D&D
MONSTER MANUAL
MANUALE DEI MOSTRI
DUNGEONS & DRAGONS
Una schiera di mostri letali
per il più grande gioco di ruolo del mondo

Riconoscimenti

Direttori Creativi D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direttore Sviluppo *Monster Manual*: Christopher Perkins
Sviluppo Blocchi delle Statistiche: Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee
Sviluppo Storie: Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Townshend, James Wyatt
Responsabile Editing: Jeremy Crawford
Editing: Scott Fitzgerald Gray
Produzione: Greg Bilsland

Direttori Artistici: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Design Grafico: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Illustrazione Copertina: Raymond Swanland
Illustrazioni Interne: Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ćeran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

Contributo Aggiuntivo: Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

Manager di Progetto: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein, Anita Williams

Brand e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Basato sul Gioco Originale Creato da
E. Gary Gygax e Dave Arneson,
con Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward e Don Kaye
Sviluppatori Aggiuntivi
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins e Rob Heinsoo

Playtestato da
oltre 175.000 fan di D&D. Grazie!
Consulenza Aggiuntiva di
Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE ITALIA S.R.L.
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Chiara Battistini
Impaginazione: Davide Ruini

TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE
Capo Progetto: Matthew Vaughan
Team di Sviluppo: Kev Brett, Adam Simunovich
Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti

IN COPERTINA

Raymond Swanland illustra l'imboscata tesa dallo Xanathar agli esploratori giunti nelle profondità più oscure di Sottomonte, a dimostrazione che gli interessi del signore del crimine si estendono fino ai meandri più remoti della città di Waterdeep.

Attenzione: Qualsiasi somiglianza tra i mostri descritti in questo volume e i mostri realmente esistenti è puramente casuale. Questo vale soprattutto per i mind flayer, che non esistono nel modo più assoluto, categorico e definitivo, e non manovrano in segreto il team di D&D. C'è veramente bisogno di un avvertimento per dire una cosa del genere? Non dovreste usare il vostro cervello per riflettere su questi pensieri irrazionali. Serve soltanto a rendere la mente ingombra, confusa e sgradevolmente pastosa. I cervelli migliori sono quelli freschi, teneri e poco usati. Avanti, mettete via questo libro e andate a guardare un reality show in TV o qualche filmato di gattini su Internet. Sono davvero divertenti, ultimamente. Non ve ne pentirete. E ve lo diciamo soltanto perché abbiamo a cuore voi e i vostri saporiti, succulenti cervelli da giocatori.

ISBN: 978-1-9456-2542-8
Prima Stampa: Gennaio 2018

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. **Edizione italiana:** Asmodee Italia Srl, Via Martiri di Cervarolo 1/b, 42015 Correggio (RE), ITALY.
Traduzione in lingua italiana © 2018 Wizards of the Coast LLC

Stampato in Lituania

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA

Indice

Introduzione 4
Aarakocra 12
Aboleth 13
Angelo 15
Ankheg 19
Arpia 20
Artiglio Strisciante 21
Azer 22
Banshee 23
Basilisco 24
Behir 25
Beholder 26
Belva Distorcente 31
Bugbear 32
Bulette 33
Bullywug 34
Cacciatore Invisibile 35
Cambion 36
Cavaliere della Morte 37
Cavallo degli Incubi 38
Centauro 39
Chimera 40
Chuul 41
Ciclope 42
Coboldo 43
Cockatrice 44
Couatl 45
Cumulo Strisciante 46
Cuspide Letale 47
Demilich 48
Demone 50
Diavolo 66
Dinosauro 79
Divoracervelli 81
Doppelganger 82
Dracolich 83
Drago d'Ombra 84
Drago 86
Drago Fatato 119
Driade 120
Drider 121
Duergar 122
Elementale 123
Elfo Drow 126
Empireo 130
Ettercap 131
Ettin 132
Fantasma 133
Fatale dell'Acqua 134
Fauce Gorgogliante 135
Flumph 136
Fomorian 137
Fungo 138
Fuoco Fauto 140
Fustigatore 141
Galeb Duhr 142
Gargoyle 143
Genio 144
Ghoul 150
Gigante 151
Gith 159
Gnoll 163
Gnomo delle Profondità (Svirfneblin) 165
Goblin 166
Golem 168
Gorgone 172
Grell 173
Grick 174
Grifone 175
Grimlock 176
Guardiano Protettore 177
Hobgoblin 178
Idra 181
Ippogrifo 182
Kenku 183
Kraken 184
Kuo-toa 186
Lamia 189
Licantropo 190
Lich 196
Lucertoloide 198
Magmin 200
Maligno 201
Manticora 203
Manto Assassino 204
Mantoscuro 205
Marinide 206
Medusa 207
Megera 208
Melma 212
Mephit 216
Merrow 219
Mezzodrago 220
Miconide 221
Mimic 224
Mind Flayer 225
Minotauro 227
Modron 228
Mummia 231
Naga 234
Nothic 236
Oggetto Animato 237
Ogre 239
Ombra 241
Omuncolo 242
Oni 243
Orco 244
Orrore Corazzato 248
Orrore Uncinato 249
Orsogufo 250
Otyugh 251
Pegaso 252
Peryton 253
Pixie 254
Pseudodrago 255
Quaggoth 256
Rakshasa 257
Remorhaz 258
Revenant 259
Roc 260
Rugginofago 261
Sahuagin 262
Salamandra 264
Satiro 266
Scheletro 267
Sciacallo Mannaro 269
Segugio Infernale 270
Sfinge 271
Slaad 274
Spaventapasseri 279
Spettro 280
Spiritello 281
Succube/Incubo 282
Tarrasque 283
Teschio Infuocato 285
Testuggine Dragona 286
Thri-kreen 287
Treant 288
Troglodita 289
Troll 290
Uccello Stigeo 291
Umber Hulk 292
Unicorno 293
Vampiro 295
Verme Purpureo 299
Vermeiena 300
Viverna 301
Wight 302
Wraith 303
Xorn 304
Yeti 305
Yuan-ti 307
Yugoloth 311
Zombi 315

Appendice A: Creature Varie 317
Appendice B: Personaggi Non Giocanti 342

Introduzione

Questo bestiario è destinato ai narratori e ai costruttori di mondi. A chi ha pensato di condurre una sessione di Dungeons & Dragons assieme ai suoi amici, che si tratti di una singola avventura da giocare nell'arco di una serata o di una campagna a lungo termine, questo volume offre pagine e pagine di ispirazione. È una preziosa miniera di creature malevole e benigne a cui attingere in completa libertà.

Alcune creature che popolano i mondi di D&D si rifanno alle mitologie del mondo reale e alla letteratura fantasy. Altre sono creazioni originali di D&D. I mostri di questo volume sono stati tutti selezionati dalle edizioni precedenti del gioco. Questo libro contiene mostri classici come il beholder e la belva distorcente e creazioni più recenti come il chuul e l'arbusto maligno. Le bestie comuni si alternano a esseri strani, terrificanti o ridicoli. La selezione dei mostri passati ha mirato soprattutto a trasmettere la natura sfaccettata del gioco, anche con le sue stranezze. Esistono mostri di D&D di ogni forma e dimensione, le cui storie possono non solo spaventare o emozionare, ma anche strappare un sorriso.

Le descrizioni di alcuni mostri potrebbero sorprendere anche i Dungeon Master (DM) più esperti: attingendo ai *Monster Manual* dei tempi andati sono state riscoperte molte nozioni perdute da tempo e sono state aggiunte alcune informazioni inedite e inaspettate. Naturalmente, ogni DM può fare di questi mostri ciò che vuole. Nessuno dei contenuti che segue è concepito per tarpare le ali alla creatività. Se nel mondo di un DM i minotauri sono abili costruttori navali e pirati, chi può avere qualcosa da obiettare? Il mondo appartiene al DM, dopotutto.

Come Usare Questo Libro

L'aspetto migliore del ruolo di un DM è la possibilità di inventare il proprio mondo fantasy e di infondergli vita, e nulla rende un mondo di D&D più vivo delle creature che lo popolano. Le informazioni contenute nella descrizione di un mostro potrebbero spingere un DM a creare un'avventura incentrata su di esso oppure l'avventura potrebbe essere ambientata in un dungeon fantastico e avere bisogno soltanto dei mostri giusti per popolarlo. È in questi casi che il *Monster Manual* torna molto utile.

Il *Monster Manual* è uno dei tre libri che costituiscono le fondamenta del gioco di Dungeons & Dragons, assieme al *Player's Handbook* e alla *Dungeon Master's Guide*. Il *Monster Manual*, come la *Dungeon Master's Guide*, è un libro destinato ai DM, che lo useranno per popolare le loro avventure di D&D con goblin ficcanaso, fetidi trogloditi, orchi selvaggi, possenti draghi e una vera e propria orda di inquietanti creature di ogni genere.

Le indicazioni per creare gli incontri incentrati sui mostri sono contenute nella *Dungeon Master's Guide*. Quel volume contiene anche le tabelle dei mostri erranti e altri supporti di gioco per usare i mostri di questo libro in vari modi interessanti, nonché alcuni consigli su come modificare i mostri esistenti e crearne altri da zero.

Chi non ha mai condotto un'avventura di D&D può usare lo *Starter Set* di Dungeons & Dragons, che mostra come creare un'entusiasmante avventura partendo da una semplice manciata di mostri.

Che Cos'è un Mostro?

Per mostro si intende qualsiasi creatura con cui è possibile interagire ed eventualmente combattere, e che possa essere uccisa. In base a questa definizione, anche qualcosa di innocuo come una rana o di benevolo come un unicorno è un mostro. Il termine include anche gli umani, gli elfi, i nani e altri esseri civilizzati che potrebbero essere amici o rivali dei personaggi giocanti. La maggior parte dei mostri che infesta il mondo di D&D, tuttavia, costituisce una minaccia che deve essere fermata: demoni scatenati, subdoli diavoli, non morti affamati di anime, elementali evocati... la lista è sterminata.

Questo libro contiene mostri di tutti i livelli, pronti per essere usati nel gioco e facili da gestire. Che le avventure del gruppo si svolgano in una palude, in un dungeon o su un altro piano di esistenza, questo volume contiene tutte le creature necessarie a popolare quell'ambiente.

Dove Vivono i Mostri?

Chi ha poca familiarità con il gioco di D&D potrebbe chiedersi in quali luoghi strani e meravigliosi sia possibile trovare i mostri e combatterli.

Dungeon

Quando la maggior parte della gente pensa a un dungeon, si immagina una cella buia, una fila di sbarre di ferro e una serie di catene appese alle pareti. Nel gioco di D&D il termine "dungeon" assume un significato più vasto e include qualsiasi luogo interno popolato da uno o più mostri. Molti dungeon sono costituiti da vasti complessi sotterranei, ma di seguito è possibile trovare altri esempi:

- La torre in rovina di un mago, situata in cima a una collina attraversata da una rete di tunnel creati dai goblin
- La piramide di un faraone, con cripte infestate e sale del tesoro segrete
- Una città perduta nel fitto della giungla, ricoperta di vegetazione e invasa dai demoni e dai cultisti che li venerano
- La tomba ghiacciata di un re dei giganti del gelo
- Una lercia e labirintica rete di fognature controllata da una banda di topi mannari

L'Underdark

Non esiste dungeon più grande dell'Underdark, il mondo sotterraneo che si estende sotto quello di superficie. Questo vasto regno sepolto in cui vivono i mostri abituati all'oscurità è composto da innumerevoli caverne buie collegate da tunnel che si spingono sempre più in profondità. Un esploratore potrebbe passare tutta la vita (e potrebbe trattarsi di una vita molto breve!) a perlustrare l'Underdark scoprendo luoghi come quelli che seguono:

- Una prigione o un manicomio dei mind flayer, popolata da servitori decerebrati e pazzi urlanti
- Una perduta necropoli nanica composta da lunghe file di tombe polverose in attesa di essere saccheggiate
- Un avamposto fortificato gremito di armamenti e che sovrasta l'accesso a una sfarzosa città dei drow
- Un crepaccio sotterraneo pieno di funghi giganti, controllato da un beholder megalomane o da un folle re fomorian
- Un arcipelago di isole rocciose in un vasto mare oscuro, infestato dagli aboleth e dai folli kuo-toa

Le Terre Selvagge

Non tutti i mostri si nascondono sottoterra. Molti popolano i deserti, le montagne, le paludi, i canyon, le foreste e gli altri ambienti naturali. Le terre selvagge possono essere pericolose quanto qualsiasi dungeon, specialmente quando non c'è un posto dove nascondersi! Alcune aree delle terre selvagge possono risultare memorabili quanto qualsiasi dungeon:

- Il nido di un roc, composto dai relitti delle navi catturate e costruito in cima a una montagna solitaria o a una collina rocciosa
- Una vasta tundra artica usata come territorio di caccia dai berserker e dagli yeti
- Una foresta primordiale protetta dai treant o corrotta da gnoll veneratori di demoni
- Una palude immersa nella nebbia e infestata da lucertoloidi che adorano un infame drago nero
- Un'isola ricoperta dalla giungla e popolata da dinosauri e tribù di guerrieri umani

Paesi e Città

Alcune delle migliori avventure si svolgono nella culla della civiltà. Gli ambienti urbani offrono agli avventurieri l'opportunità di interagire con i ricchi e i potenti, di affrontare i reietti della società e di scoprire quale male mostruoso si nasconde dietro la facciata di un insediamento urbano civilizzato. In un paese o una città medievale si possono trovare luoghi letali quanto qualsiasi dungeon:

- Una torre dell'orologio usata come base da una gilda di ladri e assassini kenku
- Il rifugio di alcuni mercanti di schiavi nascosto sotto un orfanotrofio e gestito da un rakshasa sotto le mentite spoglie del direttore
- Un'accademia di magia travolta dalla corruzione e controllata dai praticanti delle arti necromantiche
- Il maniero di un nobile dove ricchi cultisti veneratori di diavoli si radunano per celebrare i loro sacrifici
- Un tempio, una cripta o un museo vigilato giorno e notte da costrutti animati

In Fondo al Mare

Non tutte le avventure si svolgono sulla terraferma. Questo libro rivela numerose creature che infestano gli oceani del mondo, dai diabolici sahuagin ai pacifici elfi acquatici che tanto li disprezzano. Il dominio acquatico può offrire molti luoghi sorprendenti da usare come ambientazioni di una o più avventure:

- Un cimitero di relitti infestato da squali, ghoul acquatici e fantasmi infuriati
- Il castello di corallo di un gigante delle tempeste, allo stesso tempo maestoso e inquietante
- Una città perduta sul fondo del mare, racchiusa in una bolla magica d'aria e governata da una regina medusa
- La caverna di un kraken o la grotta usata come tana da un drago di bronzo, piena di antichi tesori
- Un tempio sommerso di Sekolah, il malvagio dio dei sahuagin

I Piani di Esistenza

L'Abisso. I Nove Inferi. La Città d'Ottone. Questi luoghi remoti attirano tutti gli avventurieri di alto livello, sfidando i più coraggiosi e i più avventati a spodestare i loro malvagi padroni

e a svelare i segreti che racchiudono. Gli altri piani di esistenza sono popolati da molte potenti creature, dai metodici modron ai feroci demoni. Quando si tratta di trovare un luogo interessante per un'avventura, nemmeno il cielo costituisce più un limite per un DM disposto a spingersi oltre i confini del mondo:

- La roccaforte di un diavolo della fossa su Avernus, il primo strato dei Nove Inferi
- Un castello infestato nella Coltre Oscura, usato come tana da un drago d'ombra
- La tomba di una regina elfica nella Selva Fatata
- Il palazzo di un djinni sul Piano Elementale dell'Aria, gremito di straordinari tesori rubati
- Il semipiano segreto di un lich, dove l'arcimago non morto ha nascosto il suo filatterio e il suo libro degli incantesimi

La *Dungeon Master's Guide* contiene ulteriori informazioni sui piani di esistenza.

Quali Mostri Usare?

Molti mostri vivono nei dungeon, mentre altri si annidano nei deserti, nelle foreste, nei labirinti o negli ambienti più disparati. A prescindere dall'ambiente in cui un mostro vive tradizionalmente, il DM può collocarlo dove preferisce. Dopotutto, le storie incentrate sui "pesci fuor d'acqua" sono spesso le più memorabili: a volte è divertente sorprendere i giocatori con una nidiata di grick nascosti sotto le sabbie del deserto o una driade che vive all'interno di un fungo gigante nell'Underdark.

Statistiche

Le statistiche di un mostro, a volte denominate anche **scheda delle statistiche**, contengono le informazioni necessarie per consentire al DM di gestire il mostro.

Taglia

Un mostro può essere Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, Enorme o Mastodontico. La tabella "Categorie di Taglia" indica quanto spazio una creatura di una determinata taglia occupa in combattimento. Il *Player's Handbook* contiene ulteriori informazioni sulla taglia e sullo spazio delle creature.

Categorie di Taglia

Taglia	Spazio	Esempi
Minuscola	75 x 75 cm	Imp, spiritello
Piccola	1,5 x 1,5 m	Goblin, topo gigante
Media	1,5 x 1,5 m	Lupo mannaro, orco
Grande	3 x 3 m	Ippogrifo, ogre
Enorme	4,5 x 4,5 m	Gigante del fuoco, treant
Mastodontica	6 x 6 m o più	Kraken, verme purpureo

Modificare le Creature

Sebbene questo volume contenga una vasta e versatile raccolta di mostri, a volte un DM potrebbe avere bisogno di una creatura ad hoc per una parte dell'avventura che ha in mente. In quel caso è possibile ritoccare una creatura già esistente per renderla più utile ai propri scopi, magari prendendo in prestito uno o due tratti da un mostro diverso o usando una **variante** o un archetipo, come quelli contenuti in questo libro. È importante ricordare che quando si modifica un mostro, ad esempio applicando un archetipo, il suo grado di sfida potrebbe variare.

La *Dungeon Master's Guide* contiene vari consigli su come personalizzare le creature e calcolare il loro grado di sfida.

Tipo

Il tipo di un mostro definisce la sua natura fondamentale. Certi incantesimi, oggetti magici, privilegi di classe e altri effetti di gioco interagiscono in modi speciali con le creature di un particolare tipo. Per esempio, una *freccia assassina dei draghi* infligge danni extra non solo ai draghi, ma a tutte le creature del tipo drago, come le testuggini dragone e le viverne.

Il gioco include i seguenti tipi di mostro, a cui non è associata alcuna regola intrinseca.

Le **aberrazioni** sono esseri totalmente alieni. Molte sono dotate di capacità magiche innate frutto della loro mente aliena anziché delle forze mistiche del mondo. Le aberrazioni più note sono gli aboleth, i beholder, i mind flayer e gli slaadi.

Le **bestie** sono creature non umanoidi che fanno parte del mondo naturale nell'ecologia fantastica. Alcune possono avere dei poteri magici, ma molte sono prive di intelligenza, non parlano alcun linguaggio e non fanno parte di alcuna società. Le bestie includono tutte le varietà di animali comuni, i dinosauri e le versioni giganti degli animali.

I **celestiali** sono creature originarie dei Piani Superiori. Molte servono una divinità e fungono da messaggeri o agenti sul piano mortale o sugli altri piani. I celestiali sono di natura buona, quindi un celestiale che si allontani dall'allineamento buono è un caso eccezionale e una rarità terrificante. I celestiali includono gli angeli, i couatl e i pegasi.

I **costrutti** non nascono: vengono fabbricati. Alcuni sono programmati dai loro creatori per seguire una semplice serie di istruzioni, mentre altri sono senzienti e in grado di pensare in modo indipendente. I golem sono i costrutti più celebri. Molte creature originarie del piano esterno di Mechanus, come i modron, sono costrutti plasmati dalla materia grezza del piano tramite la volontà di creature più potenti.

I **draghi** sono grosse creature rettili di origini antiche e di grande potenza. I draghi puri, che includono i draghi metallici buoni e i draghi cromatici malvagi, sono creature di grande intelligenza e dotate di poteri magici innati. Questa categoria include anche le creature imparentate alla lontana con i draghi puri, ma meno potenti, meno intelligenti e meno magiche, come le viverne e gli pseudodraghi.

Gli **elementali** sono creature originarie dei piani elementali. Alcune creature di questo tipo sono poco più di masse animate del loro rispettivo elemento, tra cui le creature chiamate semplicemente elementali. Altre sono dotate di una forma biologica in cui è stata infusa energia elementale. Le razze dei geni, come i djinn e gli efreet, costituiscono le civiltà più importanti dei piani elementali. Altre creature elementali includono gli azer, i cacciatori invisibili e i fatali dell'acqua.

I **folletti** sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura che si nascondono nei boschi crepuscolari e nelle foreste nebbiose. In alcuni mondi sono strettamente legati alla Selva Fatata, nota anche come il Piano di Faerie. Alcuni sono presenti sui Piani Esterni, in particolare i piani di Arborea e delle Terre Bestiali. I folletti includono le driadi, i pixie e i satiri.

I **giganti** sovrastano gli umani e i loro simili. Generalmente hanno forma umana, anche se alcuni possono avere più teste (come gli ettin) o essere afflitti da varie deformità (come i fomorian). Le sei varietà di giganti puri sono i giganti delle colline, i giganti delle pietre, i giganti del gelo, i giganti del fuoco, i giganti delle nuvole e i giganti delle tempeste. Oltre a questi, anche alcune creature come gli ogre e i troll sono considerate giganti.

Gli **immondi** sono creature maligne originarie dei Piani Inferiori. Alcuni servono una divinità, ma molti altri obbediscono agli ordini degli arcidiavoli e dei principi dei demoni. I sacerdoti e i maghi malvagi a volte evocano gli immondi sul piano materiale affinché obbediscano ai loro ordini. Se un celestiale malvagio è una rarità, un immondo buono è praticamente inconcepibile. Gli immondi includono i demoni, i diavoli, i segugi infernali, i rakshasa e gli yugoloth.

Le **melme** sono creature gelatinose che raramente mantengono una forma fissa. Vivono per lo più sottoterra, nelle caverne e nei dungeon, dove si cibano di sporcizia, carogne o di quelle creature tanto sfortunate da incrociare il loro cammino. I protoplasmi neri e i cubi gelatinosi sono due delle melme più conosciute.

Le **mostruosità** sono mostri nel senso più stringente del termine: creature spaventose fuori dal comune, non del tutto naturali e quasi mai benevole. Alcune sono il risultato di un esperimento magico andato storto (come gli orsigufo), mentre altri sono il frutto di una terribile maledizione (come i minotauri o gli yuan-ti). Sfidano ogni tentativo di essere categorizzati e in un certo senso vanno a costituire una categoria omnicomprensiva per tutte quelle creature che non rientrano in nessun altro tipo.

I **non morti** sono creature che un tempo erano vive ma che ora sono precipitate in un orrendo stato di non morte attraverso la pratica di magie necromantiche o qualche maledizione sacrilega. I non morti includono cadaveri ambulanti, come i vampiri e gli zombi, o spiriti incorporei, come i fantasmi e gli spettri.

Gli **umanoidi** sono i popoli principali del mondo di D&D. Civilizzati o selvaggi che siano, includono gli umani e una vasta gamma di altre specie. Sono dotati di un loro linguaggio e di una loro cultura, in alcuni casi di qualche rara capacità magica innata (sebbene la maggior parte degli umanoidi possa imparare a lanciare incantesimi) e sono di forma bipede. Le razze umanoidi più comuni sono quelle più accessibili ai personaggi giocanti: umani, nani, elfi e halfling. Le razze dei goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear), orchi, gnoll, lucertoloidi e coboldi sono quasi altrettanto numerose, ma molto più feroci e brutali.

All'interno di questo volume compaiono numerosi umanoidi, ma le razze descritte nel *Player's Handbook* (ad eccezione dei drow) sono contenute nell'appendice B, che offre alcune schede delle statistiche utilizzabili per creare vari membri di quelle razze.

I **vegetali** in questo contesto si riferiscono alle creature vegetali, non alla flora comune. Molti sono in grado di deambulare e alcuni sono carnivori. I vegetali più noti sono il cumulo strisciante e il treant. Anche le creature fungoidi come la spora gassosa e il miconide rientrano in questa categoria.

Descrittori

Uno o più descrittori potrebbero comparire tra parentesi dopo il tipo di mostro. Per esempio, un orco appartiene al tipo *umanoide (orco)*. I descrittori tra parentesi forniscono ulteriori categorie a certe creature. Ai descrittori non è associata alcuna regola intrinseca, ma certi elementi del gioco come un oggetto magico, potrebbero farvi riferimento. Per esempio, una lancia particolarmente efficace contro i demoni funzionerebbe contro qualsiasi mostro dotato del descrittore demone.

Allineamento

L'allineamento di un mostro fornisce un indizio sul suo atteggiamento e sul modo in cui si comporta in una situazione di interazione o di combattimento. Per esempio, un mostro caotico malvagio è un mostro con cui è difficile ragionare e potrebbe attaccare i personaggi a vista, mentre un mostro neutrale potrebbe essere disposto a negoziare. Vedi il *Player's Handbook* per le descrizioni dei vari allineamenti.

L'allineamento specificato nella scheda delle statistiche di un mostro è quello di default, ma il DM è libero di distaccarsene e di cambiarlo per adattarlo alle necessità della sua campagna. Se vuole usare un drago verde di allineamento buono o un gigante delle tempeste malvagio, non c'è nulla che gli impedisca di farlo.

Alcune creature possono avere **qualsiasi allineamento**. In altre parole, è il DM a scegliere l'allineamento del mostro. L'allineamento di certi mostri può indicare soltanto una tendenza o un'avversione alla legge, al caos, al bene o al male. Per esempio, un berserker può appartenere a qualsiasi allineamento caotico (caotico buono, caotico neutrale o caotico malvagio), come ben si addice alla sua natura selvaggia.

Molte creature di intelligenza limitata non hanno alcuna cognizione di concetti come legge, caos, bene o male. Non fanno scelte morali o etiche ma si affidano all'istinto. Queste creature sono **senza allineamento**, vale a dire non possiedono nessun allineamento di nessun tipo.

Classe Armatura

Un mostro che indossa un'armatura o porta uno scudo possiede una Classe Armatura (CA) che tiene conto della sua armatura, del suo scudo e della sua Destrezza. Altrimenti, la CA di un mostro è basata soltanto sul suo modificatore di Destrezza e sulla sua armatura naturale, se ne possiede una. Se un mostro possiede un'armatura naturale, indossa un'armatura o porta uno scudo, è indicato tra parentesi dopo il suo valore di CA.

Punti Ferita

Un mostro solitamente muore o è distrutto quando scende a 0 punti ferita. Per ulteriori informazioni sui punti ferita, vedi il *Player's Handbook*.

I punti ferita di un mostro sono presentati sia come formula di dadi che come valore medio: per esempio, un mostro con 2d8 punti ferita ha in media 9 punti ferita (2 × 4½).

La taglia di un mostro determina il dado da usare per calcolare i suoi punti ferita, come indicato dalla tabella "Dadi Vita in Base alla Taglia".

Dadi Vita in Base alla Taglia

Taglia del Mostro	Dado Vita	Media dei PF per Dado Vita
Minuscola	d4	2½
Piccola	d6	3½
Media	d8	4½
Grande	d10	5½
Enorme	d12	6½
Mastodontica	d20	10½

Anche il modificatore di Costituzione di un mostro influenza il suo numero di punti ferita. Il suo modificatore di Costituzione va moltiplicato per il numero di Dadi Vita che possiede e il risultato si somma ai suoi punti ferita. Per esempio, se un mostro ha un punteggio di Costituzione pari a 12 (con un modificatore di +1) e 2d8 Dadi Vita, avrà 2d8 + 2 punti ferita (per una media di 11).

Velocità

La velocità di un mostro indica di quanto il mostro può muoversi nel suo turno. Per ulteriori informazioni sulla velocità vedi il *Player's Handbook*.

Tutte le creature possiedono una velocità base sul terreno, chiamata anche semplicemente la velocità del mostro. Le creature prive di una forma di locomozione sul terreno hanno una velocità base sul terreno pari a 0 metri.

Alcune creature possiedono una o più delle seguenti modalità aggiuntive di movimento.

Nuotare

Un mostro dotato di una velocità di nuotare non ha bisogno di spendere movimento extra per nuotare.

Scalare

Un mostro dotato di una velocità di scalare può usare tutto il suo movimento o una parte di esso per muoversi sulle superfici verticali. Il mostro non ha bisogno di spendere movimento extra per scalare.

Scavare

Un mostro dotato di una velocità di scavare può usare quella velocità per muoversi attraverso la sabbia, la terra, il fango o il ghiaccio. Un mostro non può scavare attraverso la solida roccia, a meno che non possieda un tratto speciale che gli consenta di farlo.

Volare

Un mostro dotato di una velocità di volare può usare tutto il suo movimento o una parte di esso per volare. Alcuni mostri possiedono la capacità di **fluttuare** e sono molto difficili da abbattere (come spiegato nelle regole relative al volo nel *Player's Handbook*). I mostri di questo tipo smettono di fluttuare quando muoiono.

Punteggi di Caratteristica

Ogni mostro possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e i loro modificatori corrispondenti. Per ulteriori informazioni sui punteggi di caratteristica e sul loro uso nel gioco, vedi il *Player's Handbook*.

Tiri Salvezza

La sezione Tiri Salvezza è riservata alle creature in grado di resistere a certi tipi di effetto. Per esempio, una creatura difficile da affascinare o da spaventare potrebbe ottenere un bonus ai tiri salvezza su Saggezza. La maggior parte delle creature non possiede alcun bonus speciale ai tiri salvezza, nel qual caso questa sezione è assente.

Un bonus al tiro salvezza è dato dalla somma del modificatore di caratteristica rilevante del mostro e del suo bonus di competenza, determinato dal grado di sfida del mostro (come indicato nella tabella "Bonus di Competenza per Grado di Sfida").

Bonus di Competenza per Grado di Sfida

Sfida	Bonus di Competenza	Sfida	Bonus di Competenza
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Abilità

La sezione Abilità è riservata ai mostri competenti in una o più abilità. Per esempio, un mostro molto percettivo e furtivo potrebbe possedere dei bonus alle prove di Saggezza (Percezione) e Destrezza (Furtività).

Un bonus di abilità è dato dalla somma del modificatore di caratteristica rilevante del mostro e del suo bonus di competenza, determinato dal grado di sfida del mostro (come indicato nella tabella "Bonus di Competenza per Grado di Sfida"). Altri modificatori potrebbero essere applicabili. Per esempio, un mostro potrebbe avere un bonus più alto del previsto (solitamente il doppio del suo bonus di competenza) a simboleggiare la sua particolare maestria.

Vulnerabilità, Resistenze e Immunità

Alcune creature sono dotate di vulnerabilità, resistenza o immunità a certi tipi di danno. Alcune particolari creature possono perfino essere resistenti o immuni ai danni degli attacchi non magici (un attacco magico è un attacco sferrato tramite un incantesimo, un oggetto magico o un'altra fonte magica). Certe creature sono inoltre immuni a certe condizioni.

Sensi

La sezione Sensi indica il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di un mostro, nonché i sensi speciali che il mostro potrebbe possedere. I sensi speciali sono descritti di seguito.

Percezione Tellurica

Un mostro dotato di percezione tellurica può individuare con precisione l'origine delle vibrazioni entro un raggio specifico, purché il mostro e la fonte delle vibrazioni siano in contatto con lo stesso terreno o la stessa sostanza. La percezione tellurica non può essere usata per individuare le creature incorporee o volanti. Molte creature che scavano, come gli ankheg e gli umber hulk, sono dotate di questo senso speciale.

Scurovisione

Un mostro dotato di scurovisione può vedere nell'oscurità entro un raggio specifico. Entro lo stesso raggio, il mostro può vedere in condizioni di luce fioca come se fosse in condizioni di luce

Competenze in Armi, Armature e Strumenti

Si presume che una creatura sia competente nelle armi, nelle armature e negli strumenti che possiede. Se il DM decide di cambiare questi oggetti, deve decidere se la creatura è competente o meno nel nuovo equipaggiamento.

Per esempio, un gigante delle colline solitamente indossa un'armatura di pelle e impugna un randello pesante. Il DM potrebbe decidere di dotarlo invece di una cotta di maglia e di un'ascia bipenne, e decidere che il gigante sia competente nell'una o nell'altra cosa, in entrambe o in nessuna delle due.

Vedi il *Player's Handbook* per le regole relative all'uso delle armi o delle armature senza competenza.

intensa e in condizioni di oscurità come se fosse in condizioni di luce fioca. Nell'oscurità il mostro non può discernere i colori, ma solo le sfumature di grigio. Molte creature che vivono sottoterra sono dotate di questo senso speciale.

Vista Cieca

Un mostro dotato di vista cieca può percepire l'ambiente attorno a sé entro un raggio specifico senza affidarsi alla vista.

Le creature prive di occhi, come i grimlock e le melme grigie, solitamente sono dotate di questo senso speciale, come anche le creature dotate di senso radar o di sensi amplificati, come i pipistrelli e i draghi puri.

Se un mostro è cieco per natura, questo effetto è seguito da una nota tra parentesi, a indicare che il raggio della sua vista cieca definisce la gittata massima della sua percezione.

Vista Pura

Un mostro dotato di vista pura può (entro un raggio specifico) vedere nell'oscurità normale e magica, vedere le creature e gli oggetti invisibili, individuare automaticamente le illusioni visive e superare i tiri salvezza contro di esse, e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Il mostro può inoltre vedere nel Piano Etereo entro lo stesso raggio.

Linguaggi

I linguaggi che un mostro può parlare sono elencati in ordine alfabetico. A volte un mostro può capire un linguaggio ma non può parlarlo; in quel caso, è indicato in questa sezione. Un "—" indica che una creatura non parla e non capisce alcun linguaggio.

Telepatia

La telepatia è una capacità magica che consente a un mostro di comunicare mentalmente con un'altra creatura entro un raggio specificato. Non è necessario che la creatura contattata condivida un linguaggio con il mostro al fine di comunicare, ma essa deve capire almeno un linguaggio. Una creatura priva di telepatia può ricevere i messaggi telepatici e rispondere ad essi, ma non può avviare o terminare una conversazione telepatica.

Un mostro telepatico non ha bisogno di vedere la creatura da contattare e può terminare il contatto telepatico in qualsiasi momento. Il contatto si interrompe non appena le due creature non si trovano più entro il raggio l'una dall'altra o se il mostro telepatico contatta un'altra creatura entro il raggio. Un mostro telepatico può avviare o terminare una conversazione telepatica senza usare un'azione, ma finché è incapacitato, non può avviare un contatto telepatico e ogni contatto attuale è terminato.

Una creatura all'interno dell'area di un *campo anti-magia* o in un altro luogo dove la magia non funziona non può inviare o ricevere messaggi telepatici.

Sfida

Il **grado di sfida** di un mostro indica quanto è grave la minaccia costituita dal mostro. Un gruppo adeguatamente equipaggiato e ben riposato di quattro avventurieri dovrebbe riuscire a sconfiggere un mostro con un grado di sfida pari al suo livello senza subire perdite. Per esempio, per un gruppo di quattro personaggi di 3° livello, un mostro con grado di sfida pari a 3 dovrebbe costituire una sfida impegnativa, ma non letale.

I mostri significativamente più deboli dei personaggi di 1° livello hanno un grado di sfida inferiore a 1. I mostri con un grado di sfida pari a 0 sono insignificanti, a meno che non siano particolarmente numerosi; quelli privi di attacchi efficaci non valgono punti esperienza, mentre quelli dotati di attacchi valgono 10 PE a testa.

Alcuni mostri costituiscono una sfida superiore a quella che anche un tipico gruppo di 20° livello può affrontare. Questi mostri hanno un grado di sfida pari o superiore a 21 e sono specificamente concepiti per mettere alla prova l'abilità dei giocatori.

Punti Esperienza

Quanti punti esperienza (PE) vale un mostro dipende dal suo grado di sfida. Solitamente i PE vengono concessi quando il mostro viene sconfitto, ma il DM potrebbe assegnare i PE anche se la minaccia costituita dal mostro viene sventata in altri modi.

Salvo dove specificato diversamente, un mostro evocato da un incantesimo o da un'altra capacità magica vale i PE indicati nella sua scheda delle statistiche.

La *Dungeon Master's Guide* spiega come creare incontri usando un budget in PE, nonché come modificare la difficoltà di un incontro.

Punti Esperienza per Grado di Sfida

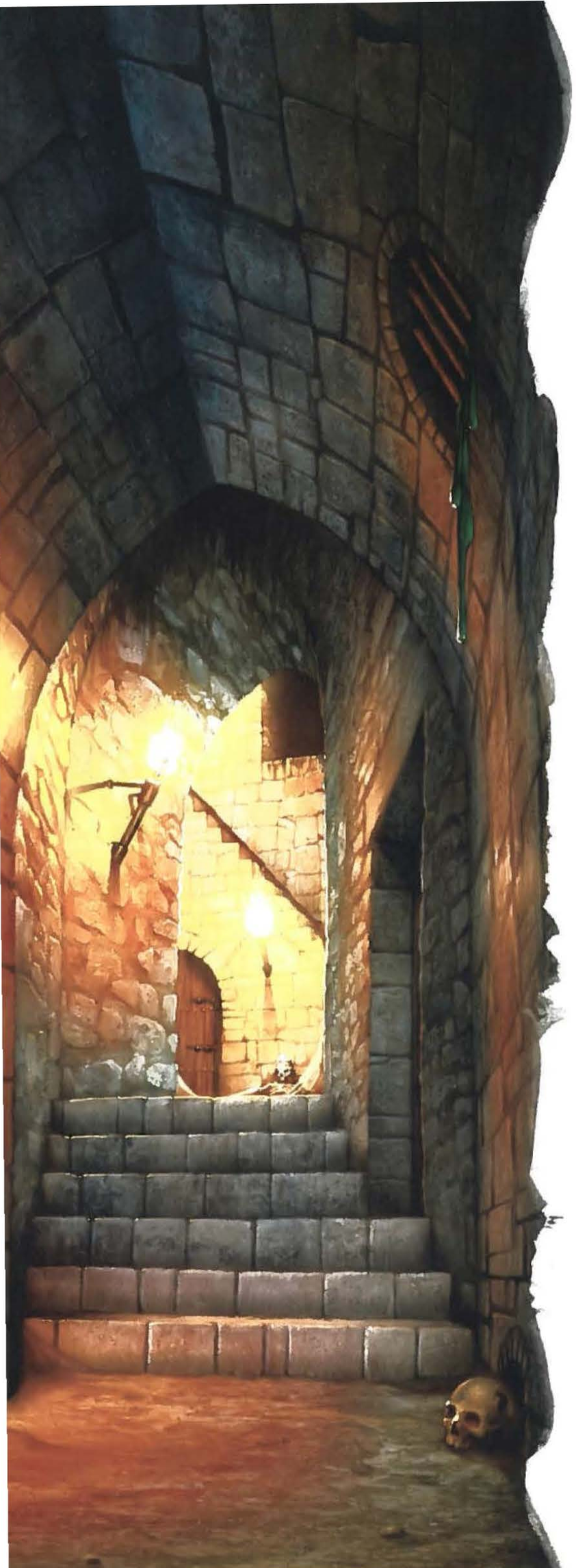
Sfida	PE	Sfida	PE
0	0 o 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Tratti Speciali

I tratti speciali (che compaiono dopo il grado di sfida di un mostro ma prima delle sue azioni o reazioni) sono caratteristiche che probabilmente risulteranno rilevanti in combattimento e che necessitano di alcune spiegazioni.

Incantesimi Innati

Un mostro dotato della capacità innata di lanciare incantesimi possiede il tratto speciale Incantesimi Innati. Salvo dove specificato diversamente, un incantesimo innato di livello pari



o superiore al 1° viene sempre lanciato al livello più basso possibile e non può essere lanciato a un livello superiore. Se un mostro possiede un trucchetto in cui il livello è rilevante e non viene fornito alcun livello, si usa il grado di sfida del mostro.

Un incantesimo innato può essere soggetto ad alcune regole o restrizioni speciali. Per esempio, un drow mago può lanciare l'incantesimo innato *levitazione*, ma quell'incantesimo ha una restrizione "solo se stesso": questo significa che l'incantesimo ha effetto solo sul drow mago.

Gli incantesimi innati di un mostro non possono essere scambiati con altri incantesimi. Se gli incantesimi innati di un mostro non richiedono tiri per colpire, non viene fornito alcun bonus di attacco per quegli incantesimi.

Incantesimi

Un mostro dotato del tratto speciale Incantesimi possiede un livello dell'incantatore e degli slot incantesimo che può usare per lanciare i suoi incantesimi di livello pari o superiore al 1° (come spiegato nel *Player's Handbook*). Il livello dell'incantatore è usato anche per gli eventuali trucchetti inclusi nel tratto.

Il mostro possiede una lista di incantesimi conosciuti o preparati appartenenti a una classe specifica. Questa lista potrebbe anche includere degli incantesimi appartenenti a un privilegio di quella classe, come il privilegio Dominio Divino del chierico o Circolo Druidico del druido. Il mostro è considerato un membro di quella classe quando deve usare o entrare in sintonia con un oggetto magico che richiede l'appartenenza alla classe in questione o l'accesso alla sua lista degli incantesimi.

Un mostro può lanciare un incantesimo della sua lista a un livello più alto, se possiede uno slot incantesimo che gli consente di farlo. Per esempio, un drow mago con l'incantesimo *fulmine* di 3° livello può lanciarlo come incantesimo di 5° livello usando uno dei suoi slot incantesimo di 5° livello.

Il DM può cambiare gli incantesimi conosciuti o preparati da un mostro, sostituendo un qualsiasi incantesimo della sua lista con un incantesimo dello stesso livello e della stessa lista di classe. Se lo fa, potrebbe rendere il mostro una minaccia maggiore o minore rispetto a quanto suggerito dal suo grado di sfida.

Poteri Psionici

Un mostro che lancia incantesimi usando soltanto il potere della mente possiede il descrittore "psionici" accanto al suo tratto speciale Incantesimi o Incantesimi Innati. Questo descrittore non comporta alcuna regola intrinseca, ma altre parti del gioco potrebbero farvi riferimento. Un mostro dotato di questo descrittore solitamente non ha bisogno di alcuna componente per lanciare i suoi incantesimi.

Azioni

Quando un mostro effettua la sua azione, può scegliere tra le opzioni della sezione Azioni della sua scheda delle statistiche o usare un'azione disponibile per tutte le creature, come le azioni di Scatto o Nascondersi descritte nel *Player's Handbook*.

Attacchi in Mischia e a Distanza

Le azioni più comuni che un mostro effettua in combattimento sono gli attacchi in mischia e a distanza, che possono essere attacchi con un incantesimo o attacchi con un'arma; "l'arma" in questione potrebbe essere un oggetto fabbricato o un'arma naturale, come un artiglio o il pungiglione della coda. Per ulteriori informazioni sui vari tipi di attacco, vedi il *Player's Handbook*.

Creatura o Bersaglio. Il bersaglio di un attacco in mischia o a distanza è solitamente una creatura o un bersaglio; la differenza sta nel fatto che un "bersaglio" può essere sia una creatura che un oggetto.

Colpito. Gli eventuali danni inflitti o altri effetti che si verificano quando un attacco colpisce un bersaglio sono descritti alla voce *"Colpito"*. Il DM può scegliere se applicare i danni medi o tirare per i danni; a tale scopo sono forniti sia i danni medi che la formula dei dadi.

Mancato. Se un attacco prevede un effetto che si verifica in caso di attacco mancato, questa informazione è presentata alla voce *"Mancato"*.

Multiattacco

Una creatura in grado di effettuare più attacchi nel suo turno possiede l'azione di Multiattacco. Una creatura non può usare Multiattacco quando effettua un attacco di opportunità, che deve essere un singolo attacco in mischia.

Munizioni

Un mostro porta abbastanza munizioni da effettuare i suoi attacchi a distanza. Il DM può presumere che un mostro possieda 2d4 munizioni per gli attacchi con arma da lancio e 2d10 munizioni per un'arma a proiettili come un arco o una balestra.

Reazioni

In questa sezione è indicato se un mostro può fare qualcosa di speciale con la sua reazione. Se una creatura non possiede alcuna reazione speciale, questa sezione è assente.

Uso Limitato

Alcune capacità speciali sono soggette a restrizioni riguardo al numero di volte in cui possono essere usate.

X/Giorno. La voce "X/Giorno" indica che una capacità speciale può essere usata X volte e che un mostro deve completare un riposo lungo per recuperare gli usi spesi. Per esempio, "1/Giorno" significa che una capacità speciale può essere usata una volta sola e che il mostro deve completare un riposo lungo prima di usarla di nuovo.

