

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di Faerûn

di James Wyatt

I mostri presentati nel *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* potrebbero apparire in qualsiasi campagna di **Dungeons & Dragons...** e probabilmente lo faranno! Pochi Dungeon Master saranno in grado di resistere al richiamo di mostri come il beholder magi (una classe di prestigio disponibile per i soli beholder!), il doppelganger superiore (che guadagna le memorie dei cervelli mangiati), o il letale drago d'ombra. Questo manuale è particolarmente utile, tuttavia, sia per i giocatori che per i DM in una campagna di **Forgotten Realms**.

Le descrizioni di ogni mostro contengono un paragrafo specifico intitolato "Nei Reami". Queste sezioni forniscono dettagli specifici relativi al Faerûn, il mondo di **Forgotten Realms**: spiega come mai il primo aballin fosse in realtà un druido maledetto da un arcimago di Netheril, in che modo gli alhoon (lich mind flayer) crearono i goblin del Dekanter e come lo zombi della nebbia di Iyachtu Xvim creò gli zombi tiranni della nebbia. Ciascuna descrizione di mostro può diventare lo spunto per un'avventura, aprendo letteralmente un mondo di possibilità per ogni DM. In questo Web Enhancement, disponibile solamente on-line, vengono offerti degli esempi su come sia possibile espandere le descrizioni della sezione "Nei Reami" per utilizzarle in una campagna di **Forgotten Realms**.

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di Faerûn

di James Wyatt

gli ogre delle vette di ghiaccio

In qualsiasi gruppo di giganti, minotauri e ogre caotici malvagi, è possibile trovare dei ghour. Tali creature, infatti interpretano la presenza di un ghour quale segno della benevolenza di Baphomet.

Una tribù di ogre sulle montagne Vette di Ghiaccio, a nord della Cittadella Adbar e ad ovest di Anauroch, adora Baphomet con immensa devozione. Questi ogre sono più grandi e forti dei loro comuni cugini e negli ultimi anni sono stati più attivi che mai. I ranger e i saggi sospettano che la causa di questo incremento di attività sia dovuta alla presenza di un ghour in mezzo a loro...

- dalla voce "Demone, Ghour"

Baphomet è un signore dell'Abisso: una potenza demoniaca quasi divina, riverito da creature come minotauri, ogre e giganti rinnegati. Le mire di questa maligna entità su Faerûn sono sconosciute, ma un incremento delle attività tra i suoi seguaci ha portato alla scoperta del ghour, una creatura demoniaca mai vista prima fino a qualche anno fa su Faerûn. Acora, un chierico di Tyr e attento osservatore delle attività demoniache in Faerûn, sospetta che Baphomet stia cercando di raggiungere lo stato di vera divinità, raccogliendo il nucleo di quelli che diverranno dei veri adoratori, tramite una continua espansione tra le montagne delle Vette di Ghiaccio e Thar.

Come creature di puro caos e malvagità, Baphomet e i suoi servitori non sono propensi alla costruzione di imperi. I ghour, i servitori più leali di Baphomet, invece, guidano piccole bande di forse mezza dozzina di giganti, ogre o minotauri in azioni di saccheggio, distruzione e depredazione. Un singolo ghour può comandare numerose bande del genere, utilizzando la sua capacità di *teletrasporto senza errore* COR per comparire in diversi luoghi contemporaneamente, fornendo l'autorità necessaria e lasciando le bande per proprio conto a fare quello che sanno fare meglio.

Khurgroth non è un ghour eccezionale e neppure uno dei servitori preferiti di Baphomet. Egli svolge però il suo lavoro con efficacia, e ha ispirato molteplici carneficine tra diversi gruppi di ogre delle montagne Vette di Ghiaccio. Questi ogre venerano Baphomet senza capire che egli non è (ancora) una vera divinità, e gli sciamani (adepti) tra le loro fila riescono a compiere magie tramite atti di pura fede. La loro devozione, unita agli esempi ispiratori di Khurgroth, li porta ad uno stato di pura furia sanguinaria che chiamano la Danza di Sangue. Questi ogre non sono altro che barbari di 1° livello con la normale capacità Ira della loro classe, ma vedono quest'ira come indotta da ispirazione divina, una benedizione di Baphomet per concedergli la vittoria sui loro nemici.

