l'abitazione di Lucefosca, un imponente behir dalla natura feroce, mente sottile, e una particolare predilezione per la carne di nano e per il loro oro. Lucefosca ha radunato a sé quattro troll dalla mentalità affine alla sua, e con il loro aiuto ha creato una tana abbastanza protetta. Le cinque creature la utilizzano come punto di partenza per i loro agguati ai viaggiatori e agli altri mostri rivali. (Vedi mappa dell'area nella pagina seguente).

La gola è stata scavata da un fiume, il quale nel tempo si è ristretto e diviso in numerosi piccoli ruscelli. Uno di questi ruscelli scorre ancora attraverso la gola anche se, ad intervalli di pochi anni, alterna il suo corso fra due diversi letti. I muri dell'anfratto sono moderatamente irregolari (Scalare CD 25) e si arrampicano dal suolo fino ad un'altezza di 15 metri (fino al livello della terra circostante). Il ruscello, che non è più profondo di 60 cm, attraversa la

gola dalla sua estremità sud-occidentale fino alla sua estremità nord-orientale. Dopo aver percorso un'altra trentina di metri si svuota in un piccolo lago, il quale defluisce attraverso la roccia nel Sottosuolo. Al centro della gola si trova una collina, parte della quale è stata scavata dai mostri per creare una piccola grotta. La gola è costellata da diversi massi, e i troll hanno spostato alcuni dei più piccoli per formare un paio di muretti ai lati dell'ingresso della grotta. Per entrare e uscire velocemente dalla gola i troll hanno scavato una ripida scala, larga 3 metri, all'estremità nord-occidentale e hanno assicurato una grossa e spessa corda alla parete orientale del dirupo. Lucefosca è in grado di scalare alla velocità di 4,5 metri, può quindi scalare qualsiasi parete del dirupo senza bisogno di mezzi artificiali.

I troll e il behir, generalmente, dormono durante il giorno, con un troll di guardia la mattina, e un altro il pomeriggio. Al crepuscolo i troll lasciano la gola per cacciare in gruppo (uno di loro però rimane indietro a guardia del tesoro). Lucefosca caccia da solo, sebbene i mostri caccino nella stessa zona della gola in modo da aiutarsi a vicenda in caso di incontri impegnativi.

A. ENTRATA DELLA GROTTA

In genere il troll di guardia aspetta appena all'interno della grotta, in ascolto di eventuali nemici nelle vicinanze. Lucefosca ha insegnato ai troll ad essere cauti con gli attacchi a distanza (come le palle di fuoco e le armi a soffio), e hanno pertanto imparato a nascondersi bene quando dei nemici sono nelle vicinanze. I troll tengono una ventina di chilogrammi di rocce vicino all'entrata da usare come armi da lancio (+6 in mischia, 1d8+6 danni).

Se il troll di guardia sente o individua degli intrusi avverte gli altri troll (se presenti). Uno degli altri avverte Lucefosca.

➤ **Troll:** 63 pf; vedi *MANUALE DEI MOSTRI*.

B. COVO DEI TROLL

Questa è la zona in cui dormono i troll. Mentre i troll tollerano il sudiciume e il lezzo, Lucefosca preferisce un covo più pulito, pertanto costringe i troll a mantenere il suo giaciglio relativamente netto. Durante il giorno tre troll dormono qui; la notte il covo è vuoto. I troll possiedono un magro tesoro, poiché Lucefosca ne pretende la maggior parte, ma si lamentano poco per questo dal momento che mangiano a volontà.

➤ **Troll (3):** 63 pf ognuno; vedi *MANUALE DEI MOSTRI*.

Tesoro: 320 mo, anello d'argento con due pietre lunari (300 mo).

C. COVO DI LUCEFOSCA

Questa è la zona in cui dorme Lucefosca. Come i draghi, dissemina i suoi tesori per tutto il covo (compresi frammenti di armature corrose dall'acido e armi che in genere fatica a digerire) usandoli come giaciglio. Il tesoro che si trova qui include gli oggetti che pretende dai troll.

Tesoro: 1.740 mo, 4.120 ma, un prezioso crisolito verde intenso (500 mo), due perle (100 mo l'una), un cerchietto per capelli d'oro con quattro piccoli diamanti (1.500 mo), collana d'oro con adornata da undici pietre lunari (300 mo), bardatura di maglia per cavallo con rifiniture d'oro (400 mo), scarabeo d'avorio con cinque agate a forma di occhio di tigre (150 mo), diadema di platino (500 mo), collezione di sei dadi d'avorio (25 mo in totale), ghianda d'argento con uno spinello verde (150 mo), decantatore in argento decorato con numerosi zirconi (1.500 mo), *pozione di cura ferite moderate*.