Ricarica X–Y. La voce "Ricarica X–Y" indica che un mostro può usare una capacità speciale una volta e che quella capacità ha una possibilità casuale di ricaricarsi durante ogni round successivo di combattimento. All'inizio di ogni turno del mostro, il DM tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri che compaiono accanto alla voce "Ricarica", il mostro recupera l'uso della capacità speciale. La capacità si ricarica anche quando il mostro completa un riposo breve o lungo.

Per esempio, "Ricarica 5–6" significa che un mostro può usare la capacità speciale una volta. Poi, all'inizio del proprio turno, il mostro recupera l'uso di quella capacità se ottiene un risultato di 5 o 6 al tiro di un d6.

Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo. Questa voce indica che un mostro può usare una capacità speciale una volta e che deve completare un riposo breve o lungo per usarla di nuovo.

Afferrare: Regole per i Mostri

Molti mostri possiedono attacchi speciali con cui possono afferrare rapidamente le prede. Quando un mostro colpisce con un attacco simile, non ha bisogno di effettuare un'ulteriore prova di caratteristica per determinare se riesce ad afferrare la preda, a meno che l'attacco non specifichi diversamente.

Una creatura afferrata dal mostro può usare la sua azione per tentare di sfuggire. Per farlo, deve superare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contro la CD per sfuggire indicata nella scheda delle statistiche del mostro. Se non viene fornita una CD per sfuggire, si presume che essa sia pari a 10 + il modificatore di Forza (Atletica) del mostro.

Equipaggiamento

È raro che una scheda delle statistiche elenchi l'equipaggiamento di un mostro, ad eccezione dell'armatura o delle armi che potrebbe usare. Si presume che una creatura che abitualmente indossi degli abiti, come un umanoide, sia vestita nel modo appropriato.

Il DM può dotare i mostri di ulteriore equipaggiamento e degli oggetti insoliti che preferisce, traendo ispirazione dal capitolo dell'equipaggiamento del *Player's Handbook*; può inoltre decidere quale parte dell'equipaggiamento del mostro è recuperabile dopo che la creatura è stata uccisa e se una qualsiasi parte di quell'equipaggiamento è ancora utilizzabile. Per esempio, è raro che un'armatura malridotta creata per un mostro sia utilizzabile da qualcun altro.

Se un mostro in grado di lanciare incantesimi ha bisogno di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi, si presume che possieda nella sua scheda delle statistiche le componenti materiali necessarie per lanciare gli incantesimi.

Creature Leggendarie

Una creatura leggendaria può fare cose che le creature ordinarie non sono in grado di fare. Può effettuare azioni speciali al di fuori del suo turno e può proiettare la sua influenza magica nel raggio di vari chilometri.

Se una creatura assume la forma di una creatura leggendaria, per esempio tramite un incantesimo, non ottiene le azioni leggendarie, le azioni di tana o gli effetti regionali di quella forma.

Azioni Leggendarie

Una creatura leggendaria può effettuare un certo numero di azioni speciali (chiamate azioni leggendarie) al di fuori del suo turno. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Una creatura recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del suo turno. Può rinunciare a usarle e non può usarle quando è incapacitata o impossibilitata in altri modi a effettuare azioni. Se sorpresa, può usarle soltanto dopo il suo primo turno in combattimento.

La Tana di una Creatura Leggendaria

Una creatura leggendaria può avere una sezione che descrive la sua tana e gli effetti speciali che può creare finché si trova al suo interno, a volte con un atto volontario, altre volte semplicemente tramite la sua presenza. Questa sezione si applica soltanto a una creatura leggendaria che trascorre molto tempo nella sua tana.

Azioni di Tana

Se una creatura leggendaria possiede delle azioni di tana, può usarle per convogliare la magia latente nella sua tana. A conteggio di iniziativa 20 (perdendo tutte le iniziative in parità), può usare una delle sue opzioni di azioni di tana. Non può farlo finché è incapacitata o impossibilitata in altri modi a effettuare azioni. Se sorpresa, può usarle soltanto dopo il suo primo turno in combattimento.

Effetti Regionali

La semplice presenza di una creatura leggendaria può avere degli effetti strani e inaspettati sull'ambiente circostante, come descritto in questa sezione. Gli effetti regionali terminano bruscamente o si dissipano col passare del tempo quando la creatura leggendaria muore.

Aarakocra

Gli aarakocra vivono nel Vortice Urlante, un'eterna tempesta di venti possenti e di piogge sferzanti che circonda il placido reame di Aaqa sul Piano Elementale dell'Aria. Questi umanoidi simili a uccelli conducono pattuglie volanti e proteggono i confini ventosi della loro dimora dai potenziali invasori del Piano Elementale della Terra, come i gargoyle, loro nemici giurati.

Nemici del Male Elementale. Gli aarakocra, servitori dei Duchi del Vento di Aaqa, perlustrano i piani in cerca dei templi del Male Elementale. Vanno in cerca delle creature elementali maligne per combatterle o per riferire dei loro spostamenti ai Duchi del Vento.

Sul Piano Materiale, gli aarakocra fanno il nido in cima alle montagne più alte, specialmente sui picchi nei pressi dei portali verso il Piano Elementale dell'Aria. Da quelle cime, gli aarakocra vigilano su possibili incursioni elementali o imminenti minacce al loro piano natio. Gli aarakocra preferiscono vivere come il vento, senza fardelli e in costante movimento, tuttavia possono vegliare sulla stessa regione anche per molti anni di seguito, se questo è necessario per vigilare contro le incursioni del Male Elementale.

Gli aarakocra ignorano concetti come i confini politici o il diritto di proprietà e il valore di gemme, oro e altri materiali preziosi per loro significa poco o nulla. Dal loro punto di vista, una creatura dovrebbe usare solo ciò che è strettamente necessario e affidare al vento tutto il resto affinché possa essere sfruttato dagli altri.

Alla Ricerca dei Sette Frammenti. I Duchi del Vento di Aaqa appartengono a una razza di esseri elementali noti come vaati, che un tempo regnavano su numerosi mondi. Una creatura nota come la Regina del Caos, ascesa al potere, scatenò una guerra interplanare contro il regno dei vaati. Per contrastare questa minaccia, sette eroi vaati unirono i loro poteri per creare la possente *Verga della Legge*. In una battaglia contro il più grande generale della regina, Miska il Ragno Lupo, un vaati uccise Miska piantandogli la verga nel petto come se fosse una lancia. La verga si infranse in sette pezzi sparpagliati per tutto il multiverso. Da allora, gli aarakocra vanno in cerca di quei pezzi al fine di ricostruire quella che ora è nota come la *Verga delle Sette Parti*.

Evocare Elementali dell'Aria

Cinque aarakocra entro 9 metri l'uno dall'altro possono evocare magicamente un elementale dell'aria. Ognuno dei cinque deve usare la sua azione e il suo movimento in tre turni consecutivi per effettuare una danza aerea e mantenere la concentrazione mentre lo fa (come se si concentrasse su un incantesimo). Quando tutti e cinque hanno terminato il terzo turno di danza, l'elementale appare in uno spazio libero entro 18 metri da loro. È amichevole nei loro confronti e obbedisce ai loro comandi pronunciati. Rimane per 1 ora, finché lui o tutti i suoi evocatori non sono morti o finché uno dei suoi evocatori non lo congeda con un'azione bonus. Un evocatore non può effettuare di nuovo la danza finché non completa un riposo breve. Quando l'elementale ritorna sul Piano Elementale dell'Aria, ogni aarakocra entro 1,5 metri da lui può farvi ritorno assieme a lui.

Aarakocra

Umanoide Medio (aarakocra), neutrale buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 6 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Aarakocra, Auran
Sfida 1/4 (50 PE)

Attacco in Picchiata. Se l'aarakocra è in volo, si tuffa per almeno 9 metri in linea retta verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco con arma da mischia, quell'attacco infligge 3 (1d6) danni extra al bersaglio.

Azioni

Sperone. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Aboleth

Aberrazione Grande, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 135 (18d10 + 36)
Velocità 3 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	9 (–1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +6, Int +8, Sag +6
Abilità Percezione +10, Storia +12
Sensi Percezione passiva 20, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 36 m
Sfida 10 (5.900 PE)

Anfibio. L'aboleth può respirare in aria e in acqua.

Nube di Muco. Finché si trova sott'acqua, l'aboleth è circondato da uno strato di muco mutageno. Se una creatura tocca l'aboleth o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esso, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, è malata per 1d4 ore. La creatura malata può respirare soltanto sott'acqua.

Sonda Telepatica. Se una creatura comunica telepaticamente con l'aboleth, quest'ultimo apprende i più grandi desideri della creatura, se è in grado di vederla.

Azioni

Multiattacco. L'aboleth effettua tre attacchi con i tentacoli.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è malato. La malattia non ha effetto per 1 minuto e può essere rimossa da qualsiasi magia in grado di curare malattie. Dopo 1 minuto, la pelle della creatura malata diventa trasparente e viscida, la creatura non può recuperare punti ferita a meno che non si trovi sott'acqua e la malattia può essere rimossa soltanto da *guarigione* o da un altro incantesimo in grado di curare malattie di 6° livello o superiore. Quando la creatura si trova al di fuori di una massa d'acqua, subisce 6 (1d12) danni da acido ogni 10 minuti, a meno che la sua pelle non venga inumidita prima che i 10 minuti siano trascorsi.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (3d6 + 5) danni contundenti.

Schiavizzare (3/Giorno). L'aboleth bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è affascinato magicamente dall'aboleth finché quest'ultimo non muore o non si trova su un piano di esistenza diverso da quello del bersaglio. Il bersaglio affascinato è sotto il controllo dell'aboleth e non può effettuare reazioni. Inoltre, l'aboleth e il bersaglio possono comunicare telepaticamente l'uno con l'altro a qualsiasi distanza.

Ogni volta che il bersaglio affascinato subisce danni, può ripetere il tiro salvezza. Se lo supera, l'effetto ha termine. Non più di una volta ogni 24 ore, il bersaglio può anche ripetere il tiro salvezza quando si trova ad almeno 1,5 chilometri dall'aboleth.

Azioni Leggendarie

L'aboleth può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio del proprio turno, l'aboleth recupera le azioni leggendarie spese.

Individuazione. L'aboleth effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Spazzata di Coda. L'aboleth effettua un attacco con la coda.
Risucchio Psichico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboleth subisce 10 (3d6) danni psichici e l'aboleth recupera un ammontare di punti ferita pari ai danni subiti dalla creatura.

"E se gli aboleth fossero più antichi degli dèi... se prima delle divinità fossero stati questi orrori a plasmare il multiverso? Questo sì che è un pensiero agghiacciante."

—Vaqir Zekh'r, filosofo githzerai e autore di Il Reame Remoto: Reale eppure irreale

Aboleth

Prima della venuta degli dèi, gli aboleth si annidavano negli oceani primordiali e nei laghi sotterranei. Proiettando la loro mente all'esterno, riuscivano ad assumere il controllo delle neonate forme di vita del reame mortale, rendendole loro schiave. Questa supremazia li rendeva simili a divinità. Poi comparvero i veri dèi, che provocarono la caduta dell'impero degli aboleth e liberarono gli schiavi.

Ma gli aboleth non dimenticano.

Ricordi Eterni. Gli aboleth hanno una memoria impeccabile e tramandano le loro conoscenze e le loro esperienze di generazione in generazione. Di conseguenza, la ferita della loro sconfitta per mano degli dèi è perfettamente conservata nella loro mente.

Le menti degli aboleth sono veri e propri archivi di antiche conoscenze, dove ogni momento della preistoria è preservato nel minimo dettaglio. Le loro trame sono pazienti e complicate e possono svilupparsi nell'arco di interi eoni. Poche creature sono in grado di concepire la vera portata del piano di un aboleth.

Gli Dèi dei Laghi. Gli aboleth vivono negli ambienti acquatici come gli abissi oceanici, i laghi più profondi e il Piano Elementale dell'Acqua. In questi domini e nelle terre circostanti, gli aboleth si comportano come se fossero delle divinità ed esigono venerazione e obbedienza dai loro sudditi. Quando assimilano un'altra creatura, gli aboleth aggiungono le conoscenze e le esperienze della preda ai loro ricordi eterni.

Gli aboleth usano i loro poteri telepatici per leggere la mente delle creature e scoprire ciò che desiderano. Un aboleth usa poi queste conoscenze per assicurarsi la lealtà di quella creatura, promettendole di soddisfare il suo desiderio più recondito in cambio della sua obbedienza. All'interno della sua tana, l'aboleth può usare i suoi poteri con maggiore efficacia e sopraffare i sensi delle altre creature, inclusi i suoi seguaci, concedendo loro l'illusione della ricompensa promessa.

Nemici degli Dèi. La disfatta degli aboleth è impressa a caratteri di fuoco nelle loro infallibili memorie, in quanto un aboleth non muore mai definitivamente. Se il corpo di un aboleth viene distrutto, il suo spirito torna sul Piano Elementale dell'Acqua, dove un nuovo corpo prende forma per lui nel giro di alcuni giorni o mesi.

Il sogno supremo di ogni aboleth è di spodestare gli dèi e riconquistare il controllo del mondo. Queste creature hanno avuto innumerevoli eoni per tramare e affinare alla perfezione l'esecuzione dei loro piani.

La Tana di un Aboleth

Gli aboleth fanno la tana nei laghi sotterranei o nelle profondità rocciose degli oceani, spesso tra le rovine di una loro antica città decaduta. Un aboleth trascorre buona parte della sua esistenza sott'acqua, riemergendo di tanto in tanto per interagire con i visitatori o i suoi folli veneratori.

Azioni di Tana

Quando combatte nella sua tana, un aboleth può invocare la magia ambientale per effettuare le sue azioni di tana. A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, l'aboleth perde), l'aboleth può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- L'aboleth lancia *allucinazione di forza* (nessuna componente richiesta) su un qualsiasi numero di creature situate entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Finché mantiene la concentrazione su questo effetto, l'aboleth non può effettuare altre azioni di tana. Se un bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, il bersaglio diventa immune all'azione di tana *allucinazione di forza* dell'aboleth per le 24 ore successive, sebbene una tale creatura possa sempre scegliere di esserne influenzata.
- Le pozze d'acqua entro 27 metri dall'aboleth si animano fino a formare un'onda afferrante. Ogni creatura sulla terraferma entro 6 metri da una di queste pozze deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti viene tirata di un massimo di 6 metri verso l'acqua e buttata a terra prona. L'aboleth non può usare di nuovo questa azione di tana finché non usa prima un'azione di tana diversa.
- L'acqua nella tana di un aboleth diventa un condotto magico della collera della creatura. L'aboleth può bersagliare un qualsiasi numero di creature che esso sia in grado di vedere in quell'acqua e situate entro 27 metri da lui. Un bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti subisce 7 (2d6) danni psichici. L'aboleth non può usare di nuovo questa azione di tana finché non usa prima un'azione di tana diversa.

Effetti Regionali

Una regione che ospita la tana di un aboleth è alterata dalla presenza della creatura, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le superfici sotterranee entro 1,5 chilometri dalla tana dell'aboleth diventano umide e viscide e sono considerate terreno difficile.
- Le fonti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono contaminate da un effetto soprannaturale. I nemici dell'aboleth che bevono quest'acqua vomitano dopo pochi minuti.
- Con un'azione, l'aboleth può creare un'immagine illusoria di se stesso entro 1,5 chilometri dalla tana. La copia può apparire in un qualsiasi luogo visto dall'aboleth in precedenza o in qualsiasi luogo che una creatura affascinata dall'aboleth sia attualmente in grado di vedere. Una volta creata, l'immagine permane fintato che l'aboleth mantiene la concentrazione, come se si concentrasse su un incantesimo. Sebbene l'immagine sia intangibile, essa appare, si muove e suona come l'aboleth. L'aboleth può percepire, parlare e usare la telepatia dalla posizione dell'immagine come se fosse lui stesso presente in quella posizione. Se l'immagine subisce danni, scompare.

Se l'aboleth muore, i primi due effetti svaniscono nell'arco di 3d10 giorni.

Angelo

Un angelo è un agente celestiale inviato sui piani per perseguire gli obiettivi di un dio, che si tratti di intenti benevoli o punitivi. La sua sublime bellezza e il suo portamento possono indurre un osservatore esterrefatto a cadere in ginocchio. Ma gli angeli possono anche essere forze di distruzione e la loro comparsa può rivelarsi un presagio di sventura altrettanto spesso di un segno di speranza.

Frammenti del Divino. Gli angeli, essendo composti dall'essenza astrale di un dio benevolo, sono esseri divini dotati di grandi poteri e di preveggenza.

Eseguono gli ordini dei loro dèi con instancabile devozione. Perfino le divinità caotiche buone fanno uso di angeli legali buoni come servitori, sapendo che la vocazione degli angeli a obbedire agli ordini li porterà comunque a eseguire al meglio i comandi ricevuti. Un angelo persegue con determinazione un singolo obiettivo decretato dalla sua divinità, ma non sarebbe mai in grado di obbedire a un ordine che lo portasse a deviare dal cammino della legge e del bene.

Un angelo uccide le creature malvagie senza alcun rimorso. In quanto incarnazione della legge e del bene, un angelo è pressoché infallibile nei suoi giudizi. Questa qualità può generare nell'angelo un senso di superiorità che affiora quando il suo compito entra in conflitto con gli obiettivi di un'altra creatura. L'angelo non accetta compromessi e non rinuncia mai al suo obiettivo. Quando un angelo viene inviato in aiuto dei mortali, non viene inviato a servire, bensì a comandare. Di conseguenza le divinità del bene inviano i loro angeli tra i mortali soltanto in reazione alle circostanze più drammatiche.

Angeli Caduti. Guidati dalla loro bussola morale, gli angeli sviluppano spesso la convinzione di essere infallibili, cosa che a volte può condurli alla rovina. Normalmente un angelo è troppo saggio per cadere preda di un semplice inganno, ma a volte la superbia può indurlo a commettere un atto malvagio. Che sia intenzionale o accidentale, un tale atto è una macchia indelebile che marchia l'angelo come un reietto.

Gli angeli caduti conservano i loro poteri, ma perdono ogni legame con le divinità da cui furono creati. Molti angeli caduti prendono il loro esilio come un affronto personale, si ribellano ai poteri che servivano in precedenza e vanno in cerca di un tratto dell'Abisso su cui governare o di un posto tra gli altri angeli caduti nelle gerarchie dei Nove Inferi. Zariel, il sovrano del primo strato dei Nove Inferi, è una creatura di questo tipo. Altri angeli caduti, anziché ribellarsi, si rassegnano a un'esistenza di isolamento sul Piano Materiale, dove vivono sotto le spoglie di semplici eremiti. In caso di redenzione possono diventare potenti alleati, votati con passione al servizio della causa della giustizia.

Natura degli Immortali. Un angelo non ha bisogno di mangiare, bere o dormire.

Deva

I deva sono angeli che fungono da messaggeri divini o da agenti sul Piano Materiale, nella Coltre Oscura e nella Selva Fatata, capaci di assumere una forma appropriata al reame in cui vengono invitati.

Le leggende parlano di angeli in grado di assumere una forma mortale per anni interi al fine di fornire aiuto, speranza e coraggio alle persone di buon cuore. Un deva può assumere qualsiasi forma, anche se preferisce apparire ai mortali come un umanoide o un animale innocuo. Quando le circostanze lo obbligano a mettere da parte il suo travestimento, un deva si rivela essere una magnifica creatura umanoide dalla pelle argentata. I capelli e gli occhi brillano di una luce ultraterrena e dalle scapole spuntano due grosse ali piumate.

Deva

Celestiale Medio, legale buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d8 + 64)
Velocità 9 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Tiri Salvezza Sag +9, Car +9
Abilità Intuizione +9, Percezione +9
Resistenze ai Danni radioso; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del deva sono magici. Quando il deva colpisce con qualsiasi arma, la sua arma infligge 4d8 danni radiosi extra (già inclusi nell'attacco).

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del deva è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). Il deva può lanciare i seguenti incantesimi innati, che richiedono solo componenti verbali:

A volontà: *individuazione del bene e del male*
1/giorno ciascuno: *comunione, rianimare morti*

Resistenza alla Magia. Il deva dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il deva effettua due attacchi in mischia.

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 18 (4d8) danni radiosi.

Tocco Guaritore (3/Giorno). Il deva tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 20 (4d8 + 2) punti ferita ed è liberato da qualsiasi maledizione, malattia, veleno, cecità o sordità.

Cambiare Forma. Il deva si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del deva).

In una nuova forma, il deva conserva le sue statistiche di gioco e la capacità di parlare, ma CA, modalità di movimento, Forza, Destrezza e sensi speciali sono sostituiti da quelli della nuova forma. Inoltre, il deva ottiene le eventuali statistiche e capacità (eccetto i privilegi di classe, le azioni leggendarie e le azioni di tana) che la nuova forma possiede, ma di cui egli è privo.

Planetar

I planetar fungono da armi per gli dèi di cui sono al servizio, incarnando la loro immane potenza nel modo più tangibile. Un planetar può invocare la pioggia per porre fine a un periodo di siccità o scatenare una piaga di locuste per distruggere un raccolto. L'udito celestiale di un planetar individua ogni falsità e la sua vista radiosa penetra ogni inganno.

I planetar sono creature calve e muscolose, dalla pelle verde opalescente e dalle ali bianche piumate. Sovrastano in altezza la maggior parte degli umanoidi e sanno brandire le loro spade con eleganza. A volte inviati in aiuto dei mortali più potenti impegnati in qualche importante missione in nome del bene, i planetar amano in modo particolare le missioni che li portano a scontrarsi con gli immondi.

Planetar

Celestiale Grande, legale buono

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Velocità 12 m, volare 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Tiri Salvezza Cos +12, Sag +11, Car +12
Abilità Percezione +11
Resistenze ai Danni radioso; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 21, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del planetar sono magici. Quando il planetar colpisce con qualsiasi arma, la sua arma infligge 5d8 danni radiosi extra (già inclusi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il planetar capisce se ciò che sente è una menzogna.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del planetar è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 20). Il planetar può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del bene e del male, invisibilità* (solo se stesso)
3/giorno ciascuno: *barriera di lame, colpo infuocato, dissolvi il bene e il male, rianimare morti*
1/giorno ciascuno: *comunione, controllare tempo atmosferico, piaga degli insetti*

Resistenza alla Magia. Il planetar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua due attacchi in mischia.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 22 (5d8) danni radiosi.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il planetar tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 30 (6d8 + 2) punti ferita ed è liberato da qualsiasi maledizione, malattia, veleno, cecità o sordità.

Solar

Un solar vanta una gloria e una potenza quasi simili a quelle di un dio. Sul campo di battaglia, la spada di un solar infuria nella mischia animata di volontà propria e una singola freccia scoccata dall'arco di un solar è sufficiente a uccidere un bersaglio al solo tocco. La potenza celestiale di un solar è tale che perfino i principi dei demoni indietreggiano quando sentono echeggiare i suoi comandi imperiosi.

Si dice che esistano solo ventiquattro solar. I pochi solar conosciuti fungono da attendenti di alcune specifiche divinità. Gli altri sono immersi in un profondo stato di contemplazione, in attesa del momento in cui i loro servigi saranno richiesti per sventare qualche minaccia cosmica alla causa del bene.

Solar

Celestiale Grande, legale buono

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 243 (18d10 + 144)
Velocità 15 m, volare 45 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Tiri Salvezza Int +14, Sag +14, Car +17
Abilità Percezione +14
Resistenze ai Danni radioso; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 21 (33.000 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del solar sono magici. Quando il solar colpisce con qualsiasi arma, la sua arma infligge 6d8 danni radiosi extra (già inclusi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il solar capisce se ciò che sente è una menzogna.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del solar è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 25). Il solar può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del bene e del male, invisibilità* (solo se stesso)
3/giorno ciascuno: *barriera di lame, dissolvi il bene e il male, resurrezione*
1/giorno ciascuno: *comunione, controllare tempo atmosferico*

Resistenza alla Magia. Il solar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il solar effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni radiosi.

Arco Lungo Assassino. *Attacco con Arma a Distanza:* +13 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 27 (6d8) danni radiosi. Se il bersaglio è una creatura con 100 punti ferita o meno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti muore.

Spada Volante. Il solar lascia andare il suo spadone, che fluttua magicamente in uno spazio libero entro 1,5 metri da lui. Se il solar è in grado di vedere lo spadone, come azione bonus può ordinargli mentalmente di volare fino a un massimo di 15 metri e di sferrare un attacco contro un bersaglio o di tornare nella sua mano. Se la spada fluttuante è bersagliata da un qualsiasi effetto, è comunque considerata impugnata dal solar. Se il solar muore, la spada fluttuante cade a terra.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il solar tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 40 (8d8 + 4) punti ferita ed è liberato da qualsiasi maledizione, malattia, veleno, cecità o sordità.

Azioni Leggendarie

Il solar può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il solar recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Teletrasporto. Il solar si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che egli sia in grado di vedere.
Esplosione Incandescente (Costa 2 Azioni). Il solar emette un'onda di energia magica divina. Ogni creatura a sua scelta entro un raggio di 3 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da fuoco più 14 (4d6) danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
Sguardo Accecante (Costa 3 Azioni). Il solar bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di vedere il solar, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecato finché una magia come *ristorare inferiore* non rimuove la cecità.

Ankheg

Un ankheg assomiglia a un enorme insetto a molte zampe ed è dotato di lunghe antenne che vibrano in reazione a ogni movimento nei dintorni. Le zampe terminano con uncini affilati in grado di scavare nella terra e di afferrare le prede, e le mandibole possono spezzare in due un piccolo tronco d'albero.

In Agguato Sottoterra. L'ankheg usa le sue potenti mandibole per scavare dei tunnel tortuosi nel sottosuolo. Quando va a caccia, l'ankheg scava in salita fino ad arrivare appena sotto la superficie e attende che le sue antenne rilevino un movimento sopra di lui. Allora fa irruzione in superficie e afferra la preda con le mandibole, stritolandola e maciullandola, e secernendo allo stesso tempo i suoi succhi gastrici acidi. Questi succhi corrodono parzialmente la vittima per consentire all'ankheg di inghiottirla meglio, ma la creatura è anche in grado di usare l'acido in uno spruzzo per sconfiggere i suoi nemici.

Flagello di Campi e Foreste. Sebbene gli ankheg traggano parte delle sostanze nutritive di cui hanno bisogno dal suolo in cui scavano, devono integrare la loro dieta con la carne fresca. I prati dove il bestiame viene condotto a pascolare e le foreste più ricche di selvaggina sono i territori di caccia preferiti degli ankheg. Di conseguenza, queste creature sono considerate un flagello da tutti i contadini e i ranger.

Tunnel Sotterranei. Quando un ankheg scava sottoterra, lascia dietro di sé uno stretto tunnel parzialmente crollato. All'interno di questi tunnel è possibile trovare i rimasugli chitinosi della muta dell'ankheg, uova dischiuse o macabri resti delle vittime della creatura, tra cui monete e altri tesori che la vittima ha perso durante l'attacco della creatura.

Ankheg

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale), 11 se prono
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 9 m, scavare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 11, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché l'ankheg afferra il bersaglio, può mordere soltanto la creatura afferrata e dispone di vantaggio ai tiri per colpire per farlo.

Spruzzo Acido (Ricarica 6). L'ankheg sputa acido in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri, purché non abbia afferrato alcuna creatura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Arpia

Un'arpia è una creatura sadica che trae piacere dalla sofferenza e dalla morte e si aggira costantemente in cerca di nuove prede. Usa il suo dolce canto per condurre innumerevoli avventurieri verso la morte, attirandoli verso di sé per poi ucciderli e cibarsi di loro.

Un'arpia ha il corpo, le zampe e le ali di un avvoltoio e il torace, le braccia e la testa di una donna umana. I suoi speroni affilati e il suo randello di ossa fanno di lei un avversario formidabile in combattimento e i suoi occhi tradiscono la malvagità assoluta della sua anima.

Maledizione Divina. Molto tempo fa, un'elfa che vagava per la foresta udì il canto di un uccello sconosciuto e quella melodia talmente pura la commosse fino alle lacrime. Seguendo la musica, giunse fino a una radura, dove incontrò un affascinante giovane elfo che si era a sua volta fermato per udire il canto dell'uccello. Si trattava in realtà di Fenmarel Mestarine, una sfuggente divinità degli elfi. Il suo portamento divino rubò il cuore della ragazza un istante prima di scomparire nel bosco come se non fosse mai stato lì.

L'elfa setacciò la foresta in lungo e in largo alla ricerca dello sconosciuto, ma non trovò alcun segno del suo passaggio. Spinta alla disperazione dal suo desiderio, implorò gli dèi di aiutarla. Aerdrie Faenya, la dea elfica del cielo, udì la supplica dell'elfa e, commossa, decise di aiutarla. Apparve accanto a lei assumendo la forma dell'uccello il cui canto aveva affascinato il dio solitario e insegnò all'elfa quel meraviglioso canto di seduzione.

Ma quando nemmeno quel canto riuscì a riportare Fenmarel Mestarine al suo fianco, l'elfa maledisse gli dèi, invocando un terribile potere che la trasformò nella prima arpia. La maledizione alterò lo spirito dell'elfa oltre che il suo corpo, trasformando il suo desiderio di amore in un appetito insaziabile per la carne. Il suo splendido canto, tuttavia, continuò ad attirare le creature nel suo abbraccio mortale.

Il Canto dell'Arpia. Chi sente il canto dell'arpia sente una melodia più bella di qualsiasi altra al mondo. Quando un viaggiatore soccombe all'effetto ammaliante di quel canto, prova l'impulso irresistibile di dirigersi verso la sua fonte. A volte un'arpia affascina le vittime prima di attaccare, ma un uso più efficace del suo canto consiste nell'attirare le prede oltre il ciglio di una scogliera, in un pantano, nelle sabbie mobili o in una fossa profonda. Le creature intrappolate o incapacitate in questo modo diventano poi facili bersagli della collera dell'arpia.

Animo Sadico e Codardo. Le arpie infestano le scogliere più impervie e gli altri luoghi pericolosi per le creature che non volano. Alle arpie non interessa combattere correttamente e non attaccano mai se non sono sicure di beneficiare di un notevole vantaggio. Se un combattimento volge al peggio, un'arpia non è abbastanza scaltra da alterare la sua strategia e preferisce fuggire e patire la fame anziché rischiare uno scontro diretto.

Quando attaccano, le arpie giocano col cibo, traendo piacere dalla "musica" delle urla delle loro vittime. Un'arpia tende a sventrare lentamente un avversario indifeso e può passare giorni e giorni a torturare una vittima prima di sferrare un misericordioso colpo di grazia.

Macabre Collezioni. Le arpie accumulano gli oggetti più luccicanti, le pietre preziose e gli altri trofei strappati alle loro vittime e a volte arrivano a lottare tra loro per accaparrarsi i pezzi più pregiati. Quando una vittima non ha alcun oggetto prezioso da offrire, un'arpia prende i suoi capelli, ossa o parti del corpo per decorare il nido. La tana di un'arpia è solitamente nascosta tra le rovine più remote e al suo interno gli avventurieri possono trovare tesori e magie preziose nascoste sotto uno spesso strato di escrementi.

Arpia

Mostruosità Media, caotico malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Velocità 6 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Multiattacco. L'arpia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il randello.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Randello. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Canto Seducente. L'arpia intona una melodia magica. Ogni umanoide e gigante situato entro 90 metri dall'arpia e che sia in grado di udire il canto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è affascinato finché il canto non termina. L'arpia deve effettuare un'azione bonus nei suoi turni successivi per continuare a cantare, ma può smettere di cantare in qualsiasi momento. Se l'arpia è incapacitata, il canto termina.

Finché è affascinato dall'arpia, un bersaglio è incapacitato e ignora i canti delle altre arpie. Se il bersaglio affascinato si trova a più di 1,5 metri di distanza dall'arpia, esso deve muoversi nel proprio turno verso l'arpia seguendo il percorso più diretto e cercando di giungere entro 1,5 metri. Il bersaglio non evita gli attacchi di opportunità, ma prima di muoversi su un terreno pericoloso (come per esempio un lago di lava o una fossa) e qualora subisca danni da una fonte diversa dall'arpia, può ripetere il tiro salvezza. Un bersaglio affascinato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto per lui termina.

Un bersaglio che supera il tiro salvezza è immune al canto di questa arpia per le 24 ore successive.

Artiglio Strisciante

Non morto Minuscolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 0 (10 PE)

Immunità allo Scacciare. L'artiglio è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti o contundenti (a scelta dell'artiglio).

Artiglio Strisciante

Un artiglio strisciante è la mano recisa di un assassino, animata dalla magia nera in modo da permetterle di continuare a uccidere. I maghi e i warlock di indole più oscura usano gli artigli striscianti come manovalanza aggiuntiva per sbrigare i loro compiti.

Origini Magiche. Attraverso un rituale necromantico oscuro, l'energia vitale di un assassino viene vincolata alla sua mano recisa, infestandola e animandola. Se lo spirito di un assassino defunto si è già manifestato come un'altra creatura non morta, se l'assassino è stato riportato in vita o se lo spirito è da tempo passato su un altro piano di esistenza, il rituale fallisce.

Il rituale invocato per creare un artiglio strisciante funziona con maggiore efficacia se la mano è stata appena recisa dall'assassino. A tale scopo, i ritualisti e i loro servitori assistono spesso alle esecuzioni pubbliche per entrare in possesso delle mani più adatte o stringono accordi con gli assassini e i torturatori.

Controllato dal Creatore. L'artiglio strisciante non può essere scacciato e non può essere controllato dagli incantesimi che controllano i non morti. Questi orrendi mostri sono completamente vincolati alla volontà del loro creatore, che può concentrarsi su un artiglio entro linea di vista per comandare mentalmente ogni sua azione. Se il creatore dell'artiglio strisciante non gli impartisce alcun comando, l'artiglio esegue l'ultimo comando ricevuto al meglio delle sue capacità.

I comandi impartiti a un artiglio strisciante devono essere semplici. Non è possibile incaricare un artiglio di trovare e uccidere un individuo in particolare, in quanto i suoi sensi e la sua intelligenza limitata non gli consentono di rintracciare e riconoscere i singoli individui. Tuttavia, un comando di uccidere tutte le creature all'interno di una particolare stanza funzionerà. Un artiglio strisciante può facilmente riconoscere al tatto i contorni delle chiavi e delle maniglie delle porte, strisciando da una stanza all'altra in preda a una cieca frenesia omicida.

Intelligenza Maligna. L'artiglio strisciante possiede ben poco dell'intelletto e dei ricordi dell'individuo di cui un tempo era una parte vivente. L'odio, la gelosia e l'avidità che spinsero quell'individuo a uccidere permangono, amplificati dalle condizioni tormentate e mutilate dell'artiglio. Se abbandonato a se stesso, un artiglio strisciante imita e ricrea gli stessi atti omicidi che commise in vita.

Artigli Viventi. Se un artiglio strisciante viene animato dalla mano recisa di un assassino ancora in vita, il rituale vincola l'artiglio all'anima dell'assassino. La mano disincarnata può quindi tornare sull'arto a cui apparteneva: la sua carne non morta si salda al braccio vivente da cui era stata recisa.

Una volta tornato integro, l'assassino agisce come se la mano non fosse mai stata recisa e il rituale non avesse mai avuto luogo. Quando l'artiglio strisciante si separa di nuovo, il corpo vivente cade in coma. Se l'artiglio strisciante viene distrutto quando è lontano dal corpo, l'assassino muore. Invece, la morte dell'assassino non ha alcun effetto sull'artiglio strisciante.

Natura dei Non Morti. Un artiglio strisciante non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

"Viene da chiedersi cosa sia possibile creare con tutte le altre parti di un assassino, non trovi?"
—Evangeliza Lavain, necromante

Azer

Elementale Medio, legale neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza Cos +4
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Ignan
Sfida 2 (450 PE)

Corpo Surriscaldato. Una creatura che tocca l'azer o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Armi Surriscaldate. Quando l'azer colpisce con un'arma da mischia in metallo, infligge 3 (1d6) danni da fuoco extra (già inclusi nell'attacco).

Illuminazione. L'azer proietta luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per 3 metri aggiuntivi.

Azioni

Martello da Guerra. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti, o 8 (1d10 + 3) danni contundenti se usato a due mani per effettuare un attacco in mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Azer

Gli azer, originari del Piano Elementale del Fuoco, sono maestri artigiani, esperti minatori e nemici giurati degli efreet. Nell'aspetto e nel comportamento un azer è simile a un nano, ma si tratta soltanto di una facciata. Sotto la sua pelle metallica, un azer è una creatura di fuoco e la sua natura infuocata si manifesta nella barba e nei capelli fiammeggianti.

Fabbricati, Non Nati. Gli azer non si riproducono. Ognuno di essi viene forgiato da un altro azer, che infonde in un blocco di bronzo una parte della propria fiamma interiore. Ogni azer viene scolpito in modo da apparire diverso da tutti gli altri. Questo processo di creazione limita la crescita della popolazione degli azer ed è il motivo principale per cui queste creature restano una rarità.

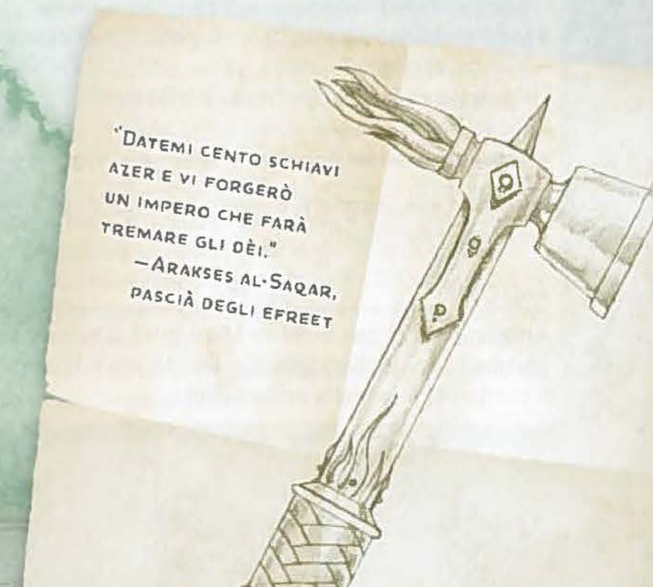
Abitanti dei Vulcani. Gli azer vivono in un regno al confine tra il Piano Elementale della Terra e quello del Fuoco, su una catena montuosa vulcanica i cui picchi sono costellati da una serie di fortezze. Sotto i picchi montani, tra crateri vulcanici e fiumi di magma, gli azer estraggono metalli splendenti e gemme luccicanti dalle viscere della terra. Varie squadriglie di azer pattugliano i passi e i tunnel del reame, per respingere le salamandre razziatrici inviate dai loro padroni efreet a colpire il regno degli azer.

Nemici degli Efreet. Molto tempo fa gli efreet e gli azer erano alleati. Gli azer contribuirono a costruire la Città d'Ottone, facendo della dimora degli efreet uno dei luoghi più meravigliosi di tutto il creato. Quando gli azer completarono il lavoro, gli efreet li tradirono e tentarono di schiavizzarli al fine di proteggere i segreti della città, ma fallirono. Tuttavia, nonostante qualche sporadica incursione e schermaglia, le due fazioni hanno finora evitato di scendere in guerra apertamente l'una contro l'altra. Gli azer credono che sia soltanto la minaccia di rivelare le vie nascoste d'accesso alla Città d'Ottone a tenere a bada gli efreet.

Signori delle Gemme e dei Metalli. Gli azer sono abilissimi artigiani, in grado di creare opere magnifiche con le gemme e i metalli preziosi estratti dai loro territori vulcanici. Questi tesori hanno per loro più valore di qualsiasi altra cosa e spesso un gruppo di azer parte in missione verso altri piani alla ricerca di metalli e gemme particolarmente rari.

Quando gli azer vengono richiamati sul Piano Materiale tramite la magia, solitamente vengono incaricati di forgiare un elaborato oggetto magico o opera d'arte, in quanto si dice che la loro bravura sia ineguagliata.

Fuoco Vivente. Un azer non ha bisogno di mangiare, bere o dormire.



Banshee

Quando scende la notte, i viaggiatori più sfortunati potrebbero udire i deboli lamenti di un morto senza pace. Questo spirito funesto è una banshee, una creatura astiosa formatasi dallo spirito di un'elfa.

Le banshee appaiono come forme diafane e luminescenti che somigliano vagamente alle loro forme mortali di un tempo. Il volto di una banshee è avvolto da un caotico groviglio di capelli e il suo corpo è coperto da una veste stracciata che si agita come se fosse mossa dal vento.

Collera Divina. Le banshee sono i resti non morti delle elfe che, pur se dotate di grande bellezza, non fecero uso delle loro doti per portare gioia al mondo. Usarono invece il loro aspetto per corrompere e manipolare gli altri. Un'elfa colpita dalla maledizione della banshee non prova alcuna gioia in presenza dei viventi, ma solo astio. Man mano che la maledizione prende il sopravvento, la sua mente e il suo corpo si corrompono, finché la morte non completa la sua trasformazione in un mostro non morto.

Vincolata al Dolore. La banshee è legata per sempre al luogo della sua dipartita e non può mai allontanarsi a più di 7,5 chilometri da quel luogo. È costretta a rivivere ogni momento della sua vita ricordandolo alla perfezione, ma rifiutandosi costantemente di accettare qualsiasi responsabilità per la sua rovina.

Avida di Bellezza. La vanità che ha dato origine alla maledizione della banshee persiste anche nella non morte. Queste creature sono avide di oggetti belli a vedersi: gioielli pregiati, dipinti, statue e altre opere d'arte. Allo stesso tempo, una banshee detesta qualsiasi superficie speculare, in quanto l'orrore della sua esistenza attuale le risulta intollerabile. Una fugace visione di se stessa è sufficiente a scatenare nella banshee un impeto d'ira incontrollata.

Natura dei Non Morti. Una banshee non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Banshee

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 58 (13d8)
Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Tiri Salvezza Sag +2, Car +5
Resistenze ai Danni acido, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Elfico
Sfida 4 (1.100 PE)

Individuazione della Vita. La banshee può percepire magicamente la presenza di creature che non siano non morti e costrutti entro un raggio di 7,5 chilometri. Conosce la direzione generale in cui si trovano, ma non la loro precisa ubicazione.

Movimento Incorporeo. La banshee può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Azioni

Tocco Corruttore. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (3d6 + 2) danni necrotici.

Volto Terrificante. Ogni creatura che non sia un non morto situata entro 18 metri dalla banshee e che sia in grado di vederla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la banshee si trova entro linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lui termina. Se un bersaglio supera il tiro salvezza o l'effetto per lui termina, quel bersaglio è immune al Volto Terrificante della banshee per le 24 ore successive.

Lamento (1/Giorno). La banshee emette un lamento funesto, purché non sia esposta alla luce del sole. Questo lamento non ha alcun effetto sui costrutti e sui non morti. Ogni altra creatura situata entro 9 metri da lei e in grado di udirla deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera, subisce 10 (3d6) danni psichici.

"Nessuno scolpirebbe mai una statua di un guerriero spaventato. Se ne vedete una, tenete gli occhi chiusi e le orecchie bene aperte."
—4a regola di Sopravvivenza nei Dungeon di X il Mistico

Basilisco

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura inizia il proprio turno entro 9 metri dal basilisco e i due sono in grado di vedersi a vicenda, il basilisco può obbligare la creatura a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 (se non è incapacitato). Se la creatura fallisce, inizia a trasformarsi magicamente in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata tramite un incantesimo *ristorare superiore* o un'altra magia analoga.

Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, non può vedere il basilisco fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda il basilisco, deve immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Se il basilisco vede il suo riflesso entro 9 metri da sé in condizioni di luce intensa, crede erroneamente che il suo riflesso sia un rivale e bersaglia se stesso col suo sguardo.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Basilisco

A volte i viaggiatori si imbattono in statue che riproducono le creature viventi con un'accuratezza straordinaria, anche se qualche pezzo sembra mancare, come se fosse stato portato via da un morso. Gli esploratori più esperti sanno che questi reperti sono un monito: probabilmente il basilisco che li ha creati si aggira ancora nei paraggi.

Predatori Adattabili. I basilischi prosperano nei climi aridi, temperati o tropicali. Fanno la tana nelle caverne o in altre aree riparate e nella maggior parte dei casi si aggirano nel sottosuolo.

Un basilisco nato e cresciuto in cattività può essere addomesticato e addestrato. Il basilisco addestrato in questo modo ha imparato a distogliere lo sguardo da coloro che il suo padrone desidera proteggere, ma rimane comunque una bestia da guardia spaventosa. A seguito di questa usanza, le uova di basilisco vengono vendute a prezzi esorbitanti.