serie di avventure suggerite

Queste bande di ogre barbari e il loro demoniaco capo pongono una seria minaccia alla popolazione delle Marche d'Argento, in particolare nelle distese nordiche intorno a Cittadella Adbar. Una intera mini-campagna potrebbe essere strutturata intorno al tentativo dei personaggi giocanti di proteggere carovane e altri viaggiatori della cittadella dagli assalti degli ogre, portando infine alla scoperta del ghour responsabile. Un simile arco di avventure potrebbe essere strutturato così:

- Prima di iniziare l'avventura, introducete ai PG di basso livello (3° - 5°) gli ogre delle Vette di Ghiaccio in piccolo numero: un singolo ogre al 3° livello, un paio al 5° livello. Dovrebbero sembrare dei normali incontri casuali nelle terre selvagge. Risparmiate per dopo l'ogre sciamano.
- Cominciate l'arco di avventure attorno al 7° livello. Mentre i PG viaggiano da o per Cittadella Adbar durante qualche importante missione, vengono attaccati da una potente forza di ogre delle Vette

di Ghiaccio (utilizzate abbastanza ogre tipici, ogre avanzati e sciamani per un Livello di Incontro di almeno 2 livelli più alto del livello medio dei PG). Gli ogre non sono banditi; Khurgroth li ha mandati a compiere saccheggi per dimostrare la propria forza. Se il gruppo comprende uno sciamano, si tratterà della prima volta che i PG incontreranno il simbolo sacro di Baphomet.

- Una volta che i PG saranno arrivati alla loro destinazione, udranno dei combattenti nanici di Cittadella Adbar che raccontano delle storie, riguardanti assalti da parte di grandi ogre che combattono con incredibile ferocia. Uno dei nani (Kurel, una chierica di Moradin) chiederà se qualcuno ha visto il simbolo di Baphomet tra gli ogre. Nessuno dei nani lo ha fatto, ma Kurel ascolterà con piacere la storia dei PG se avessero voglia di narrarla. Se lo fanno, Kurel identificherà il simbolo come quello del signore abissale, ed esprimerà la sua preoccupazione sul fatto che questi continui assalti abbiano a che fare con la venerazione di Baphomet. Offrirà una grossa ricompensa (un prezioso oggetto magico) per avere informazioni sull'organizzazione degli ogre. Se il gruppo dei PG comprende un nano legale buono, darà a quel personaggio un'arma incantata (possibilmente un'ascia da guerra nanica sacra, ma appropriata alle capacità e il livello del personaggio) da usare in battaglia contro gli ogre.
- Quando i PG andranno a cercare gli ogre, fate trascorrere un po' di tempo prima che li trovino. Le montagne del Nord sono pericolose e la compagnia potrebbe affrontare diversi incontri scollegati prima di incappare in un altro gruppo di predoni ogre. (Un paio di peryton, un gigante della nebbia o una squadra di dragonidi potrebbero fungere da appropriati incontri "casuali" estratti da *I Mostri di Faerûn*). Quando finalmente incontreranno altri ogre, i nemici dovrebbero essere un gruppo più piccolo, all'incirca dello stesso LI del livello medio dei PG. Questo gruppo (che non ha ordine di attaccare viaggiatori e che ha già udito della sconfitta del gruppo più grande da parte dei PG) cercherà di fuggire e trovare rinforzi. (Idealmente questa fase della serie di avventure dovrebbe portare i personaggi fino all'8° o addirittura al 9° livello).
- Dovendo affrontare sempre più assalti e un comportamento sorprendentemente organizzato, i PG dovranno seguire gli ogre fino alle Vette di Ghiaccio, una regione infestata da ogni tipo di gigante. Se i personaggi rimangono concentrati sulla propria missione, potrebbero riuscire ad ottenere informazioni sugli ogre dai giganti delle colline, apprendendo che l'aggressività degli ogre non è diretta solo contro la gente delle Marche d'Argento: sono arrivati addirittura ad attaccare i giganti. Se i personaggi decidessero di combattere tutto ciò che incontrano, dovranno affrontare delle difficili battaglie contro giganti delle colline e possibilmente anche delle pietre, nessuno dei quali è devoto a Baphomet (ma di cui tutti conoscono l'esistenza). A parte i giganti, i personaggi incontreranno una gran quantità di ogre delle Vette di Ghiaccio: nascosti in piccole grotte, in bande di mezza dozzina e così via. Queste grotte contengono immagini di Baphomet rozzamente dipinte sulle pareti, oltre che immagini di un'altra figura: un enorme ogre cornuto. In alcuni dipinti l'ogre cornuto (Khurgroth) è raffigurato in cima ad un profondo crepaccio, mentre presiede dei sacrifici a Baphomet (raffigurato come un'ombra che aleggia sopra il suo servitore demoniaco), mentre vapori nocivi (dipinti in giallo e verde) sorgono dalle sue profondità.
- Come apice della serie di avventure, i PG raggiungono il Cupo Crepaccio (come è chiamato dagli ogre) e affrontano Khurgroth e i suoi servitori in casa loro. Il demone e gli ogre utilizzeranno la loro conoscenza del territorio a proprio vantaggio, fornendo una terribile sfida finale per i personaggi.