➤ **Lucefosca:** Behir maggiore; GS 10; bestia magica Enorme (elettricità); DV 18d10+126; pf 225; Iniziativa +5; Vel. 12 m, scalare 4,5 m; CA 18, contatto 7, colto alla sprovvista 17; Att +26 in mischia (2d6+12, morso), +24 in mischia (1d6+6, 6 artigli); Faccia/Portata 3 m per 18 m/3 m; AS Arma a soffio (fulmine), stritolamento (2d8+18), afferrare migliorato, ingoiare; QS non può essere sbilanciato, scurovisione 18 m, immune all'elettricità, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL NM; TS Temp +18, Rifl +12, Vol +10; For 34, Des 13, Cos 25, Int 12, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Nascondersi+9, Osservare+18, Scalare +22; Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro.

Arma a soffio (Sop): Una volta al minuto, Lucefosca può emettere un fulmine alto 1,5 metri, largo 1,5 metri, e lungo 60 metri. La sua arma a soffio infligge 7d6 danni da elettricità (Riflessi CD 26 dimezza).

Stritolamento (Str): Effettuando con successo una prova di lotta, Lucefosca può stritolare avversari di taglia Colossale o più piccoli infliggendo 2d8+18 danni contundenti. Può inoltre usare i suoi artigli contro gli avversari afferrati.

Afferrare migliorato (Str): Se Lucefosca riesce a colpire col suo morso un avversario di taglia Enorme o inferiore, infligge danni normali e cerca di ingaggiare una lotta con un'azione gratuita senza creare le circostanze per un attacco di opportunità (bonus di lotta +42). Se riesce a trattenere la vittima può stritolarla nello stesso round e cercare di ingoiarla nel round successivo. Inoltre Lucefosca ha la capacità di condurre la lotta normalmente, o semplicemente usando le sue mascelle per trattenere l'avversario (penalità di -20 alla prova di lotta, ma Lucefosca non viene considerato in lotta). Ad ogni modo, ogni prova di lotta effettuata con successo nei round successivi gli permette automaticamente di infliggere danni da morso e stritolamento.

Ingoiare (Str): Effettuando una prova di lotta con successo Lucefosca può ingoiare una creatura di taglia Grande o inferiore (bonus di lotta +42), ammesso che l'avversario sia già nelle fauci (Vedi

afferrare migliorato, sopra). Dopo aver ingoiato un avversario, Lucefosca può usare il suo talento Incalzare per mordere e afferrare un altro avversario. All'interno di Lucefosca la vittima subisce 2d8+12 danni da schiacciamento e 8 danni da acido ogni round a causa dei succhi gastrici del behir. Una prova di lotta effettuata con successo permette alla creatura ingoiata di arrampicarsi fuori dallo stomaco e di ritornare fra le fauci di Lucefosca, dove è necessario eseguire con successo un'altra prova di lotta per liberarsi completamente. In alternativa, la creatura ingoiata può tentare di aprirsi una via d'uscita usando artigli o una piccola arma da taglio. Infliggendo un totale di 25 danni allo stomaco (CA 20) si crea un'apertura abbastanza grande da permettere di scappare. Quando una creatura riesce a fuoriuscire, una contrazione muscolare chiude il buco, un'eventuale altra creatura ingoiata deve riaprirsi la strada. Le fauci di Lucefosca possono trattenere 2 creature Grandi, 8 Medie, 16 Piccole, 64 Minuscole, o 256 Minute o più piccole ancora.

Non può essere sbilanciato (Str): Grazie alle sue numerose gambe, Lucefosca è immune agli attacchi per sbilanciare.

Olfatto acuto (Str): Lucefosca è in grado di individuare i nemici in arrivo, fiutare e trovare quelli nascosti attraverso l'olfatto.

La mappa di seguito illustra lo schema della tana di Lucefosca nella gola.

A PROPOSITO DELL'AUTORE

Sean K Reynolds è nato su una città costiera nel sud della California. Game designer professionista dal 1998, è coautore dell'*Ambientazione di Forgotten Realms* e dell'*Atlante di Greyhawk*, così come di altri numerosi manuali. Trascorre il tempo libero leggendo libri e dipingendo miniature. Per maggiori informazioni su di lui, visitate il sito www.seankreynolds.com.