Sguardo di Pietra. Nonostante sia un predatore, un basilisco è una creatura corpulenta, ma del resto non ha bisogno di inseguire la preda: incrociare il suo sguardo soprannaturale con quello della vittima è sufficiente a innescare una rapida metamorfosi che trasforma la carne della preda in pietra porosa. I basilischi, grazie alle loro possenti mascelle, sono in grado di cibarsi di quella pietra, che si ritrasforma in materia organica una volta inghiottita dal basilisco.

Si dice che alcuni alchimisti abbiano appreso a trattare l'esofago del basilisco e i fluidi contenuti al suo interno. Se trattato in modo adeguato, l'esofago produce un unguento che può riportare le creature pietrificate in vita e ritrasformarle in carne. Purtroppo per la vittima, ogni parte perduta in forma pietrosa resta assente anche quando essa viene riportata in vita. Riportare in vita la creatura tramite l'unguento è impossibile se una parte vitale della creatura pietrificata, come per esempio la testa, è stata staccata.

Behir

Mostruosità Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 168 (16d12 + 64)
Velocità 15 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	12 (+1)

Abilità Furtività +7, Percezione +6
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 27 m
Linguaggi Draconico
Sfida 11 (7.200 PE)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni contundenti più 17 (2d10 + 6) danni taglienti e il bersaglio è afferrato (CD 16 per sfuggire). Finché il behir afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il behir non può stritolare un altro bersaglio.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il behir esala una linea di fulmini lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Inghiottire. Il behir effettua un attacco con il morso contro una creatura di taglia Media o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene anche inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è accecato e trattenuto, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del behir e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del behir, che può inghiottire soltanto una creatura alla volta.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo turno dalla creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita la creatura, che cade prona in uno spazio entro 3 metri dal behir. Se il behir muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta dal mostro e può sfuggire usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona dal mostro.

"Ho già mangiato tre pipistrelli giganti, sei troglodìti e un mind flayer, oggi, ma non c'è problema. C'è ancora spazio nel mio stomaco per te e i tuoi amici."
—Lludd il behir, a un gruppo di avventurieri nelle Caverne Perdute di Tsojcanth

Behir

Un behir è una creatura serpentina che striscia sul terreno o si arrampica sulle pareti per dare la caccia alle sue prede. Il suo soffio di fulmini può incenerire la maggior parte delle creature, mentre gli avversari più possenti vengono stritolati tra le sue spire e divorati vivi.

La forma mostruosa di un behir è simile a un incrocio tra un millepiedi e un coccodrillo. La sua pelle scagliosa va dal blu oltremare al blu scuro, facendosi azzurro chiaro sul ventre.

Predatori delle Caverne. I behir fanno la tana in luoghi inaccessibili alle altre creature e prediligono le zone dove gli intrusi sarebbero costretti a una faticosa scalata per raggiungerli. Profondi baratri, caverne che si affacciano su una parete rocciosa e grotte raggiungibili soltanto attraverso tunnel stretti e tortuosi sono i luoghi che i behir prediligono per tendere un'imboscata. Grazie alle sue dodici zampe, un behir può arrampicarsi fino all'ingresso della sua tana senza difficoltà. Quando non deve arrampicarsi, un behir si muove ancora più velocemente, ripiegando le zampe lungo il corpo e strisciando come un serpente.

I behir inghiottono le loro prede tutte intere, poi entrano in un breve periodo di torpore per la durata della digestione. Quando entra in torpore, un behir sceglie un nascondiglio dove anche gli eventuali intrusi all'interno della sua tana avrebbero difficoltà a notarlo.

Avversari dei Draghi. In un'epoca dimenticata, i draghi e i giganti erano impegnati in una guerra senza fine. Furono i giganti delle tempeste a creare i primi behir come armi da usare contro i draghi e ancora oggi i behir conservano un odio innato nei confronti delle creature draconiche.

Un behir non fa mai la tana in un'area infestata da un drago. Se un drago tenta di stabilire una tana entro poche decine di chilometri da quella di un behir, quest'ultimo si sente obbligato a uccidere il drago o a metterlo in fuga. Soltanto nel caso in cui il drago si riveli troppo potente da combattere, il behir rinuncia e si mette in cerca di una nuova tana, a grande distanza da quella del drago.

Beholder

Una singola occhiata a un beholder è più che sufficiente ad appurare la sua natura orrenda e ultraterrena. Queste aberrazioni aggressive, avide e rancorose considerano tutte le altre creature degli esseri inferiori con cui giocherellare o da distruggere, in base ai loro capricci.

Il corpo sferico di un beholder fluttua in continuazione e il suo occhio sporgente si apre al di sopra di una larga bocca dentata, mentre i tentacoli oculari più piccoli che circondano il suo corpo si agitano e si voltano in continuazione per mantenere sempre in vista i suoi avversari. Quando un beholder dorme, chiude il suo occhio centrale, ma i suoi occhi minori rimangono svegli e vigili.

Isolazionisti Xenofobi. I nemici sono ovunque, o almeno questo è ciò che credono i beholder. Queste creature sono convinte che tutti gli altri esseri li odino per la loro genialità e i loro poteri magici, anche se allo stesso tempo bollano quegli esseri inferiori come creature rozze e disgustose. I beholder sospettano sempre che gli altri tramino alle loro spalle, anche quando in circolazione non c'è nessun'altra creatura oltre a loro.

Il disprezzo che un beholder nutre nei confronti delle altre creature si estende anche agli altri beholder. Ogni beholder crede che la propria forma sia quella ideale, e che qualsiasi deviazione da quella forma sia un difetto nella purezza razziale della sua specie. La forma fisica dei beholder può variare drasticamente da un esemplare all'altro, cosa che rende i conflitti tra loro inevitabili. Alcuni beholder sono protetti da placche chitinose sovrapposte, alcuni hanno la pelle liscia, altri hanno dei tentacoli oculari che si dimenano come serpenti e altri ancora hanno dei tentacoli oculari dotati di giunture simili a quelle dei crostacei.

Perfino una leggera differenza nella tonalità della pelle può essere fonte di un'inimicizia a vita tra due beholder.

Occhio Tiranno. Alcuni beholder riescono a incanalare le loro tendenze xenofobe in un terribile dispotismo. Anziché vivere nell'isolamento, questi beholder dal significativo nome di occhi tiranni assoggettano le altre creature fino a fondare e controllare vasti imperi. Un occhio tiranno a volte si impossessa di un vasto dominio all'interno di una grande città (o sotto di essa), assumendo il comando di vaste reti di agenti che operano per conto del loro padrone.

Tane Aliene. Dal momento che si rifiutano di condividere il territorio con gli altri, molti beholder si ritirano a complottare sulle colline più fredde, nei complessi di rovine o nelle caverne più profonde. Un beholder scava la sua tana usando il raggio di disintegrazione del suo occhio, prediligendo i passaggi verticali che collegano una serie di camere disposte l'una sull'altra. Un ambiente di questo tipo consente a un beholder di muoversi liberamente e allo stesso tempo impedisce agli intrusi di ficcanasare in giro con troppa facilità. Quando qualche intruso fa effettivamente irruzione nella sua tana, il beholder sfrutta gli spazi dei suoi soffitti aperti per fluttuare in alto e assalire i nemici rimasti a terra da debita distanza.

Le stanze della tana di un beholder, aliene quanto il loro creatore, riflettono l'arroganza della creatura. Sono decorate di trofei provenienti dalle battaglie che il beholder ha vinto, inclusi vari avventurieri pietrificati, con il volto ancora bloccato nell'espressione di terrore degli ultimi istanti di vita, frammenti di altri beholder e oggetti magici strappati agli avversari più potenti. Un beholder misura il proprio valore in base a ciò che possiede e non si separa mai volontariamente dai suoi tesori.

La Tana di un Beholder

La tana centrale di un beholder è una caverna grande e spaziosa, dal soffitto alto, che gli consenta di attaccare senza paura di essere coinvolto in mischia. Un beholder incontrato nella tana ha un grado di sfida pari a 14 (11.500 PE).

Azioni di Tana

Quando combatte nella sua tana, un beholder può invocare la magia ambientale per effettuare le sue azioni di tana. A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il beholder perde), il beholder può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Un'area di terreno quadrata con lato di 15 metri situata entro 36 metri dal beholder diventa viscida; quell'area è considerata terreno difficile fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Dalle pareti entro 36 metri dal beholder spuntano delle appendici afferranti che permangono fino al conteggio di iniziativa 20 del round dopo il successivo. Ogni creatura a scelta del beholder che inizi il proprio turno entro 3 metri da una di queste pareti deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti è afferrata. Per sfuggire è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15.
- Un occhio si apre su una superficie solida entro 18 metri dal beholder. Un raggio oculare casuale del beholder viene scagliato da quell'occhio contro un bersaglio a scelta del beholder e che esso sia in grado di vedere. Poi l'occhio si chiude e scompare.

Il beholder non può ripetere un effetto finché non sono stati tutti usati e non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi.

Effetti Regionali

Una regione che ospita la tana di un beholder è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le creature entro 1,5 chilometri dalla tana del beholder a volte hanno la sensazione di essere osservate anche quando in realtà non c'è nessuno a osservarle.
- Quando il beholder dorme, si verificano alcune piccole distorsioni della realtà entro un raggio di 1,5 chilometri dalla sua tana; queste distorsioni svaniscono 24 ore dopo. I segni sulle pareti potrebbero cambiare in modo sottile, uno strano monile potrebbe comparire dal nulla, una statua potrebbe ricoprirsi di un innocuo strato di fanghiglia e così via. Questi effetti si applicano soltanto alle superfici naturali e agli oggetti non magici che nessuno porta su di sé.

Se il beholder muore, questi effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni.

Tiranno della Morte

In alcune rare occasioni, la mente assopita di un beholder si smarrisce in un luogo estremo, spingendosi oltre la sua normale follia e immaginando una realtà in cui il beholder continua a esistere anche dopo la morte. Quando un tale sogno prende il sopravvento, un beholder può trasformarsi e spogliarsi della sua carne per diventare un tiranno della morte. Questo mostro è dotato dell'ingegno e di buona parte della magia che possedeva in vita, ma è alimentato dal potere della non morte.

Un tiranno della morte ha l'aspetto di un gigantesco teschio spoglio, nella cui unica orbita vuota brilla un bagliore di luce rossa. Al posto dei tentacoli oculari, ormai marciti, dieci occhi spettrali fluttuano sopra la creatura, guizzando in tutte le direzioni.

Despota Letale. Proprio come quando era un normale beholder, un tiranno della morte impone spietatamente il suo potere alle altre creature. Inoltre, la capacità di un beholder di sopprimere l'energia magica con il suo occhio centrale conferisce a un tiranno della morte il sinistro potere di trasformare gli schiavi e i nemici di un tempo in servitori non morti.

Un tiranno della morte usa e getta gli zombi che crea in base ai suoi capricci, solitamente piazzandoli di guardia agli ingressi della sua tana o delle sue cripte. Gli zombi vengono usati come carne da cannone nei combattimenti, come esche per attirare i nemici verso le trappole o per distrarre gli avversari più potenti mentre il tiranno della morte si porta in posizione e si prepara a distruggerli.

Eserciti dei Morti. Un tiranno della morte che abbraccia la non morte diventa una vera e propria macchina di distruzione. Spinto da una bramosia insaziabile di potere e di sicurezza, avanza verso gli insediamenti degli umanoidi e usa i suoi raggi oculari per distruggere ogni creatura che incontra, per poi radunare attorno a sé un esercito di non morti. Se può agire indisturbato, un tiranno della morte è in grado di spazzare via la popolazione di una città nel giro di poche settimane, per poi rivolgere il suo occhio non morto verso conquiste ancora più grandi. A ogni insediamento che cade, l'orda di zombi di un tiranno della morte cresce fino a raggiungere dimensioni soverchianti.

Natura dei Non Morti. Un tiranno della morte non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

La Tana di un Tiranno della Morte

La tana di un tiranno della morte solitamente è la stessa che la creatura occupava come beholder, ma è segnata da paramenti di morte e putrefazione di ogni genere. Un tiranno della morte incontrato nella tana ha un grado di sfida pari a 15 (13.000 PE).

Azioni di Tana

Quando combatte nella sua tana, un tiranno della morte può invocare la magia ambientale per effettuare le sue azioni di tana. A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il tiranno della morte perde), il tiranno della morte può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Un'area che è un cubo con spigolo di 15 metri situata entro 36 metri dal tiranno della morte si riempie di occhi e tentacoli spettrali. Per le creature diverse dal tiranno della morte, quell'area è considerata leggermente oscurata e terreno difficile fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Dalle pareti spuntano delle appendici spettrali che permangono fino al conteggio di iniziativa 20 del round dopo il successivo. Ogni creatura ostile al tiranno della morte (incluse quelle situate sul Piano Etereo) che inizi il proprio turno entro 3 metri da quella parete deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti è afferrata. Per sfuggire è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 17.
- Un occhio spettrale si apre su un punto sospeso in aria entro 15 metri dal tiranno della morte. Un raggio oculare casuale del tiranno della morte viene scagliato da quell'occhio, che è considerato una fonte eterea, contro un bersaglio a scelta del tiranno. Poi l'occhio si chiude e scompare.

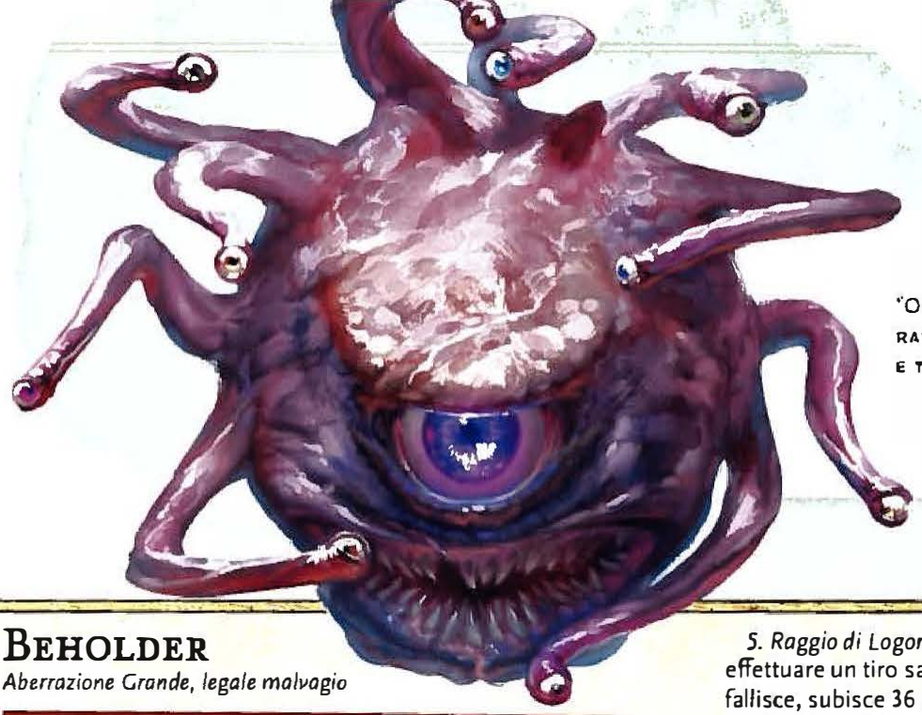
Il tiranno della morte non può ripetere un effetto finché non sono stati usati tutti e tre e non può usare lo stesso effetto in due round consecutivi.

Effetti Regionali

Una regione che ospita la tana di un tiranno della morte è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le creature entro 1,5 chilometri dalla tana del tiranno a volte hanno la sensazione di essere osservate anche quando in realtà non c'è nessuno a osservarle.
- Quando una creatura ostile al tiranno e consapevole della sua esistenza completa un riposo lungo entro 1,5 chilometri dalla tana del tiranno, il DM tira un d20 per quella creatura. Con un risultato pari o inferiore a 10, la creatura è soggetta a un raggio oculare casuale del tiranno.

Se il tiranno della morte muore, questi effetti svaniscono nell'arco di 1d10 giorni.



"Ogni beholder è convinto di essere il rappresentante supremo della sua razza e teme soltanto una cosa: di sbagliarsi."

—Valkara Ironfell, nano sapiente

Beholder

Aberrazione Grande, legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 180 (19d10 + 76)
Velocità 0 m, volare 6 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Int +8, Sag +7, Car +8
Abilità Percezione +12
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune
Sfida 13 (10.000 PE)

Cono Anti-magia. L'occhio centrale del beholder crea un'area di anti-magia, con gli stessi effetti dell'incantesimo *campo anti-magia*, in un cono di 45 metri. All'inizio di ogni suo turno, il beholder decide in che direzione è rivolto il cono e se è attivo o meno. L'area funziona contro i raggi oculari dello stesso beholder.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (4d6) danni perforanti.

Raggi Oculari. Il beholder scaglia tre dei seguenti raggi oculari magici casuali (in caso di duplicati, si ripete il tiro), scegliendo da uno a tre bersagli situati entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere:

1. Raggio di Charme. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è affascinata dal beholder per 1 ora o finché il beholder non le infligge danni.

2. Raggio Paralizzante. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

3. Raggio di Paura. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

4. Raggio Rallentante. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16. Se lo fallisce, la sua velocità è dimezzata per 1 minuto. Inoltre, la creatura non può effettuare reazioni e nel suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

5. Raggio di Logoramento. La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

6. Raggio Telecinetico. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti il beholder lo muove di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. La creatura è trattenuta dalla presa telecinetica del raggio fino all'inizio del turno successivo del beholder o finché il beholder non è incapacitato.

Se il bersaglio è un oggetto di peso pari o inferiore a 150 chilogrammi che non è indossato o trasportato, viene mosso di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Il beholder può anche esercitare un controllo di precisione sugli oggetti tramite questo raggio, come per esempio manipolare un semplice strumento o aprire una porta o un contenitore.

7. Raggio di Sonno. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti cade addormentata e rimane priva di sensi per 1 minuto. Il bersaglio si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo. Questo raggio non ha effetto sui costrutti e sui non morti.

8. Raggio Pietrificante. La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16. Se lo fallisce, inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. In caso di fallimento, la creatura è pietrificata finché non viene liberata da un incantesimo *ristorare superiore* o un'altra magia analoga.

9. Raggio di Disintegrazione. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16, altrimenti subisce 45 (10d8) danni da forza. Se questi danni riducono la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo diventa un cumulo di sottile polvere grigia.

Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, è disintegrato senza tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio disintegra una sua parte equivalente a un cubo con spigolo di 3 metri.

10. Raggio della Morte. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16, altrimenti subisce 55 (10d10) danni necrotici. Il bersaglio muore se il raggio lo riduce a 0 punti ferita.

Azioni Leggendarie

Il beholder può effettuare 3 azioni leggendarie, usando l'opzione sottostante di Raggio Oculare. Può effettuare solo un'azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il beholder recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Raggio Oculare. Il beholder usa un raggio oculare casuale.

"Uno sciame di minuscole luci scese da una crepa oscura sul soffitto. Quelle scintille proiettavano uno strano bagliore sul grosso teschio alieno che fluttuava sotto di esse."

—Dal diario di Jastus Hollowquill, esploratore di Sottomonte

Tiranno della Morte

Non morto Grande, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 187 (25d10 + 50)
Velocità 0 m, volare 6 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza For +5, Cos +7, Int +9, Sag +7, Car +9
Abilità Percezione +12
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune
Sfida 14 (11.500 PE)

Cono di Energia Negativa. L'occhio centrale del tiranno della morte emette un cono magico invisibile di energia negativa di 45 metri. All'inizio di ogni suo turno, il tiranno decide in che direzione è rivolto il cono e se è attivo o meno.

Ogni creatura all'interno di quell'area non può recuperare punti ferita. Ogni umanoide che muore in quell'area diventa uno zombi sotto il comando del tiranno. L'umanoide morto mantiene il suo posto nell'ordine di iniziativa e si anima all'inizio del suo turno successivo, purché il suo corpo non sia stato completamente distrutto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (4d6) danni perforanti.

Raggi Oculari. Il tiranno della morte scaglia tre dei seguenti raggi oculari magici casuali (in caso di duplicati, si ripete il tiro), scegliendo da uno a tre bersagli situati entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere:

1. Raggio di Charme. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è affascinata dal tiranno per 1 ora o finché il tiranno non infligge danni alla creatura.

2. Raggio Paralizzante. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

3. Raggio di Paura. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

4. Raggio Rallentante. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17. Se lo fallisce, la sua velocità è dimezzata per 1 minuto. Inoltre, la creatura non può effettuare reazioni e nel suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

5. Raggio di Logoramento. La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

6. Raggio Telecinetico. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti il tiranno lo muove di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Il bersaglio è trattenuto dalla presa telecinetica del raggio fino all'inizio del turno successivo del tiranno o finché il tiranno non è incapacitato.

Se il bersaglio è un oggetto di peso pari o inferiore a 150 chilogrammi che non è indossato o trasportato, viene mosso di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Il tiranno può anche esercitare un controllo di precisione sugli oggetti tramite questo raggio, come per esempio manipolare un semplice strumento o aprire una porta o un contenitore.

7. Raggio di Sonno. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti cade addormentata e rimane priva di sensi per 1 minuto. Il bersaglio si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo. Questo raggio non ha effetto sui costrutti e sui non morti.

8. Raggio Pietrificante. La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17. Se lo fallisce, inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto termina. In caso di fallimento, la creatura è pietrificata finché non viene liberata da un incantesimo *ristorare superiore* o un'altra magia analoga.

9. Raggio di Disintegrazione. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti subisce 45 (10d8) danni da forza. Se questi danni riducono la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo diventa un cumulo di sottile polvere grigia.

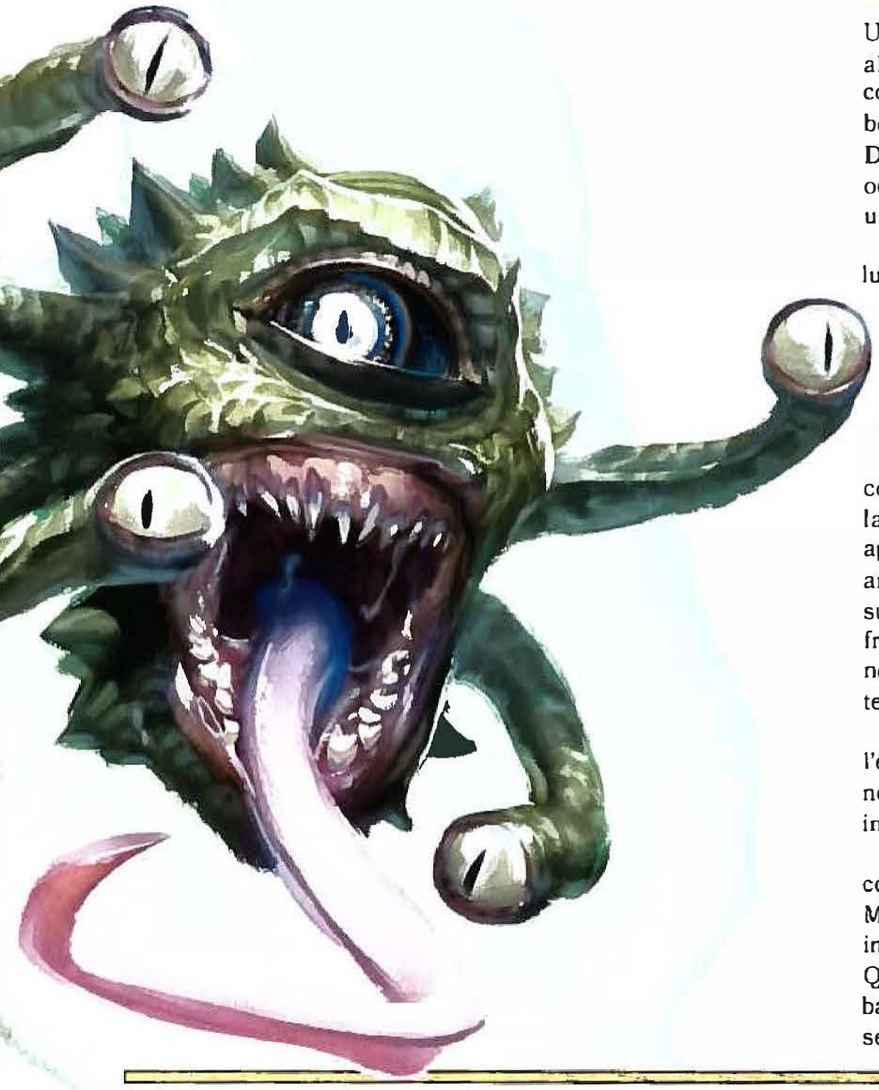
Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, è disintegrato senza tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio disintegra una sua parte equivalente a un cubo con spigolo di 3 metri.

10. Raggio della Morte. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17, altrimenti subisce 55 (10d10) danni necrotici. Il bersaglio muore se il raggio lo riduce a 0 punti ferita.

Azioni Leggendarie

Il tiranno della morte può effettuare 3 azioni leggendarie, usando l'opzione sottostante di Raggio Oculare. Può effettuare solo un'azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il tiranno recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Raggio Oculare. Il tiranno usa un raggio oculare casuale.



Spectator

Uno spectator è un beholder inferiore evocato da un altro piano di esistenza tramite un rituale magico, le cui componenti includono quattro tentacoli oculari di un beholder che vengono consumati dalla magia del rituale. Di conseguenza, uno spectator è dotato di quattro tentacoli oculari, due su ogni lato del suo occhio maggiore, al centro di un corpo del diametro di centoventi centimetri.

Guardiani Magici. Uno spectator evocato veglia su un luogo o su un tesoro a scelta dell'evocatore per 101 anni, senza consentire ad alcuna creatura di entrare nell'area o di accedere all'oggetto, a meno che l'evocatore non gli abbia dato istruzioni diverse. Se l'oggetto è rubato o distrutto prima che tutti gli anni siano trascorsi, lo spectator evocato svanisce. Altrimenti, non abbandona mai la sua postazione.

Barlumi di Follia. Anche se uno spectator può parlare, comunica soprattutto tramite la telepatia. Finché monta la guardia mantiene un comportamento civile e discute apertamente dei suoi ordini e del suo evocatore. Tuttavia, anche una breve conversazione con uno spectator è sufficiente a rivelare i tratti più instabili della sua personalità, frutto dei suoi anni di isolamento. Potrebbe inventarsi dei nemici immaginari, riferirsi a se stesso in terza persona o tentare di imitare la voce del suo evocatore.

Come gli altri beholder, uno spectator si considera l'esemplare supremo della sua specie e cova un odio intenso nei confronti degli altri spectator. Se due spectator si incontrano, quasi sempre combattono fino alla morte.

Libero dal Servizio. Quando uno spectator ha portato a compimento il suo servizio, è libero di fare ciò che vuole. Molti decidono di stabilirsi nel luogo su cui hanno vigilato in precedenza, specialmente se il loro evocatore è morto. Quando lo spectator non ha più un compito da svolgere, i bagliori di follia che aveva già mostrato nel suo periodo di servizio prendono il sopravvento.

Spectator

Aberrazione Media, legale neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Percezione +6
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune, telepatia 36 m
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d6 – 1) danni perforanti.

Raggi Oculari. Lo spectator scaglia fino a due dei raggi oculari magici seguenti contro una o due creature situate entro 27 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Può usare ogni raggio soltanto una volta per turno.

1. *Raggio di Confusione.* Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti non può effettuare reazioni fino alla fine del suo turno successivo. Nel suo turno, il bersaglio non può muoversi e usa la sua azione per effettuare un attacco in mischia o a distanza contro una creatura entro gittata determinata casualmente. Se il bersaglio non può attaccare, non fa niente nel suo turno.

2. *Raggio Paralizzante.* Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

3. *Raggio di Paura.* Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se riesce a vedere lo spectator; se lo supera, l'effetto per lui termina.

4. *Raggio di Ferimento.* Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Creare Cibo e Acqua. Lo spectator crea magicamente cibo e acqua sufficienti a sostentarsi per 24 ore.

Reazioni

Riflettere Incantesimi. Se lo spectator supera un tiro salvezza contro un incantesimo o se un attacco con un incantesimo lo manca, esso può scegliere un'altra creatura (incluso l'incantatore) entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. L'incantesimo bersaglia la creatura scelta anziché lo spectator. Se l'incantesimo prevedeva un tiro salvezza, la creatura scelta effettua il proprio tiro salvezza. Se l'incantesimo era un attacco, il tiro per colpire viene tirato di nuovo contro la creatura scelta.

B

Belva Distorcente

Questo predatore mostruoso trae il nome dalla sua capacità di distorcere la luce in modo da apparire a uno o due metri di distanza da dove si trova in realtà. Una belva distorcente ha l'aspetto di un grosso, snello felino ricoperto di pelo blu o nero. Tuttavia, le sue origini ultraterrene risultano evidenti nelle sei zampe e nei due tentacoli che spuntano dalle spalle, ognuno dei quali termina con un cuscinetto carnoso ricoperto di spuntoni acuminati. Gli occhi della belva distorcente risplendono di un'orrenda malevolenza che permane anche dopo la sua morte.

Origini Unseelie. Le belve distorcenti infestarono le terre crepuscolari della Selva Fatata per secoli, prima di essere catturate e addestrate dalla Corte degli Unseelie. I guerrieri della corte selezionarono tramite l'allevamento le bestie migliori, rafforzando la loro natura feroce e predatrice per inviarle a cacciare unicorni, pegasi e altre prede meravigliose. Tuttavia, non passò molto tempo prima che le belve distorcenti facessero uso del loro ingegno maligno per sfuggire ai loro padroni.

Dilagando e riproducendosi liberamente nella Selva Fatata, le belve distorcenti presto attirarono l'attenzione della Corte dei Seelie. Accompagnati da branchi di cani intermittenti, i cacciatori fatati spinsero queste bestie predatrici fino ai confini della Selva Fatata, dove molte si riversarono sul Piano Materiale. Ancora oggi, le belve distorcenti e i cani intermittenti si attaccano a vista.

Passione per la Caccia. Le belve distorcenti uccidono non solo per cibarsi, ma anche per diletto. Prendono di mira una preda anche quando non hanno fame e spesso giocano con le loro vittime finché non sono pronte a divorarle. Dopo avere ucciso una preda usando i tentacoli, una belva distorcente trascina il cadavere in un luogo tranquillo per cibarsene senza essere disturbata.

Le belve distorcenti vanno a caccia da sole o in piccoli branchi e si dimostrano molto abili nel tendere imboscate. Una singola belva colpisce una potenziale preda e poi si ritira, nel tentativo di attirarla in un'area di vegetazione fitta dove gli altri membri del branco attendono in agguato. I branchi di belve distorcenti vanno a caccia nei pressi delle vie carovaniere e imparano presto la frequenza e i tempi di passaggio delle carovane più regolari, organizzando imboscate ai danni di quelle carovane.

Belva Distorcente

Mostruosità Grande, legale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Sfuggente. Se la belva distorcente è soggetta a un effetto che le consente di effettuare un tiro salvezza per subire danni dimezzati, non subisce alcun danno se lo supera e solo metà dei danni se lo fallisce.

Distorsione. La belva distorcente proietta un'illusione magica che la fa apparire accanto al punto in cui si trova in realtà, quindi i tiri per colpire contro di essa subiscono svantaggio. Se viene colpita da un attacco, questo tratto è interrotto fino alla fine del suo turno successivo. Questo tratto viene interrotto anche se la belva distorcente è incapacitata o ha una velocità pari a 0.

Azioni

Multiattacco. La belva distorcente effettua due attacchi con i tentacoli.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni perforanti.

Pregiati Animali da Guardia e da Compagnia. Le creature intelligenti malvagie amano tenere le belve distorcenti come animali da compagnia, ma una belva accetta una simile alleanza solo se può trarne beneficio. Una belva distorcente può sorvegliare una cripta o fungere da guardia del corpo per un individuo importante.

Bugbear

I bugbear vivono per combattere e seminare il caos. Sopravvivono razziando e andando a caccia, tiranneggiano i deboli e odiano essere comandati, ma amano le carneficine tanto da essere disposti a combattere per un padrone più potente, se può garantire spargimenti di sangue e tesori.

Goblinoidi. I bugbear agiscono spesso in compagnia dei loro cugini, gli hobgoblin e i goblin. I bugbear solitamente schiavizzano i goblin che incontrano e obbligano gli hobgoblin a fornire oro e cibo in cambio dei loro servigi come esploratori e truppe d'assalto. Anche se pagati, i bugbear non possono essere considerati degli alleati affidabili, ma i goblin e gli hobgoblin sanno bene che, nonostante abbiano la tendenza a prosciugare una tribù delle sue risorse, rimangono una forza da non sottovalutare.

Seguaci di Hruggek. I bugbear venerano Hruggek, un dio minore che risiede sul piano dell'Acheronte. In assenza dei goblinoidi loro simili, i bugbear formano caotiche bande da guerra, ognuna guidata dal membro più feroce. I bugbear credono che al momento della morte i loro spiriti abbiano una possibilità di combattere al fianco di Hruggek, quindi cercano di dimostrarsi degni sconfiggendo il maggior numero di avversari possibile.

Avidi Assalitori. Nonostante la stazza grossa e minacciosa, i bugbear sanno muoversi con sorprendente furtività. Prediligono le imboscate, ma fuggono se si ritrovano in inferiorità numerica. Sono mercenari affidabili finché ricevono cibo, bevande e tesori, ma quando si tratta di rischiare la vita, un bugbear dimentica ogni promessa di lealtà. Una banda di bugbear potrebbe lasciare indietro un membro ferito, se questo consentirà agli altri di fuggire, e il bugbear abbandonato potrebbe perfino aiutare gli inseguitori a seguire le tracce dei suoi ex-compagni, se questo gli salverà la vita.

Bugbear

Umanoide Medio (goblinoide), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

Bruto. Quando il bugbear colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nelle statistiche sottostanti).

Attacco a Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco.

Azioni

Morning Star. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a distanza.

Bugbear Capotribù

Umanoide Medio (goblinoide), caotico malvagio

Classe Armatura 17 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +6, Intimidire +2, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 3 (700 PE)

Bruto. Quando il bugbear colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nelle statistiche sottostanti).

Cuore di Hruggek. Il bugbear dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato, stordito o per essere addormentato.

Attacco a Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra dall'attacco.

Azioni

Multiattacco. Il bugbear effettua due attacchi in mischia.

Morning Star. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti in mischia o 6 (1d6 + 3) danni perforanti a distanza.

Bulette

Un bulette è un gigantesco predatore che terrorizza qualsiasi territorio infesti. Noto anche come "squalo di terra", vive solo per cibarsi. I bulette sono creature voraci e irascibili che non temono nessun'altra creatura e attaccano senza curarsi di nessuna superiorità numerica o di forza.

Cacciatori Sotterranei. I bulette usano i loro potenti artigli per scavare dei tunnel nel terreno quando vanno a caccia. Ignorano qualsiasi ostruzione, sradicano alberi, provocano frane nei pendii e lasciano delle voragini dietro di loro. Quando le vibrazioni del terreno e delle rocce segnalano a un bulette un movimento nei paraggi, la creatura sfreccia verso la superficie e spalanca le fauci al momento di attaccare.

Mostro Errante. I bulette si aggirano per i territori temperati, cibandosi di qualsiasi animale e umanoide in cui si imbattano. Queste creature non gradiscono la carne dei nani e degli elfi, ma spesso li uccidono prima ancora di capire cosa siano. Un bulette adora soprattutto la carne degli halfling e non c'è nulla che lo renda più felice di inseguire un halfling cicciottello in un campo aperto.

Un bulette non ha una tana: vaga in continuazione per un territorio di caccia che può estendersi fino a quarantacinque chilometri. Il suo unico criterio di scelta del territorio è costituito dalla disponibilità di cibo: quando ha divorato ogni preda presente nell'area, un bulette si sposta altrove. Queste creature spesso prendono di mira gli insediamenti umanoidi e terrorizzano gli abitanti fino a indurli a fuggire in preda al panico o finché qualcuno non riesce a ucciderle.

I bulette trattano tutto ciò che si muove come una preda, quindi tutte le altre creature li evitano, inclusi gli altri predatori e gli altri bulette. Si avvicinano ai loro simili soltanto per riprodursi, ma anche l'accoppiamento spesso diventa una lotta sanguinaria a colpi di zanne e artigli che si conclude con la morte del maschio, sbranato dalla femmina.

Creazione Arcana. Alcuni sapienti credono che i bulette siano il frutto degli esperimenti di un folle mago che tentò di incrociare armadilli e tartarughe azzannatrici tramite l'infusione di icore di demone. In varie epoche i bulette sono stati ritenuti estinti, ma anche dopo molti anni senza nessun avvistamento, queste creature sono sempre ricomparse inevitabilmente. Dato che nessuno vede mai i loro cuccioli, alcuni sapienti ipotizzano che i bulette possiedano dei nidi nascosti sotterranei da cui gli adulti partono per andare a caccia nel resto del mondo.

Bulette

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 94 (9d10 + 45)
Velocità 12 m, scavare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Abilità Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Balzo da Fermo. Il bulette può compiere un salto in lungo di un massimo di 9 metri e un salto in alto di un massimo di 4,5 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 30 (4d12 + 4) danni perforanti.

Balzo Letale. Se il bulette salta di almeno 4,5 metri come parte del suo movimento, poi può usare questa azione per atterrare in piedi in uno spazio che contenga una o più creature oltre a lui. Ognuna di queste creature deve effettuare un tiro salvezza su Forza o Destrezza con CD 16 (a scelta del bersaglio); se lo fallisce, viene buttata a terra prona e subisce 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 14 (3d6 + 4) danni taglienti. Se invece lo supera, subisce la metà di quei danni, non è buttata a terra prona e viene spinta di 1,5 metri fuori dallo spazio del bulette fino a uno spazio libero a scelta della creatura. Se non c'è alcuno spazio libero entro gittata, la creatura cade invece a terra prona nello spazio del bulette.

Bullywug

La vita di un bullywug è dura, brutale e bagnata. Questi umanoidi anfibi dalla testa di rana devono mantenersi sempre inumiditi, quindi si annidano nelle foreste pluviali, nelle paludi o nelle caverne più umide. Perennemente affamati e irrimediabilmente malvagi, i bullywug cercano di sopraffare i loro avversari tramite la superiorità numerica ogni volta che possono, ma di fronte a una seria minaccia fuggono e vanno in cerca di prede più facili.

I bullywug hanno la pelle verde, grigia o gialla maculata, ma possono assumere varie tonalità di grigio, verde e marrone per mimetizzarsi meglio nell'ambiente circostante. Indossano rozze armature, impugnano armi semplici e possono sferrare morsi possenti se un nemico si avvicina troppo.

Aristocratici Scellerati. I bullywug si considerano i legittimi signori delle paludi e seguono una sorta di etichetta quando hanno a che fare gli uni con gli altri o con gli stranieri. Sono inoltre soggetti ai capricci e agli sbalzi d'umore del loro capo, un sedicente signore del fango. I bullywug si presentano sciorinando titoli altisonanti, inchinandosi e umiliandosi vistosamente al cospetto dei loro superiori e contendendosi in continuazione il loro favore.

Un bullywug ha due modi per farsi strada tra i suoi simili: può assassinare i suoi rivali (ma deve assicurarsi che il suo atto criminoso rimanga un segreto) oppure può trovare un tesoro o un oggetto magico e offrirlo al suo signore come tributo. Un bullywug che uccide i suoi rivali senza usare la dovuta astuzia viene generalmente giustiziato, quindi è più probabile che i bullywug lancino incursioni contro carovane e insediamenti nell'intento di assicurarsi qualche monile prezioso con cui fare colpo sui loro signori ed entrare nelle loro grazie. Tuttavia, questi oggetti pregiati finiscono ridotti a brandelli a seguito degli abusi e dell'incuria, e così, quando un dono perde la sua bellezza, un signore dei bullywug esige invariabilmente che i suoi sudditi gliene offrano altri in tributo.

Diplomazia Senza Regole. I bullywug non chiedono di meglio che spadroneggiare sugli intrusi che violano i loro territori, per questo i loro guerrieri cercano sempre di catturare tali intrusi anziché ucciderli direttamente.

I prigionieri vengono trascinati al cospetto del re o della regina (un bullywug di dimensioni insolitamente grosse) e costretti a implorare pietà. Offerte di denaro, tesori e lusinghe possono convincere il sovrano dei bullywug a lasciare andare i prigionieri, ma non prima che egli abbia cercato di impressionare i suoi "ospiti" con la maestosità del suo tesoro e del suo reame. I signori dei bullywug, vittime di un radicato complesso di inferiorità, si atteggiano a re e regine, ma hanno un disperato bisogno di essere temuti e rispettati da tutti gli stranieri.

Alleati Anfibi. I bullywug parlano un linguaggio che consente loro di comunicare attraverso vasti tratti di territorio con un gracidio simile a quello delle rane. La presenza di intrusi o altre notizie relative alla palude possono diffondersi nel giro di pochi minuti grazie a questo rozzo sistema di comunicazione.

I concetti più semplici espressi in questo linguaggio risultano comprensibili anche alle rane e ai rospi. I bullywug usano questa capacità per stringere forti legami con le rane giganti, che addestrano come bestie da guardia o da caccia. A volte gli esemplari più grandi vengono usati anche come cavalcature. La capacità delle rane di inghiottire le creature tutte intere offre a una banda di bullywug cacciatori un modo molto facile di riportare le prede catturate ai loro villaggi.

Bullywug

Umanoide Medio (bullywug), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Abilità Furtività +3
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Bullywug
Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. Il bullywug può respirare in aria e in acqua.

Parlare con Rane e Rospi. Il bullywug può comunicare i concetti più semplici alle rane e ai rospi quando parla in Bullywug.

Mimetismo nelle Paludi. Il bullywug dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni paludosi.

Balzo da Fermo. Il bullywug può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Multiattacco. Il bullywug effettua due attacchi in mischia: uno con il morso e uno con la lancia.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Cacciatore Invisibile

Elementale Medio, neutrale

Classe Armatura 14
Punti Ferita 104 (16d8 + 32)
Velocità 15 m, volare 15 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Abilità Furtività +10, Percezione +8
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 18 m
Linguaggi Auran, capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 6 (2.300 PE)

Invisibilità. Il cacciatore è invisibile.

Segugio Infallibile. L'evocatore indica una preda al cacciatore. Il cacciatore conosce la direzione e la distanza a cui si trova la preda, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza. Il cacciatore conosce anche l'ubicazione del suo evocatore.

Azioni

Multiattacco. Il cacciatore effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Cacciatore Invisibile

Un cacciatore invisibile è un elementale dell'aria che è stato evocato dal suo piano di origine ed è stato trasformato da una potente magia. Il suo unico scopo è dare la caccia alle creature e recuperare gli oggetti indicati dal suo evocatore. Quando il cacciatore invisibile viene sconfitto o la magia che lo vincolava si esaurisce, esso scompare in uno sbuffo di vento.

Cacciatore Implacabile. Quando un cacciatore invisibile viene creato, rimane al fianco del suo evocatore finché non riceve un compito da portare a termine. Se l'incarico non prevede dare la caccia a una specifica creatura per ucciderla o recuperare uno specifico oggetto, la magia che aveva creato il cacciatore invisibile termina e l'elementale viene liberato. Altrimenti il cacciatore porta a termine il suo incarico, poi torna dal suo evocatore per ulteriori comandi ed è obbligato a servirlo finché la magia che lo vincola non si esaurisce. Se il suo evocatore muore nel frattempo, il cacciatore invisibile svanisce una volta portato a termine il compito.

Un cacciatore invisibile può essere definito nel migliore dei casi un servitore involontario. Detesta qualsiasi incarico che gli venga assegnato. Se il completamento di una missione gli richiede molto tempo, il cacciatore invisibile potrebbe cedere alla tentazione di travisare il comando ricevuto, se esso non è stato formulato con la massima attenzione.

Minaccia Invisibile. I cacciatori invisibili sono fatti di aria e sono invisibili per natura. Una creatura può sentire o avvertire al tatto un cacciatore invisibile che gli passa accanto, ma l'elementale rimane invisibile anche quando attacca. Un incantesimo che consente a un soggetto di vedere l'invisibile rivela soltanto la sagoma indistinta del cacciatore invisibile.

Natura degli Elementali. Un cacciatore invisibile non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

"Non appena strisciano fuori dal grembo della madre, iniziano a seminare corruzione in tutto il multiverso. Non sono adorabili?"
~Baba Yaga

Cambion

Un cambion è il frutto dell'unione di un immondo (solitamente un succube o un incubo) e di un umanoide (solitamente un umano). I cambion ereditano i tratti di entrambi i genitori, ma le corna, le ali membranose e le code sinuose che sfoggiano sono segni inequivocabili del loro retaggio ultraterreno.

Nati per Essere Malvagi. Quando un cambion raggiunge l'età adulta, sviluppa una perfidia e una perversione sufficienti a fare inorridire anche il più devoto genitore mortale. Già in gioventù, un cambion ritiene di avere diritto a un posto come signore supremo dei mortali e può orchestrare sommosse nei paesi o nelle città e radunare bande di umanoidi e diavoli minori al suo servizio.