linee guida per gli incontri

Gli ogre delle Vette di Ghiaccio incontrati in piccole quantità sono avversari adatti a personaggi di basso livello. In gran numero, però, possono eliminare con facilità anche personaggi di alto livello. Consultare la lista seguente per gli incontri suggeriti per le compagnie di PG ai vari livelli. Seguono i blocchi di statistiche per tipici ogre delle Vette di Ghiaccio (barbari di 1° livello), ogre delle Vette di Ghiaccio avanzati (barbari di 5° livello), e sciamani ogre (adepti di 4° livello).

LI 3: un ogre delle Vette di Ghiaccio

LI 5: due ogre delle Vette di Ghiaccio o uno sciamano

LI 7: quattro ogre delle Vette di Ghiaccio, o un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio, o due ogre delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 8: quattro ogre delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano, o un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 9: due ogre avanzati delle Vette di Ghiaccio, o quattro ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio, o due ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 10: sei ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 13: Khurgroth più sei ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

Khurgroth, Ghour: pf 120, *I Mostri di Faerûn*, pagina 28.

Tipico Ogro delle Vette di Ghiaccio, Bbr1: GS 3; gigante Grande, DV 4d8+12 (ogre) più 1d12+3 (barbaro); pf 40; Iniz +1; Vel 12 m; CA 18 (colto alla sprovvista 17, contatto 10) [-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +3 pelle]; Att +11 in mischia (2d6+10 randello grande Enorme) o +4 a distanza (2d6+7, lancia lunga Enorme); Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AS Danza di Sangue (Ira) 1 volta al giorno; AL CM; TS Temp +9, Rifl +2, Vol +2; For 25, Des 12, Cos 17, Int 8, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +3, Scalare +8; Arma Focalizzata (randello grande).

Danza di sangue (Ira) (Str): Quando preda dell'ira, gli ogre delle Vette di Ghiaccio ottengono +10 pf; CA 16, TS Temp +11, Vol +4; Att +13 in mischia (2d6+13, randello grande Enorme); For 29, Cos 21.

Ogre Avanzato delle Vette di Ghiaccio, Bbr1: GS 7; gigante Grande, DV 4d8+16 (ogre) più 5d12+20 (barbaro); pf 87; Iniz +1; Vel 12 m; CA 20 (colto alla sprovvista 20, contatto 10) [-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +5 corazza di piastre]; Att +16/+11 in mischia (2d6+11 randello grande Enorme+1) o +8 a distanza (2d6+7, lancia lunga Enorme);

Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AS Danza di Sangue (Ira) 2 volte al giorno; QS Schivare prodigioso (Bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi); AL CM; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +4; For 25, Des 12, Cos 18, Int 8, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Osservare +7, Scalare +14; Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Sensi Acuti.