Pedine dei Potenti. Il cambion costretto a servire il suo genitore immondo lo fa per ammirazione e per paura, ma anche con l'aspettativa di raggiungere una posizione di comando in futuro. I cambion cresciuti nei Nove Inferi fungono da soldati, emissari e attendenti personali dei diavoli più potenti. Nell'Abisso, un cambion esercita soltanto l'autorità che riesce a imporre tramite pura potenza fisica e forza di volontà.

Progenie di Graz'zt. Il signore dei demoni Graz'zt ama procreare con gli umanoidi che hanno stipulato un patto con gli immondi e ha generato molti cambion che lo aiutano a seminare il caos in tutto il multiverso. Questi cambion sono caratterizzati dalla pelle nera come il carbone, zoccoli caprini, mani a sei dita e una bellezza ultraterrena.

Cambion

Immondo Medio, qualsiasi allineamento malvagio

Classe Armatura 19 (corazza di scaglie)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +7, Cos +6, Int +5, Car +6
Abilità Furtività +7, Inganno +6, Intimidire +6, Percezione +4
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale
Sfida 5 (1.800 PE)

Benedizione Immonda. La CA del cambion include il suo bonus di Carisma.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del cambion è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). Il cambion può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

3/giorno ciascuno: *alterare se stesso, comando, individuazione del magico*
1/giorno: *spostamento planare* (solo se stesso)

Azioni

Multiattacco. Il cambion effettua due attacchi in mischia o usa il Raggio di Fuoco due volte.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti, o 8 (1d8 + 4) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Raggio di Fuoco. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da fuoco.

Fascino Immondo. Un umanoide situato entro 9 metri dal cambion e che esso sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è affascinato magicamente per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi pronunciati dal cambion. Se il bersaglio subisce qualsiasi danno dal cambion o da un'altra creatura oppure riceve un comando suicida dal cambion, può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune al Fascino Immondo del cambion per le 24 ore successive.

Cavaliere della Morte

Quando un paladino cade in disgrazia e muore senza avere espiato le sue colpe, le potenze oscure possono trasformarlo in una funesta creatura non morta. Un cavaliere della morte è un guerriero scheletrico protetto da un'armatura completa. Sotto l'elmo è possibile intravedere il teschio e due maligne luci ardenti che brillano nelle orbite vuote.

Potere Occulto. Il cavaliere della morte conserva la capacità di lanciare incantesimi divini, ma non può usare la magia per curare. Attira e comanda i non morti inferiori, ma i cavalieri della morte votati al servizio di potenti immondi si circondano invece di seguaci immondi. I cavalieri della morte usano cavalli da guerra scheletrici e cavalli degli incubi come cavalcature.

Immortale Fino alla Redenzione. Il cavaliere della morte può rianimarsi anche dopo che è stato distrutto. Solo se espia le malefatte della sua vita o trova la redenzione potrà finalmente sfuggire al purgatorio della non morte e perire definitivamente.

Natura dei Non Morti. Un cavaliere della morte non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Lord Soth

La caduta in disgrazia di Lord Soth ebbe inizio con un atto di eroismo, quando salvò un'elfa di nome Isolde da un ogre. Soth e Isolde si innamorarono, ma Soth era sposato. Ordinò a un servitore di eliminare sua moglie e fu accusato di omicidio, ma fuggì con Isolde. Quando il suo castello fu assediato, Soth chiese agli dèi cosa doveva fare e gli fu assegnata una missione per espiare le sue colpe. Ma sospettando che Isolde gli fosse infedele, Soth voltò le spalle all'impresa. A causa dell'impresa incompiuta un grande cataclisma devastò la terra. Quando Isolde diede alla luce un figlio, Soth rifiutò di credere che fosse suo figlio e uccise sia lui che la madre. Tutti furono inceneriti da un incendio nel castello, ma Soth non trovò pace nella morte e divenne un cavaliere della morte.

Cavaliere della Morte

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 20 (armatura completa, scudo)
Punti Ferita 180 (19d8 + 95)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +9, Car +10
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, spaventato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 17 (18.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il cavaliere della morte dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Adunata dei Non Morti. Se il cavaliere della morte non è incapacitato, sia lui che le creature non morte a sua scelta situate entro 18 metri da lui dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Incantesimi. Il cavaliere della morte è un incantatore di 19° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da paladino:

1° livello (4 slot): *comando, duello obbligato, punizione incandescente*
2° livello (3 slot): *arma magica, blocca persone*
3° livello (3 slot): *arma elementale, dissolvi magie*
4° livello (3 slot): *esilio, punizione demoralizzante*
5° livello (2 slot): *onda distruttiva* (necrotici)

Azioni

Multiattacco. Il cavaliere della morte effettua tre attacchi con la spada lunga.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8 + 5) danni taglienti, o 10 (1d10 + 5) danni taglienti se usata a due mani, più 18 (4d8) danni necrotici.

Globo di Fuoco Infernale (1/Giorno). Il cavaliere della morte scaglia una palla di fuoco magica che esplode in un punto situato entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18. La sfera si diffonde oltre gli angoli. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 35 (10d6) danni da fuoco e 35 (10d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Reazioni

Parata. Il cavaliere della morte aggiunge 6 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere della morte deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Cavallo degli Incubi

Immondo Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 18 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi capisce Abissale, Comune e Infernale ma non li parla
Sfida 3 (700 PE)

Conferire Resitenza al Fuoco. Il cavallo degli incubi può conferire resistenza ai danni da fuoco a chiunque lo cavalchi.

Illuminazione. Il cavallo degli incubi proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per 3 metri aggiuntivi.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Passo Etereo. Il cavallo degli incubi e un massimo di tre creature consenzienti situate entro 1,5 metri da esso passano magicamente dal Piano Materiale al Piano Etereo o viceversa.

Cavallo degli Incubi

Un cavallo degli incubi compare in una nube sbuffante di fumo, con la criniera, la coda e gli zoccoli avvolti nelle fiamme. La sua forma nera ultraterrena si muove a velocità soprannaturale, scomparendo in una nube di fumo con la stessa rapidità con cui è comparsa.

Cavalcatura Terrificante. Un cavallo degli incubi, noto anche come un "cavallo demoniaco" o "cavallo infernale", funge da cavalcatura per le creature più malvagie in assoluto, trasportando demoni, diavoli, cavalieri della morte, lich, megere notturne e altri mostri infami. Assomiglia a un cavallo immondo ed è dotato di occhi rossi infuocati in cui brilla una luce intelligente e malevola.

Un cavallo degli incubi può essere evocato dai Piani Inferiori, ma se al suo arrivo non gli viene offerto un sacrificio adeguato da divorare, non mostra alcuna particolare fedeltà nei confronti della creatura che dovrebbe servire.

Creare un Cavallo degli Incubi. Un cavallo degli incubi non appare in modo naturale nel multiverso: deve essere creato da un pegaso. Il rituale per creare un cavallo degli incubi richiede la straziante rimozione delle ali del pegaso, un atto che trasforma quella creatura tramite un flusso di magia nera che la converte al male.

"Ho sentito dire che i centauri sono ottime cavalcature!"
—Batley Summerfoot, un avventuriero halfling che non aveva mai letto Zoccoli della Furia, di Irvil Grayborn di Sundown

Centauro

Mostruosità Grande, neutrale buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Atletica +6, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il centauro si muove di almeno 9 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con la picca nello stesso turno, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti extra.

Azioni

Multiattacco. Il centauro effettua due attacchi: uno con la picca e uno con gli zoccoli oppure due con l'arco lungo.

Picca. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Centauro

I centauri, nomadi misteriosi e interpreti di presagi che vivono nelle terre selvagge, tendono a evitare i conflitti ma combattono con ferocia quando lo scontro è inevitabile. Vagano per le distese selvagge tenendosi alla larga dai confini, dalle leggi e dalla compagnia delle altre creature.

Nomadi delle Terre Selvagge. Le tribù di centauri vivono nei territori dal clima mite o caldo, dove la loro leggera peluria o un telo di pelle oliata è sufficiente a proteggerli dalle intemperie. Si sostentano andando a caccia o raccogliendo i frutti della terra e raramente erigono ripari o usano tende.

Quando i centauri migrano, possono attraversare interi continenti e un ciclo di migrazione può durare interi decenni, quindi una tribù di centauri potrebbe percorrere lo stesso sentiero due volte soltanto dopo varie generazioni. Questi cicli migratori di lunga durata possono essere fonte di conflitto, se i centauri si imbattono in un insediamento costruito da altre creature lungo il loro percorso tradizionale.

Abitanti Sedentari Riluttanti. Quando un centauro non riesce a tenere il passo del resto della tribù, viene lasciato indietro. Alcuni di questi centauri scompaiono nelle terre selvagge e nessuno li vede mai più. Quelli che reggono al dolore della perdita della tribù a volte scelgono di stabilirsi presso le altre razze. Negli insediamenti di frontiera, le conoscenze del mondo naturale che un centauro residente può vantare sono considerate molto preziose. Molte di queste comunità devono la loro sopravvivenza all'intuizione e all'acume di un centauro.

Nonostante la loro natura sfuggente, i centauri commerciano con gli elfi e con le carovane di altri umanoidi benevoli che incontrano durante le loro migrazioni. Un mercante potrebbe salvare la vita di un centauro ferito o anziano incapace di proseguire il viaggio, e scortarlo fino a un insediamento dove possa vivere in pace i giorni che gli restano.

Chimera

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Percezione +8
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Draconico ma non lo parla
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. La chimera effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con le corna e uno con gli artigli. Quando il soffio di fuoco è disponibile, può usarlo al posto del morso o delle corna.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Corna. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d12 + 4) danni contundenti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). La testa di drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 31 (7d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Chimera

Le chimere furono create quando alcuni mortali evocarono Demogorgon nel mondo. Il Principe dei Demoni trovò deludenti le creature che lo circondavano e le trasformò in orrende creature dalle molte teste. Fu da questo atto che nacquero le prime chimere.

Le chimere sono creature dotate di una crudeltà demoniaca e sono un cupo monito di ciò che può accadere quando un principe dei demoni riesce a farsi strada fino al Piano Materiale. Un tipico esemplare ha le zampe posteriori di una grossa capra, le zampe anteriori di un leone e le ali membranose di un drago, e possiede le teste di tutte e tre quelle creature. Al mostro piace cogliere di sorpresa le sue vittime, planando dal cielo e avviluppando la preda nel suo soffio di fuoco prima di posarsi a terra.

Creatura Conflittuale. In una chimera si uniscono gli aspetti peggiori delle tre parti che la compongono. La sua testa di drago la spinge a razziare, saccheggiare e accumulare grandi tesori. La sua natura leonina la spinge a dare la caccia e a uccidere le creature più potenti che minacciano il suo territorio. La sua testa di capra le conferisce un'indole testarda che la spinge a combattere fino alla morte.

Questi tre aspetti spingono una chimera a reclamare un territorio vasto fino a 15 chilometri. La creatura si ciba principalmente di selvaggina, considerando le creature più potenti dei rivali da umiliare e sconfiggere. I suoi più grandi rivali sono i draghi, i grifoni, le manticore, i peryton e le viverne.

Quando una chimera va a caccia, cerca un modo facile per divertirsi. Trae piacere soprattutto dalla paura e dalla sofferenza delle creature più deboli, quindi gioca spesso con le sue prede, interrompendo un attacco prematuramente e lasciando alla creatura ferita e terrorizzata alcuni minuti di vita prima di tornare a finirla.

Servitrici del Male. Anche se le chimere sono tutt'altro che astute, il loro ego draconico le rende suscettibili alle lusinghe e ai doni. Se un viaggiatore offre cibo e tesori a una chimera, la creatura potrebbe risparmiarlo. Un malvagio potrebbe attirare una chimera al suo servizio garantendole lauti pasti e cumuli di tesori in abbondanza.

Chuul

I chuul, creature sopravvissute all'antico impero degli aboleth, sono crostacei che gli aboleth alterarono e dotarono di autocoscienza. Seguono le direttive che i loro creatori hanno impresso nella loro mente, come hanno sempre fatto fin dall'alba dei tempi.

Reliquie Primordiali. In un'era primordiale gli aboleth regnavano su un vasto impero che abbracciava tutti gli oceani del mondo. In quei giorni gli aboleth usavano la loro possente magia per piegare la mente delle neonate creature del reame dei mortali. Tuttavia, erano vincolati all'acqua e non potevano imporre il loro volere sulla terraferma senza intermediari.

Fu così che crearono i chuul, esseri perfettamente obbedienti che radunavano creature senzienti e magie su ordine degli aboleth. I chuul erano stati pensati per resistere al trascorrere dei secoli e crescevano in forza e dimensioni col passare degli eoni. Quando l'impero degli aboleth cadde e gli dèi ascesero al potere, i chuul si dispersero. Ciononostante, queste creature continuano ancora oggi a fare ciò che facevano per gli aboleth: radunare umanoidi, ammassare tesori e magie, e accumulare potere.

Guardiani Instancabili. I chuul vegliano ancora sulle rovine dell'antico impero degli aboleth, obbedendo silenziosamente a comandi antichi di eoni. A volte qualche diceria o un'antica mappa attira un cercatore di tesori fino a queste rovine, ma la ricompensa per la sua audacia è solo la morte.

Chuul

Aberrazione Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	11 (+0)	5 (–3)

Abilità Percezione +4
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità ma non lo parla
Sfida 4 (1.100 PE)

Anfibio. Il chuul può respirare in aria e in acqua.

Percezione della Magia. Il chuul percepisce la magia entro 36 metri da sé a volontà. Sotto ogni altro aspetto questo tratto funziona come l'incantesimo *individuazione del magico*, ma di per sé non è magico.

Azioni

Multiattacco. Il chuul effettua due attacchi con le tenaglie. Se il chuul afferra una creatura, può usare anche i tentacoli una volta.

Tenaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) se si tratta di una creatura di taglia Grande o inferiore e il chuul non è in lotta con altre due creature.

Tentacoli. Una creatura afferrata dal chuul deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Finché questo veleno non termina, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Tutte le ricchezze che questi esploratori portavano con loro vanno ad aggiungersi ai cumuli di tesori custoditi dai chuul. Queste creature possono percepire la magia a distanza e questa percezione si unisce a un impulso innato che li spinge a uccidere gli esploratori, prendere il loro equipaggiamento e seppellirlo in uno dei luoghi segreti indicati dagli aboleth eoni or sono.

Servitori in Attesa. Anche se l'antico impero degli aboleth cadde molto tempo fa, il legame psichico tra padroni e servitori resta intatto. Quando i chuul entrano in contatto con gli aboleth, riassumono immediatamente i loro vecchi ruoli. In quel caso, i chuul alterano le loro pulsioni per metterle al servizio dei sinistri scopi degli aboleth.

Ciclope

I ciclopi sono giganti dotati di un occhio solo che vivono di stenti nelle terre selvagge. Sono creature dall'indole isolazionista e tendono a evitare i contatti con le altre razze e a scacciare gli stranieri che violano il loro territorio.

Poco Religiosi. Stando alle leggende, i ciclopi sarebbero la progenie di un dio dei giganti, ma queste creature si curano poco o nulla delle divinità. Considerano le preghiere inutili e non amano i rituali, ritenendoli complicati e incomprensibili. Tuttavia, un ciclope che trae un beneficio diretto da un luogo di potere divino o che viene minacciato da una forza o da una creatura soprannaturale renderà omaggio a quella forza o creatura, fintanto che il beneficio o la minaccia permangono.

Rozzi. Pur essendo relativamente intelligente, un ciclope conduce una vita semplice e isolata, allevando mandrie di animali di cui si ciba. I ciclopi preferiscono vivere da soli o in piccoli gruppi familiari e fanno la tana nelle caverne, nelle rovine o in altre rozze strutture di pietra asciutta che costruiscono con le loro mani. Un ciclope tiene con sé gli animali della sua mandria di notte, sigillando l'entrata della sua dimora con un macigno al fine di utilizzarla anche come stalla.

Un ciclope fa la tana entro un giorno di cammino dagli altri ciclopi, in modo da poterli incontrare per scambiare merci o cercare compagnia. I ciclopi fabbricano armi e strumenti di legno e di pietra, ma sanno usare anche il metallo, quando riescono a trovarlo. Sebbene i ciclopi comprendano il linguaggio Gigante, non scrivono e parlano raramente, usando per lo più grugniti e gesti per interagire tra loro.

I ciclopi non usano il denaro nei loro commerci, ma danno valore all'oro, alle conchiglie e agli altri oggetti più sgargianti come i gioielli. Un ciclope potrebbe indossare una collana adorna di piume e monete d'argento, ma anche di boccali di peltro, posate e altri frammenti di metallo in rovina.

Ottusi. I ciclopi non sono grandi strateghi o pensatori. Fanno fatica a imparare, sono legati alle loro tradizioni e trovano difficile qualsiasi innovazione. Sebbene siano una minaccia terrificante in combattimento grazie alla loro taglia e alla loro forza, spesso un nemico ingegnoso può riuscire a ingannarli.

I ciclopi possono essere intimiditi e assoggettati dagli sfoggi di magia più vistosi. Essendo creature rozze che hanno ben poco a che fare con la magia, possono essere indotti a credere che un warlock, un chierico o un altro incantatore sia una potente figura divina. Tuttavia, il loro orgoglio li spinge a reagire in modo violento, sanguinario e vendicativo, una volta scoperto che l'individuo che ritenevano un "dio" è in realtà un semplice mortale.

Ciclope

Gigante Enorme, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (–1)	6 (–2)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 8
Linguaggi Gigante
Sfida 6 (2.300 PE)

Scarsa Percezione della Profondità. Il ciclope subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire contro un bersaglio più lontano di 9 metri.

Azioni

Multiattacco. Il ciclope effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +9 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Coboldo

I coboldi sono rettili umanoidi dall'animo pavido che venerano i draghi malvagi come se fossero semidei e obbediscono a ogni loro capriccio. I coboldi vivono nelle tane dei draghi quando possono, ma più frequentemente infestano i dungeon, dove vanno in cerca di ricchezze e monili da aggiungere ai loro piccoli cumuli di tesori.

La Forza dei Numeri. I coboldi si riproducono deponendo le uova. Raggiungono la maturità rapidamente e possono vivere fino all'età di "grandi dragoni", equivalente a poco più di un secolo. Tuttavia, molti coboldi periscono prima di giungere a compimento del loro primo decennio, essendo creature fisicamente deboli e facili vittime dei predatori. Questa vulnerabilità li spinge a vivere in gruppo, perché grazie alla superiorità numerica possono battere predatori molto più potenti, anche se il computo delle vittime dalla parte dei coboldi resta comunque elevato.

Scavatori e Costruttori. I coboldi compensano la loro inettitudine fisica con uno sviluppato ingegno nella costruzione delle trappole e nello scavo dei tunnel. La loro tana è composta da tunnel bassi e disseminati di trappole dove essi possono muoversi facilmente, ma gli umanoidi più grossi trovano difficoltà ad avanzare. I coboldi più insidiosi fabbricano trappole sfruttando pericoli naturali o creature di vario tipo. Un cavo teso potrebbe essere collegato a una trappola caricata a molla che rovescerà un vaso di fanghiglia verde corrosiva o scaglierà casse di millepiedi giganti velenosi contro gli intrusi.

Il Dio Perduto. Oltre a venerare i draghi, i coboldi adorano un dio minore di nome Kurtulmak. Le leggende raccontano di come Kurtulmak fosse un vassallo al servizio di Tiamat nei Nove Inferi, finché Garl Glittergold, il dio degli gnomi, non rubò un gioiello dal tesoro della Regina dei Draghi. Tiamat inviò Kurtulmak a recuperare il gioiello, ma Garl Glittergold fece ricorso a un trucco, provocando il crollo di un tunnel e intrappolando il dio coboldo in un labirinto sotterraneo per l'eternità. È per questo motivo che i coboldi odiano gli gnomi e gli scherzi di ogni genere. I più devoti veneratori di Kurtulmak vanno alla ricerca del loro dio perduto, nella speranza di liberarlo dalla prigionia del suo labirinto.

Coboldi Alati. Alcuni coboldi nascono dotati di ali membranose e sono in grado di volare. Noti come *urd*, hanno l'abitudine di appollaiarsi sulle cornici rocciose più alte e di lasciar cadere rocce sopra i passanti. Anche se le ali degli urd sono considerate un dono da parte di Tiamat, la Regina dei Draghi, i coboldi senza ali sono invidiosi di quel dono e non vanno d'accordo con gli urd.

Coboldo Alato

Umanoide Piccolo (coboldo), legale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 7 (3d6 – 3)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	16 (+3)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 1/4 (50 PE)

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il coboldo subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche del Branco. Il coboldo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Roccia Lasciata Cadere. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, un bersaglio direttamente sotto il coboldo. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Coboldo

Umanoide Piccolo (coboldo), legale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 5 (2d6 – 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	15 (+2)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 1/8 (25 PE)

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il coboldo subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche del Branco. Il coboldo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Fionda. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Cockatrice

Mostruosità Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Velocità 6 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (−2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	5 (−3)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 per non essere pietrificato magicamente. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. Se lo fallisce, è pietrificata per 24 ore.

Cockatrice

Una cockatrice sembra un orrendo incrocio tra una lucertola, un volatile e un pipistrello ed è famigerata per la sua capacità di trasformare la carne in pietra. Queste creature onnivore si cibano principalmente di bacche, ghiande, fiori e piccoli animali come insetti, topolini e rane, tutto ciò che sono in grado di inghiottire tutto intero. Non costituirebbero una minaccia per nessuno se non fosse per la loro frenetica e furibonda reazione al minimo segno di pericolo. Una cockatrice vola in faccia al pericolo, starnazzando, sbattendo freneticamente le ali e allungando il collo per beccare il nemico. Il più piccolo graffio inferto dal becco di una cockatrice può condurre la vittima alla rovina, trasformandola lentamente in pietra non appena la ferita viene inferta.

Couatl

Celestiale Medio, legale buono

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +5, Sag +7, Car +6
Resistenze ai Danni radioso
Immunità ai Danni psichico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 15, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del couatl è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). Il couatl può lanciare i seguenti incantesimi innati, che richiedono solo componenti verbali:

A volontà: *individuazione dei pensieri, individuazione del bene e del male, individuazione del magico*
3/giorno ciascuno: *benedizione, creare cibo e acqua, cura ferite, protezione dai veleni, ristorare inferiore, santuario, scudo*
1/giorno ciascuno: *ristorare superiore, scrutare, sogno*

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del couatl sono magici.

Mente Schermata. Il couatl è immune agli scrutamenti e a qualsiasi effetto che possa percepire le sue emozioni, leggere i suoi pensieri o individuare la sua posizione.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 8 (1d6 + 5) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 24 ore. Finché questo veleno non termina, il bersaglio è privo di sensi. Un'altra creatura può usare un'azione per scuotere il bersaglio e risvegliarlo.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura di taglia Media o inferiore. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire). Finché la lotta non termina, la creatura è trattenuta e il couatl non può stritolare un altro bersaglio.

Cambiare Forma. Il couatl si trasforma magicamente in un umanoide o in una bestia con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava è assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del couatl).

In una nuova forma, il couatl conserva le sue statistiche di gioco e la capacità di parlare, ma CA, modalità di movimento, Forza, Destrezza e altre azioni sono sostituite da quelle della nuova forma. Inoltre, il couatl ottiene le eventuali statistiche e capacità (eccetto i privilegi di classe, le azioni leggendarie e le azioni di tana) che la nuova forma possiede, ma di cui egli è privo. Se la nuova forma ha un attacco con il morso, il couatl può usare il suo morso in quella forma.

Couatl

I couatl sono benevoli esseri serpentini di grande intelletto e intuizione. Le ali dai colori sgargianti e i modi gentili rivelano le loro origini celestiali.

Protettori Divini. I couatl furono creati come guardiani e protettori da un dio benevolo che non veniva più venerato dall'alba dei tempi e che ora tutti ad eccezione dei couatl hanno dimenticato. Buona parte dei compiti assegnati a queste creature sono stati completati o falliti da tempo. Tuttavia, alcuni couatl continuano ancora a vegliare su antichi luoghi di potere, ad attendere che una qualche profezia si compia o a proteggere gli eredi delle creature che guidavano e proteggevano un tempo. A prescindere dalla sua missione, un couatl preferisce rimanere nascosto e rivelarsi solo in casi estremi.

Rivelatori di Verità. Un couatl non può mentire, ma può trattenere certe informazioni, rispondere alle domande in modo vago o consentire agli altri di giungere alle conclusioni sbagliate, se questo è necessario per proteggere qualcosa, preservare il segreto della sua esistenza o mantenere una promessa.

Antichi e Rari. Un couatl può vivere per secoli senza bisogno di sostentamento e può sopravvivere anche senza aria, ma può morire di malattia o di vecchiaia. Può percepire il momento della sua fine con un secolo di anticipo, ma senza sapere alcun dettaglio sulla sua dipartita.

Se un couatl ha già compiuto la missione che gli era stata affidata, accetta il suo fato. Tuttavia, se la sua fine imminente mette in pericolo il completamento dei suoi obiettivi, si mette in cerca di un altro couatl con cui generare un discendente.

Il rituale di accoppiamento dei couatl è una splendida ed elaborata danza di magia e di luce che produce un uovo simile a una gemma da cui, una volta schiuso, uscirà un nuovo couatl. Il genitore che è andato in cerca del compagno cresce il couatl appena nato e gli insegna i suoi doveri, in modo che possa completare le imprese che rimarranno incomplete al momento della scomparsa del genitore.

Cumulo Strisciante

Un cumulo strisciante, a volte chiamato semplicemente uno strisciante, avanza a passo lento e pesante attraverso gli acquitrini, le paludi e le foreste pluviali più oscure, assimilando ogni forma di materia organica che trova lungo il cammino. Questo cumulo animato di vegetazione marcescente è una massa alta una volta e mezzo un umano, sormontata da una "testa" priva di volto.

Divoratori Onnivori. Un cumulo strisciante può nutrirsi di qualsiasi materiale organico, assimilando i vegetali man mano che avanza o divorando gli animali che non riescono a sfuggirgli. Soltanto la rarità e la lentezza dei cumuli striscianti impediscono a queste creature di annientare interi ecosistemi. Nonostante questo, la loro presenza prosciuga l'ambiente naturale circostante di buona parte delle forme di vita animali e vegetali: le paludi e i boschi infestati da questi orrori insaziabili sono pervasi da un silenzio innaturale.

Cacciatori Nascosti. Gli striscianti, composti da foglie, radici putrefatte e altri sedimenti naturali delle paludi e delle foreste, si mimetizzano bene nell'ambiente che li circonda. Dato che si muovono lentamente, cercano raramente di inseguire e catturare le creature: preferiscono restare immobili sul posto, sostentarsi assorbendo sostanze nutritive dall'ambiente circostante e aspettare che una preda giunga fino a loro. Quando una creatura passa nelle vicinanze o si posa su un cumulo strisciante, il mostro prende vita, afferra la preda ignara e la assimila.

Generati dai Fulmini. Un cumulo strisciante è il risultato di un fenomeno in cui un fulmine o una scarica di magia fatata infonde energia in un comune vegetale delle paludi. Quando il vegetale rinasce, soffoca e sopprime i vegetali e gli animali attorno a lui, accumulando i loro resti tra le sue radici. Presto quelle radici abbandonano la presa sul terreno e guidano il cumulo strisciante alla ricerca di nuove fonti di cibo.

Un'Insidia Verde Ambulante. L'istinto che spinge un cumulo strisciante ad agire è racchiuso nel suo nucleo di radici centrale, nascosto da qualche parte all'interno della sua forma torreggiante. Il resto di un cumulo strisciante è composto dall'ammasso di vegetazione putrefatta che accumula su di sé e di cui si nutre, che protegge il nucleo di radici e si anima per schiacciare e soffocare qualsiasi creatura vivente esso incontri.

La densa massa corporea di un cumulo strisciante è in grado di respingere gli effetti del freddo e del fuoco. I fulmini rafforzano il nucleo di radici, potenziando il cumulo strisciante e fomentando ulteriormente la sua fame insaziabile.

Nonostante la sua forma mostruosa, un cumulo strisciante è un vegetale vivente che ha bisogno di aria e di nutrimento. Anche se non dorme allo stesso modo di un animale, può entrare in torpore per molti giorni di fila prima di risvegliarsi per andare in cerca di cibo.

Una Minaccia Persistente. Se un cumulo strisciante è destinato a essere sconfitto da un nemico più potente, il nucleo di radici può simulare la morte, provocando lo sfaldamento del resto del cumulo. Se non viene prontamente ucciso, il nucleo di radici si pianta a terra e fa ricrescere lentamente il resto del corpo, per poi ricominciare ad assimilare ogni cosa che incontra. Capita spesso che un'infestazione di cumuli striscianti ritenuti distrutti torni a colpire più e più volte.

Cumulo Strisciante

Vegetale Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Abilità Furtività +2
Resistenze ai Danni freddo, fuoco
Immunità ai Danni fulmine
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Assorbire il Fulmine. Ogni volta che il cumulo strisciante è soggetto a danni da fulmine, non subisce danni e recupera un numero di punti ferita pari ai danni da fulmine inflitti.

Azioni

Multiattacco. Il cumulo strisciante effettua due attacchi con schianto. Se entrambi gli attacchi colpiscono un bersaglio di taglia Media o inferiore, il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire) e il cumulo strisciante usa Avviluppare su di lui.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Avviluppare. Il cumulo strisciante avviluppa una creatura di taglia Media o inferiore da esso afferrata. Il bersaglio avviluppato è accecato e trattenuto, non è in grado di respirare e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 all'inizio di ogni turno del cumulo strisciante, altrimenti subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se il cumulo si muove, il bersaglio avviluppato si muove assieme a lui. Il cumulo può avviluppare soltanto una creatura alla volta.

Cuspide Letale

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 1,5 m, scalare 1,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Abilità Furtività +5
Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Finché la cuspide letale rimane immobile sul soffitto, non è distinguibile da una normale stalattite.

Movimenti del Ragno. La cuspide letale può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Lasciarsi Cadere. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, una creatura situata direttamente sotto la cuspide letale. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti per ogni 3 metri di caduta, fino a 21 (6d6). *Mancato:* La cuspide letale subisce metà dei normali danni da caduta dovuti alla lunghezza della caduta.

Cuspide Letale

Le cuspidi letali si aggrappano ai soffitti delle caverne e dei passaggi sotterranei più grossi, mimetizzandosi alla perfezione con le rocce naturali e lasciandosi cadere in silenzio per impalare gli avversari ignari che passano sotto di loro.

Una cuspide letale è un fustigatore in forma larvale e le due creature spesso attaccano all'unisono. Il corpo di una cuspide letale è ricoperto da uno strato di pelle rocciosa che le conferisce l'aspetto e la superficie di una stalattite. Quello strato protegge una parte del corpo superiore più soffice, simile a quella di una lumaca, che consente alla cuspide di spostarsi sulle pareti e sui soffitti delle caverne fino a raggiungere una posizione da cui potrà assalire una preda. Quando tiene l'occhio e la bocca chiusa, la cuspide è difficilmente distinguibile dalle normali formazioni rocciose.

Cacciatori Pazienti. Una cuspide letale è in grado di vedere, ma può anche reagire al rumore e al calore, aspettando che qualche creatura vivente passi sotto di lei e lasciandosi cadere per attaccarla. Quando una cuspide manca il bersaglio, deve tornare strisciando lentamente fino al soffitto. Quando viene attaccata, una cuspide letale caduta secerne una fanghiglia puzzolente che induce ogni predatore a pensarci bene prima di divorarla.

Le cuspidi letali si radunano in intere colonie per massimizzare l'efficacia del loro attacco, lasciandosi cadere simultaneamente per aumentare le probabilità di colpire le prede. Dopo che una cuspide letale è riuscita a uccidere una creatura, le altre strisciano lentamente verso il cadavere per unirsi al banchetto.

"Io, Acererak l'Eterno, vi convoco a morire. Fatevi avanti, stolti, saccheggiate i miei tesori, se ne avete il coraggio! Altri hanno tentato, tutti hanno fallito! Ricaverò arazzi dalle vostre pelli e le vostre ossa ricopriranno il pavimento della mia tomba. Soltanto io posso sfuggire alla presa della Morte. Soltanto io conosco il segreto della vera immortalità!"

—Epitaffio di un demilich

Demilich

Non morto Minuscolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 80 (20d4)
Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (−5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Tiri Salvezza Cos +6, Int +11, Sag +9, Car +11
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi magiche
Immunità ai Danni necrotico, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 13, vista pura 36 m
Linguaggi —
Sfida 18 (20.000 PE)

Sfuggente. Se il demilich è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza per subire danni dimezzati, non subisce alcun danno se lo supera e solo metà dei danni se lo fallisce.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il demilich fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Immunità allo Scacciare. Il demilich è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Ululato (Ricarica 5–6). Il demilich lancia un ululato agghiacciante. Ogni creatura situata entro 9 metri dal demilich e in grado di udire l'ululato deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti scende a 0 punti ferita. Se supera il tiro salvezza, la creatura è spaventata fino alla fine del proprio turno successivo.

Risucchio di Vita. Il demilich bersaglia un massimo di tre creature situate entro 3 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19, altrimenti subisce 21 (6d6) danni necrotici e il demilich recupera un ammontare di punti ferita pari al totale dei danni inflitti a tutti i bersagli.

Azioni Leggendarie

Il demilich può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il demilich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Volo. Il demilich vola fino a metà della sua velocità di volare.
Nube di Polvere. Il demilich fa turbinare magicamente i suoi resti polverosi. Ogni creatura entro 3 metri dal demilich, anche se dietro un angolo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecata fino alla fine del turno successivo del demilich. Se la creatura supera il tiro salvezza, è immune a questo effetto fino alla fine del turno successivo del demilich.
Risucchio di Energia (Costa 2 Azioni). Ogni creatura entro 9 metri dal demilich deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, il suo massimo dei punti ferita è ridotto magicamente di 10 (3d6). Se il massimo dei punti ferita di una creatura scende a 0 a causa di questo effetto, la creatura muore. Il massimo dei punti ferita di una creatura può essere ripristinato con un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga.
Maledizione Infame (Costa 3 Azioni). Il demilich bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è magicamente maledetto. Finché la maledizione non termina, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, la maledizione termina.

Demilich

L'immortalità conferita a un lich dura solo fintanto che il suo filatterio può cibarsi delle anime dei mortali. Se un lich esita o fallisce in questa impresa, le sue ossa si sbriciolano in polvere e soltanto il suo teschio resta intatto. Questo "demilich" racchiude soltanto un frammento della maligna energia vitale del lich, quanto basta da consentire a quei resti di sollevarsi in aria se disturbati e di assumere una forma di wraith. Il teschio emette poi un terrificante ululato che può uccidere i deboli di cuore e far tremare di paura gli altri. Se lasciato da solo, torna nel suo torpore e alla vacua pace della sua esistenza.

Pochi lich cercano di diventare demilich, poiché questo significa porre fine all'esistenza che speravano di preservare trasformandosi in non morti. Tuttavia, il tempo può erodere la ragione e la memoria di un lich, inducendolo a ritirarsi nella sua antica tomba e dimenticando di nutrirsi di anime. Gli incantesimi che un tempo conosceva svaniscono dalla sua mente e non incanalano più l'energia arcana che deteneva come lich, ma anche come semplice teschio, rimane un nemico mortale e implacabile.

Esistenza Tenace. Dopo che un lich è ridotto allo stato di demilich, il suo filatterio sopravvive. Fintanto che il suo filatterio è intatto, il demilich non può essere distrutto in modo permanente. Il suo teschio si riforma dopo 1d10 giorni, riportando la creatura alle sue misere condizioni. Se è dotato di lucidità mentale sufficiente, un demilich può rivendicare il suo potere di un tempo dando una sola anima in pasto al suo filatterio. Quando questo accade, il demilich torna alla sua forma di lich e il suo corpo non morto si ricostituisce.

Natura dei Non Morti. Un demilich non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire. La volontà di sopravvivere di un demilich è tale da conferirgli sempre il massimo dei punti ferita per i suoi Dadi Vita, anziché i punti ferita medi.

La Tana di un Demilich

Un demilich nasconde i suoi resti terreni e i suoi tesori in una tomba labirintica protetta da mostri e trappole di ogni genere. Il cuore del labirinto ospita il teschio del demilich e la polvere delle sue altre ossa.

Nella sua cripta, un demilich ha accesso alle azioni di tana e a ulteriori usi delle sue azioni leggendarie. La sua tana possiede inoltre dei tratti unici. Un demilich all'interno della tana possiede un grado di sfida pari a 20 (24.500 PE)

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il demilich perde), il demilich tira un d20. Con un risultato pari o superiore a 11, il demilich può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- La tomba trema violentemente per un istante. Ogni creatura sul pavimento della tomba deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti viene buttata a terra prona.
- Il demilich bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Un *campo anti-magia* riempie lo spazio del bersaglio, muovendosi assieme a lui fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Il demilich bersaglia un qualsiasi numero di creature situate entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Nessun bersaglio può recuperare punti ferita fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.

Tratti della Tana

La tomba di un demilich potrebbe manifestare un qualsiasi numero dei seguenti effetti:

- La prima volta che una creatura non malvagia entra nell'area della tomba, subisce 16 (3d10) danni necrotici.
- I mostri all'interno della tomba dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato, e contro gli effetti che scacciano i non morti.
- La tomba è protetta dalle forme di viaggio magico delle creature non autorizzate dal demilich. Tali creature non possono entrare o uscire dall'area della tomba tramite teletrasporto o tramite viaggi planari. Gli effetti che consentono il teletrasporto o i viaggi planari funzionano all'interno della tomba, purché non siano usati per entrare o uscire dall'area della tomba.

Se il demilich è distrutto, questi effetti svaniscono nel corso di 10 giorni.

Acererak e i Suoi Discepoli

La trasformazione in demilich non è considerata una sorte amara da tutti i lich che la sperimentano. Se scelta coscientemente, la via del demilich può diventare il passo successivo di un'evoluzione oscura. Il lich Acererak, un potente mago e demonologo e il famigerato signore della Tomba degli Orrori, orchestrò la sua stessa trasformazione e si preparò all'evento collocando alcune gemme incantate nelle sue orbite vuote e nei suoi denti. Ognuna di queste gemme dell'anima era dotata del potere di catturare le anime di cui il suo filatterio si sarebbe poi nutrito.

Acererak abbandonò il suo corpo fisico, accettando che si decomponesse e si sfaldasse in polvere mentre la sua essenza disincarnata vagava tra i piani. Se il teschio che costituisce il suo ultimo rimasuglio fisico fosse disturbato, le sue gemme reclamerebbero le anime degli intrusi insolenti che hanno violato la sua tomba, trasferendole magicamente nel suo filatterio.

I lich che seguono la via di Acererak credono che liberandosi dai loro corpi potranno perseguire la loro ricerca del potere anche oltre il mondo mortale. Come fece il loro patrono, custodiscono i loro resti all'interno di cripte ben protette, usando le gemme dell'anima per preservare i loro filatteri e distruggere gli avventurieri che osano violare le loro tane.

Acererak o un altro demilich come lui ha un grado di sfida pari a 21 (33.000 PE) o 23 (50.000 PE) all'interno della tana e ottiene l'opzione di azione aggiuntiva seguente:

Intrappolare l'Anima. Il demilich bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 19. Se lo fallisce, la sua anima resta intrappolata magicamente all'interno di una gemma del demilich. Finché l'anima è intrappolata, il corpo del bersaglio e tutto l'equipaggiamento che esso trasporta smettono di esistere. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce 24 (7d6) danni necrotici, ma se questi danni lo riducono a 0 punti ferita, la sua anima resta intrappolata come se avesse fallito il tiro salvezza. Un'anima intrappolata nella gemma per 24 ore viene divorata e smette di esistere.

Se il demilich scende a 0 punti ferita, è distrutto e si sbriciola in polvere, lasciando dietro di sé le sue gemme. La distruzione di una gemma libera le eventuali anime intrappolate all'interno, nel qual caso il corpo del bersaglio si ricostituisce nello spazio libero più vicino alla gemma, nello stesso stato in cui si trovava al momento di essere intrappolato.

Demone

I demoni, creature generate dagli Infiniti Strati dell'Abisso, sono l'incarnazione del caos e del male: macchine di distruzione la cui furia è racchiusa a stento in una forma mostruosa. Non conoscono la compassione, l'empatia o la pietà; esistono solo per distruggere.

Progenie del Caos. L'Abisso genera demoni come estensioni di se stesso, dando forma spontaneamente agli immondi e plasmandoli dalle sue luride distese insanguinate. Alcuni sono mostruosità uniche, mentre altri appartengono a ceppi più comuni e sono praticamente identici gli uni agli altri. Altri ancora (come i mani) sono creati dalle anime dei mortali respinti o maledetti dagli dèi, o intrappolati in altri modi nell'Abisso.

Evoluzione Volubile. I demoni rispettano solo e soltanto il potere. Un demone superiore comanda orde urlanti di demoni inferiori per il semplice fatto che può distruggere qualsiasi demone minore che si rifiuti di obbedire ai suoi comandi. Il prestigio di un demone cresce assieme al sangue che versa; più nemici cadono ai suoi piedi, più il suo potere aumenta.

Un demone potrebbe essere generato come un mane, per poi diventare un dretch e infine trasformarsi in vrock dopo un'eternità trascorsa a combattere e a sopravvivere nell'Abisso. Queste evoluzioni tuttavia sono rare, in quanto la maggior parte dei demoni viene distrutta prima di raggiungere un grado significativo di potere. I più forti di coloro che sopravvivono vanno a ingrossare i ranghi dei signori dei demoni che minacciano di fare a pezzi l'Abisso con le loro costanti guerre.

Consumando una notevole quantità di potere magico, un signore dei demoni può elevare un demone inferiore a una forma superiore, anche se tali promozioni non sono mai dovute alle imprese o ai risultati del demone. Un signore dei demoni potrebbe invece alterare un mane e trasformarlo in quasit quando ha bisogno di una spia invisibile, o trasformare un esercito di dretch in hezrou quando scende in guerra contro un signore rivale. È raro che i signori dei demoni promuovano un demone ai ranghi più alti, perché potrebbero inavvertitamente creare un rivale in grado di contendere loro il potere.

Invasioni Abissali. Ogni volta che vagano per l'Abisso, i demoni vanno in cerca di portali che possano condurli sugli altri piani. Sono impazienti di poter sfuggire al loro reame d'origine e di diffondere la loro influenza oscura nel resto del multiverso per devastare l'operato degli dèi, abbattere le civiltà e ridurre il cosmo a un cumulo di rovine e di disperazione.

Alcune delle più oscure leggende del reame dei mortali ruotano attorno alla distruzione provocata dai demoni scatenati nel mondo. Di conseguenza, anche le nazioni impegnate nei conflitti più aspri sono pronte a mettere da parte le loro divergenze pur di respingere un'invasione di demoni o di sigillare una breccia abissale prima che gli immondi possano dilagare.

Segni di Corruzione. Ogni demone porta in sé la macchia della corruzione abissale e la sua sola presenza è sufficiente a contaminare il mondo circostante. Le piante avvizziscono e muoiono nelle aree in cui si apre una breccia planare e i demoni fanno la loro comparsa. Gli animali si tengono alla larga dai luoghi in cui un demone ha ucciso una vittima. Il luogo di un'infestazione demoniaca potrebbe essere contraddistinto da un fetore che non si attenua mai, da aree di freddo pungente o di caldo cocente, o da ombre permanenti che aleggiano sui luoghi dove gli immondi si sono trattenuti più a lungo.

Male Eterno. Al di fuori dell'Abisso, la morte è un fastidio di poco conto di cui nessun demone ha paura. Le armi

comuni non sono in grado di fermare questi immondi e molti demoni sono dotati di resistenze alle energie degli incantesimi più potenti. Quando un eroe molto fortunato riesce ad abbattere un demone in combattimento, l'immondo si dissolve in una pozza di fetido icore, poi si ricostituisce immediatamente nell'Abisso, dove la sua mente e la sua essenza tornano a essere intatte e il suo odio si intensifica. L'unico modo per distruggere definitivamente un demone è rintracciarlo all'interno dell'Abisso e ucciderlo laggiù.

Essenza Protetta. Un demone potente può prendere varie precauzioni per proteggere la sua essenza vitale, usando metodi segreti e metalli abissali per creare un amuleto in cui celare parte di quell'essenza. Se la forma abissale del demone è distrutta, l'amuleto consente all'immondo di ricostituirsi in un luogo e in un momento di sua scelta.