Danza di Sangue (Ira) (Str): Quando preda dell'ira, gli ogre delle Vette di Ghiaccio ottengono +18 pf; CA 16, TS Temp +14, Vol +5; Att +18 in mischia (2d6+14, randello grande Enorme+1); For 29, Cos 22.

Proprietà: Corazza di piastre Grande, randello grande Enorme+1, pelle d'orso mantello di resistenza+1, pozione di forza straordinaria, 290 mo.

Tipico Sciamano delle Vette di Ghiaccio, Ogro Adp4: GS 5; gigante Grande, DV 4d8+8 (ogre) più 4d6+8 (adepto); pf 48; Iniz -1; Vel 9 m; CA 16 (colto alla sprovvista 16, contatto 8) [-1 taglia, -1 Des, +5 naturale, +3 pelle]; Att +8 in mischia (2d6+4 randello grande Enorme) o +3 a distanza (2d6+3, lancia lunga Enorme); Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AL CM; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +7; For 17, Des 8, Cos 15, Int 10, Sag 15, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +10, Osservare +5, Scalare +2; Arma Focalizzata (randello grande), Incantesimi in Combattimento.

Proprietà: Randello grande enorme, lancia lunga enorme, armatura di pelle enorme, pergamena con pelle di pietra (deve effettuare una prova di livello di incantatore con CD 8 per usarla), simbolo sacro di legno di Baphomet (un labirinto con sopra impressa la testa di un toro con gli occhi rossi).

Incantesimi preparati (3/3/1; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico, suono fantasma; 1° - foschia occultante, incuti paura, sonno; 2° - vedere invisibilità.

Traduzione di Michele Bonelli di Salci

Revisione di Massimo Bianchini

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di Faerûn

di James Wyatt

Tempo di colonizzazione

Un'intera città alveare di scorpoidi ha usato un rituale di tre anni per trasportarsi nel Sottosuolo sotto alla nazione di Amn. I tlincallis hanno preso possesso della regione originariamente dominata dal regno nanico di Xothaerin. L'unica resistenza degna di nota è venuta dalle creature elementali del fuoco (salamandre, efreet e altre) che avevano popolato le frange meridionali del regno nanico in rovina. I tlincallis cacciarono gli esseri del fuoco e ora stanno mandando gruppi di esploratori per tutto il resto del Sottosuolo, alla ricerca di altre aree libere per una nuova colonizzazione.

- dalla voce "Scorpioide"

È ovviamente possibile creare una serie di avventure attorno ai tentativi degli scorpoidi di fondare una nuova città, in una diversa regione del Sottosuolo, forse nei pressi dell'infame città drow di Menzoberranzan oppure nel grandioso dungeon di Sottomonte, sotto l'affaccendata metropoli di superficie di Waterdeep.

Un simile tentativo causerebbe sicuramente un conflitto tra gli scorpoidi e gli altri abitanti del Sottosuolo, che potrebbe avere ripercussioni su larga scala. D'altro canto, il tentativo degli scorpoidi di trovare nuove aree da colonizzare potrebbe fornire anche lo sfondo per un singolo incontro. Per esempio la ranger scorpioide Tikkir, con i suoi insoliti schiavi, offre un intrigante incontro in qualsiasi regione del Sottosuolo. Questo scenario ha un Livello di Incontro 10, ma gruppi di livello più basso potrebbero riuscire a trattare con Tikkir e i suoi compagni tramite la diplomazia invece che il combattimento.

Tikkir, scorpioide femmina Rgr5: GS 9; Umanoide mostruoso Grande; DV 4d8+12 (scorpioide) più 5d10+15 (ranger); pf 76; Iniz. +9; Vel. 6 m; CA 25 (colto alla sprovvista 20, contatto 15) [-1 taglia, +5 Des, +4 naturale, +6 corazza di piastre magica, +1 anello di protezione]; Att +15/+10 in mischia (2d6+5, catena chiodata Enorme), +8 in mischia (1d8+2 e veleno, pungiglione); AS Veleno, nemico prescelto (aberrazioni +2, drow +1); QS Senso tellurico, antro magico; Faccia 1,5 m per 3 m; Portata 1,5 m (3 m con pungiglione e catena chiodata); AL NM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +6; For 20, Des 20, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +11, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +10, Osservare +5; Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Seguire Tracce.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 17); danno iniziale e secondario 1d6 danni di Forza temporanei.