Ottenere un amuleto demoniaco è un'impresa pericolosa e la semplice intenzione di mettersi in cerca di un tale oggetto rischia di attirare l'attenzione del demone che l'ha creato. Una creatura in possesso di un amuleto demoniaco può esigere uno o più favori dal demone la cui essenza è rinchiusa nell'amuleto... o infliggergli grande dolore, se l'immondo si oppone. Se l'amuleto viene distrutto, il demone che l'ha creato resta intrappolato nell'Abisso per un anno e un giorno.

Culti Demoniaci. Nonostante gli oscuri rischi impliciti in ogni interazione con gli immondi, il reame dei mortali è pieno di creature che ambiscono al potere dei demoni. I signori dei demoni manipolano questi servitori mortali e li inducono a compiere atti di depravazione sempre peggiori in nome dell'ambizione, offrendo loro in cambio magie o altri doni. Tuttavia, un demone considera ogni mortale al suo servizio un semplice strumento da usare e scartare a suo piacimento, una volta condannata la sua anima mortale all'Abisso.

Evocare un Demone. Pochi atti sono pericolosi quanto l'evocazione di un demone: perfino i maghi che stipulano liberamente patti con i diavoli temono gli immondi dell'Abisso. Sebbene i demoni ambiscano a seminare il caos sul Piano Materiale, non mostrano nessuna gratitudine a chi li porta fin lì, si accaniscono contro le loro prigioni ed esigono di essere liberati.

Chi si arrischia a evocare un demone in genere lo fa per strappargli delle informazioni, obbligarlo a servire o inviarlo in una missione che soltanto una creatura completamente malvagia può compiere. Una preparazione adeguata è essenziale: soltanto gli evocatori più esperti conoscono gli incantesimi e gli oggetti magici specifici che obbligheranno il demone a piegarsi alla loro volontà. Basta commettere un singolo errore e il demone, una volta libero, non mostrerà pietà: l'evocatore sarà la prima vittima della sua collera.

Demoni Vincolati. *Il Libro delle Fosche Tenebre*, le *Pergamene Nere di Ahm* e il *Demonomicon di Iggwilv* sono considerati i testi più autorevoli in tema demoniaco. Questi antichi tomi descrivono le tecniche che consentono di intrappolare l'essenza di un demone sul Piano Materiale, rinchiudendolo in un'arma, un idolo o un gioiello e impedendogli di fare ritorno nell'Abisso.

Un oggetto che vincola un demone deve essere preparato in modo speciale con varie formule magiche sacrileghe e sangue di innocenti. L'oggetto emana un'aura malvagia quasi palpabile e contamina l'aria attorno a sé. Se una creatura maneggia un oggetto del genere, fa brutti sogni ed è turbata da impulsi maligni, ma è in grado di controllare il demone la cui essenza è intrappolata nell'oggetto. La distruzione dell'oggetto libera il demone, che cerca immediatamente di vendicarsi contro colui che lo aveva vincolato.

Possessione Demoniaca. Per quanto il suo vincolo possa essere saldo, un demone particolarmente potente riesce spesso a trovare il modo di scappare dall'oggetto in cui è rinchiuso. Quando un'essenza demoniaca esce dal suo ricettacolo, può impossessarsi di un corpo ospite mortale. A volte un immondo si tiene nascosto e non rivela a nessuno di essere riuscito a possedere una vittima, mentre in altri casi esprime la piena violenza delle sue pulsioni immonde attraverso la sua nuova forma.

Fintanto che la possessione del corpo ospite da parte del demone permane, l'anima di quell'ospite rischia di essere trascinata nell'Abisso, se il demone viene esorcizzato dal corpo o se l'ospite muore. Se un demone si impossessa di una creatura e l'oggetto che vincolava il demone viene distrutto, la possessione permane finché non viene usata una potente magia per scacciare lo spirito demoniaco dal corpo ospite.

Signori dei Demoni

Il potere caotico dell'Abisso ricompensa i demoni particolarmente spietati e ingegnosi con una benedizione oscura, trasformandoli in immondi unici il cui potere può rivaleggiare con quello degli dèi. Questi signori dei demoni governano tramite l'astuzia o la forza bruta, nella speranza di poter reclamare un giorno il premio supremo, vale a dire il controllo assoluto sull'Abisso.

Ricompense per gli Stranieri. Sebbene la maggior parte dei signori dei demoni provenga dalle vaste e sterminate orde di demoni che infuriano nell'Abisso, il piano ricompensa anche gli esterni che conquistano uno qualsiasi dei suoi infiniti strati. La dea elfica Lolth divenne una signora dei demoni dopo che Corellon Larethian la scagliò nell'Abisso per avere tradito la razza elfica. I sapienti ritengono che il Principe Oscuro Graz'zt abbia avuto origine su un altro piano ignoto prima di usurpare il titolo abissale a un altro signore dei demoni dimenticato da tempo.

Potere e Controllo. La più grande espressione della potenza di un signore dei demoni è la sua capacità di modellare un reame abissale. Uno strato dell'Abisso controllato da un signore dei demoni diventa un riflesso contorto dell'empia personalità di quell'immondo. I signori dei demoni raramente abbandonano i loro reami, nel timore che un'altra creatura possa conquistarli e rimodellarli in loro assenza.

Come nel caso degli altri demoni, un signore dei demoni che muore su un altro piano vede la sua essenza fare ritorno sull'Abisso, dove un nuovo corpo si ricostituisce per lui. Analogamente, un signore dei demoni che muore nell'Abisso viene distrutto permanentemente. La maggior parte dei signori dei demoni custodisce una parte della propria essenza in un luogo segreto e sicuro al fine di sfuggire a un destino del genere.

Baphomet

Il signore dei demoni Baphomet, noto anche come il Re Cornuto e il Principe delle Bestie, governa sui minotauri e su altre creature feroci. Se potesse imporre il suo volere, ogni civiltà sarebbe già crollata e tutte le razze sarebbero tornate ad abbracciare i loro istinti animaleschi più bassi.

Il Principe delle Bestie ha l'aspetto di un enorme minotauro dal pelo nero, le corna di ferro, gli occhi rossi e le fauci grondanti sangue. La sua corona di ferro è sormontata dalle teste putrefatte dei suoi nemici, mentre la sua armatura oscura è tempestata di spuntoni e di fregi a forma di teschio. Impugna un enorme falcione chiamato Spaccacuore, ma spesso si scaglia nella mischia al fine di poter assalire i nemici usando corna e zoccoli.

Demogorgon

La Bestia Sibilante, nonché sedicente Principe dei Demoni, ambisce nientemeno che a sovvertire l'ordine naturale dell'intero multiverso. Demogorgon, un folle miscuglio di

tratti e di impulsi contrastanti, suscita odio e paura perfino tra gli altri demoni e signori dei demoni.

Demogorgon è alto tre volte un umano e il suo corpo è sinuoso come quello di un serpente e possente come quello di un grosso gorilla. Al posto delle braccia sfoggia dei tentacoli dotati di ventose e il suo bacino da rettile termina con due zampe palmate e artigliate e una coda biforcuta le cui punte, simili a fruste, sono erte di letali lame. Il Principe dei Demoni è dotato di due orrende teste da babbuino, entrambe impazzite. L'eterno conflitto tra le due metà della sua duplice natura è l'unica cosa che tiene a freno le ambizioni del signore dei demoni.

Graz'zt

Il signore dei demoni Graz'zt è un umanoide oscuro e affascinante alto poco meno di tre metri. Ma chi ritiene il Principe Oscuro il più umanoide dei signori dei demoni si sbaglia di grosso e sottovaluta ampiamente il male che si annida nel suo machiavellico cuore.

Graz'zt è un esemplare fisicamente imponente, la cui natura demoniaca appare evidente nella pelle d'ebano, le orecchie a punta, le zanne gialle, la corona di corna e le mani a sei dita. Ama l'eleganza, gli eventi mondani e l'appagamento dei suoi desideri decadenti in compagnia di sudditi e consorti, tra cui gli incubi e i succubi, alcuni tra i suoi servitori preferiti.

Juiblex

Il signore delle melme e dei demoni, Juiblex, è un groviglio di fluidi tossici che si annida nelle profondità abissali. Il miserabile Signore Senza Volto non si cura minimamente dei suoi cultisti o servitori mortali e desidera soltanto trasformare tutte le creature in copie informi della sua orrenda persona.

Quando riposa, Juiblex si distende in una massa tossica che gorgoglia e diffonde nell'aria un orrendo fetore. In quelle rare occasioni in cui qualche creatura affronta il signore dei demoni, Juiblex si consolida in un tremante cono di fanghiglia striato di venature verdi e nerastre. Sul corpo gelatinoso si aprono funesti occhi rossi e spuntano tentacoli gocciolanti di melma che sferzano con furia ogni creatura che riescano a raggiungere.

Lolth

La Regina Demoniaca dei Ragni è la malvagia matrona dei drow. Ogni suo pensiero è contaminato dalla malizia e l'intensità della sua perfidia spesso stupisce anche le sue sacerdotesse più devote. Impartisce ordini ai suoi fedeli e allo stesso tempo tesse intricate trame sui mondi del Piano Materiale, in attesa del giorno in cui i suoi seguaci drow imporranno il suo volere su quei mondi.

Lolth appare come un'aggraziata e imperiosa matriarca drow quando si manifesta ai suoi seguaci nel reame dei mortali, cosa che fa con insolita frequenza. Quando si giunge a una battaglia (o quando sente la necessità di ricordare ai suoi seguaci perché è bene che la temano), la parte inferiore del suo corpo si trasforma in quella di un enorme ragno demoniaco, dotato di zampe acuminate e di mandibole in grado di fare a pezzi qualsiasi avversario.

Orcus

Il signore dei demoni Orcus, noto come il Principe Demoniaco della Non Morte e il Signore del Sangue, è venerato dai non morti e dalle creature viventi che incanalano il potere della non morte. Orcus, un'entità astiosa e nichilista, ambisce a trasformare l'intero multiverso in un luogo di morte e di oscurità dove nessuna cosa possa mutare se non è lui a volerlo.

Il Principe Demoniaco della Non Morte è una creatura orrenda e corpulenta, dal torso di umanoide, poderose zampe da capra e la testa di un ariete essiccato. Il suo corpo martoriato dai bubboni emana il fetore della malattia, ma la testa putrefatta e gli occhi rossi luminosi sono quelli di una creatura che è già morta. Dalla schiena spuntano due grandi ali da pipistrello, che diffondono il fetore emanato da Orcus quando si muove.

Orcus brandisce un maligno artefatto noto come la *Bacchetta di Orcus*, una verga di ossidiana simile a una mazza, sormontata da un teschio umanoide. Si circonda di non morti e considera un anatema le creature viventi che non sono sotto il suo controllo.

Yeenoghu

Il signore dei demoni Yeenoghu, noto come il Signore degli Gnoll e la Bestia del Massacro, brama in continuazione le carneficine e la distruzione insensata. Gli gnoll, i suoi strumenti mortali preferiti, si fomentano a commettere atrocità sempre peggiori in suo nome. Il Signore degli Gnoll esulta nel dolore e nella disperazione e ambisce a trasformare il mondo intero in una terra desolata dove gli ultimi gnoll sopravvissuti possano farsi a pezzi a vicenda per il diritto di cibarsi dei morti.

Yeenoghu ha l'aspetto di un enorme gnoll sfregiato, dotato di una cresta di spine nere acuminate e occhi in cui risplendono fiamme di smeraldo. La sua armatura è un'accozzaglia di scudi e corazze di piastre strappate ai nemici caduti e decorate con le pelli scuoiate degli stessi nemici. Yeenoghu può evocare un triplo mazzafrusto chiamato Macellaio, che impugna con grande efficacia o invia in volo a combattere indipendentemente, mentre lui fa a pezzi gli avversari a colpi di zanne e artigli.

Altri Signori dei Demoni

Nessuno sa dire con precisione quanti signori dei demoni imperversino nell'Abisso. Considerata la profondità infinita di quel piano, nuovi potenti demoni emergono in continuazione per imporsi come signori dei demoni, per poi cadere con altrettanta rapidità. Tra i signori dei demoni il cui potere si è dimostrato abbastanza longevo da essere ricordato dai demonologi figurano Fraz-Urb'luu, il Principe dell'Inganno, Kostchtchie, il Principe della Collera, Pazuzu, il Principe dei Regni Aerei Inferiori e Zuggtmoy, la Signora dei Funghi.

Tipi di Demoni

I demonologi ripartiscono le orde caotiche di demoni in alcune categorie generiche di potenza note come tipi. La maggior parte dei demoni rientra in uno dei sei tipi principali, dove i più deboli sono catalogati come Tipo 1 e i più forti come Tipo 6. I demoni al di fuori di questi sei tipi sono catalogati come demoni minori o signori dei demoni.

Demoni in Base al Tipo

Tipo	Esempi
1	barlgura, demone d'ombra, vrock
2	chasme, hezrou
3	glabrezu, yochlol
4	nalfeshnee
5	marilith
6	balor, goristro

Balor

I balor, antiche entità tremendamente malvagie, detengono il comando e il titolo di generali degli eserciti demoniaci e ambiscono a conquistare il potere distruggendo qualsiasi creatura che osi opporsi a loro.

Armato di una frusta fiammeggiante e di una spada lunga che incanala la potenza delle tempeste, un balor dimostra in battaglia una potenza devastante, alimentata dall'odio e dall'ira. Riesce a incanalare la sua furia demoniaca anche nei suoi spasmi di morte, generando al momento della sua caduta un'esplosione di fuoco che può distruggere anche i nemici più resistenti.

Barlgura

I barlgura rappresentano la ferocia e la brutalità dell'Abisso. Hanno l'abitudine di agire in branco per abbattere i nemici più tenaci, conservano macabri reperti delle loro vittorie che usano come trofei e decorano il loro territorio con questi oggetti.

Un barlgura ha l'aspetto di un massiccio orango dal volto animalesco e afflosciato, dotato di un paio di zanne che spuntano dalla mascella. È alto poco meno di 2,4 m, ha le spalle massicce e pesa circa 325 kg. Sul terreno si muove goffamente come una scimmia, ma è in grado di arrampicarsi con grande velocità e agilità.

Chasme

Questo spregevole demone assomiglia a un indescrivibile incrocio tra un umanoide e una mosca. Un chasme si aggira su quattro zampe dinoccolate in grado di aderire alle pareti e ai soffitti. L'arrivo di un chasme è sempre preceduto da un ronzio che induce negli avversari un pesante torpore che li rende più vulnerabili agli attacchi.

Gli infimi chasme prestano servizio sotto padroni più potenti di loro come interrogatori o sorveglianti. Un chasme vive unicamente per impartire torture e punizioni ed è insolitamente abile nel rintracciare quei demoni che hanno disertato e voltato le spalle al loro signore. La cattura e la consegna di questi traditori consente a un chasme di tormentare la vittima senza il timore di alcuna rappresaglia.

Demone d'Ombra

Quando il corpo di un demone viene distrutto ma all'immondo viene impedito di ricostituirsi nell'Abisso, a volte la sua essenza assume una forma fisica indistinta. Questi demoni d'ombra esistono al di fuori della normale gerarchia abissale, dal momento che la loro creazione è quasi sempre frutto di una magia mortale e non di trasformazioni o promozioni.

I demoni d'ombra possono letteralmente svanire nell'oscurità e aggirarsi di soppiatto senza fare rumore. Un demone d'ombra usa gli artigli incorporei per cibarsi delle paure della vittima, assaporare i suoi ricordi e dissetarsi dei suoi dubbi. La luce intensa mette in fuga questo immondo e mostra la sua vera forma, rivelando quella che inizialmente sembra una macchia indistinta di oscurità come una creatura umanoide alata la cui parte inferiore del corpo svanisce gradualmente nel nulla e i cui artigli possono dilaniare la mente di una vittima.

Natura delle Ombre. Un demone d'ombra non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Dretch

I dretch sono alcuni dei demoni più deboli in assoluto: creature repellenti e meschine condannate a trascorrere l'eternità in uno stato di sofferenza perpetua. A causa della loro intelligenza limitata, i dretch son inadatti a qualsiasi incarico che non rientri tra quelli più elementari. Compensano tuttavia il loro potenziale limitato con una buona dose di malizia allo stato puro. I dretch si aggirano in grosse torme che esprimono il loro malcontento con un inquietante frastuono di zoccoli, ringhi e grugniti.

Glabrezu

Un glabrezu prova grande piacere nel distruggere i mortali attraverso la tentazione: queste creature sono tra i pochi demoni pronti a offrire i loro servigi alle creature tanto stolte da evocarli.

Anche se i glabrezu sono devastanti in combattimento, preferiscono condurre le vittime verso la rovina usando il potere e la ricchezza come esche. Maestri di malie, inganni e patti oscuri, i glabrezu accumulano le ricchezze di cui si impossessano per soddisfare le richieste degli evocatori più miopi e dei mortali dalla volontà più debole. Tuttavia, se il suo tentativo di seduzione o di inganno fallisce, un glabrezu è dotato di forza più che sufficiente per combattere e vincere uno scontro.

Goristro

Un goristro assomiglia a un immondo minotauro che torreggia a più di sei metri d'altezza. Se controllato da un signore dei demoni, un goristro può dimostrarsi una formidabile macchina da assedio vivente e un prezioso animale da compagnia. Un goristro è dotato di un istinto soprannaturale che gli permette di orientarsi alla perfezione tra passaggi labirintici e corridoi mutevoli e di dare la caccia senza tregua ai nemici.

Un massiccio goristro a volte porta sulle grosse spalle un baldacchino per trasportare dei demoni più piccoli, analogamente a un elefante che porta dei cavalcatori sulla schiena.

Hezrou

Gli hezrou fungono da truppe di fanteria per le orde demoniache dell'Abisso. Sebbene siano fisicamente potenti, hanno una mente debole e possono facilmente essere convinti con l'imbroglio da altri demoni più potenti a sacrificarsi. Quando si scagliano ciecamente contro il grosso delle forze nemiche, il loro orrendo fetore può nauseare anche gli avversari più resistenti.

Mane

Le anime delle creature malvagie che giungono sui Piani Inferiori si trasformano in mani, la forma demoniaca più

I Veri Nomi dei Demoni

Sebbene tutti i demoni abbiano un nome comune, ogni signore dei demoni e ogni demone di tipo compreso tra 1 e 6 possiede anche un vero nome che tiene segreto. Un demone può essere costretto a rivelare il suo vero nome se affascinato; si dice inoltre che esistano antiche pergamene e tomi dove sono elencati i veri nomi dei demoni più potenti.

Se un mortale apprende il vero nome di un demone, può usare una potente magia di evocazione per richiamare il demone dall'Abisso ed esercitare una certa misura di controllo su di esso. Tuttavia, la maggior parte dei demoni trascinati sul Piano Materiale in questo modo fa tutto ciò che può per seminare caos, discordia e distruzione.

misera in assoluto. Questi patetici immondi attaccano qualsiasi creatura diversa da un demone e vengono evocati sul Piano Materiale da coloro che desiderano seminare il caos e la morte.

Orcus, il Principe della Non Morte, ha il potere di trasformare i mani in mostri non morti, in genere ghoul e ombre. Gli altri signori dei demoni si nutrono dei mani, cosa che li distrugge definitivamente. Negli altri casi, quando un mane viene ucciso, si dissolve in una nube di fetido vapore che si ricostituisce in un altro mane dopo una giornata.

Marilith

Una marilith è una creatura terribile a vedersi: la metà inferiore del corpo è quella di un gigantesco serpente e la metà superiore è quella di una femmina umanoide dotata di sei braccia.

Una marilith impugna una micidiale lama in ciascuna mano e in battaglia si dimostra un nemico devastante che ben pochi possono sperare di eguagliare. Questi demoni sono dotati di una mente acuta e di una finissima percezione delle tattiche di combattimento, quindi spesso sono in grado di guidare e unire altri demoni al servizio di una causa comune. Le marilith fungono solitamente da capitani alla guida di un'orda demoniaca, impazienti di cogliere ogni opportunità di tuffarsi a capofitto in battaglia.

Nalfeshnee

Un nalfeshnee è uno dei demoni più grotteschi in assoluto: una corpulenta parodia di una scimmia e di un cinghiale alta il doppio di un umano e dotata di ali piumate che sembrano troppo piccole per il suo corpo rigonfio. Questi tratti brutali mascherano tuttavia un'astuzia e un'intelligenza fuori dal comune.

I nalfeshnee sono creature devastanti in combattimento, perché usano le ali per superare in volo le prime file e raggiungere gli avversari più vulnerabili, eliminandoli senza troppi sforzi. Anche nella foga della battaglia impartiscono telepaticamente ordini ai demoni minori e diffondono un'aura di terrore che costringe i nemici a disperdersi e a fuggire.

I nalfeshnee si nutrono di odio e di disperazione, ma ambiscono a cibarsi di carne umanoide più di ogni altra cosa. Riempiono le loro dispense di umanoidi rapiti dal Piano Materiale per divorarli vivi nel corso di sontuosi banchetti. Ritenendosi creature colte e raffinate, i nalfeshnee utilizzano posate sporche e arrugginite quando si sfamano.

Quasit

I quasit infestano i Piani Inferiori. Sono creature fisicamente deboli che si nascondono tra le ombre per tramare inganni e malignità. I demoni più potenti usano i quasit come spie e messaggeri... almeno quando non sono soliti divorarli o farli a pezzi per passare il tempo.

Un quasit può assumere varie forme animali, ma nella sua vera forma ha l'aspetto di un umanoide verde alto 60 centimetri e dotato di corna e di una coda spinata. Le dita delle mani e dei piedi sono artigliate e possono trasmettere un irritante veleno. Un quasit preferisce attaccare quando è invisibile.

Vrock

I vrock sono immondi ottusi e capricciosi che vivono solo per seminare dolore e devastazione. Un vrock assomiglia a un gigantesco ibrido tra un umanoide e un avvoltoio. Il corpo bestiale e avvizzito e le ali enormi puzzano di escrementi.

I vrock si cibano di carne umanoide ogni volta che possono, stordendo le potenziali prede con un urlo stridulo e assordante per poi planare e attaccarle a colpi di becco e artigli. I vrock possono sbattere le ali per diffondere una nube di spore tossiche.

Amano le cose luccicanti e spesso combattono l'uno contro l'altro per impossessarsi di gioielli di poco conto o pietre ornamentali. Nonostante il loro amore per i tesori, i vrock sono creature difficili da corrompere: non vedono alcun motivo per accordarsi quando possono semplicemente strappare ciò che vogliono dal cadavere dell'interlocutore.

Yochlol

Le yochlol sono le Ancelle di Lolth, estensioni del volere della Regina Ragno che fungono da sue spie, portavoce e perfide emissarie. Si prendono cura della loro dea nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, ma a volte vengono anche inviate da Lolth sul Piano Materiale per vegliare sui suoi templi e per prestare aiuto alle sue sacerdotesse più devote. Le yochlol si formano soltanto all'interno del reame delle Ragnatele Demoniache di Lolth e non servono alcun signore dei demoni al di fuori della loro regina.

Fuori dall'Abisso, una yochlol può assumere le fattezze di una splendida drow o di un ragno mostruoso per celare la sua forma demoniaca. Nella sua vera forma, l'immondo appare come una colonna di fanghiglia giallastra dotata di un unico occhio malevolo. Nella sua vera forma e in forma di drow, la yochlol trasmette a contatto lo stesso veleno del morso della sua forma di ragno.

Variante: Evocazione dei Demoni

Alcuni demoni sono dotati di un'azione facoltativa che consente loro di evocare altri demoni.

Evoca Demone (1/Giorno). Il demone sceglie cosa evocare e tenta di effettuare un'evocazione magica.

- Un **balor** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 1d8 vrock, 1d6 hezrou, 1d4 glabrezu, 1d3 nalfeshnee, 1d2 marilith o un goristro.
- Un **barlgura** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un barlgura.
- Un **chasme** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un chasme.
- Un **glabrezu** ha una probabilità del 30 per cento di evocare 1d3 vrock, 1d2 hezrou o un glabrezu.
- Un **hezrou** ha una probabilità del 30 per cento di evocare 2d6 dretch o un hezrou.
- Una **marilith** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 1d6 vrock, 1d4 hezrou , 1d3 glabrezu , 1d2 nalfeshnee o una marilith.
- Un **nalfeshnee** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 1d4 vrock, 1d3 hezrou, 1d2 glabrezu o un nalfeshnee.
- Un **vrock** ha una probabilità del 30 per cento di evocare 2d4 dretch o un vrock.
- Una **yochlol** ha una probabilità del 50 per cento di evocare una yochlol.

Un demone evocato appare in uno spazio libero entro 18 metri dal suo evocatore, agisce come alleato del suo evocatore e non può evocare altri demoni. Permane per 1 minuto, finché non muore o il suo evocatore non muore oppure finché il suo evocatore non lo congeda con un'azione.

Balor

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 262 (21d12 + 126)
Velocità 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Tiri Salvezza For +14, Cos +12, Sag +9, Car +12
Resistenze ai Danni freddo, fulmine; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 19 (22.000 PE)

Spasmi di Morte. Quando il balor muore, esplode e ogni creatura situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; se lo fallisce, subisce 70 (20d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'esplosione incendia gli oggetti infiammabili in quell'area che non sono indossati o trasportati e distrugge le armi del balor.

Aura di Fuoco. All'inizio di ognuno dei turni del balor, ogni creatura situata entro 1,5 metri da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco e gli oggetti infiammabili nell'aura che non sono indossati o trasportati si incendiano. Una creatura che tocca il balor o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Resistenza alla Magia. Il balor dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del balor sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il balor effettua due attacchi: uno con la spada lunga e uno con la frusta.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d8 + 8) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine. Se il balor mette a segno un colpo critico, tira i dadi per i danni tre volte invece che due.

Frusta. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti verrà tirato fino a 7,5 metri più vicino al balor.

Teletrasporto. Il balor si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che esso sia in grado di vedere.

Barlgura

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (−2)	14 (+2)	9 (−1)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +6
Abilità Furtività +5, Percezione +5
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del barlgura è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Il barlgura può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

1/giorno ciascuno: *allucinazione di forza, intralciare*
2/giorno ciascuno: *camuffare se stesso, invisibilità* (solo se stesso)

Avventato. All'inizio del suo turno, il barlgura può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Balzo con Rincorsa. Il salto in lungo del barlgura copre una distanza fino a 12 metri e il suo salto in alto fino a 6 metri se il barlgura prende la rincorsa.

Azioni

Multiattacco. Il barlgura effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i pugni.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni contundenti.

Chasme

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 84 (13d10 + 13)
Velocità 6 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +5
Abilità Percezione +5
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2.300 PE)

Ronzio. Il chasme emette un orrendo ronzio a cui i demoni sono immuni. Ogni altra creatura che inizi il proprio turno entro 9 metri dal chasme deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è priva di sensi per 10 minuti. Se una creatura non può udire il ronzio, supera automaticamente il tiro salvezza. L'effetto sulla creatura termina se essa subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per spruzzarla di acqua santa. Se una creatura supera il tiro salvezza o l'effetto per lei termina, quella creatura è immune al ronzio per le 24 ore successive.

Resistenza alla Magia. Il chasme dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Movimenti del Ragno. Il chasme può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Proboscide. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 16 (4d6 + 2) danni perforanti più 24 (7d6) danni necrotici e il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti. Se questo effetto riduce il massimo dei punti ferita di una creatura a 0, la creatura muore. Questa riduzione del massimo dei punti ferita di una creatura permane finché la creatura non completa un riposo lungo o finché non è influenzata da un incantesimo come *ristorare superiore*.

Demone d'Ombra

Immondo Medio (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +5, Car +4
Abilità Furtività +7
Vulnerabilità ai Danni radioso
Resistenze ai Danni acido, fuoco, necrotico, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni freddo, fulmine, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Movimento Incorporeo. Il demone può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Sensibilità alla Luce. Finché è esposto alla luce intensa, il demone subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Furtività d'Ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, il demone può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni psichici o, se il demone disponeva di vantaggio al tiro per colpire, 17 (4d6 + 3) danni psichici.

Dretch

Immondo Piccolo (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 18 (4d6 + 4)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, telepatia 18 m (funziona con le creature che capiscono l'Abissale)
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Multiattacco. Il dretch effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (2d4) danni taglienti.

Nube Fetida (1/Giorno). Una nube di disgustoso gas verdastro si diffonde dal dretch entro un raggio di 3 metri. Il gas si diffonde oltre gli angoli e la sua area è leggermente oscurata. Permane per 1 minuto o finché un forte vento non lo disperde. Ogni creatura che inizia il proprio turno in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio può effettuare nel suo turno un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni.

Glabrezu

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 157 (15d10 + 75)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +9, Cos +9, Sag +7, Car +7
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del glabrezu è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16). Il glabrezu può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *dissolvi magie, individuazione del magico, oscurità*
1/giorno ciascuno: *confusione, parola del potere stordire, volare*

Resistenza alla Magia. Il glabrezu dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il glabrezu effettua quattro attacchi: due con le tenaglie e due con i pugni. In alternativa, effettua due attacchi con le tenaglie e lancia un incantesimo.

Tenaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 15 per sfuggire). Il glabrezu ha due tenaglie, ognuna delle quali può afferrare solo un bersaglio.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Goristro

Immondo Enorme (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 310 (23d12 + 161)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (–2)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +13, Des +6, Cos +13, Sag +7
Abilità Percezione +7
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale
Sfida 17 (18.000 PE)

Carica. Se il goristro si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 38 (7d10) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti è spinto fino a un massimo di 6 metri più lontano dal goristro e cade a terra prono.

Ricordo Labirintico. Il goristro è in grado di ricordarsi alla perfezione qualsiasi tragitto che abbia già percorso.

Resistenza alla Magia. Il goristro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Mostro da Assedio. Il goristro infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Azioni

Multiattacco. Il goristro effettua tre attacchi: due con i pugni e uno con lo zoccolo.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Zoccolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (3d10 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti cade a terra prono.

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 45 (7d10 + 7) danni perforanti.

"Nessuna pietà per questo scellerato miserabile. Questa dannata creatura un giorno potrebbe diventare perfino un signore dei demoni."

—Emirikol il Caotico

Hezrou

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (13d10 + 65)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +7, Cos +8, Sag +4
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 8 (3.900 PE)

Resistenza alla Magia. L'hezrou dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Fetore. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 3 metri dall'hezrou deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore dell'hezrou per 24 ore.

Azioni

Multiattacco. L'hezrou effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Mane

Immondo Piccolo (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 9
Punti Ferita 9 (2d6 + 2)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	9 (–1)	13 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	4 (–3)

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce l'Abissale ma non lo parla
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (2d4) danni taglienti.

"All'interno del tempio c'erano parti del corpo smembrate dappertutto. Siamo giunti alla conclusione che i cultisti avevano evocato un potente demone e non erano vissuti abbastanza a lungo per pentirsene. Onde evitare di essere fatti a pezzi anche noi, abbiamo interrotto la spedizione e ce ne siamo tornati al villaggio di Hommlet con la coda tra le gambe. Rufus e Burne si sono fatti quattro risate a nostre spese, te lo dico io."

—Nelumé, giovane mezzelfa maga, nel raccontare la sua unica visita al Tempio del Male Elementale

Marilith

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 189 (18d10 + 90)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Tiri Salvezza For +9, Cos +10, Sag +8, Car +10
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 16 (15.000 PE)

Resistenza alla Magia. La marilith dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della marilith sono magici.

Reattiva. La marilith può effettuare una reazione ogni turno in combattimento.

Azioni

Multiattacco. La marilith effettua sette attacchi: sei con le spade lunghe e uno con la coda.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 19 per sfuggire). Finché la marilith afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto, la marilith può colpirlo automaticamente con la coda e non può effettuare attacchi con la coda contro altri bersagli.

Teletrasporto. La marilith si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che essa sia in grado di vedere.

Reazioni

Parata. La marilith aggiunge 5 alla sua CA contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, la marilith deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Nalfeshnee

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 184 (16d10 + 96)
Velocità 6 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri **Salvezza** Cos +11, Int +9, Sag +6, Car +7
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 13 (10.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il nalfeshnee dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il nalfeshnee usa Nube di Orrore, se può farlo. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 32 (5d10 + 5) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (3d6 + 5) danni taglienti.

Nube di Orrore (Ricarica 5–6). Il nalfeshnee emette magicamente una luce multicolore scintillante. Ogni creatura entro 4,5 metri dal nalfeshnee che sia in grado di vedere la luce deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se il tiro salvezza di una creatura ha successo o l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Nube di Orrore del nalfeshnee per le 24 ore successive.

Teletrasporto. Il nalfeshnee si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che esso sia in grado di vedere.

Variante: Famiglio Quasit

Gli incantatori mortali interessati ai famigli extraplanari trovano nei quasit dei famigli facili da evocare e impazienti di servire. A un quasit piace recitare la parte del servitore ossequioso. Serve bene il suo padrone, ma induce il mortale a compiere atti sempre più caotici e malvagi. Questi quasit possiedono il tratto seguente.

Famiglio. Il quasit può servire un'altra creatura come famiglio, formando un legame telepatico con un padrone consenziente. Finché i due sono legati l'uno all'altro, il padrone può percepire ciò che il quasit percepisce, fintanto che rimangono entro 1,5 chilometri l'uno dall'altro. Finché il quasit si trova entro 3 metri dal suo padrone, quest'ultimo condivide il tratto Resistenza alla Magia del quasit. In qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, il quasit può porre termine al suo servizio come famiglio e al suo legame telepatico.

Quasit

Immondo Minuscolo (demone, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 7 (3d4)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +5
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il quasit può usare la sua azione per assumere la forma bestiale di un pipistrello (velocità 3 m, volare 12 m), di un millepiedi (12 m, scalare 12 m) o di un rospo (12 m, nuotare 12 m) oppure riassumere la sua vera forma. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma, ad eccezione dei cambiamenti di velocità annotati. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se il quasit muore, torna alla sua forma di demone.

Resistenza alla Magia. Il quasit dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Morso in Forma Bestiale). Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce 5 (2d4) danni da veleno e diventa avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Spaventare (1/Giorno). Una creatura a scelta del quasit e situata entro 6 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il quasit si trova entro linea di vista: se il bersaglio supera il tiro salvezza, l'effetto per lui termina.

Invisibilità. Il quasit diventa magicamente invisibile finché non attacca, non usa Spaventare o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Gli oggetti che il quasit indossa o trasporta diventano invisibili assieme a lui.

Vrock

Immondo Grande (demone), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 104 (11d10 + 44)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (–1)	13 (+1)	8 (–1)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +4, Car +2
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2.300 PE)

Resistenza alla Magia. Il vrock dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il vrock effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Spore (Ricarica 6). Il vrock diffonde una nube di spore tossiche entro un raggio di 4,5 metri. Le spore si diffondono oltre gli angoli. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata. Finché è avvelenato in questo modo, un bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno, ma può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Anche svuotando una fiala d'acqua santa sul bersaglio si pone termine all'effetto su di lui.

Stridio Stordente (1/Giorno). Il vrock emette un orrendo stridio. Ogni creatura situata entro 6 metri da esso che sia in grado di udirlo e che non sia un demone deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è stordita fino alla fine del turno successivo del vrock.

Yochlol

Immondo Medio (demone, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d8 + 64)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +6, Int +5, Sag +6, Car +6
Abilità Inganno +10, Intuizione +6
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Elfico, Sottocomune
Sfida 10 (5.900 PE)

Mutaforma. La yochlol può usare la sua azione per trasformarsi in una femmina drow o in un ragno gigante oppure per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, la yochlol ritorna alla sua forma naturale.

Resistenza alla Magia. La yochlol dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Movimenti del Ragno. La yochlol può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore della yochlol è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). La yochlol può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione dei pensieri, ragnatela*
1/giorno: *dominare persone*

Andatura sulla Ragnatela. La yochlol ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Multiattacco. La yochlol effettua due attacchi in mischia.

Schianto (Morso in Forma di Ragno). *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m (3 m in forma di demone), un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti (perforanti in forma di ragno) più 21 (6d6) danni da veleno.

Forma Nebbiosa. La yochlol si trasforma in una nebbia tossica o torna alla sua forma di demone. Ogni oggetto che indossa o trasporta viene anch'esso trasformato. Se muore, la yochlol torna alla sua forma naturale.

Finché è in forma nebbiosa, la yochlol è incapacitata e non può parlare. Possiede una velocità di volare di 9 metri, può fluttuare e può passare attraverso qualsiasi spazio che non sia sigillato. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione ed è immune ai danni non magici.

Finché è in forma nebbiosa, la yochlol può entrare nello spazio di una creatura e fermarsi in quello spazio. Ogni volta che quella creatura inizia il proprio turno con la yochlol nel proprio spazio, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio è incapacitato.

Diavolo

I diavoli sono la personificazione della tirannia e sono organizzati in una società totalitaria che mira al dominio assoluto sulle vite dei mortali. L'ombra dei Nove Inferi di Baator incombe su tutto il multiverso e Asmodeus, l'oscuro signore di Nessus, trama per sottomettere tutto il cosmo e appagare la sua sete di potere. A tale scopo deve costantemente espandere le sue armate infernali e inviare i suoi servitori nel reame dei mortali per corrompere le anime da cui può far nascere nuovi diavoli.

Signori della Tirannia. I diavoli vivono per conquistare, schiavizzare e opprimere. Provano un piacere perverso nell'esercitare la loro autorità sui deboli e qualsiasi creatura che sfidi la loro autorità è destinata a una rapida e crudele punizione. Ogni tipo di interazione per un diavolo è un'opportunità per mettere in mostra il proprio potere, infatti tutti i diavoli hanno una profonda comprensione di come sfruttare e abusare di tale potere.

I diavoli sanno quali debolezze affliggono i mortali dotati di intelletto e sfruttano quella conoscenza per indurre i mortali in tentazione e attirarli nell'oscurità, rendendoli schiavi della loro stessa corruzione. I diavoli del Piano Materiale usano la loro influenza per manipolare i governanti umanoidi, sussurrando pensieri malvagi alle loro orecchie, fomentando la loro paranoia e spingendoli a compiere azioni tiranniche.

Obbedienza e Ambizione. In ottemperanza al loro allineamento legale, i diavoli obbediscono ai loro superiori anche quando li invidiano o li detestano, ben sapendo che la loro obbedienza sarà ricompensata. La gerarchia dei Nove Inferi dipende da questa ferrea obbedienza, senza la quale questo piano immondo diventerebbe anarchico quanto l'Abisso.

Tuttavia, la natura dei diavoli li spinge a tramare e suscita in alcuni un desiderio di comandare che ha il sopravvento sulla loro accettazione di questa obbedienza. Questa ambizione è più forte soprattutto tra gli arcidiavoli che Asmodeus ha scelto per regnare sui nove strati dei Nove Inferi. Questi immondi di alto rango sono gli unici diavoli ad avere assaggiato il vero potere e lo bramano come se fosse il più dolce dei nettari.

Contrattatori Oscuri e Trafficanti di Anime. I diavoli sono confinati sui Piani Inferiori, ma possono abbandonare quei piani tramite i portali o le magie di evocazione più potenti. Adorano stipulare patti coi mortali desiderosi di ottenere trionfi o benefici di qualche tipo, ma i mortali che stipulano questi patti devono fare molta attenzione: i diavoli sono scaltri contrattatori e fanno valere senza alcuna pietà i termini del loro accordo. Inoltre, il contratto stipulato con il più infimo dei diavoli è avallato dalla volontà di Asmodeus. Qualsiasi creatura che violi un contratto del genere perde immediatamente la sua anima, che viene reclamata dai Nove Inferi.

Possedere l'anima di una creatura significa avere il controllo assoluto su quella creatura e la maggior parte dei diavoli non accetta altra valuta in cambio del potere degli immondi e dei doni che esso può fornire. L'anima solitamente è perduta quando il mortale muore di cause naturali, poiché i demoni sono immortali e possono aspettare a lungo affinché il contratto sia soddisfatto. Se un contratto consente a un diavolo di reclamare l'anima di un mortale prima della sua morte, quel diavolo può fare ritorno istantaneamente ai Nove Inferi con l'anima in suo possesso. Soltanto un intervento divino può liberare un'anima dopo che un diavolo l'ha rivendicata.

La Gerarchia Infernale

Nei Nove Inferi vige una rigida gerarchia che definisce ogni aspetto della società. Asmodeus è il signore supremo di tutti i diavoli e l'unica creatura in tutti i Nove Inferi a detenere il potere di un dio minore. Venerato come tale sul Piano Materiale, Asmodeus ispira i culti umanoidi malvagi che agiscono in suo nome. Nei Nove Inferi comanda vaste schiere di diavoli della fossa che fungono da suoi generali, che a loro volta comandano sterminate legioni di subordinati.

Asmodeus è un tiranno supremo, uno scaltro ingannatore e un maestro di sotterfugi: protegge il suo trono tenendosi vicini i suoi amici e ancora più vicini i suoi nemici. Delega buona parte delle pratiche di governo regolari ai diavoli della fossa e agli arcidiavoli minori che costituiscono la burocrazia infernale dei Nove Inferi, anche se sa che quei potenti diavoli tramano per usurpare il Trono di Baator su cui egli siede. Asmodeus ha il potere di nominare gli arcidiavoli e può liberamente spogliare qualsiasi membro della gerarchia infernale del suo rango e del suo prestigio.

Se un diavolo muore al di fuori dei Nove Inferi, scompare in una nube sulfurea di fumo o si dissolve in una pozza di icore nero per tornare istantaneamente sul suo strato di origine, dove si ricostituisce al pieno delle forze. I diavoli che muoiono nei Nove Inferi sono invece distrutti per sempre, un fato che lo stesso Asmodeus teme.

Arcidiavoli. Gli arcidiavoli includono tutti gli attuali e spodestati reggenti dei Nove Inferi (vedi la tabella "Strati e Signori dei Nove Inferi"), nonché i duchi e le duchesse che frequentano la loro corte, li assistono come consiglieri e sperano di soppiantarli. Ogni arcidiavolo è un essere unico, dotato di un aspetto che riflette la sua particolare natura malvagia.

Diavoli Maggiori. I diavoli maggiori includono i diavoli della fossa, le erinni, i diavoli cornuti e i diavoli del ghiaccio che comandano i diavoli minori e servono gli arcidiavoli.

Diavoli Minori. I diavoli minori includono numerose razze di immondi, tra cui gli imp, i diavoli delle catene, i diavoli spinati, i diavoli barbuti, i diavoli uncinati e i diavoli d'ossa.

Lemuri. I lemuri sono la forma più bassa di diavoli, anime tormentate e deformi dei mortali corrotti e malvagi. Un lemure ucciso nei Nove Inferi è distrutto permanentemente solo se viene ucciso con un'arma benedetta o se il suo cadavere informe viene spruzzato di acqua santa prima che possa tornare in vita.

Promozione e Degradazione. Quando l'anima di un mortale malvagio sprofonda nei Nove Inferi, assume la forma fisica di un misero lemure. Gli arcidiavoli e i diavoli maggiori hanno il potere di promuovere i lemuri a diavoli minori. Gli arcidiavoli possono promuovere i diavoli minori a diavoli maggiori, ma soltanto Asmodeus può promuovere un diavolo maggiore al rango di arcidiavolo. Questa promozione diabolica invoca una trasformazione breve e dolorosa in cui i ricordi del diavolo restano intatti da una forma all'altra.

Le promozioni di basso livello sono solitamente basate sulle necessità, per esempio quando un diavolo della fossa trasforma un lemure in un imp per avere al suo comando una spia invisibile. Le promozioni di alto livello sono invece sempre dovute al merito, per esempio nel caso in cui un diavolo d'ossa si distingua in battaglia e sia trasformato in un diavolo cornuto dall'arcidiavolo che serve. È raro che un diavolo venga promosso di più di un grado alla volta nella gerarchia delle forme infernali.

Gerarchia Infernale

1. lemure	**Diavoli maggiori**
Diavoli minori	8. diavolo cornuto
2. imp	9. erinni
3. diavolo spinato	10. diavolo del ghiaccio
4. diavolo barbuto	11. diavolo della fossa
5. diavolo uncinato	**Arcidiavoli**
6. diavolo delle catene	12. duca o duchessa
7. diavolo d'ossa	13. arciduca o arciduchessa

La degradazione è la tipica punizione per il fallimento o la disobbedienza presso i diavoli. Gli arcidiavoli o i diavoli maggiori possono degradare un diavolo minore a un lemure, nel qual caso il diavolo perde ogni ricordo della sua esistenza precedente. Un arcidiavolo può degradare un diavolo maggiore al rango di diavolo minore, ma il diavolo degradato conserva tutti i suoi ricordi e potrebbe giurare vendetta, se la severità della degradazione è eccessiva.

Nessun diavolo può promuovere o degradare un altro diavolo che non gli abbia giurato fedeltà: questo per impedire che un arcidiavolo possa degradare i servitori più potenti dei suoi rivali. Dal momento che tutti i diavoli giurano fedeltà ad Asmodeus, egli può liberamente degradare qualsiasi altro diavolo, impartendogli la forma infernale che preferisce.

I Nove Inferi

I Nove Inferi sono un singolo piano composto da nove strati separati (vedi la tabella "Strati e Signori dei Nove Inferi"). Ognuno dei primi otto strati è governato da un arcidiavolo che risponde del suo operato al più grande arcidiavolo in assoluto: Asmodeus, l'Arciduca di Nessus, il nono strato. Per raggiungere lo strato più profondo dei Nove Inferi è necessario attraversare nell'ordine tutti gli otto strati sopra di esso. Il modo più rapido per farlo è seguire il corso del Fiume Stige, che si tuffa in profondità scorrendo da uno strato all'altro, ma solo gli avventurieri più coraggiosi possono reggere al tormento e agli orrori di un viaggio del genere.

Veri Nomi dei Diavoli e Talismani

Sebbene tutti i diavoli abbiano un nome comune, ogni diavolo di rango superiore a quello di lemure possiede anche un vero nome che tiene segreto. Un diavolo può essere costretto a rivelare il suo vero nome se affascinato; si dice inoltre che esistano antiche pergamene e tomi dove sono elencati i veri nomi di certi diavoli.

Se un mortale apprende il vero nome di un diavolo, può usare una potente magia di evocazione per richiamare il diavolo dai Nove Inferi e vincolarlo al suo servizio. Questo vincolo può anche essere ottenuto con l'aiuto di un talismano del diavolo. Ognuna di queste antiche reliquie porta scritto il vero nome del diavolo che essa controlla ed è stata immersa nel sangue di un sacrificio adeguato (solitamente qualcuno che il creatore amava) al momento della creazione.

Comunque venga evocato, un diavolo condotto sul Piano Materiale solitamente detesta il fatto di essere asservito a un mortale. Tuttavia, il diavolo coglierà ogni opportunità di corrompere il suo evocatore in modo che l'anima dell'evocatore finisca nei Nove Inferi. Soltanto gli imp sono genuinamente contenti di essere evocati e si mettono volentieri al servizio di un evocatore come famigli, ma fanno comunque del loro meglio per corrompere coloro che li hanno evocati.

Variante: Evocazione dei Diavoli

Alcuni diavoli sono dotati di un'azione facoltativa che consente loro di evocare altri diavoli.

Evoca Diavolo (1/Giorno). Il diavolo sceglie cosa evocare e tenta di effettuare un'evocazione magica.

- Un **diavolo barbuto** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un diavolo barbuto.
- Un **diavolo cornuto** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un diavolo cornuto.
- Un **diavolo d'ossa** ha una probabilità del 40 per cento di evocare 2d6 diavoli spinati o un diavolo d'ossa.
- Un **diavolo del ghiaccio** ha una probabilità del 60 per cento di evocare un diavolo del ghiaccio.
- Un **diavolo della fossa** evoca 2d4 diavoli barbuti, 1d4 diavoli uncinati o un'erinni senza alcuna probabilità di fallimento.
- Un **diavolo uncinato** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un diavolo uncinato.
- Un'**erinni** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 3d6 diavoli spinati, 1d6 diavoli barbuti o un'erinni.

Un diavolo evocato appare in uno spazio libero entro 18 metri dal suo evocatore, agisce come alleato del suo evocatore e non può evocare altri diavoli. Permane per 1 minuto, finché non muore o il suo evocatore non muore oppure finché il suo evocatore non lo congeda con un'azione.

Diavolo Barbuto (Barbazu)

I diavoli barbuti prestano servizio sotto gli arcidiavoli come truppe d'assalto, combattendo spalla a spalla e trovando piacere nella foga della battaglia. Reagiscono con violenza al minimo torto, vero o percepito che sia, sfogandosi con violenza e aprendosi una scia tra i nemici con i loro falcioni seghettati infernali.

Un diavolo barbuto ha una forma umanoide, orecchie a punta, pelle scagliosa, una lunga coda e artigli che rivelano palesemente la sua natura immonda. Il nome di questi diavoli è dovuto alle crescite serpentine che spuntano dal loro mento e che i diavoli usano per sferzare e avvelenare i nemici, contaminandoli con il loro veleno tossico.

Diavolo Cornuto (Malebranche)

I diavoli cornuti sono pigri al punto di sfiorare la belligeranza e cercano in ogni modo di evitare i pericoli. Per di più, odiano e temono ogni creatura più forte di loro. Ma quando vengono provocati oltre ogni limite, la loro furia può essere terrificante.

Un malebranche è alto quanto un ogre ed è ricoperto da scaglie dure come il ferro. I diavoli cornuti costituiscono la fanteria volante delle legioni infernali e obbediscono agli ordini alla lettera. Le ali enormi e le corna ricurve sono una vista temibile quando i malebranche calano dal cielo tutti assieme per colpire coi micidiali forconi e le code sferzanti.

Diavolo d'Ossa (Osyluth)

I diavoli d'ossa, spinti dall'odio, dalla lussuria e dall'invidia, fungono da crudeli sorveglianti dei Nove Inferi. Spronano i diavoli più deboli a lavorare e provano grande piacere nel vedere degradati gli immondi che disobbediscono ai loro ordini. Allo stesso tempo, sono avidi di promozioni e nutrono una feroce invidia nei confronti dei loro superiori, di cui tentano di entrare nelle grazie, pur detestandoli.

Un diavolo d'ossa ha l'aspetto di una carcassa umanoide la cui pelle è tesa e aderente allo scheletro. È dotato di un'orrenda testa simile a un teschio e di una coda da scorpione, ed emana un tremendo fetore di putrefazione. Sebbene possano ottenere risultati devastanti in combattimento grazie ai loro artigli, i diavoli d'ossa spesso brandiscono armi su asta uncinate e fatte d'ossa, che usano per neutralizzare i nemici prima di colpirli con le loro code velenose.

Diavolo del Ghiaccio (Gelugon)

Presenti soprattutto sui gelidi strati di Stygia e Cania, i diavoli del ghiaccio fungono da comandanti degli eserciti dei Nove Inferi, sempre pronti a tormentare i diavoli minori per sfogare la loro rabbia e il loro rancore. I diavoli del ghiaccio bramano il potere dei loro superiori, i diavoli della fossa, e si sforzano in ogni modo di ottenere una promozione, massacrando i nemici dei Nove Inferi e reclamando il maggior numero possibile di anime in nome degli arcidiavoli loro padroni.

Un diavolo del ghiaccio ha l'aspetto di un gigantesco insetto bipede dotato di mani e piedi artigliati, potenti mandibole e una lunga coda ricoperta di spuntoni affilati come lame. Alcuni impugnano una lancia uncinata il cui semplice tocco può rendere un nemico inerme in combattimento.

Diavolo della Fossa

I diavoli della fossa, signori indiscussi della maggioranza dei diavoli, servono direttamente gli arciduchi e le arciduchesse dei Nove Inferi e obbediscono a ogni loro desiderio. Questi potenti diavoli fungono da generali dei Nove Inferi e guidano in battaglia le legioni infernali.

Dotati di uno smisurato senso di superiorità e di alterigia, i diavoli della fossa formano una sorta di grottesca aristocrazia nel reame infernale. Questi tiranni imperiosi e manipolatori complottano per eliminare qualsiasi cosa si

Strati e Signori dei Nove Inferi

Strato	Nome dello Strato	Arciduca o Arciduchessa	Reggenti Precedenti	Abitanti Principali
1	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat	Diavoli spinati, erinni, imp
2	Dis	Dispater	—	Diavoli barbuti, diavoli spinati, erinni, imp
3	Minauros	Mammon	—	Diavoli barbuti, diavoli delle catene, diavoli spinati, imp
4	Flegesto	Belial e Fierna	—	Diavoli d'ossa, diavoli spinati, diavoli uncinati, imp
5	Stygia	Levistus	Geryon	Diavoli d'ossa, diavoli del ghiaccio, erinni, imp
6	Malabolgia	Glasya	Malagard, Moloch	Diavoli cornuti, diavoli d'ossa, diavoli uncinati, imp
7	Maladomini	Belzebù	—	Diavoli cornuti, diavoli d'ossa, diavoli uncinati, imp
8	Cania	Mefistofele	—	Diavoli cornuti, diavoli del ghiaccio, diavoli della fossa, imp
9	Nessus	Asmodeus	—	Tutti i diavoli

frapponga tra loro e ciò che desiderano, destreggiandosi allo stesso tempo tra le contorte e pericolose manovre politiche dei Nove Inferi.

Un diavolo della fossa è un mostro torreggiante, dotato di una coda simile a una frusta e di enormi ali che tiene avviluppate attorno a sé come un mantello. Il corpo è ricoperto di scaglie corazzate e dalle fauci zannute cola un veleno in grado di stroncare anche le più potenti creature mortali. Un diavolo della fossa non teme nulla in battaglia e cerca di affrontare gli avversari più potenti in singolar tenzone, sfoggiando una supremazia e un'arroganza che gli impediscono di accettare qualsiasi possibilità di sconfitta.

Diavolo delle Catene (Kyton)

Questo sinistro immondo si avvolge nelle catene come se fossero un sudario. Comanda le creature inferiori che lo precedono con uno sguardo temibile e può animare sia le catene che ricoprono il suo corpo che le catene inanimate nelle vicinanze, da cui spuntano uncini, lame e aculei con cui sventrare i nemici.

I diavoli delle catene fungono da sadici carcerieri e torturatori nei reami infernali, dove traggono piacere dal dolore altrui e vivono puramente allo scopo di infliggerne ancora. Ricevono spesso l'incarico di tormentare le anime mortali intrappolate nei Nove Inferi e sfogano la loro sadica furia sugli orrendi lemuri in cui quelle anime si manifestano.

Diavolo Spinato (Spinagon)

Gli spinagon, più piccoli di buona parte degli altri diavoli, fungono da messaggeri e spie per i diavoli maggiori e gli arcidiavoli. Sono gli occhi e le orecchie dei Nove Inferi, quindi anche gli immondi che disprezzano la loro debolezza cercano di trattarli con un minimo di rispetto.

Il corpo e la coda di un diavolo spinato sono irti di spine. Il diavolo può scagliare le spine caudali come armi a distanza, che esplodono in una fiammata al momento dell'impatto.

Quando non devono trasmettere messaggi o raccogliere informazioni, i diavoli spinati prestano servizio nelle legioni infernali come unità di artiglieria volante e compensano la loro relativa debolezza assalendo il nemico tutti assieme per sopraffarlo. Sebbene ambiscano anche loro alla promozione e al potere, sono vigliacchi per natura e non esitano a disperdersi se il combattimento volge a sfavore.

Diavolo Uncinato (Hamatula)

I diavoli uncinati, creature dall'avidità e dai desideri sfrenati, fungono da guardie per gli abitanti più potenti dei Nove Inferi e per i loro tesori. Un diavolo uncinato, simile a un alto umanoide ricoperto di spuntoni, spine e uncini ricurvi, è dotato di occhi luccicanti che non perdono mai di vista gli oggetti e le creature che egli potrebbe reclamare per sé. Questi immondi accolgono con entusiasmo ogni opportunità di combattere, se la ricompensa in caso di vittoria è cospicua.

I diavoli uncinati sono noti per la loro percezione: coglierli di sorpresa è molto difficile in quanto svolgono i loro doveri senza cedere alla noia o alle distrazioni. Usano i loro artigli affilati come armi o scagliano palle di fuoco contro gli avversari che tentano di sfuggire alla cattura.

Erinni

Le erinni, i più belli e seducenti tra tutti i diavoli maggiori e minori, sono guerriere disciplinate e spietate. Planano dal cielo e seminano la morte tra le creature che hanno fatto un torto ai loro padroni o hanno sfidato gli editti di Asmodeus. Le erinni possono avere un aspetto umanoide sia maschile che femminile e sfoggiano un fisico statuario e ampie ali piumate. Alcune indossano armature stilizzate ed elmi cornuti, e brandiscono spade e archi di pregiata fattura, mentre altre fanno uso di corde *intralcianti* per intrappolare gli avversari più potenti.

Stando alle leggende, le prime erinni sarebbero angeli che caddero dai Piani Superiori a seguito di una tentazione o di un misfatto. Le erinni sono sempre pronte ad approfittare di chi le scambia per celestiali nel corso delle loro missioni di conquista e di corruzione.

Variante: Famiglio Imp

Alcuni incantatori mortali scelgono di tenere al loro servizio un imp che funge da consigliere, spia e famiglio. Un imp sprona in continuazione il suo padrone a compiere atti malvagi, ben sapendo che l'anima del mortale è un premio che l'imp prima o poi potrebbe reclamare. Gli imp dimostrano un'insolita fedeltà nei confronti del loro padrone e possono rivelarsi piuttosto pericolosi se vedono il loro padrone minacciato. Questi imp possiedono il tratto seguente.

Famiglio. L'imp può stipulare un contratto per servire un'altra creatura come famiglio, formando un legame telepatico con un padrone consenziente. Finché i due sono legati l'uno all'altro, il padrone può percepire ciò che l'imp percepisce, fintanto che rimangono entro 1,5 chilometri l'uno dall'altro. Finché l'imp si trova entro 3 metri dal suo padrone, quest'ultimo condivide il tratto Resistenza alla Magia dell'imp. Se il padrone viola i termini del contratto, l'imp può porre termine al suo servizio come famiglio e al suo legame telepatico.

Imp

Gli imp sono diffusi su tutti i Piani Inferiori, dove sbrigano compiti per conto dei loro padroni infernali, spiano i rivali o cercano di fuorviare e condurre alla perdizione i mortali che incontrano. Un imp è orgoglioso di servire un padrone malvagio, ma non è detto che esegua i suoi compiti con velocità ed efficienza.

Un imp può assumere alcune forme animali a volontà, ma nel suo stato naturale ha l'aspetto di un minuscolo umanoide con la pelle rossa, la coda uncinata, piccole corna e ali da pipistrello. Colpisce quando è invisibile, attaccando i nemici con il suo pungiglione velenoso.

Lemure

Un lemure si forma quando un'anima mortale viene corrotta dal male e condannata ai Nove Inferi per l'eternità. I lemuri sono il tipo più basso in assoluto di diavoli, creature informi e ripugnanti condannate a vivere nel tormento finché non saranno promossi a una forma di diavolo superiore, solitamente quella di un imp.

Un lemure assomiglia a una massa fusa di carne dotata di una testa e di un torace vagamente umanoidi. Il suo volto è perennemente deformato da un'espressione di angoscia e la sua debole bocca può emettere al massimo qualche balbettio, ma non è in grado di parlare.

Diavolo Barbuto

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Tiri Salvezza For +5, Cos +4, Sag +2
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 3 (700 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Nervi Saldi. Il diavolo non può essere spaventato finché vede una creatura alleata entro 9 metri da sé.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falcione.

Barba. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare punti ferita. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Falcione. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto o da un costrutto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti perde 5 (1d10) punti ferita all'inizio di ogni suo turno a causa di una ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, i danni inflitti dalla ferita aumentano di 5 (1d10). Una creatura può usare un'azione per tamponare la ferita effettuando con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12. La ferita si richiude anche se il bersaglio riceve una qualsiasi forma di guarigione magica.

Diavolo Cornuto

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 6 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Tiri Salvezza For +10, Des +7, Sag +7, Car +7
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 11 (7.200 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi in mischia: due con il forcone e uno con la coda. Può usare Scagliare Fiamma al posto di qualsiasi attacco in mischia.

Forcone. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni perforanti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d8 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto o da un costrutto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti perde 10 (3d6) punti ferita all'inizio di ogni suo turno a causa di una ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, i danni inflitti dalla ferita aumentano di 10 (3d6). Una creatura può usare un'azione per tamponare la ferita effettuando con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 12. La ferita si richiude anche se il bersaglio riceve una qualsiasi forma di guarigione magica.

Scagliare Fiamma. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 45 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (4d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende anche fuoco.

Variante: Arma su Asta del Diavolo d'Ossa

Alcuni diavoli d'ossa possiedono le opzioni di azione seguenti.

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con l'arma su asta uncinata e uno con il pungiglione.

Arma su Asta Uncinata. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d12 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché il diavolo d'ossa afferra il bersaglio, non può usare la sua arma su asta contro un altro bersaglio.

Diavolo d'Ossa

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 12 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +6, Car +7
Abilità Inganno +7, Intuizione +6
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Variante: Lancia del Diavolo del Ghiaccio

Alcuni diavoli del ghiaccio possiedono le opzioni di azione seguenti.

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Lancia di Ghiaccio *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti la sua velocità si riduce di 3 metri per 1 minuto. Inoltre, in ogni suo turno la creatura può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Diavolo del Ghiaccio

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 180 (19d10 + 76)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +9, Sag +7, Car +9
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni freddo, fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 14 (11.500 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni contundenti più 10 (3d6) danni da freddo.

Muro di Chiaccio (Ricarica 6). Il diavolo genera magicamente un muro di ghiaccio opaco su una superficie solida situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il muro è spesso 30 centimetri, al massimo lungo 9 metri e alto 3 metri, oppure è una cupola semisferica del diametro massimo di 6 metri.

Quando il muro compare, ogni creatura nel suo spazio viene spinta fuori lungo il percorso più breve. La creatura sceglie su quale lato del muro finire, purché non sia incapacitata. La creatura effettua poi un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 35 (10d6) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Il muro permane per 1 minuto o finché il diavolo non è incapacitato o non muore. Il muro può essere danneggiato e sfondato; ogni sezione di 3 metri ha CA 5, 30 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni da acido, da freddo, necrotici, psichici e da veleno. Se una sezione è distrutta, una cortina di aria gelida rimane nello spazio occupato in precedenza dal muro. Ogni volta che una creatura finisce di muoversi attraverso l'aria gelida in un turno, volontariamente o meno, essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 17 (5d6) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. L'aria gelida si dissipa quando il resto del muro scompare.

"Il tuo regno è dilaniato dalla guerra, eroso dalla corruzione, il tuo popolo muore di fame e di stenti. Invocano una nuova guida... qualcuno dotato del carisma e del coraggio necessari a porre fine ai tumulti e alle sofferenze. Potresti essere tu quel qualcuno!"
—Herobaal il Diavolo della Fossa

Diavolo della Fossa

Immondo Grande (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 300 (24d10 + 168)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +13, Sag +10
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, vista pura 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 20 (25.000 PE)

Aura di Paura. Ogni creatura ostile al diavolo della fossa che inizi il proprio turno entro 6 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21, a meno che il diavolo della fossa non sia incapacitato; se la creatura fallisce il tiro salvezza, è spaventata fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, è immune all'Aura di Paura del diavolo della fossa per le 24 ore successive.

Resistenza alla Magia. Il diavolo della fossa dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del diavolo della fossa sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del diavolo della fossa è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 21). Il diavolo della fossa può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*, *palla di fuoco*
3/giorno ciascuno: *blocca mostri*, *muro di fuoco*

Azioni

Multiattacco. Il diavolo della fossa effettua quattro attacchi: uno con il morso, uno con gli artigli, uno con la mazza e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21, altrimenti è avvelenato. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare punti ferita e subisce 21 (6d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni taglienti.

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni contundenti più 21 (6d6) danni da fuoco.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (3d10 + 8) danni contundenti.

Diavolo delle Catene

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d8 + 40)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Cos +7, Sag +4, Car +5
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 8 (3.900 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi con le catene.

Catena. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire), se il diavolo non sta già afferrando una creatura. Finché il diavolo delle catene afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 7 (2d6) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno.

Catene Animate (Ricarica dopo un Riposo Lungo o Breve). Da un massimo di quattro catene situate entro 18 metri dal diavolo e che esso sia in grado di vedere crescono magicamente degli spuntoni affilati come lame; le catene si animano sotto il controllo del diavolo, purché non siano indossate o trasportate.

Ogni catena animata è un oggetto con CA 20, 20 punti ferita, resistenza ai danni perforanti e immunità ai danni psichici e ai danni da tuono. Quando il diavolo usa Multiattacco nel suo turno, può usare ogni catena animata per effettuare un attacco aggiuntivo con una catena. Una catena animata può afferrare una creatura di sua spontanea volontà, ma non può effettuare attacchi finché afferra. Una catena animata torna nel suo stato inanimato se ridotta a 0 punti ferita oppure se il diavolo è incapacitato o muore.

Reazioni

Maschera Snervante. Quando una creatura che il diavolo è in grado di vedere inizia il proprio turno entro 9 metri dal diavolo, quest'ultimo può creare un'illusione che lo fa apparire come una persona scomparsa cara alla creatura o come un suo acerrimo nemico. Se la creatura può vedere il diavolo, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata fino alla fine del proprio turno.

"Volate, tesorini miei, volate! VOLATE!"
—Fierna, Arciduchessa di Flegesto, al comando delle sue legioni di diavoli spinati

Diavolo Spinato

Immondo Piccolo (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 6 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 2 (450 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Volo Sfuggente. Il diavolo non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Spine Limitate. Il diavolo possiede dodici spine caudali. Le spine usate ricrescono quando il diavolo completa un riposo lungo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il forcone oppure due con le spine caudali.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (2d4) danni taglienti.

Forcone. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

Spina Caudale. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 6/24 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Diavolo Uncinato

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d8 + 52)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +6, Cos +7, Sag +5, Car +5
Abilità Inganno +5, Intuizione +5, Percezione +8
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Pelle Uncinata. All'inizio di ogni suo turno, il diavolo uncinato infligge 5 (1d10) danni perforanti a ogni creatura con cui lotta.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del diavolo.

Resistenza alla Magia. Il diavolo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi in mischia: uno con la coda e due con gli artigli. In alternativa, può usare Scagliare Fiamma due volte.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Scagliare Fiamma. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 45 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende anche fuoco.

"Vivono per la spada e uccidono con la spada. La loro bellezza è nulla in confronto alla loro collera."
—da Il Libro delle Foschie Tenebre

Variante: Corda Intralciante

Alcune erinni portano con loro una *corda intralciante* (descritta nella *Dungeon Master's Guide*). Quando una di queste erinni usa Multiattacco, può usare la corda al posto di due dei suoi attacchi.

Erinni

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 153 (18d8 + 72)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +8, Sag +6, Car +8
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, vista pura 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 12 (8.400 PE)

Armi Infernali. Gli attacchi con arma dell'erinni sono magici e infliggono 13 (3d8) danni da veleno extra se colpiscono (già inclusi negli attacchi).

Resistenza alla Magia. L'erinni dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata a due mani, più 13 (3d8) danni da veleno.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenato. Il veleno permane finché non viene rimosso dall'incantesimo *ristorare inferiore* o da una magia analoga.

Reazioni

Parata. L'erinni aggiunge 4 alla sua CA contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, l'erinni deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Imp

Immondo Minuscolo (diavolo, mutaforma), legale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 10 (3d4 + 3)
Velocità 6 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Intuizione +3, Persuasione +4
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, Comune
Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. L'imp può usare la sua azione per assumere la forma bestiale di un topo (velocità 6 m), un corvo (6 m, volare 18 m), un ragno (6 m, scalare 6 m) o riassumere la sua vera forma. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma, ad eccezione dei cambiamenti di velocità annotati. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se l'imp muore, torna alla sua forma di diavolo.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione dell'imp.

Resistenza alla Magia. L'imp dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Pungiglione (Morso in Forma Bestiale). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Invisibilità. L'imp diventa magicamente invisibile finché non attacca o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che l'imp indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Lemure

Immondo Medio (diavolo), legale malvagio

Classe Armatura 7
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Resistenze ai Danni freddo
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce l'Infernale ma non lo parla
Sfida 0 (10 PE)

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del lemure.

Ringiovanimento Infernale. Se un lemure muore nei Nove Inferi, torna in vita con tutti i suoi punti ferita dopo 1d10 giorni, a meno che non sia ucciso da una creatura di allineamento buono su cui sia stato lanciato un incantesimo *benedizione* o che sui suoi resti non venga spruzzata dell'acqua santa.

Azioni

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti.

Dinosauro

I dinosauri, o mastodonti, sono alcuni tra i più antichi rettili del mondo. I dinosauri predatori sono cacciatori feroci e gelosi del loro territorio. Quelli erbivori sono meno aggressivi, ma potrebbero attaccare per difendere i cuccioli oppure se vengono spaventati o assaliti.

Esistono dinosauri di molte forme e dimensioni. Le varietà più grandi spesso hanno la pelle di tonalità neutre, mentre i dinosauri più piccoli sono contraddistinti da colori più sgargianti, come gli uccelli. I dinosauri vivono nelle regioni più aspre e isolate dove gli umanoidi si spingono raramente, come le remote vallate di montagna, gli altopiani inaccessibili, le isole tropicali e gli acquitrini più profondi.

Allosauro

L'allosauro è un predatore di grossa stazza, dotato di grande forza e velocità. In territorio aperto può abbattere praticamente qualsiasi preda, assaltandola e trascinandola a terra con i suoi artigli affilati.

Anchilosauro

Il corpo di questo dinosauro erbivoro è ricoperto da spesse piastre ossee che lo proteggono dai predatori ed è dotato di una coda nodosa con cui può sferrare colpi devastanti. Alcune varianti di anchilosauro sono dotate di code spinate che infliggono danni perforanti anziché danni contundenti.

Plesiosauro

Il plesiosauro è un dinosauro marino il cui corpo compatto è sospinto da possenti pinne. È dotato di un'indole predatrice e aggressiva che lo spinge ad attaccare ogni creatura che incontra. Il collo flessibile costituisce circa un terzo della sua lunghezza totale e gli consente di girarsi in qualsiasi direzione per sferrare un possente morso.

Pteranodonte

Questi rettili volanti hanno un'apertura alare che va dai 4,5 ai 6 metri e solitamente si tuffano in mare in cerca di piccole prede, ma essendo opportunisti, possono attaccare qualsiasi creatura dall'aspetto commestibile. Uno pteranodonte è privo di denti, quindi usa il suo becco appuntito per infilzare le prede troppo grosse da inghiottire in un sol boccone.

Tirannosauro

Questo enorme predatore terrorizza ogni altra creatura che viva nel suo territorio. Nonostante la taglia e il peso, un tirannosauro è un corridore rapido. Insegue tutto ciò che pensa di poter mangiare e tenta di inghiottire qualsiasi creatura tutta intera. Mentre si aggira in cerca di prede più succulente, un tirannosauro si ciba di carogne e di ogni creatura più piccola che osi avvicinarsi di soppiatto per rubare il suo pasto.

Triceratopo

Il triceratopo, uno dei dinosauri erbivori più aggressivi, è dotato di un teschio che si allarga fino a formare una grossa placca ossea protettiva. Grazie alle grandi corna e alla straordinaria velocità, un triceratopo può incornare e travolgere a morte qualsiasi aspirante predatore.

Allosauro

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 18)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Balzo. Se l'allosauro si muove di almeno 9 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, l'allosauro può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Anchilosauro

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d12 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (4d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.

Plesiosauro

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Trattenere il Respiro. Il plesiosauro può trattenere il respiro per 1 ora.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Tirannosauro

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (13d12 + 52)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il tirannosauro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda. Non può effettuare entrambi gli attacchi contro lo stesso bersaglio.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 33 (4d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 17 per sfuggire). Finché il tirannosauro afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il tirannosauro non può mordere un altro bersaglio.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Pteranodonte

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Abilità Percezione +1
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Volo Sfuggente. Lo pteranodonte non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni perforanti.

Triceratopo

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 95 (10d12 + 30)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente. Se il triceratopo si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il triceratopo può effettuare un attacco per calpestare contro di esso come azione bonus.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (4d8 + 6) danni perforanti.

Calpestare. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

"Non piangere, non abbiamo alcuna intenzione di mangiarti il cervello. Anzi, il tuo cervello se ne va a fare un magnifico viaggio!"
- Qorik el-Slurrk, mind flayer

Divoracervelli

Un divoracervelli assomiglia a un cervello ambulante ricoperto da una sottile crosta e dotato di zampe artigliate. Quest'orrenda aberrazione si ciba dell'intelletto delle creature senzienti, assumendo il controllo del corpo di una vittima su ordine dei mind flayer suoi padroni.

Creazioni degli Illithid. I mind flayer allevano i divoracervelli affinché fungano da cacciatori vaganti nelle distese dell'Underdark. La creazione di un divoracervelli solitamente richiede una vittima a cui strappare il cervello, che sarà poi sottoposto a un terribile rituale. Il cervello sviluppa due paia di zampe e diventa un predatore intelligente, contorto e malvagio quanto i suoi padroni.

Letali Burattinai. Un divoracervelli assimila la mente e i ricordi di una creatura, poi trasforma il corpo ospite in un burattino sotto il suo controllo. Un divoracervelli solitamente usa il corpo ospite per attirare altre potenziali vittime nel dominio dei mind flayer, affinché siano a loro volta ammaliate o divorate.

Divoracervelli

Aberrazione Minuscola, legale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 21 (6d4 + 6)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità ma non lo parla, telepatia 18 m
Sfida 2 (450 PE)

Individuazione dei Senzienti. Il divoracervelli può percepire la presenza e l'ubicazione di ogni creatura situata entro 90 metri da lui che sia dotata di Intelligenza pari o superiore a 3, a prescindere dalle barriere frapposte, a meno che la creatura non sia protetta da un incantesimo *vuoto mentale*.

Azioni

Multiattacco. Il divoracervelli effettua un attacco con gli artigli e usa Divorare il Cervello.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Divorare il Cervello. Il divoracervelli bersaglia una creatura dotata di cervello, situata entro 3 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 12 contro questa magia, altrimenti subisce 11 (2d10) danni psichici. Inoltre, in caso di fallimento, si tirano 3d6: se il totale è pari o superiore al punteggio di Intelligenza del bersaglio, quel punteggio è ridotto a 0. Il bersaglio è stordito finché non recupera almeno un punto di Intelligenza.

Ladro di Corpi. Il divoracervelli avvia una contesa di Intelligenza con un umanoide incapacitato situato entro 1,5 metri da lui e che non sia protetto da *protezione dal bene e dal male*. Se vince la contesa, il divoracervelli divora magicamente il cervello del bersaglio, si teletrasporta nel cranio e assume il controllo del corpo. Finché si trova in quella posizione, il divoracervelli beneficia di copertura totale contro gli attacchi e gli altri effetti che hanno origine al di fuori del corpo ospite. Il divoracervelli conserva i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché la comprensione del Gergo delle Profondità, la telepatia e i tratti. Sotto ogni altro aspetto adotta le statistiche del bersaglio. Sa tutto ciò che sapeva la creatura, inclusi gli incantesimi e i linguaggi.

Se il corpo ospite muore, il divoracervelli deve abbandonarlo. Un incantesimo *protezione dal bene e dal male* lanciato sul corpo ospite costringe il divoracervelli ad abbandonare il bersaglio. Il divoracervelli è costretto ad andarsene anche se il bersaglio recupera il proprio cervello divorato attraverso un *desiderio*. Spendendo 1,5 metri del suo movimento, il divoracervelli può volontariamente uscire dal corpo ospite, teletrasportandosi nello spazio libero più vicino entro 1,5 metri da esso. Poi il corpo ospite muore, a meno che il suo cervello non sia ripristinato nel giro di 1 round.

Doppelganger

I doppelganger sono insidiosi mutaforma che assumono l'aspetto di altri umanoidi per seminare gli inseguitori o per attirare le vittime verso la rovina tramite inganni e travestimenti. Poche creature riescono a seminare paura, sospetto e inganno meglio dei doppelganger. Diffusi in ogni terra e in ogni cultura, possono assumere la forma di qualsiasi individuo e qualsiasi razza.

Ladri di Segreti. Un doppelganger nella sua forma adottiva è in grado di mescolarsi praticamente a qualsiasi gruppo o comunità, ma la trasformazione non gli impartisce particolari linguaggi, modi di fare, ricordi o personalità. I doppelganger spesso seguono o catturano le creature che intendono impersonare, studiandole e sondando la loro mente in cerca di segreti. Un doppelganger può leggere i pensieri superficiali di una creatura al fine di coglierne il nome, i desideri e le paure, assieme ad alcuni ricordi frammentari. Un doppelganger che impersona una creatura specifica come parte di una trama a lungo termine potrebbe mantenere l'originale che ha impersonato in vita e a portata di mano per settimane, allo scopo di sondare la sua mente e scoprire come parla e come si comporta in realtà.

Truffatori Edonisti. I doppelganger lavorano da soli o in piccoli gruppi in cui si scambiano i ruoli da una truffa all'altra. Mentre un doppelganger assume il ruolo di un mercante o di un nobile assassinato, gli altri assumono le identità più disparate in base a quanto richiesto dalle circostanze, svolgendo il ruolo di familiari o servitori che vivono delle ricchezze della vittima.

Cangianti. I doppelganger sono troppo pigri o egoisti per crescere i loro piccoli. Solitamente assumono una forma maschile attraente e seducono una donna per poi abbandonarla a crescere la loro progenie. Il figlio di un doppelganger appare in tutto e per tutto come un normale membro della specie della madre, finché non giunge all'adolescenza, quando scopre la sua vera natura e sente il bisogno di mettersi in cerca dei suoi simili per unirsi a loro.

Doppelganger

Mostruosità Media (mutaforma), neutrale

Classe Armatura 14
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Inganno +6, Intuizione +3
Immunità alle Condizioni affascinato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il doppelganger può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio che abbia visto in precedenza o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il doppelganger torna alla sua forma naturale.

Imboscata. Nel primo round di un combattimento, il doppelganger dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Attacco a Sorpresa. Se il doppelganger sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni extra dall'attacco.

Azioni

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi in mischia.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

Lettura del Pensiero. Il doppelganger può leggere magicamente i pensieri superficiali di una creatura entro 18 metri da lui. Questo effetto può penetrare le barriere, ma 90 centimetri di legno o terriccio, 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo o una sottile lamina di piombo lo bloccano. Mentre il bersaglio si trova entro gittata, il doppelganger può continuare a leggere i suoi pensieri fintanto che la sua concentrazione non si interrompe (come se si concentrasse su un incantesimo). Quando legge i pensieri del bersaglio, il doppelganger dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Inganno, Intimidire e Persuasione) contro il bersaglio.

Dracolich

Per quanto possano essere longevi, tutti i draghi prima o poi devono morire. Molti draghi non accettano questo destino e in certi casi si spingono al punto di sottoporsi a energie necromantiche e antichi rituali che li trasformano in potenti dracolich non morti. Soltanto i draghi più narcisisti scelgono questo sentiero, ben sapendo che così facendo recideranno ogni legame con i loro simili e con le divinità dei draghi.

Oltre la Morte. Un dracolich conserva la sua forma e la sua taglia anche dopo la trasformazione, ma la pelle e le scaglie aderiscono alle ossa o si sfaldano per lasciare il posto a una forma scheletrica scoperta. Gli occhi, punti scintillanti di luce all'interno di orbite vuote, rivelano la malevolenza della sua mente non morta.

Sebbene molti draghi perseguano arroganti obiettivi di dominio e di distruzione, i dracolich sono più nefasti della maggior parte dei draghi malvagi e ambiscono al dominio assoluto. Un dracolich è un tiranno dotato di un'intelligenza demoniaca, capace di tessere complicate ragnatele di complotti e di attirare attorno a sé ogni genere di servitore spinto dall'avidità e dalla bramosia di potere. Un dracolich agisce sempre dietro le quinte e si sforza in ogni modo di mantenere segreta la sua esistenza, dimostrando di essere un avversario astuto e impegnativo.

Filatteri dei Dracolich. La creazione di un dracolich richiede la collaborazione del drago e un gruppo di maghi o di cultisti in grado di celebrare il rituale appropriato. Durante il rituale, il drago ingerisce una mistura tossica che lo uccide sul colpo. Gli incantatori che lo assistono catturano il suo spirito e lo trasferiscono in una gemma speciale che funziona come il filatterio di un lich. Man mano che la carne del drago marcisce e si sfalda, lo spirito all'interno della gemma torna ad animare le ossa del drago.

Se la forma fisica di un dracolich viene distrutta, il suo spirito ritorna nella gemma fintanto che i due si trovano sullo stesso piano. Se la gemma entra in contatto con il cadavere di un altro drago, lo spirito del dracolich può prendere possesso di quel corpo per diventare un nuovo dracolich. Se la gemma con lo spirito del dracolich viene portata su un altro piano, lo spirito del dracolich non ha nessun posto dove andare quando il suo corpo viene distrutto e trapassa semplicemente nell'aldilà.

Archetipo di Dracolich

Soltanto un drago puro antico o adulto può essere trasformato in dracolich. I draghi più giovani che tentano di sottoporsi alla trasformazione muoiono, come anche le altre creature che non sono draghi puri ma possiedono il tipo drago, come gli pseudodraghi e le viverne. Un drago d'ombra non può essere trasformato in dracolich, in quanto ha già perso buona parte della sua forma fisica.

Quando un drago diventa un dracolich, conserva le sue statistiche, tranne quelle descritte di seguito. Il drago perde qualsiasi tratto che preveda una fisiologia vivente, come per esempio Anfibio. Il dracolich può conservare o perdere alcune o tutte le sue azioni di tana oppure ereditarne di nuove, a discrezione del DM.

Tipo. Il tipo del dracolich cambia da drago a non morto e non ha più bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Resistenza ai Danni. Il dracolich possiede resistenza ai danni necrotici.

Immunità ai Danni. Il dracolich possiede immunità al veleno. Mantiene inoltre qualsiasi immunità che possedeva prima di diventare un dracolich.

Immunità alle Condizioni. Il dracolich non può essere affascinato, avvelenato, paralizzato o spaventato. Inoltre non è soggetto a indebolimento.

Resistenza alla Magia. Il dracolich dispone di vantaggio ai tiri di salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Dracolich Blu Adulto

Non morto Enorme, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 225 (18d12 + 108)
Velocità 12 m, scavare 9 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +11, Sag +7, Car +9
Abilità Furtività +5, Percezione +12
Resistenze ai Danni necrotico
Immunità ai Danni fulmine, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il dracolich fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Il dracolich dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il dracolich può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del dracolich situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del dracolich deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del dracolich per le 24 ore successive.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il dracolich esala una linea di fulmini lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il dracolich può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il dracolich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il dracolich effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il dracolich effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il dracolich sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal dracolich deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21, altrimenti subisce 14 (2d6 + 7) danni contundenti ed è buttata a terra prona. Il dracolich può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago d'Ombra

I draghi d'ombra sono draghi puri che nacquero nella Coltre Oscura o furono trasformati dai molti anni trascorsi in quei tetri territori. Alcuni draghi d'ombra si concedono interamente all'abbraccio della Coltre Oscura, dei suoi tetri orizzonti e della sua desolazione. Altri cercano invece di fare ritorno sul Piano Materiale, impazienti di diffondere altrove il male e l'oscurità del Piano delle Ombre.

Portali Oscuri. I portali verso la Coltre Oscura si manifestano nei luoghi più dimenticati e tra le tenebre delle caverne sotterranee. I draghi che si annidano in quei luoghi scoprono spesso questi portali e vengono trasportati fino a un nuovo reame. Quei draghi antichi che trascorrono mesi o perfino anni interi nelle loro tane a dormire potrebbero scoprire di essere stati risucchiati senza nemmeno accorgersi che un portale si era formato a loro insaputa durante il loro torpore.

Trasfigurati dall'Ombra. La trasformazione in un drago d'ombra avviene nell'arco di alcuni anni: le scaglie di un drago perdono la loro lucentezza e sbiadiscono fino a diventare del colore del carbone, le ali membranose diventano trasparenti e gli occhi impallidiscono fino a diventare pozze di grigio opalescente. I draghi d'ombra aborrono la luce del sole e si indeboliscono quando sono esposti a una luce intensa. L'oscurità trasforma il drago in un'ombra spettrale della creatura che era un tempo.

La natura magica dei draghi esercita una particolare attrazione nella Coltre Oscura, che sembra in qualche modo ambire alla potenza e alla maestà di questi grandi rettili. La Coltre Oscura esercita anche un effetto demoralizzante sui suoi abitanti: più a lungo una creatura rimane su quel piano, più è soggetta alla malinconia di quel luogo. Man mano che un drago trascorre anni nella Coltre Oscura, intuisce la trasformazione a cui è sottoposto, ma non può fare nulla per impedirla.

Di Ritorno nel Mondo. Un drago d'ombra è talmente pervaso dal potere della Coltre Oscura che nemmeno il ritorno al Piano Materiale può invertire la sua trasformazione. Alcuni draghi d'ombra tentano di attirare le altre creature del mondo mortale nella Coltre Oscura per avere compagnia, almeno finché non si stancano dei loro ospiti e li divorano. Altri sono felici di lasciarsi la Coltre Oscura alle spalle per sempre, intuendo che sul Piano Materiale è possibile procurarsi più facilmente sia i tesori che il potere.

Archetipo del Drago d'Ombra

Soltanto un drago puro può trasformarsi in un drago d'ombra e solo se nasce nella Coltre Oscura o vi rimane per molti anni. Un dracolich non può essere trasformato in un drago d'ombra, dal momento che perde la sua natura draconica quando diventa un non morto.

Quando un drago diventa un drago d'ombra, conserva le sue statistiche, ad eccezione di quelle descritte di seguito. Il drago d'ombra può conservare o perdere alcune o tutte le sue azioni di tana oppure ereditarne di nuove, a discrezione del DM.

Resistenze ai Danni. Il drago possiede resistenza ai danni necrotici.

Drago d'Ombra Rosso Giovane

Drago Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +9, Sag +4, Car +8
Abilità Furtività +8, Percezione +8
Resistenze ai Danni necrotico
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 24 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10.000 PE)

Ombra Vivente. Finché si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, il drago possiede resistenza a tutti i danni, ad eccezione di quelli da forza, psichici o radiosi.

Furtività d'Ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, il drago può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drago subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni necrotici.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Soffio d'Ombra (Ricarica 5–6). Il drago esala una fiammata d'ombra in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 56 (16d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Un umanoide ridotto a 0 punti ferita da questi danni muore e un'ombra non morta emerge dal suo cadavere, agendo immediatamente dopo il drago nel conteggio di iniziativa. L'ombra è sotto il controllo del drago.

Competenza nelle Abilità: Furtività. Il bonus di competenza del drago raddoppia per le sue prove di Destrezza (Furtività).

Ombra Vivente. Finché si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, il drago possiede resistenza a tutti i danni, ad eccezione di quelli da forza, psichici o radiosi.

Furtività d'Ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, il drago può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drago subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Nuova Azione: Morso. Se il drago infligge danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno con il suo morso, quel tipo di danni cambia in necrotico.

Nuova Azione: Soffio d'Ombra. Qualsiasi arma a soffio che infliggeva danni posseduta dal drago infligge danni necrotici al posto del suo tipo di danni originario. Un umanoide ridotto a 0 punti ferita da questi danni muore e un'ombra non morta emerge dal suo cadavere, agendo immediatamente dopo il drago nel conteggio di iniziativa. L'ombra è sotto il controllo del drago.

Drago

I draghi puri sono rettili alati di antico lignaggio, dotati di temibili poteri. Sono noti e temuti per la loro avidità e per la loro natura astuta e predatrice. I draghi più vecchi sono considerati alcune delle creature più potenti del mondo. I draghi sono anche creature magiche il cui potere innato alimenta le loro spaventose armi a soffio e altre capacità soprannaturali.

Esistono molte creature, tra cui le viverne e le testuggini dragone, che possono vantare sangue draconico, ma i draghi puri ricadono in due categorie principali: quella dei draghi cromatici e quella dei draghi metallici. I draghi bianchi, blu, neri, rossi e verdi sono creature malvagie, egoiste e temute da tutti. I draghi di argento, bronzo, oro, ottone e rame sono creature nobili, buone e altamente rispettate da tutti i saggi.

Sebbene i loro obiettivi e i loro ideali possano variare drasticamente, tutti i draghi puri bramano la ricchezza e ammassano cumuli di tesori composti da monete, gemme, gioielli e oggetti magici. I draghi che possiedono un grosso tesoro esitano ad abbandonarlo per troppo tempo e lasciano la loro tana solo per pattugliare o per nutrirsi.

I draghi puri attraversano quattro fasi di età diverse nella vita, partendo dagli inermi cuccioli fino ad arrivare ai draghi antichi, che possono vivere più di mille anni. In quell'arco di tempo la loro potenza può diventare ineguagliabile e i loro tesori possono raggiungere livelli di ricchezza incalcolabili.

Categorie di Età dei Draghi

Categoria	Taglia	Intervallo di Età
Cucciolo	Media	5 anni o meno
Giovane	Grande	6–100 anni
Adulto	Enorme	101–800 anni
Antico	Mastodontica	801 anni o più

Variante: Draghi Come Incantatori Innati

I draghi sono creature dotate di magia innata e possono padroneggiare alcuni incantesimi man mano che crescono, usando questa variante.