Nemici prescelti (Str): Guadagna il bonus sopraelencato per il danno dell'arma, per Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare.

Senso tellurico (Str): Percepisce la posizione di ogni cosa in contatto col terreno nel raggio di 18 metri.

Antro magico (Sop): Si muove di 6 metri in alto o in basso perpendicolarmente passando attraverso almeno 30 cm di terra. Subisce 1d3 danni per ogni 1,5 m di terra (arrotondato per eccesso).

Proprietà: Corazza di piastre Grande+1, catena chiodata Enorme+2, anello di protezione+1, collana delle palle di fuoco (tipo II), pozione di invisibilità, 50 mo.

Incantesimi preparati (1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1° - zanna magica.

Durgin e Drom, Salamandre Medie: pf 43, 40; *Manuale dei Mostri* pagina 153.

Melphis, Mephit del Fuoco: pf 14, *Manuale dei Mostri* pagina 126.

Tikkir è un'esploratrice indipendente e dalla forte volontà che appartiene al popolo degli scorpoidi. A lei in realtà non interessa la compagnia della sua gente e preferisce la solitudine dei chilometri di caverne sotterranee che chiama casa. Parla poco dato che incontra di rado creature con cui pensa ne valga la pena farlo, e così ha perso l'abitudine. I suoi focosi compagni rispondono a silenziosi gesti della mano e hanno imparato a prevedere molte delle sue richieste.

Tikkir è sempre accompagnata da tre creature che tecnicamente sono sue schiave, anche se c'è poco spazio per una relazione padrone-schiavo nelle pericolose lande del Sottosuolo. Tutte creature di fuoco, questi schiavi erano prima abitanti della distrutta Xothaerin, conquistata dagli scorpoidi quando invasero la regione. Sono schiavi e servono Tikkir per paura, ma durante gli anni di servizio hanno anche acquistato un grande rispetto di lei. Fanno qualsiasi cosa in loro potere per aiutarla in combattimento e preferirebbero morire al suo fianco che tradirla con i nemici.

Un gruppo di personaggi giocanti potrebbe incontrare Tikkir in qualsiasi parte del Sottosuolo Faerûniano, con prevalenza per l'Amn o il Cormyr orientale. Trascorre la maggior parte del suo tempo lontano da ogni civiltà sotterranea; prova un forte odio per i mind flayer e si tiene alla larga dalle loro città. Le piace poco combattere le pattuglie di drow, però se i PG la incontrassero nel mezzo di una simile schermaglia potrebbero guadagnarsi una buona posizione aiutandola contro gli odiati nemici. Anche se è malvagia può infatti dimostrarsi un valido alleato per gli eroi che stanno combattendo i drow nel Sottosuolo.

Dato che la sua missione non ha niente a che fare con l'uccidere gli avventurieri, Tikkir in genere non si getta in combattimento con gli estranei incontrati per caso. È particolarmente prudente con i gruppi che avvista in zone disabitate del Sottosuolo visto che chi può sopravvivere in un posto così deve essere sicuramente un avversario pericoloso. Di solito preferisce seguire un gruppo cercando di rimanere nascosta (e lasciando i suoi schiavi fiammeggianti nell'accampamento) per capire quello che può delle capacità dei personaggi e della loro missione prima di mostrarsi... nel caso decidesse di farlo. Se i personaggi la dovessero scoprire e affrontare, preferirebbe scappare fino a quando non fosse possibile fronteggiarli con adeguata preparazione. Nonostante sia tutto tranne che socievole, non è impossibile che stringa per breve tempo un'alleanza vantaggiosa, né che abbia remore a tradire (o semplicemente abbandonare) i temporanei alleati quando questi non si dimostrino più utili.

Traduzione: *Andrea Simeoni*

Revisione: *Massimo Bianchini, Michele Bonelli di Salci*