Un drago giovane o più vecchio può lanciare un numero di incantesimi innati pari al suo modificatore di Carisma. Ogni incantesimo può essere lanciato una volta al giorno, non richiede alcuna componente materiale e il livello dell'incantesimo non può essere superiore a un terzo del grado di sfida del drago (arrotondato per difetto). Il bonus per colpire degli attacchi con incantesimo del drago è pari al suo bonus di competenza + il suo bonus di Carisma. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi del drago è pari a 8 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Carisma.

Draghi Cromatici

I draghi bianchi, blu, neri, rossi e verdi sono le varianti malvagie della stirpe dei draghi. I draghi cromatici, aggressivi, avidi e vanitosi, sono tiranni potenti e oscuri maestri del sapere, temuti da tutte le creature... inclusi i loro simili.

Spinti dall'Avidità. I draghi cromatici sono ossessionati dai tesori e l'avidità è la molla che dà il via a ogni loro trama e complotto. Credono che tutte le ricchezze del mondo appartengano a loro di diritto e si impossessano di quelle ricchezze senza alcun riguardo nei confronti degli umanoidi e delle altre creature che le hanno "rubate". Il tesoro di un drago, composto da monete, gemme scintillanti e oggetti magici, è una figura al centro di molte leggende. Tuttavia, i draghi cromatici non hanno alcun interesse a commerciare e accumulano ricchezze al solo scopo di possederle.

Creature Egocentriche. I draghi cromatici sono uniti dal loro senso di superiorità e si ritengono le più potenti e le più meritevoli tra tutte le creature mortali. Quando interagiscono con le altre creature, lo fanno soltanto per portare avanti i propri interessi. Credono che comandare sia un loro diritto di nascita, una convinzione su cui si fondano la personalità e la visione del mondo di ogni drago cromatico. Tentare di insegnare a un drago cromatico l'umiltà è come tentare di impedire al vento di soffiare. Per queste creature, gli umanoidi sono animali utili soltanto come prede o bestie da soma, totalmente indegni di rispetto.

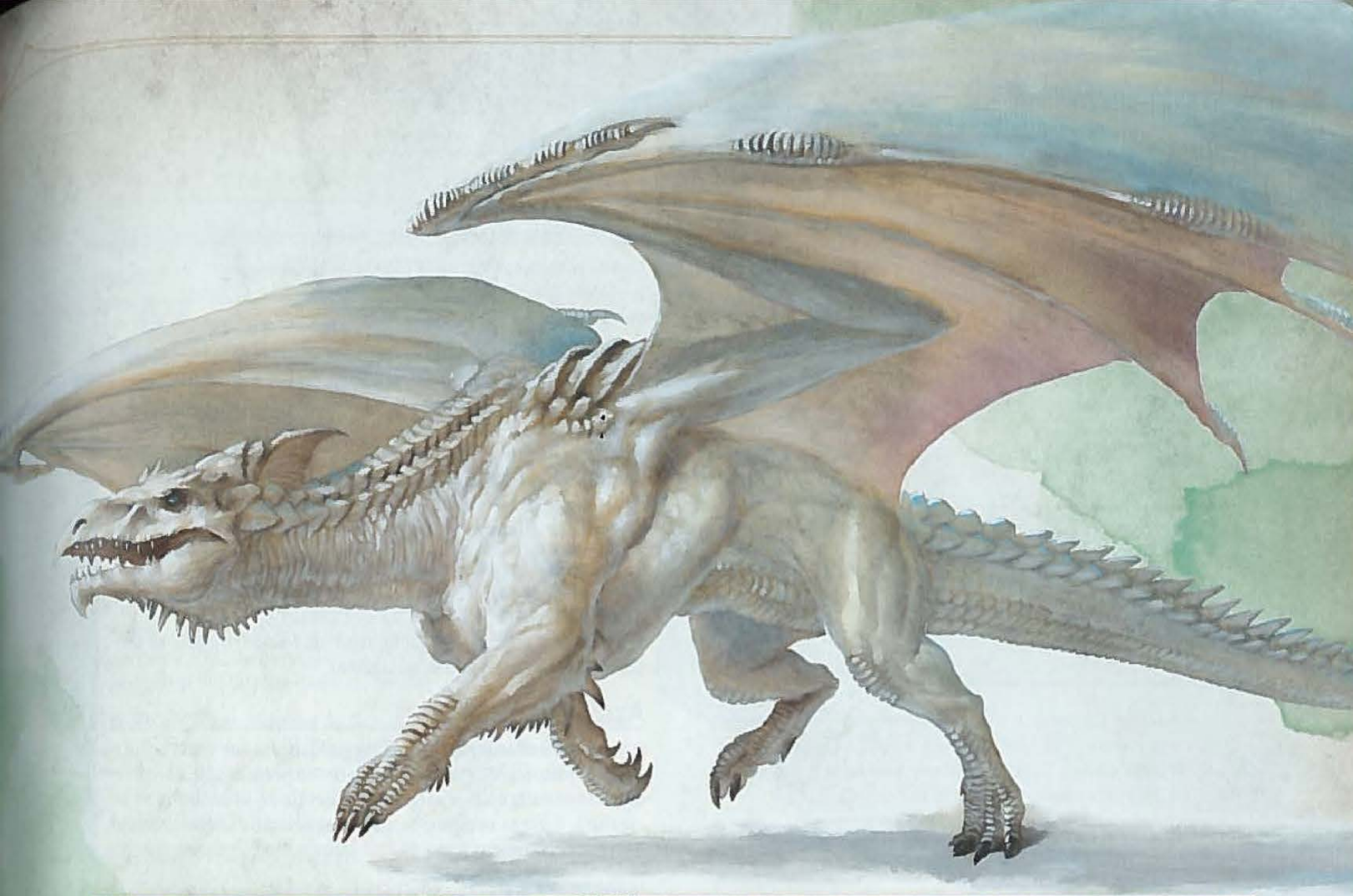
Tane Pericolose. La tana di un drago funge sia da centro di potere che da sala del tesoro. Grazie alla sua robustezza innata e alla sua resistenza agli effetti ambientali più severi, un drago sceglie o si costruisce una tana non al fine di trovare un riparo, ma per difendersi, prediligendo le tane con molte entrate e uscite e una sistemazione sicura per il suo tesoro.

Molti draghi cromatici fanno la tana nei luoghi più remoti e pericolosi per assicurarsi che soltanto i più audaci tra i mortali si spingano fino a loro. Un drago nero potrebbe fare la tana nel cuore di una vasta palude, mentre un drago rosso potrebbe rivendicare per sé il cratere di un vulcano attivo. Oltre alle difese naturali delle loro tane, i draghi cromatici fanno uso di guardiani magici, trappole e creature asservite di ogni genere per proteggere i loro tesori.

La Regina dei Draghi Malvagi. Tiamat, la Regina dei Draghi, è la divinità principale dei draghi malvagi. Vive su Avernus, il primo strato dei Nove Inferi. Come dio minore, Tiamat è in grado di concedere incantesimi ai suoi veneratori, anche se non condivide volentieri il suo potere. È l'espressione suprema dell'avarizia dei draghi malvagi, convinta che il multiverso e tutti i suoi tesori un giorno saranno suoi e soltanto suoi.

Tiamat è un drago gigantesco le cui cinque teste rappresentano le forme dei draghi cromatici che la venerano: bianchi, blu, neri, rossi e verdi. Sul campo di battaglia è una vista terrificante, in grado di annientare interi eserciti con le sue cinque armi a soffio, i suoi formidabili incantesimi e i suoi temibili artigli.

Il nemico più odiato di Tiamat è Bahamut, il Drago di Platino, con cui condivide il controllo della fede di tutti i draghi. Inoltre, essa cova una particolare inimicizia per Asmodeus, che molto tempo fa la privò del dominio di Avernus e che continua a tenere a freno il potere della Regina dei Draghi.



Drago Bianco Antico

Drago Mastodontico, caotico malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 333 (18d20 + 144)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +14, Sag +7, Car +8
Abilità Furtività +6, Percezione +13
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 23, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 20 (25.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da freddo.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Freddo (Ricarica 5–6). Il drago esala una folata gelida in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22; se lo fallisce, subisce 72 (16d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Bianco Adulto

Drago Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 9 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +11, Sag +6, Car +6
Abilità Furtività +5, Percezione +11
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 21, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Freddo (Ricarica 5–6). Il drago esala una folata gelida in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 54 (12d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti subisce 13 (2d6 + 6) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Bianco Giovane

Drago Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 6 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	11 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +7, Sag +3, Car +4
Abilità Furtività +3, Percezione +6
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile costituito da ghiaccio o neve non gli costa alcun movimento aggiuntivo.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Soffio di Freddo (Ricarica 5–6). Il drago esala una folata gelida in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 45 (10d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Bianco Cucciolo

Drago Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, scavare 4,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	11 (+0)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +4, Sag +2, Car +2
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio di Freddo (Ricarica 5–6). Il drago esala una folata gelida in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 22 (5d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Bianco

I draghi bianchi, i più piccoli, i meno intelligenti e i più animaleschi dei draghi cromatici, vivono nei territori gelidi e prediligono le aree artiche o le montagne ghiacciate. Sono rettili crudeli e feroci, spinti dalla fame e dall'avidità.

Un drago bianco ha gli occhi di una belva, un corpo esile e una cresta spinata. Le scaglie di un drago bianco cucciolo sono candide e luccicanti come la neve. Man mano che il drago cresce, il bagliore scompare e alcune scaglie iniziano a scurirsi, così quando un drago bianco raggiunge la vecchiaia, mostra delle chiazze color azzurro pallido o grigio chiaro. Queste sfumature aiutano il drago a mimetizzarsi meglio nei territori di ghiaccio e pietra in cui va a caccia e a svanire dalla vista quando sfreccia in un cielo coperto di nuvole.

Primitivi e Vendicativi. I draghi bianchi sono privi dell'astuzia e del senso tattico di buona parte degli altri draghi. Tuttavia, grazie alla loro natura bestiale si dimostrano i cacciatori migliori tra tutti i draghi, concentrandosi ossessivamente sulla sopravvivenza e sull'uccisione dei loro nemici. Un drago bianco ingerisce soltanto cibo congelato, divorando le creature uccise dalla sua arma a soffio quando sono ancora rigide e ghiacciate. Rinchiude le altre vittime nel ghiaccio o le seppellisce sotto la neve, e chi trova una macabra dispensa di questo tipo capisce presto che la tana di un drago bianco deve trovarsi nelle vicinanze.

Un drago bianco conserva i corpi delle sue più grandi vittime come trofei, congelandone i cadaveri in modo che possa continuare ad ammirarli e a gongolare. I resti di giganti, remorhaz e altri draghi sono spesso esposti in bella mostra all'interno della tana di un drago bianco come monito per gli intrusi.

Sebbene la loro intelligenza sia limitata, i draghi bianchi hanno una memoria straordinaria. Ricordano ogni torto e ogni sconfitta subita e sono noti per orchestrare feroci vendette contro le creature che li hanno offesi. Questo solitamente include i draghi d'argento, che fanno la tana negli stessi territori. I draghi bianchi sanno parlare come tutti gli altri draghi, ma lo fanno raramente, a meno che non siano spronati a farlo.

Padroni Solitari. I draghi bianchi evitano tutti gli altri draghi, ad eccezione di quelli bianchi del sesso opposto. E anche in quel caso, li cercano al puro scopo di accoppiarsi e restano assieme soltanto quanto basta per generare una progenie, prima di ritrarsi di nuovo in isolamento.

I draghi bianchi non tollerano la presenza di alcun rivale nei pressi delle loro tane, quindi tendono ad attaccare le altre creature senza alcuna provocazione, considerandole troppo deboli o troppo potenti per essere lasciate in vita. Le uniche creature che solitamente servono un drago bianco sono quegli umanoidi intelligenti dotati di forza sufficiente a reggere alla collera del drago e in grado di sopportare le perdite regolari inferte dalla sua fame. Questo include anche i veneratori di draghi come i coboldi, che sono una presenza ricorrente nelle loro tane.

Una potente creatura a volte può ottenere l'obbedienza di un drago bianco attraverso una dimostrazione di potenza fisica o magica. I giganti del gelo sfidano i draghi bianchi per dimostrare la loro forza e acquisire prestigio presso i loro clan, ma molte tane di draghi bianchi sono disseminate delle loro ossa spezzate. Tuttavia, un drago bianco sconfitto da un gigante del gelo diventa suo servitore, accettando di essere comandato da una creatura superiore in cambio dell'opportunità di esercitare il suo dominio sulle altre creature che servono il gigante o si oppongono ad esso.

Tesori sotto i Ghiacci. I draghi bianchi adorano il freddo scintillio del ghiaccio e prediligono i tesori che mostrano qualità analoghe, soprattutto i diamanti. Tuttavia, nei remoti climi artici in cui vivono, i tesori dei draghi bianchi tendono a contenere soprattutto zanne d'avorio di trichechi e mammut, sculture in osso di balena, polene recuperate dalle navi affondate, pellicce e oggetti magici strappati ad avventurieri troppo audaci.

Le monete e le gemme di un drago bianco giacciono sparpagliate per tutta la tana, luccicando come stelle quando vengono colpite dalla luce. I tesori e i forzieri più grossi sono incastonati all'interno di strati di brina generati dall'arma a soffio del drago e protetti da un solido strato di ghiaccio trasparente. Il drago, grazie alla sua grande forza, può accedere alle sue ricchezze facilmente, mentre le creature inferiori dovranno passare ore a spaccare o a fondere il ghiaccio per raggiungere il grosso del tesoro.

Grazie alla sua infallibile memoria, un drago bianco ricorda sempre come è entrato in possesso di ogni moneta, gemma e oggetto magico del suo tesoro e associa a ogni oggetto una vittoria specifica. I draghi bianchi sono noti per essere difficili da corrompere, dal momento che vedono in ogni offerta di tesoro un insulto alla loro capacità di uccidere la creatura che lo possiede per impossessarsene con la forza.

La Tana di un Drago Bianco

I draghi bianchi fanno la tana nelle caverne ghiacciate o nelle grotte sotterranee più profonde e lontane dal sole. Prediligono le alte vallate di montagna accessibili soltanto in volo, le caverne sulle fiancate delle scogliere e le labirintiche caverne di ghiaccio all'interno dei ghiacciai. I draghi bianchi amano le caverne di grande altezza in verticale e volano fino al soffitto per aggrapparsi come dei pipistrelli o serpeggiano lungo le crepe ghiacciate.

La magia innata di un drago bianco leggendario intensifica il freddo nell'area attorno alla sua tana. Le caverne di montagna si gelano rapidamente in presenza di un drago bianco. Un drago bianco può spesso individuare gli intrusi grazie al soffio del vento nella sua tana che cambia di tono.

Un drago bianco si posa sui costoni più alti lungo le pareti della sua tana, lasciando che il pavimento sottostante diventi un infido miscuglio di ghiaccio infranto, pietra, fosse nascoste e pendii scivolosi. Mentre gli avversari si sforzano di avanzare, il drago vola da un costone all'altro e li distrugge con il suo soffio gelido.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Una nebbia gelida riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. La nebbia si diffonde oltre gli angoli e la sua area è pesantemente oscurata. Ogni creatura nella nebbia nel momento in cui essa compare deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura termina il proprio turno nella nebbia, subisce 10 (3d6) danni da freddo. Un vento di almeno 30 chilometri all'ora disperde la nebbia. Altrimenti, la nebbia permane finché il drago non usa di nuovo questa azione di tana o finché non muore.
- Una pioggia di frammenti di ghiaccio acuminati cade dal soffitto, colpendo un massimo di tre creature sottostanti situate entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. Il drago effettua un tiro per colpire a distanza (+7 al tiro per colpire) contro ogni bersaglio. Se colpito, un bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti.
- Il drago crea un muro di ghiaccio opaco su una superficie solida situata entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il muro può essere al massimo lungo 9 metri, alto 9 metri e spesso 30 centimetri. Quando il muro compare, ogni creatura entro la sua area è spinta di 1,5 metri fuori dallo spazio del muro, comparendo su un lato del muro a sua scelta. Ogni sezione di 3 metri del muro ha CA 5, 30 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni da acido, freddo, necrotici, psichici e da veleno. Il muro scompare quando il drago usa di nuovo questa azione di tana o quando muore.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago bianco leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Una nebbia gelida rende leggermente oscurato il terreno entro 9 chilometri dalla tana del drago.
- L'area entro 9 chilometri dalla tana del drago è soggetta a precipitazioni ghiacciate che a volte sfociano in condizioni equivalenti a una tormenta quando il drago sta riposando.
- Alcuni muri di ghiaccio bloccano le aree nella tana di un drago. Ogni muro è spesso 15 centimetri e una sezione di 3 metri ha CA 5, 15 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni da acido, freddo, necrotici, psichici e da veleno

  Se il drago desidera muoversi attraverso un muro, può farlo senza rallentare. La parte del muro attraversata dal drago, però, è distrutta.

Se il drago muore, la nebbia e le precipitazioni svaniscono nel giro di 1 giorno. I muri di ghiaccio si sciolgono nell'arco di 1d10 giorni.

Drago Blu Antico

Drago Mastodontico, legale malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 481 (26d20 + 208)
Velocità 12 m, scavare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +15, Sag +10, Car +12
Abilità Furtività +7, Percezione +17
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 27, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di fulmini lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23; se lo fallisce, subisce 88 (16d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24, altrimenti subisce 16 (2d6 + 9) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Blu Adulto

Drago Enorme, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 225 (18d12 + 108)
Velocità 12 m, scavare 9 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +11, Sag +7, Car +9
Abilità Furtività +5, Percezione +12
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (15.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di fulmini lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti subisce 14 (2d6 + 7) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Blu Giovane

Drago Grande, legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 152 (16d10 + 64)
Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +8, Sag +5, Car +7
Abilità Furtività +4, Percezione +9
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di fulmini lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Blu Cucciolo

Drago Medio, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m, scavare 4,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +4, Sag +2, Car +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fulmine.

Soffio di Fulmini (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di fulmini lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Blu

I draghi blu, vanitosi e gelosi del loro territorio, sfrecciano nei cieli dei deserti per assalire carovane o mandrie di bestiame e insediamenti nei territori verdeggianti oltre i confini del deserto. Questi draghi infestano anche le steppe inaridite, i rilievi rocciosi dei territori più caldi e le scogliere marittime. Vegliano sul loro territorio per difenderlo da ogni potenziale rivale, specialmente i draghi d'ottone.

Un drago blu è riconoscibile dalle vistose orecchie a ventaglio e il gigantesco corno increspato che spunta dalla testa piatta. File di aculei si ergono attorno alle narici, sulla fronte e sulla mascella inferiore sporgente.

Le scaglie di un drago blu sono di un colore che varia dall'azzurro iridescente all'indaco scuro, levigate e lucidate dall'attrito con le sabbie del deserto fino a risplendere. Man mano che il drago invecchia, le scaglie diventano più spesse e rigide, mentre la pelle vibra e crepita di energia elettrica. Questi effetti si intensificano quando il drago è infuriato o sta per attaccare, diffondendo un odore di ozono nell'aria polverosa.

Vanitosi e Letali. Un drago blu non tollera alcuna insinuazione o osservazione che lo dipinga come debole o inferiore e prova grande piacere nell'esercitare il suo potere sugli umanoidi e sulle altre creature inferiori.

Un drago blu è un combattente paziente e metodico. Quando è padrone di decidere come combattere, trasforma il combattimento in uno scontro prolungato di molte ore o addirittura giorni, attaccando a distanza con raffiche di fulmini, per poi volare fuori portata degli aggressori e attendere a lungo prima di attaccare di nuovo.

Predatori del Deserto. Anche se a volte mangiano cactus e altre piante desertiche per saziare la fame arretrata, i draghi blu sono carnivori. Preferiscono cibarsi di mandrie di animali, cuocendo la loro carne con il loro soffio di fulmini prima di ingozzarsi. Le loro abitudini di caccia fanno dei draghi blu una grave minaccia per le carovane del deserto e le tribù di nomadi, che agli occhi del drago non sono altro che comode riserve di cibo e di tesori.

Quando va a caccia, un drago blu si nasconde sotto la sabbia del deserto in modo che soltanto il corno in cima al suo naso spunti in superficie e appaia come una sporgenza rocciosa. Quando la preda si avvicina, il drago emerge, rovesciando cumuli di sabbia con le ali e provocando un vero e proprio smottamento, poi attacca.

Signori Supremi e Servitori. I draghi blu ambiscono ad avere creature stimate e di talento i cui servigi rafforzino il loro senso di superiorità. Bardi, sapienti, artisti, maghi e assassini possono diventare agenti preziosi per un drago blu, che ricompensa generosamente chi lo serve fedelmente.

Un drago blu tiene la sua tana segreta e ben protetta, concedendo molto raramente l'accesso anche ai suoi servitori più fidati. Incoraggia gli ankheg, gli scorpioni giganti e le altre creature del deserto a stabilirsi nei pressi della sua tana per ottenere ulteriore protezione. I draghi blu più anziani a volte attirano gli elementali dell'aria e altre creature simili al loro servizio.

Avidi di Gemme. Anche se i draghi blu accumulano ogni cosa che appaia loro preziosa, amano le gemme in modo particolare. Dato che considerano il blu il più nobile e magnifico dei colori, sono avidi di zaffiri e prediligono i gioielli e gli oggetti magici adornati di quelle gemme.

Un drago blu seppellisce i suoi tesori più preziosi in profondità sotto la sabbia, sparpagliando i monili di minore valore in piena vista sulle doline nascoste, allo scopo di punire ed eliminare gli aspiranti ladri.

La Tana di un Drago Blu

I draghi blu fanno la tana nei luoghi più spogli, usando il loro soffio di fulmini e la loro capacità di scavare per creare caverne e tunnel cristallizzati sotto la sabbia.

Attorno alla tana di un drago blu leggendario infuria sempre un temporale. Esili condotti di sabbia vetrificata consentono al drago di ventilare la tana, evitando le letali doline che formano la prima linea di difesa del drago.

Un drago blu è disposto a far crollare le caverne che compongono la sua tana, se un gruppo di invasori riesce a violarla. Poi il drago si fa strada verso l'esterno scavando, lasciando i suoi aggressori a morire soffocati o schiacciati dalle macerie. Fa ritorno successivamente per recuperare le sue proprietà, a cui aggiunge anche le ricchezze degli intrusi defunti.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Parte del soffitto crolla su una creatura situata entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 10 (3d6) danni contundenti, cade a terra prona ed è sepolta. Un bersaglio sepolto è trattenuto e non è in grado di respirare o di rialzarsi. Con un'azione, una creatura può effettuare una prova di Forza con CD 10 e, in caso di successo, non è più sepolta.
- Una nube di sabbia turbinante si solleva entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. La nube si diffonde oltre gli angoli. Ogni creatura entro la nube deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
- Una scarica di fulmini compone una linea larga 1,5 metri tra due superfici solide della tana che il drago sia in grado di vedere. Le superfici devono trovarsi entro 36 metri dal drago ed entro 36 metri l'una dall'altra. Ogni creatura su quella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da fulmine.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago blu leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Un temporale infuria entro un raggio di 9 chilometri dalla tana.
- Alcuni diavoli di sabbia flagellano il territorio entro 9 chilometri dalla tana. Un diavolo di sabbia ha le statistiche di un elementale dell'aria, ma non può volare, ha una velocità di 15 metri e punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 1 (−5).
- Alcune doline nascoste si formano all'interno e nei pressi della tana del drago. Una dolina può essere avvistata da una distanza di sicurezza effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20. Se la dolina non viene avvistata, la prima creatura che mette piede sulla crosta friabile che la nasconde deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade per 1d6 × 3 metri nella dolina.

Se il drago muore, i diavoli di sabbia scompaiono immediatamente e il temporale si placa nell'arco di 1d10 giorni. Le doline, invece, rimangono dove si trovano.

Drago Nero Antico

Drago Mastodontico, caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 367 (21d20 + 147)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +14, Sag +9, Car +11
Abilità Furtività +9, Percezione +16
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 26, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Cada. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Acido (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di acido lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 67 (15d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Nero Adulto

Drago Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +10, Sag +6, Car +8
Abilità Furtività +7, Percezione +11
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 21, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 14 (11.500 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Acido (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di acido lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 54 (12d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti subisce 13 (2d6 + 6) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Nero Giovane

Drago Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +6, Sag +3, Car +5
Abilità Furtività +5, Percezione +6
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Soffio di Acido (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di acido lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 49 (11d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Nero Cucciolo

Drago Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +3, Sag +2, Car +3
Abilità Furtività +4, Percezione +4
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido.

Soffio di Acido (Ricarica 5–6). Il drago esala una linea di acido lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 22 (5d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Nero

I draghi neri, i più irascibili e infami dei draghi cromatici, sono ossessionati dai resti e dai tesori dei popoli caduti. Questi draghi detestano vedere i deboli prosperare ed esultano quando assistono alla caduta di un regno umanoide. Fanno la tana nelle paludi più fetide e nei complessi di rovine dove un tempo sorgeva un impero.

Il muso di un drago nero, dagli occhi incavati nelle orbite e dalle larghe narici, assomiglia a un teschio. Le corna ricurve e segmentate hanno un colore simile all'avorio alla base e si scuriscono fino a diventare nere come la pece sulla punta. Man mano che un drago nero invecchia, la carne attorno alle corna e sugli zigomi si deteriora come se fosse stata corrosa dall'acido, fino a ridursi a uno strato sottile che evidenzia ulteriormente il suo aspetto scheletrico. La testa di un drago nero è irta di spuntoni e di corna. La sua lingua è piatta e biforcuta e lascia cadere gocce di bava il cui odore acido va ad aggiungersi al suo fetore di vegetazione marcita e acqua sporca.

Quando un uovo di drago nero si schiude, il cucciolo sfoggia delle scaglie nere lucide. Man mano che cresce, le scaglie diventano più spesse e più opache, consentendogli di mimetizzarsi meglio nelle paludi e tra le rovine cadenti che costituiscono la sua dimora.

Brutali e Crudeli. Tutti i draghi cromatici sono malvagi, ma i draghi neri si distinguono per la loro indole sadica. Un drago nero adora osservare le sue vittime che implorano pietà e spesso concede loro l'illusione della salvezza o della fuga prima di sferrare il colpo di grazia.

Un drago nero colpisce per primi i nemici più deboli, assicurandosi una vittoria rapida e brutale per galvanizzare il suo ego e terrorizzare gli avversari rimanenti. Se è in procinto di essere sconfitto, un drago nero fa tutto ciò che può per salvarsi, ma sceglie la morte piuttosto che consentire a una qualsiasi altra creatura di rivendicare il controllo su di lui.

Avversari e Servitori. I draghi neri odiano e temono gli altri draghi. Spiano i loro rivali draconici da lontano, in cerca delle opportunità migliori per uccidere i draghi più deboli ed evitare quelli più forti. Se minacciato da un drago più forte, il drago nero abbandona la sua tana e va in cerca di un nuovo territorio.

I lucertoloidi malvagi venerano e servono i draghi neri, depredando gli insediamenti umanoidi in cerca di cibo e tesori da offrire come tributo e costruendo rozze effigi draconiche lungo i confini del territorio del loro padrone.

L'influenza maligna di un drago nero potrebbe portare alla nascita spontanea di alcuni cumuli striscianti malvagi, pronti a mettersi in cerca di qualsiasi creatura buona per ucciderla mentre si dirige verso la tana del drago.

I coboldi infestano le tane di molti draghi neri come parassiti. Diventano crudeli quanto i loro oscuri padroni e spesso torturano e indeboliscono i prigionieri con morsi di millepiedi e punture di scorpione prima di consegnarli al drago nero al fine di placare la sua fame.

Ricchezze degli Antichi. Un drago nero accumula i tesori e gli oggetti magici appartenenti agli imperi decaduti e ai regni conquistati, che gli ricordano la propria grandezza. Più a lungo un drago sopravvive alle civiltà passate, più si sentirà in diritto di rivendicare per sé le ricchezze di quelle odierne.

La Tana di un Drago Nero

I draghi neri vivono nelle paludi ai confini delle terre civilizzate. La tana di un drago nero è una tetra caverna, grotta o complesso di rovine parzialmente allagato, dotato di pozze in cui il drago può riposare e le sue vittime possono fermentare. La sua tana, spesso sorvegliata da file di statue diroccate, è disseminata delle ossa corrose dall'acido delle vittime più antiche e delle carcasse infestate dalle mosche delle vittime più recenti. Millepiedi, scorpioni e serpenti infestano l'intera tana, pervasa dal fetore della morte e della putrefazione

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Le pozze d'acqua situate entro 36 metri dal drago e che esso è in grado di vedere si animano fino a formare un'onda afferrante. Ogni creatura sulla terraferma entro 6 metri da una di queste pozze deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti viene trascinata per un massimo di 6 metri dentro l'acqua e cade a terra prona.
- Una nube sciamante di insetti riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a scelta del drago e situato entro 36 metri da esso. La nube si diffonde oltre gli angoli e permane finché il drago non la congeda con un'azione, finché non usa di nuovo questa azione di tana o non muore. La nube è leggermente oscurata. Ogni creatura all'interno della nube nel momento in cui essa compare deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni perforanti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura termina il suo turno nella nuvola, subisce 10 (3d6) danni perforanti.
- Un'oscurità magica si propaga da un punto a scelta del drago situato entro 18 metri da esso e riempie una sfera del raggio di 4,5 metri finché il drago non la congeda con un'azione, finché non usa di nuovo questa azione di tana o non muore. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. La scurovisione non riesce a penetrare questo tipo di oscurità e nessuna luce non magica può illuminarla. Se una qualsiasi parte di oscurità si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che crea la luce è dissolto.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago nero leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Per attraversare il terreno entro un raggio di 9 chilometri dalla tana è richiesto il doppio del tempo rispetto al normale, in quanto la vegetazione si fa fitta e contorta, mentre le paludi sono dense di fango puzzolente.
- Le sorgenti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono contaminate in modo soprannaturale. I nemici del drago che bevono quell'acqua la rigurgitano nel giro di pochi minuti.
- Uno strato di nebbia rende leggermente oscurato il terreno entro un raggio di 9 chilometri dalla tana.

Se il drago muore, la vegetazione rimane così com'era cresciuta, mentre gli altri effetti svaniscono nell'arco di 1d10 giorni.

Drago Rosso Antico

Drago Mastodontico, caotico malvagio

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 546 (28d20 + 252)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +16, Sag +9, Car +13
Abilità Furtività +7, Percezione +16
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 26, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (2d10 + 10) danni perforanti più 14 (4d6) danni da fuoco.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24; se lo fallisce, subisce 91 (26d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25, altrimenti subisce 17 (2d6 + 10) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Rosso Adulto

Drago Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +13, Sag +7, Car +11
Abilità Furtività +6, Percezione +13
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 23, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 63 (18d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Rosso Giovane

Drago Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +9, Sag +4, Car +8
Abilità Furtività +4, Percezione +8
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 56 (16d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Rosso Cucciolo

Drago Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Velocità 9 m, scalare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +5, Sag +2, Car +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 4 (1.100 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Rosso

I draghi rossi, i più avidi dei draghi puri, non pensano ad altro che a ingrandire il loro tesoro. Sono straordinariamente vanitosi, anche per i parametri dei draghi, e la loro arroganza è ben visibile nel portamento superbo e nel disprezzo che dimostrano verso tutte le altre creature.

Un drago rosso è preceduto da un odore di zolfo e pietra pomice e la sua sagoma è caratterizzata dalle corna ripiegate all'indietro e dalla cresta che si erge lungo la schiena. Dal muso a becco si leva costantemente un filo di fumo e negli occhi guizza la luce delle fiamme al primo accenno di collera. Le ali sono le più grandi tra quelle di tutti i draghi cromatici e i bordi inferiori si tingono di una sfumatura azzurra e nerastra simile a quella del metallo bruciato dal fuoco.

Le scaglie di un drago rosso cucciolo hanno una tonalità scarlatta lucida e chiara. Man mano che il drago cresce, le scaglie diventano più scure, più opache e dure come il metallo. Anche le pupille si spengono col passare degli anni: i draghi rossi più anziani hanno occhi simili a globi di lava fusa.

Padroni delle Montagne. I draghi rossi preferiscono i terreni montagnosi, i rilievi rocciosi e ogni altro luogo che consenta loro di occupare una posizione sopraelevata da cui sovrastare il loro dominio. La loro predilezione per le montagne a volte li porta a scontarsi con i draghi di rame, che sono soliti fare la tana sulle colline.

Tiranni Arroganti. I draghi rossi cedono a un impeto di furia distruttiva e agiscono di impulso alla minima provocazione. Sono creature talmente feroci e vendicative che molte culture li considerano l'archetipo del drago malvagio per eccellenza.

Nessun altro drago eguaglia un drago rosso in termini di arroganza. Queste creature si considerano sovrani e imperatori e vedono perfino gli altri draghi puri come loro inferiori. Convinti di essere stati scelti da Tiamat per governare in suo nome, i draghi rossi considerano il mondo e ogni creatura che lo popola come una loro proprietà su cui esercitare il comando.

Prestigio e Schiavi. I draghi rossi sono ferocemente gelosi del territorio e hanno un'indole isolazionista. Tuttavia, sono impazienti di sapere cosa accade nel resto del mondo e fanno ampio uso di creature inferiori come informatori, messaggeri e spie. Sono interessati soprattutto alle notizie su altri draghi rossi, con cui competono in continuazione in termini di prestigio.

Quando ha bisogno di servitori, un drago rosso esige fedeltà dagli umanoidi caotici malvagi nei paraggi. Se tale fedeltà non gli viene concessa, il drago massacra i capitribù e rivendica il comando dei sopravvissuti. Le creature al servizio di un drago rosso vivono costantemente nel terrore di essere incenerite o divorate per non averlo soddisfatto. Trascorrono buona parte del loro tempo ad adulare la creatura nel tentativo di restare in vita.

Collezionisti Ossessivi. Per i draghi rossi, la ricchezza viene prima di ogni altra cosa e i loro tesori sono leggendari. Ambiscono a impossessarsi di tutto ciò che può avere un valore monetario e spesso sono in grado di stimare il valore di un gioiello con una precisione straordinaria al primo sguardo. Un drago rosso va fiero soprattutto dei tesori reclamati dai nemici più potenti che ha ucciso e sfoggia quei tesori per dimostrare la sua superiorità.

Un drago rosso ricorda infallibilmente il valore e la provenienza di ogni oggetto del suo tesoro, nonché la sua posizione esatta. Potrebbe notare l'assenza di una singola moneta e scatenare tutta la sua furia pur di rintracciare e uccidere il ladro senza pietà. Se il ladro non viene trovato, il drago semina caos e distruzione ovunque, radendo al suolo paesi e villaggi nel tentativo di sfogare la sua collera.

La Tana di un Drago Rosso

I draghi rossi fanno la tana in cima alle montagne o sulle colline, rifugiandosi nelle caverne al di sotto dei picchi innevati o nelle sale delle miniere e delle roccaforti naniche abbandonate. Le caverne delle zone interessate da attività vulcaniche o geotermiche sono le tane più ambite dai draghi rossi, essendo ricche di pericoli che ostacolano gli intrusi e consentono alle scariche di calore e ai gas vulcanici di lambire il drago mentre dorme.

Una volta messo al sicuro il suo tesoro nel cuore della tana, un drago rosso trascorre il tempo in pari misura dentro e fuori dalla tana. Per un drago rosso, le vette più alte del mondo sono un trono da cui sovrastare tutto il suo dominio... e tutto il resto del mondo che ancora deve cadere sotto il suo controllo.

All'interno della tana, i servitori del drago innalzano monumenti inneggianti al suo potere e alla cupa storia della sua vita, raffigurando i nemici che ha ucciso e le nazioni che ha conquistato.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Un getto di magma fuoriesce da un punto del terreno situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere, generando un geiser alto 6 metri e del raggio di 1,5 metri. Ogni creatura nell'area del geiser deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
- Un tremito scuote la tana entro un raggio di 18 metri attorno al drago. Ogni creatura situata sul terreno in quell'area (ad eccezione del drago) deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade a terra prona.
- Una nube di gas vulcanici si forma in una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. La sfera si diffonde oltre gli angoli e la sua area è leggermente oscurata. La nube permane fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Ogni creatura che inizia il proprio turno nella nube deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata fino alla fine del proprio turno. Finché è avvelenata in questo modo, una creatura è incapacitata.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago rosso leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Le piccole scosse sismiche sono un fenomeno comune entro 9 chilometri dalla tana del drago.
- Le fonti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono innaturalmente calde e inquinate dallo zolfo.
- Le crepe rocciose entro 1,5 chilometri dalla tana del drago diventano portali per il Piano Elementale del Fuoco, consentendo alle creature elementali di fuoco di riversarsi nel mondo e di stabilirsi nei paraggi.

Se il drago muore, questi effetti svaniscono nell'arco di 1d10 giorni.

Drago Verde Antico

Drago Mastodontico, legale malvagio

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 385 (22d20 + 154)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +14, Sag +10, Car +11
Abilità Furtività +8, Inganno +11, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +11
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 27, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (4d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Veleno (Ricarica 5–6). Il drago esala gas velenoso in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22; se lo fallisce, subisce 77 (22d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Verde Adulto

Drago Enorme, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 207 (18d12 + 90)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +10, Sag +7, Car +8
Abilità Furtività +6, Inganno +8, Intuizione +7, Percezione +12, Persuasione +8
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 15 (13.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio di Veleno (Ricarica 5–6). Il drago esala gas velenoso in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 56 (16d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti subisce 13 (2d6 + 6) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago Verde Giovane

Drago Grande, legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +6, Sag +4, Car +5
Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Soffio di Veleno (Ricarica 5–6). Il drago esala gas velenoso in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Verde Cucciolo

Drago Medio, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +3, Sag +2, Car +3
Abilità Furtività +3, Percezione +4
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da veleno.

Soffio di Veleno (Ricarica 5–6). Il drago esala gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Drago Verde

I draghi verdi, i più scaltri e infidi dei draghi puri, usando le menzogne e l'inganno per avere il sopravvento sui nemici. Di pessimo carattere e di indole completamente malvagia, traggono particolare piacere nel pervertire e nel corrompere le creature di buon cuore. Nelle antiche foreste in cui si aggirano, i draghi verdi dimostrano un'aggressività frutto non tanto della protezione del territorio, bensì della bramosia di ottenere potere e ricchezza con il minimo sforzo possibile.

Un drago verde è riconoscibile dalla mascella arcuata e dalla cresta che parte dagli occhi e scende lungo la spina dorsale, arrivando al massimo dell'altezza sulla nuca. Un drago verde non ha orecchie esterne, ma è dotato di coriacee placche spinate che coprono i lati del collo.

Le sottili scaglie di un drago verde cucciolo sono di una tonalità di verde talmente scura da apparire quasi nere. Man mano che il drago invecchia, le scaglie si fanno più grosse e più chiare, assumendo tonalità color verde scuro, verde smeraldo o verde oliva per consentire al drago di mimetizzarsi nell'ambiente boschivo. Le ali hanno una colorazione sfumata: sono più scure sui margini anteriori e più chiare su quelli posteriori.

Le zampe di un drago verde sono più lunghe di quelle di qualsiasi altro drago rispetto al corpo, consentendogli si scavalcare facilmente gli arbusti e il sottobosco quando cammina. Anche il collo è molto lungo: un drago verde anziano può sbirciare al di sopra delle chiome degli alberi senza bisogno di impennarsi.

Cacciatori Capricciosi. Quando un drago verde va a caccia, pattuglia il territorio sia in volo che a terra. Divora ogni creatura che avvista e quando ha molta fame si ciba anche di arbusti e piccoli alberi, ma le sue prede preferite restano gli elfi.

I draghi verdi sono bugiardi patentati e veri e propri maestri dei doppi sensi. Quando hanno a che fare con le creature inferiori prediligono l'intimidazione, ma quando si trovano di fronte agli altri draghi preferiscono manipolazioni più sottili. Un drago verde attacca gli animali e i mostri senza bisogno di alcuna provocazione, specialmente se rappresentano una potenziale minaccia al suo territorio. Quando tratta con creature senzienti, un drago verde dimostra una sete di potere che rivaleggia con la sua bramosia draconica di tesori e tiene sempre gli occhi aperti in caso di creature che possano aiutarlo a realizzare le sue ambizioni.

Un drago verde segue di soppiatto le sue vittime e pianifica meticolosamente il suo attacco, a volte pedinandole per giorni interi. Se il bersaglio è debole, il drago approfitta del terrore suscitato dalla sua comparsa prima di attaccare. Non uccide mai tutti gli avversari: preferisce usare l'intimidazione per stabilire il controllo sui sopravvissuti. Poi apprende tutto ciò che può sulle attività delle altre creature nei pressi del suo territorio e sugli eventuali tesori nelle vicinanze. Di tanto in tanto un drago verde può decidere di liberare un prigioniero, se il suo riscatto è cospicuo. Altrimenti, una creatura prigioniera è costretta a dimostrare quotidianamente il suo valore al drago per non morire.

Subdoli Manipolatori. Un drago verde è una creatura scaltra e sagace, abile nel piegare le altre creature alla propria volontà indovinando i loro desideri più nascosti e facendo leva su di essi. Qualsiasi creatura abbastanza stolta da tentare di sottomettere un drago verde presto o tardi capirà che la creatura sta soltanto facendo finta di servire il suo aspirante padrone allo scopo di carpirne i segreti.

Quando cercano di manipolare le altre creature, i draghi verdi usano parole mielate e si comportano in modo suadente e sofisticato. Quando si trovano presso i loro simili sono tracotanti, volgari e rozzi, specialmente se hanno di fronte draghi di età e rango pari al loro.

Conflitto e Corruzione. I draghi verdi a volte si scontrano con gli altri draghi per motivi territoriali, quando la foresta si espande su terreni di altro tipo. Un drago verde solitamente finge di cedere, ma in realtà si ritrae e rimane in attesa (a volte anche per decenni) dell'opportunità di uccidere l'altro drago, per poi reclamarne la tana e il tesoro.

I draghi verdi accettano i servigi di creature senzienti come i goblinoidi, gli ettercap, gli ettin, i coboldi, gli orchi e gli yuan-ti. Inoltre, adorano corrompere gli elfi e piegarli alla loro volontà. A volte un drago verde sconvolge di paura la mente dei suoi servitori al punto di farli impazzire e la nebbia che si diffonde in tutta la foresta mostra i sogni torturati di quei servitori.

Tesori Viventi. I tesori preferiti di un drago verde sono le creature senzienti che esso piega alla sua volontà, incluse figure importanti come eroi popolari, sapienti rinomati e bardi famosi. Se si tratta di tesori materiali, un drago verde predilige gli smeraldi, le incisioni in legno, gli strumenti musicali e le sculture di soggetti umanoidi.

La Tana di un Drago Verde

I draghi verdi amano le foreste, ma a volte si contendono il territorio con i draghi neri nei boschi paludosi o con i draghi bianchi nelle taighe sub-artiche. Tuttavia, una foresta controllata da un drago verde si nota facilmente. Nell'aria di un bosco dominato da un drago verde leggendario aleggia una nebbiolina costante mista al sentore acido del soffio di veleno della creatura. Gli alberi ricoperti di muschio crescono più vicini gli uni agli altri, tranne dove i sentieri tortuosi tracciano una sorta di labirinto che serpeggia fino al cuore della foresta. La luce filtrata dal fogliame si tinge di una tonalità smeraldina e tutti i rumori sembrano attutiti.

Al centro della sua foresta, un drago verde sceglie come tana una caverna lungo una parete rocciosa o il fianco di una collina, possibilmente al riparo da occhi indiscreti. Alcuni vanno in cerca di caverne nascoste dietro una cascata o parzialmente sommerse e accessibili soltanto attraverso un lago o un corso d'acqua, altri nascondono l'ingresso alla loro tana usando la vegetazione.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Radici e rampicanti animati prorompono entro un raggio di 6 metri centrato su un punto del terreno situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. L'area diventa terreno difficile e ogni creatura all'interno deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti è trattenuta dalle radici e dai rampicanti. Una creatura può essere liberata se essa o un'altra creatura usa un'azione per effettuare con successo una prova di Forza con CD 15. Le radici e i rampicanti avvizziscono quando il drago usa di nuovo questa azione di tana o quando muore.
- Un muro di vegetazione aggrovigliata irto di spine si materializza su una superficie solida entro 36 metri dal drago. Il muro può essere al massimo lungo 18 metri, alto 3 metri e spesso 1,5 metri e blocca la linea di vista. Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. Una creatura che fallisce il tiro salvezza subisce 18 (4d8) danni perforanti e viene spinta di 1,5 metri fuori dallo spazio del muro, comparendo su un lato del muro a sua scelta. Una creatura può muoversi attraverso il muro, anche se lentamente e

con fatica: per ogni 30 centimetri di muro che attraversa, la creatura deve spendere 1,2 metri di movimento. Inoltre, una creatura nello spazio del muro deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 una volta ogni round in cui è a contatto con il muro; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni perforanti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Ogni sezione di 3 metri del muro ha CA 5, 15 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco, resistenza ai danni contundenti e ai danni perforanti e immunità ai danni psichici. Il muro sprofonda di nuovo nel terreno quando il drago usa di nuovo questa azione di tana o quando muore.

- Una coltre di nebbia magica si addensa attorno a una creatura situata entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è affascinata dal drago fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo.

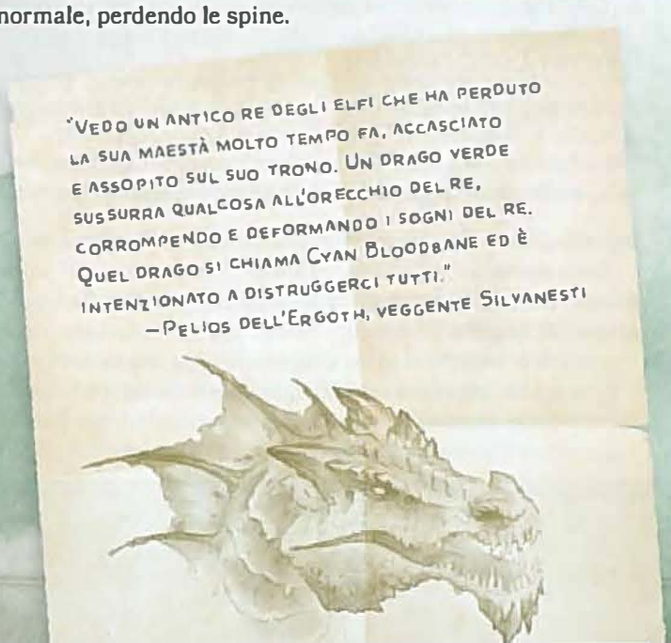
Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago verde leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Cespugli di rovi si aggrovigliano fino a formare una serie di passaggi labirintici entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. I rovi formano pareti alte 3 metri e spesse 3 metri che bloccano la linea di vista. Una creatura può muoversi attraverso i rovi, ma ogni 30 centimetri di cui si muove le costa 1,2 metri di movimento. Una creatura all'interno dei rovi deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 una volta per ogni round in cui rimane a contatto con i rovi, altrimenti subisce 3 (1d6) danni perforanti.

  Ogni cubo di rovi con spigolo di 3 metri ha CA 5, 30 punti ferita, resistenza ai danni contundenti e ai danni perforanti, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni psichici e da tuono
- Entro 1,5 chilometri dalla sua tana, il drago non lascia alcuna traccia fisica del suo passaggio, a meno che non desideri farlo. Seguire le sue tracce in quest'area è impossibile se non tramite mezzi magici. Inoltre, il drago ignora gli impedimenti al movimento e i danni inflitti dai vegetali in quest'area che non siano vegetali magici o creature vegetali, inclusi i rovi descritti più sopra. I vegetali si ritraggono al passaggio del drago.
- I roditori e gli uccelli entro 1,5 chilometri dalla tana fungono da occhi e orecchie del drago. I cervi e gli altri animali selvatici di dimensioni più grosse sono stranamente assenti, cosa che suggerisce la presenza di un famelico predatore innaturale.

Se il drago muore, i roditori e gli uccelli perdono il loro legame soprannaturale con lui. I rovi rimangono, ma nel giro di 1d10 giorni diventano vegetali comuni e terreno difficile normale, perdendo le spine.



Draghi Metallici

I draghi metallici hanno lo scopo di preservare e proteggere e si considerano una delle razze più potenti tra le molte razze che hanno un posto nel mondo.

Nobile Curiosità. I draghi metallici bramano i tesori esattamente come i loro simili cromatici, ma la loro ricerca della ricchezza non è dettata dall'avidità. I draghi metallici sono invece spinti a indagare e a collezionare oggetti, recuperando le reliquie che nessuno ha rivendicato e custodendole nelle loro tane. Il tesoro di un drago metallico è pieno di oggetti che rispecchiano la sua personalità, raccontano la sua storia e preservano i suoi ricordi. I draghi metallici cercano inoltre di proteggere le altre creature dalle magie più pericolose, per questo a volte i loro tesori contengono alcuni potenti oggetti magici o perfino degli artefatti malvagi.

Un drago metallico può essere persuaso a separarsi da un oggetto del suo tesoro in nome di una giusta causa. Tuttavia, la necessità o il diritto di un'altra creatura nei confronti di quell'oggetto possono spesso risultare poco chiari agli occhi del drago. In quei casi il drago metallico deve essere corrotto o convinto in altri modi a separarsi dall'oggetto.

Mutaforma Solitari. A un certo punto della loro lunga vita, i draghi metallici ottengono la capacità magica di assumere la forma di umanoidi e di bestie. Quando un drago impara a camuffarsi, può decidere di immergersi nelle altre culture per qualche tempo. Alcuni draghi sono troppo timidi o paranoici per allontanarsi troppo dalla tana e dal loro tesoro, ma quelli più audaci adorano vagare per le vie cittadine in forma umanoide, esplorare la cultura e la cucina locale e divertirsi a osservare come vivono le razze più piccole.

Alcuni draghi metallici preferiscono tenersi più alla larga possibile dalla civiltà, al fine di non attirare l'attenzione dei nemici. Tuttavia, questo significa che spesso non sono informati sugli eventi più recenti.

Memoria Persistente. I draghi metallici hanno la memoria lunga e la loro opinione sugli umanoidi è il frutto dei contatti precedenti che essi hanno avuto con altri umanoidi simili. I draghi buoni sono in grado di riconoscere le stirpi umanoidi dall'odorato, annusando ogni persona che incontrano e ricordando gli eventuali suoi parenti con cui sono entrati in contatto nel corso degli anni. Un drago d'oro potrebbe non sospettare mai di tradimento un nemico astuto e dare per scontato che quel nemico abbia un cuore e una mente virtuosi come quelli di sua nonna. D'altro canto, quello stesso drago potrebbe dimostrarsi ostile nei confronti di un nobile paladino il cui antenato rubò una statua d'argento dal tesoro del drago tre secoli prima.

Il Re dei Draghi Buoni. La divinità principale dei draghi metallici è Bahamut, il Drago di Platino, che risiede nei Sette Cieli Ascendenti di Monte Celestia, ma spesso vaga sul Piano Materiale sotto le mentite spoglie magiche di un venerabile umano vestito da contadino. In questa forma è spesso accompagnato da sette canarini dorati, in realtà sette draghi d'oro antichi soggetti a metamorfosi.

È raro che Bahamut interferisca nelle vicende delle creature mortali, anche se è solito fare delle eccezioni quando è necessario sventare le macchinazioni di Tiamat, la Regina dei Daghi, e della sua progenie malvagia. I chierici e i paladini di allineamento buono a volte venerano Bahamut per la sua dedizione alla causa della giustizia e della protezione. In quanto dio minore, Bahamut ha il potere di conferire incantesimi divini.

Drago d'Argento Antico

Drago Mastodontico, legale buono

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 487 (25d20 + 225)
Velocità 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +16, Sag +9, Car +13
Abilità Arcano +11, Furtività +7, Percezione +16, Storia +11
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 26, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Freddo. Il drago esala una folata gelida in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 24; se lo fallisce, subisce 67 (15d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Paralizzante. Il drago esala gas paralizzante in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 24, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

At acco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25, altrimenti subisce 17 (2d6 + 10) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago d'Argento

I draghi d'argento, i più amichevoli e socievoli dei draghi metallici, aiutano volentieri le creature buone nel momento del bisogno.

Un drago d'argento risplende come se fosse stato scolpito in un blocco di metallo puro e sfoggia un muso maestoso caratterizzato da occhi profondi e da una fila di spuntoni fluenti sul mento. Una cresta spinata si erge sulla cima della testa e scende lungo il collo e la schiena fino ad arrivare alla punta della coda. Le scaglie di un drago d'argento cucciolo sono blu e grigiastre, con qualche venatura argentata. Man mano che il drago si avvicina all'età adulta, il colore delle scaglie si schiarisce gradualmente finché le singole scaglie non diventano praticamente indistinguibili. Quando un drago d'argento invecchia, le pupille sbiadiscono finché gli occhi non diventano globi di mercurio.

Draghi Virtuosi. I draghi d'argento credono che per condurre una vita di rettitudine sia necessario compiere buone azioni e assicurarsi che le proprie azioni non provochino danni involontari agli altri esseri senzienti. Non si sobbarcano il compito di estirpare il male come fanno i draghi d'oro e di bronzo, ma si oppongono energicamente a qualsiasi creatura che osi compiere atti malvagi o fare del male agli innocenti.

Amici delle Razze Più Piccole. Ai draghi d'argento piace la compagna degli altri draghi d'argento. Le uniche amicizie al di fuori dei loro simili sono costituite dagli umanoidi e molti draghi d'argento trascorrono tanto tempo in forma umanoide quanto in forma draconica. Un drago d'argento adotta un'identità fittizia umanoide benevola, come quella di un vecchio saggio o di un giovane viandante, e spesso stringe una duratura amicizia con alcuni compagni mortali.

I draghi d'argento devono allontanarsi dalle loro vite umanoidi a intervalli regolari e tornare alla loro vera forma per riprodursi, crescere i cuccioli o badare ai loro tesori e ai loro affari personali. Dato che in questi periodi di assenza spesso perdono la cognizione del tempo, a volte tornano tra gli umanoidi per scoprire che i loro compagni sono invecchiati o morti. Di conseguenza accade spesso che i draghi d'argento facciano amicizia con varie generazioni di umanoidi appartenenti alla stessa famiglia.

Rispetto per l'Umanità. I draghi d'argento stringono amicizia con gli umanoidi di tutte le razze, ma quelle meno longeve come gli umani stuzzicano la loro curiosità in modi che le razze dalla vita più lunga come gli elfi e i nani non riescono a fare. Gli umani dimostrano una determinazione e una passione per la vita che i draghi d'argento trovano affascinante.

Drago d'Argento Adulto

Drago Enorme, legale buono

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 243 (18d12 + 126)
Velocità 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +12, Sag +6, Car +10
Abilità Arcano +8, Furtività +5, Percezione +11, Storia +8
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 21, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (15.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Freddo. Il drago esala una folata gelida in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se lo fallisce, subisce 58 (13d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Paralizzante. Il drago esala gas paralizzante in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Tesori Storici. I draghi d'argento amano accumulare i reperti storici umanoidi più preziosi. Questo include i grandi cumuli di monete che tutti i draghi bramano, specialmente se forgiate da imperi umanoidi odierni o scomparsi, nonché opere d'arte e gioielli fabbricati dalle razze più disparate. I loro tesori possono includere perfino navi intatte, i resti di re o regine, troni, gioielli della corona di antichi imperi, invenzioni e marchingegni, e monoliti prelevati dalle rovine delle città perdute.

La Tana di un Drago d'Argento

I draghi d'argento si annidano tra le nuvole e fanno la tana in cima ai picchi di montagna più freddi e isolati. Anche se molti si trovano a loro agio nei complessi di caverne naturali o nelle miniere abbandonate, i draghi d'argento prediligono gli avamposti perduti delle civiltà umanoidi. Una cittadella abbandonata in cima a una montagna o una torre remota innalzata da un mago scomparso da tempo è il tipo di tana che ogni drago d'argento sogna di avere.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Il drago genera una coltre di nebbia come se avesse lanciato l'incantesimo *nube di nebbia*. La nebbia permane fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Un gelido vento inizia a soffiare attorno al drago e si diffonde nel resto della tana. Ogni creatura situata entro 36 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 5 (1d10) danni da freddo. Il vento disperde i gas e i vapori e spegne le fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, hanno una probabilità del 50 per cento di essere spente.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago d'argento leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Una volta al giorno, il drago può alterare il tempo atmosferico entro un raggio di 9 chilometri centrato sulla tana. Non è necessario che il drago si trovi all'esterno, ma sotto ogni altro aspetto questo effetto è identico all'incantesimo *controllare tempo atmosferico*.
- Entro 1,5 chilometri dalla tana, il vento sorregge le creature non malvagie che cadono per cause diverse dal drago o dai suoi alleati. Tali creature scendono a una velocità di 18 metri per round e non subiscono danni da caduta.
- Avendo a disposizione almeno alcuni giorni per lavorare, il drago può modellare le nubi e la nebbia all'interno della tana per renderle solide come la pietra, usandole per comporre strutture e oggetti come meglio desidera.

Se il drago muore, il tempo atmosferico alterato torna alla normalità, come descritto nell'incantesimo, mentre gli altri effetti svaniscono nell'arco di 1d10 giorni.

Drago d'Argento Giovane

Drago Grande, legale buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 168 (16d10 + 80)
Velocità 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +9, Sag +4, Car +8
Abilità Arcano +6, Furtività +4, Percezione +8, Storia +6
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Freddo. Il drago esala una folata gelida in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 54 (12d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Paralizzante. Il drago esala gas paralizzante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Drago d'Argento Cucciolo

Drago Medio, legale buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +5, Sag +2, Car +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Freddo. Il drago esala una folata gelida in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Paralizzante. Il drago esala gas paralizzante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Drago di Bronzo Antico

Drago Mastodontico, legale buono

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 444 (24d20 + 192)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +15, Sag +10, Car +12
Abilità Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +17
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 27, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (2d10 + 9) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +16 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fulmini. Il drago esala una linea di fulmini lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23; se lo fallisce, subisce 88 (16d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Respingente. Il drago esala energia respingente in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 23; se lo fallisce, viene spinta 18 metri più lontana dal drago.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24, altrimenti subisce 16 (2d6 + 9) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago di Bronzo Adulto

Drago Enorme, legale buono

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 212 (17d12 + 102)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +11, Sag +7, Car +9
Abilità Furtività +5, Intuizione +7, Percezione +12
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 15 (13.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d10 + 7) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fulmini. Il drago esala una linea di fulmini lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Respingente. Il drago esala energia respingente in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 19; se lo fallisce, viene spinta 18 metri più lontana dal drago.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti subisce 14 (2d6 + 7) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago di Bronzo Giovane

Drago Grande, legale buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +7, Sag +4, Car +6
Abilità Furtività +3, Intuizione +4, Percezione +7
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fulmini. Il drago esala una linea di fulmini lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Respingente. Il drago esala energia respingente in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, viene spinta 12 metri più lontana dal drago.

Drago di Bronzo

I draghi di bronzo sono creature costiere che si nutrono principalmente di piante acquatiche e di pesci. Assumono la forma di animali amichevoli per osservare le altre creature che stuzzicano il loro interesse. Sono inoltre affascinati dalle strategie militari e si uniscono volentieri agli eserciti che combattono per una giusta causa.

La testa di un drago di bronzo è sormontata da una cresta scanalata e simile a una vela. Da quella cresta spuntano delle corna ricurve, mentre dalla mascella inferiore e dal mento spuntano delle spine. Per nuotare meglio, i draghi di bronzo hanno sviluppato zampe palmate e scaglie lisce. Le scaglie di un drago di bronzo cucciolo sono gialle con alcune screziature di verde. Solo quando il drago si avvicina all'età adulta, il loro colore si fa più scuro e assume una vivida tonalità bronzea. Le pupille di un drago di bronzo svaniscono quando il drago invecchia, facendo assomigliare i suoi occhi a due globi verdi scintillanti.

Draghi Costieri. I draghi di bronzo amano osservare le navi che vanno e vengono dalla costa nei pressi della tana e a volte assumono la forma di delfini o gabbiani per ispezionare quelle navi e i loro equipaggi più da vicino. Un drago di bronzo particolarmente audace potrebbe intrufolarsi su una nave in forma di uccello o di ratto per ispezionare la stiva in cerca di tesori. Se il drago trova un'aggiunta valida al suo tesoro, cerca di contrattare con il capitano della nave per ottenere l'oggetto.

Macchine da Guerra. I draghi di bronzo si oppongono energicamente alla tirannia e molti di essi sono impazienti di mettere alla prova la loro stazza e la loro forza al servizio di una buona causa.

Quando è in corso un conflitto nei pressi della sua tana, un drago di bronzo appura le cause del conflitto, poi offre i suoi servigi alla fazione che combatte in nome del bene. Quando un drago di bronzo si vota a una causa, si dimostra un alleato incrollabile.

Ricchezze Ben Organizzate. I draghi di bronzo saccheggiano le navi affondate e recuperano anche perle e coralli colorati dalle barriere coralline e dai fondali nei pressi delle loro tane. Quando un drago di bronzo si mette al servizio di un esercito per muovere guerra contro le forze di un tiranno, chiede un pagamento simbolico. Se tale richiesta è al di là della portata dei suoi alleati, si accontenterà di una collezione di vecchi libri di storia militare o di un oggetto cerimoniale che simboleggi l'alleanza. Un drago di bronzo potrebbe anche rivendicare un tesoro di proprietà del nemico, se ritiene che sarebbe più al sicuro sotto la sua custodia.

La Tana di un Drago di Bronzo

Un drago di bronzo sceglie come tana una caverna lungo una costa. Potrebbe recuperare il relitto di una nave, ricostruirla all'interno della tana e usarla come sala del tesoro o come nido per le uova.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Il drago crea una coltre di nebbia come se avesse lanciato l'incantesimo *nube di nebbia*. La nebbia permane fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Un rombo di tuono echeggia da un punto situato entro 36 metri dal drago e che il drago sia in grado di vedere. Ogni creatura entro un raggio di 6 metri centrato su quel punto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 5 (1d10) danni da tuono ed è assordata fino alla fine del proprio turno successivo.

Drago di Bronzo Cucciolo

Drago Medio, legale buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +4, Sag +2, Car +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni fulmine
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fulmini. Il drago esala una linea di fulmini lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Respingente. Il drago esala energia respingente in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, viene spinta 9 metri più lontana dal drago.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago di bronzo leggendario è alterata dalla magia del drago.

- Una volta al giorno, il drago può alterare il tempo atmosferico entro un raggio di 9 chilometri centrato sulla sua tana. Non è necessario che il drago si trovi all'esterno, ma sotto ogni altro aspetto questo effetto è identico all'incantesimo *controllare tempo atmosferico*.
- I vegetali acquatici entro 9 chilometri dalla tana del drago assumono una tonalità luminosa e abbagliante.
- All'interno della sua tana, il drago può collocare dei suoni illusori, come una debole melodia o una strana eco, che siano percepibile in vari punti della tana.

Se il drago muore, il tempo atmosferico alterato torna alla normalità, come descritto nell'incantesimo, mentre gli altri effetti svaniscono nell'arco di 1d10 giorni.

Drago di Rame Antico

Drago Mastodontico, caotico buono

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 350 (20d20 + 140)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +14, Sag +10, Car +11
Abilità Furtività +8, Inganno +11, Percezione +17
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 27, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +15 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Acido. Il drago esala una linea di acido lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 63 (14d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Rallentante. Il drago esala gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago di Rame Adulto

Drago Enorme, caotico buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 184 (16d12 + 80)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +10, Sag +7, Car +8
Abilità Furtività +6, Inganno +8, Percezione +12
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 14 (11.500 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Acido. Il drago esala una linea di acido lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 54 (12d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Rallentante. Il drago esala gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti subisce 13 (2d6 + 6) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago di Rame Giovane

Drago Grande, caotico buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 119 (14d10 + 42)
Velocità 12 m, scalare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +6, Sag +4, Car +5
Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Acido. Il drago esala una linea di acido lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 40 (9d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Rallentante. Il drago esala gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Drago di Rame

I draghi di rame sono burloni incorreggibili che amano raccontare barzellette e indovinelli e che vivono sulle colline o sui rilievi rocciosi. Nonostante la loro indole socievole e gioviale, sono contaminati da una vena di avarizia e di avidità e possono diventare pericolosi se qualcuno minaccia il loro tesoro.

Un drago di rame è dotato di placche frontali che sporgono poco sopra gli occhi e si estendono all'indietro in una serie di segmenti sovrapposti che vanno a formare due lunghe corna. Gli zigomi scavati e i bargigli della mascella gli impartiscono un aspetto pensieroso. Alla nascita le scaglie di un drago di rame sono di una tonalità marrone o rossiccia con alcune screziature metalliche. Man mano che il drago cresce, le scaglie assumono un colore ramato che tende a tingersi di verde col passare degli anni. Quando un drago di rame invecchia, le pupille svaniscono e gli occhi diventano dei globi turchesi scintillanti.

Ottimi Padroni di Casa. Un drago di rame apprezza sempre la prontezza di spirito, una bella battuta, una storia divertente o un indovinello, mentre si infastidisce rapidamente in presenza di una creatura che non ride alle sue battute o non accetta di buon grado i suoi scherzi.

I draghi di rame amano in particolar modo la compagnia dei bardi. Un drago potrebbe adibire parte della sua tana ad alloggio temporaneo per un bardo disposto a intrattenerlo con storie, indovinelli e musica, poiché considera una compagnia del genere uno dei tesori più preziosi.

Drago di Rame Cucciolo

Drago Medio, caotico buono

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, scalare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +3, Sag +2, Car +3
Abilità Furtività +3, Percezione +4
Immunità ai Danni acido
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Acido. Il drago esala una linea di acido lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Rallentante. Il drago esala gas in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Prudenti e Ingegnosi. Quando deve arricchire il suo tesoro, un drago di rame predilige i tesori della terra, dando la precedenza soprattutto a metalli e pietre preziose.

Un drago di rame adotta la massima prudenza quando si tratta di esibire ciò che possiede. Se sa che altre creature vanno in cerca di uno specifico oggetto incluso nel suo tesoro, non ammetterà di possedere quell'oggetto e potrebbe inviare i cacciatori di tesori a cercarlo in un luogo fittizio, osservando poi da lontano i loro sforzi con grande divertimento.

La Tana di un Drago di Rame

I draghi di rame vivono su altopiani o colline dal clima secco, dove fanno la tana in anguste caverne. All'interno della tana sfruttano finte pareti che nascondo anticamere segrete dove custodiscono metalli preziosi, oggetti d'arte e altre stranezze collezionate nel corso di tutta la vita. Gli oggetti di poco valore sono esibiti in caverne prive di protezione per distrarre i cacciatori di tesori e allontanarli da dove sono nascosti i veri tesori.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Il drago sceglie un punto sul terreno situato entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Dal terreno spuntano degli aculei pietrosi entro un raggio di 6 metri centrato su quel punto. Sotto ogni altro aspetto l'effetto è identico all'incantesimo *crescita di spine* e dura finché il drago non usa di nuovo questa azione di tana o non muore.
- Il drago sceglie un'area di terreno quadrata con lato di 3 metri situata entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. In quell'area il terreno si trasforma in uno strato fangoso profondo 90 centimetri. Ogni creatura a terra entro quell'area quando il fango compare deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti affonda nel fango ed è trattenuta. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 15, liberando se stessa o un'altra creatura entro la sua portata (e ponendo fine alla condizione di trattenuto) in caso di successo. Muoversi nel fango di 30 centimetri richiede 60 centimetri di movimento. A conteggio di iniziativa 20 del round successivo, il fango si indurisce e la CD della prova di Forza per liberare una creatura sale a 20.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago di rame leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Alcuni bassorilievi magici che raffigurano il volto sorridente del drago compaiono sul terreno e sugli oggetti di pietra entro 9 chilometri dalla tana del drago.
- Alcune bestie minuscole normalmente incapaci di parlare, come i roditori e gli uccelli, ottengono la capacità magica di parlare e capire il Draconico finché si trovano entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. Queste creature parlano bene del drago, ma non ne rivelano l'ubicazione.
- Le creature intelligenti entro 1,5 chilometri dalla tana del drago tendono a cedere a scoppi di risate incontrollate. Anche le questioni più serie sembrano improvvisamente divertenti.

Se il drago muore, i bassorilievi magici svaniscono nell'arco di 1d10 giorni, mentre gli altri effetti terminano immediatamente.

Drago d'Oro Antico

Drago Mastodontico, legale buono

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 546 (28d20 + 252)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Tiri Salvezza Des +9, Cos +16, Sag +10, Car +16
Abilità Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +16
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 27, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 24, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24; se lo fallisce, subisce 71 (13d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Indebolente. Il drago esala gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 24, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Forza, alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25, altrimenti subisce 17 (2d6 + 10) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago d'Oro

I draghi d'oro, i più potenti e maestosi dei draghi metallici, sono acerrimi nemici delle forze del male.

Un drago d'oro ha un muso sagace, contornato da spine flessibili che sembrano quasi dei baffi. Le corna svettano all'indietro partendo dal naso e dalla fronte, parallelamente a due creste gemelle che adornano il lungo collo. Le ali di un drago d'oro, simili a due grandi vele, partono dalle spalle e si allungano fino alla punta della coda, consentendo al drago di volare a un ritmo ondeggiante e dando l'impressione che la creatura nuoti nell'aria. Le scaglie di un drago d'oro cucciolo sono di color giallo scuro, punteggiate di metallo. Quei puntini luccicanti si ingrandiscono man mano che il drago matura. Quando un drago d'oro invecchia, le pupille svaniscono e gli occhi diventano simili a due pozze d'oro fuso.

Divoratori di Ricchezze. I draghi d'oro possono cibarsi praticamente di qualsiasi cosa, ma la loro dieta preferita è costituita da perle e gemme. Fortunatamente, un drago d'oro non ha bisogno di ingozzarsi di tali ricchezze per sentirsi appagato. I tesori commestibili offerti in dono sono sempre ricevuti di buon grado da un drago d'oro, purché non siano visti come tentativi di corruzione.

Mutaforma Riservati. I draghi d'oro sono rispettati dagli altri draghi metallici per la loro saggezza e per la loro rettitudine, ma sono considerati i più scostanti e i più cupi tra i draghi di allineamento buono. Danno grande valore alla loro riservatezza, al punto che raramente fraternizzano con gli altri draghi, ad eccezione del loro compagno o compagna e della loro progenie.

I draghi d'oro più anziani possono assumere forme animali e umanoidi. È molto raro che un drago d'oro camuffato riveli la sua vera forma. Potrebbe fare visita regolarmente a una città in forma di mendicante per sapere le ultime notizie, lasciare doni alle attività oneste e dare una mano con discrezione a chi ne ha bisogno. In forma di un animale, il drago potrebbe fare amicizia con un bambino smarrito, un menestrello errante o un locandiere, e fungere per lui da compagno per alcuni giorni o settimane.

Signori dei Tesori. Un drago d'oro custodisce le sue ricchezze in una sala del tesoro ben protetta al centro della tana. Questa sala è difesa da numerose interdizioni magiche che rendono praticamente impossibile rimuovere qualsiasi tesoro senza che il drago lo venga a sapere.

Drago d'Oro Adulto

Drago Enorme, legale buono

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +13, Sag +8, Car +13
Abilità Furtività +8, Intuizione +8, Percezione +14, Persuasione +13
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 24, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 66 (12d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Indebolente. Il drago esala gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Forza, alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

La Tana di un Drago d'Oro

I draghi d'oro fanno la tana nelle aree più remote, dove possono fare tutto ciò che vogliono senza suscitare sospetti o paura. Molti si stabiliscono nei pressi di laghi o fiumi idilliaci, isole immerse nella nebbia, caverne nascoste dietro guizzanti cascate o all'interno di antiche rovine.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

- Il drago ha una fugace visione del futuro, quindi dispone di vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Una creatura situata entro 36 metri dal drago e che il drago sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, altrimenti è esiliata su un piano dei sogni, un piano di esistenza diverso che il drago ha creato con la sua immaginazione. Per sfuggire, la creatura deve usare la sua azione per effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma del drago. Se la creatura vince la contesa, sfugge dal piano dei sogni. Diversamente, l'effetto termina al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Quando l'effetto termina, la creatura ricompare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio libero più vicino se quello spazio ora è occupato.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago d'oro leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Ogni volta che una creatura in grado di capire un linguaggio dorme o entra in uno stato di trance o reverie entro 9 chilometri dalla tana, il drago può stabilire un contatto telepatico con quella creatura e conversare con lei in sogno. La creatura ricorda la conversazione col drago al momento del risveglio.
- Uno strato di affascinante foschia opalescente si manifesta entro 9 chilometri dalla tana del drago. La foschia non oscura nulla, ma assume forme spettrali quando una creatura malvagia si avvicina al drago o ad altre creature non malvagie immerse nella nebbia, avvertendo tali creature del pericolo.
- Le gemme e le perle situate entro 1,5 chilometri dalla tana del drago luccicano e risplendono, proiettando luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Se il drago muore, questi effetti terminano immediatamente.

Drago d'Oro Giovane

Drago Grande, legale buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +9, Sag +5, Car +9
Abilità Furtività +6, Intuizione +5, Percezione +9, Persuasione +9
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 55 (10d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Indebolente. Il drago esala gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Forza, alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Drago d'Oro Cucciolo

Drago Medio, legale buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +5, Sag +2, Car +5
Abilità Furtività +4, Percezione +4
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. Il drago può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio Indebolente. Il drago esala gas in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Forza, alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Drago d'Ottone Antico

Drago Mastodontico, caotico buono

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 297 (17d20 + 119)
Velocità 12 m, scavare 12 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +13, Sag +8, Car +10
Abilità Furtività +6, Percezione +14, Persuasione +10, Storia +9
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 24, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 20 (25.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala una linea di fuoco lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 56 (16d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio di Sonno. Il drago esala gas soporifero in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21, altrimenti è priva di sensi per 10 minuti. Questo effetto termina per una creatura se essa subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un umanoide con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).

In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.
Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22, altrimenti subisce 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago d'Ottone Adulto

Drago Enorme, caotico buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Velocità 12 m, scavare 9 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +10, Sag +6, Car +8
Abilità Furtività +5, Percezione +11, Persuasione +8, History +7
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 21, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala una linea di fuoco lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 45 (13d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio di Sonno. Il drago esala gas soporifero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti è priva di sensi per 10 minuti. Questo effetto termina per una creatura se essa subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attacco di Ali (Costa 2 Azioni). Il drago sbatte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti subisce 13 (2d6 + 6) danni contundenti e cade a terra prona. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volare.

Drago d'Ottone Giovane

Drago Grande, caotico buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +6, Sag +3, Car +5
Abilità Furtività +3, Percezione +6, Persuasione +5
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala una linea di fuoco lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio di Sonno. Il drago esala gas soporifero in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è priva di sensi per 5 minuti. Questo effetto termina per una creatura se essa subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

Drago d'Ottone

I draghi d'ottone, i più socievoli dei draghi puri, amano la conversazione, la luce del sole e i climi caldi e asciutti.

La testa di un drago d'ottone è caratterizzata da un'ampia placca corazzata che si estende dalla fronte e dagli spuntoni che spuntano dal mento. Il collo è sormontato da una cresta e le ali affusolate si estendono fino alla punta della coda. Le scaglie di un drago d'ottone cucciolo sono maculate e di una tonalità marrone opaco. Quando il drago invecchia, le scaglie iniziano a risplendere, assumendo una tonalità più calda e lucida. Le ali e la cresta sono maculati di verde lungo i bordi e tendono a scurirsi con l'età. Quando un drago d'ottone invecchia, le pupille scompaiono fino a far sembrare i suoi occhi dei globi di metallo fuso.

Audaci e Loquaci. Un drago d'ottone conversa con migliaia di creature nel corso della sua lunga vita, accumulando informazioni utili che è più che disposto a scambiare con doni e tesori. Se una creatura intelligente cerca di prendere congedo da un drago d'ottone senza avere conversato con lui, il drago la segue. Se la creatura tenta di fuggire ricorrendo alla magia o alla forza, il drago potrebbe reagire con un momento di stizza e usare il suo gas soporifero per tramortire la creatura. Al suo risveglio, la creatura si ritroverà bloccata a terra da un artiglio gigantesco o sepolta nella sabbia fino al collo finché la sete di chiacchiere del drago non sarà appagata.

Un drago d'ottone tende a fidarsi delle creature che sembrano amare la conversazione quanto lui, ma è abbastanza intelligente da capire quando viene manipolato. In quel caso, il drago spesso decide di rendere pan per focaccia all'interlocutore, ingaggiando con lui un gioco di inganni incrociati.

Tesori Pregiati. I draghi d'ottone bramano gli oggetti magici che consentono loro di conversare con qualche personalità interessante. Un'arma telepatica intelligente o una lampada magica che contiene un djinni sono i tesori più preziosi che un drago d'ottone possa desiderare.

I draghi d'ottone nascondono i loro tesori sotto una duna di sabbia o in un luogo segreto lontano dalla loro tana primaria. Non hanno problemi a ricordare dove hanno sepolto il loro tesoro, quindi non hanno bisogno di mappe. Gli avventurieri e i viandanti che si imbattono in un forziere nascosto all'interno di un'oasi o in un deposito di ricchezze semisepolto tra le rovine del deserto dovranno fare attenzione, poiché ciò che hanno trovato potrebbe far parte del tesoro di un drago d'ottone.

Drago d'Ottone Cucciolo

Drago Medio, caotico buono

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m, scavare 4,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +2, Cos +3, Sag +2, Car +3
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Armi a Soffio (Ricarica 5–6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio di Fuoco. Il drago esala una linea di fuoco lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio di Sonno. Il drago esala gas soporifero in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è priva di sensi per 1 minuto. Questo effetto termina per una creatura se essa subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla.

La Tana di un Drago d'Ottone

La tana desertica di un drago d'ottone è solitamente un complesso di rovine, un canyon o una rete di caverne con una serie di fori sul soffitto che consente alla luce del sole di filtrare.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Un forte vento inizia a soffiare attorno al drago. Ogni creatura situata entro 18 metri dal drago deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti è spinta di 4,5 metri più lontana dal drago e cade a terra prona. Il vento disperde i gas e i vapori e spegne le fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, hanno una probabilità del 50 per cento di essere spente.
- Una nube di sabbia turbinante si solleva in una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto situato entro 36 metri dal drago e che esso sia in grado di vedere. La nube si diffonde oltre gli angoli. Ogni creatura all'interno della nube deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Effetti Regionali

La regione che ospita la tana di un drago d'ottone leggendario è alterata dalla magia del drago, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- Entro 9 chilometri dalla tana del drago compaiono varie serie di impronte che conducono fino a rifugi sicuri e fonti d'acqua nascoste. Allo stesso tempo, le impronte conducono lontano dalle aree che il drago preferisce lasciare indisturbate.
- Visioni di mostri di taglia Grande o inferiore infestano le sabbie del deserto entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. Queste illusioni si muovono e appaiono reali, ma non infliggono danni. Se una creatura esamina una di queste visioni da una certa distanza, può capire che si tratta di un'illusione se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20. Qualsiasi interazione fisica con una visione rivela che si tratta di un'illusione, dal momento che gli oggetti la attraversano.
- Ogni volta che una creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3 giunge entro 9 metri da una fonte d'acqua situata entro 1,5 chilometri dalla tana del drago, il drago è informato della presenza e dell'ubicazione della creatura.

Se il drago muore, le impronte svaniscono nell'arco di 1d10 giorni, mentre gli altri effetti scompaiono immediatamente.

Drago Fatato

Un drago fatato è un drago delle dimensioni di un felino e dotato di ali da farfalla. Quando sorride sfoggia una fila di piccole zanne aguzze ed esprime la sua gioia agitando la coda. Il suo buonumore svanisce solo se viene attaccato.

Burloni Invisibili. L'unico preavviso della presenza di un drago fatato è una risatina soffocata. Il drago si tiene fuori vista e osserva le sue vittime alle prese con i suoi scherzi. Quando ha finito di divertirsi, potrebbe rivelarsi, in base all'atteggiamento della sua "preda".

Amichevoli e Astuti. Un drago fatato ha una mente acuta e uno sfrenato senso dell'umorismo, ama i tesori e la buona compagnia. I viaggiatori possono fare leva sulla natura draconica di un drago fatato offrendogli "tesori" in forma di dolci, leccornie e gingilli luccicanti in cambio di informazioni o del permesso di attraversare il suo territorio.

I Colori dell'Età. Le scaglie di un drago fatato cambiano tonalità col passare degli anni, passando da un colore dell'arcobaleno all'altro. Tutti i draghi fatati sono dotati della capacità di lanciare incantesimi innati e ottengono nuovi incantesimi man mano che maturano.

Colore del Drago	Fascia di Età
Rosso	5 anni o meno
Arancione	6–10 anni
Giallo	11–20 anni
Verde	21–30 anni
Blu	31–40 anni
Indaco	41–50 anni
Viola	51 anni o più

Drago Fatato

Drago Minuscolo, caotico buono

Classe Armatura 15
Punti Ferita 14 (4d4 + 4)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Abilità Arcano +4, Furtività +7, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Draconico, Silvano
Sfida 1 (200 PE) per un drago fatato rosso, arancione o giallo; 2 (450 PE) per un drago fatato verde, blu, indaco o viola

Invisibilità Superiore. Come azione bonus, il drago può diventare invisibile magicamente finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il drago indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Telepatia Limitata. Usando la telepatia, il drago può comunicare magicamente con qualsiasi altro drago fatato nel raggio di 18 metri.

Resistenza alla Magia. Il drago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del drago è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Il drago può lanciare alcuni incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale. Man mano che il drago cresce e cambia colore, ottiene gli incantesimi aggiuntivi seguenti:

Rosso, 1/giorno ciascuno: *illusione minore*, *luci danzanti*, *mano magica*
Arancione, 1/giorno: *spruzzo colorato*
Giallo, 1/giorno: *immagine speculare*
Verde, 1/giorno: *suggestione*
Blu, 1/giorno: *immagine maggiore*
Indaco, 1/giorno: *terreno illusorio*
Viola, 1/giorno: *metamorfosi*

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante.

Soffio di Euforia (Ricarica 5–6). Il drago esala uno sbuffo di gas euforico su una creatura entro 1,5 metri da lui. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti per 1 minuto non può effettuare reazioni e deve tirare un d6 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento durante il turno:

1–4. Il bersaglio non effettua alcuna azione o azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale.

5–6. Il bersaglio non si muove e l'unica cosa che può fare nel suo turno è effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11; se lo supera, l'effetto per lui termina.

Driade

I viaggiatori che attraversano una foresta potrebbero intravedere una figura femminile che si muove fugacemente tra gli alberi e udire nell'aria un'ammaliante risata che li attira verso il fitto delle ombre smeraldine.

Legate agli Alberi. I folletti più potenti a volte legano i folletti minori agli alberi, trasformandoli in driadi. Talvolta questo viene fatto per punire uno spirito fatato che si è innamorato di un mortale, in quanto quell'amore è proibito.

Una driade può emergere da un albero e spostarsi nel territorio circostante, ma l'albero resta la dimora e il fulcro che la ancora al mondo. Fintanto che l'albero rimane illeso e in salute, la driade rimane eternamente giovane e seducente. Se l'albero viene danneggiato, anche la driade ne soffre. Se l'albero viene distrutto, la driade precipita nella follia.

Folletti Sfuggenti. Le driadi vegliano sui loro territori boschivi. Timide e sfuggenti, preferiscono osservare gli intrusi nascondendosi tra gli alberi. Una driade colpita dalla bellezza di uno straniero potrebbe indagare più da vicino, magari tentando di attirare l'individuo da parte e di affascinarlo.

Le driadi collaborano con le altre creature silvane per difendere le loro foreste. Unicorni, treant e satiri vivono al loro fianco, assieme ai druidi accomunati alle driadi dalla devozione che provano nei confronti dei boschi che chiamano casa.

Magia Boschiva. Le driadi possono parlare con gli animali e i vegetali. Possono teletrasportarsi da un albero all'altro per allontanare gli intrusi dai loro boschetti. Una driade conosce alcuni incantesimi molto utili e, se messa alle strette, può ammaliare gli umanoidi con i suoi incantamenti e trasformare i nemici in amici.

Driade

Folletto Medio, neutrale

Classe Armatura 11 (16 con *pelle coriacea*)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Abilità Furtività +5, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della driade è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). La driade può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *artificio druidico*
3/giorno ciascuno: *bacche benefiche, intralciare*
1/giorno ciascuno: *passare senza tracce, pelle coriacea, randello incantato*

Resistenza alla Magia. La driade dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Parlare con le Bestie e i Vegetali. La driade può comunicare con le bestie e i vegetali come se condividesse con loro un linguaggio.

Passo Arboreo. Per una volta nel suo turno, la driade può usare 3 metri del suo movimento per entrare magicamente in un albero vivente entro la sua portata e uscire da un secondo albero vivente situato entro 18 metri dal primo, comparendo in uno spazio libero entro 1,5 metri dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia Grande o superiore.

Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire (+6 al tiro per colpire con *randello incantato*), portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti o 8 (1d8 + 4) danni contundenti con *randello incantato*.

Fascino Fatato. La driade bersaglia un umanoide o una bestia situata entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la driade, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è affascinato magicamente. La creatura affascinata considera la driade un alleato fidato da ascoltare e da proteggere. Anche se il bersaglio non è sotto il controllo della driade, interpreta le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile.

Ogni volta che la driade o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso al bersaglio, quest'ultimo può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Altrimenti, l'effetto dura 24 ore o finché la driade non muore, non si trova su un piano di esistenza diverso da quello del bersaglio o non termina l'effetto con un'azione bonus. Se un bersaglio supera il tiro salvezza, è immune al Fascino Fatato della driade per le 24 ore successive.

La driade può affascinare al massimo un umanoide e tre bestie contemporaneamente.

"Una volta ho deluso la Regina Ragno. Non capiterà mai più."

—Pellanistra il drider

Drider

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Abilità Furtività +9, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 6 (2.300 PE)

Retaggio Fatato. Il drider dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del drider è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Il drider può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *luminescenza, oscurità*

Movimenti del Ragno. Il drider può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drider subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Andatura sulla Ragnatela. Il drider ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Multiattacco. Il drider effettua tre attacchi a scelta con la spada lunga o con l'arco lungo. Può sostituire uno di questi attacchi con un attacco con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 2 (1d4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

Drider

Quando un drow si dimostra particolarmente promettente, Lolth lo convoca nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache e lo sottopone a una prova di fede e di forza. Chi supera la prova si assicura il favore della Regina Ragno, mentre chi fallisce viene trasformato in un drider, un orrendo ibrido tra un drow e un ragno gigante che funge da monito vivente della terribile potenza di Lolth. Soltanto i drow possono essere trasformati in drider e soltanto Lolth detiene il potere di creare queste creature.

Sfregiati a Vita. I drow trasformati in drider fanno ritorno sul Piano Materiale come creature deformi e degradate. Sconvolti dalla follia, scompaiono nell'Underdark e diventano eremiti e cacciatori, vagando da soli o mettendosi alla guida di un branco di ragni giganti.

In alcune rare occasioni, un drider fa ritorno ai margini della società dei drow nonostante la maledizione, in genere per portare a compimento un vecchio giuramento o una vendetta della sua vita precedente. I drow temono e ripudiano i drider, considerandoli inferiori perfino agli schiavi. Tuttavia, tollerano la presenza di queste creature come rappresentanti viventi del volere di Lolth e come monito costante della sorte che attende tutti coloro che deludono la Regina Ragno.

Variante: Drider Incantatori

Quei drider che in precedenza erano drow incantatori potrebbero conservare la capacità di lanciare incantesimi. Questi drider solitamente possiedono una caratteristica da incantatore superiore a quella degli altri drider (15 o 16). Inoltre, il drider ottiene il tratto Incantesimi. Quindi, se come drow era un incantatore divino, il drider potrebbe avere una Saggezza pari a 16 (+3) e il seguente tratto Incantesimi:

Incantesimi. Il drider è un incantatore di 7° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi dalla lista del chierico:

Trucchetti (a volontà): *spruzzo velenoso, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *anatema, individuazione del magico, santuario*
2° livello (3 slot): *blocca persone, silenzio*
3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, dissolvi magie*
4° livello (2 slot): *divinazione, libertà di movimento*

Duergar

I tirannici duergar, noti anche come nani grigi, vivono nelle profondità dell'Underdark, all'interno di esotiche città. Usando antiche conoscenze naniche e una miriade di schiavi, si sforzano costantemente di espandere i loro regni sotterranei.

Quasi tutti i duergar (incluse le femmine) sono calvi e hanno la pelle color grigio cenere. Indossano abiti opachi concepiti per mimetizzarsi con la pietra e pochi, semplici gioielli che rispecchiano il loro atteggiamento severo e pragmatico.

Da Schiavi a Schiavisti. I duergar erano un tempo dei nani, spinti dall'avidità a scavare talmente a fondo nelle viscere della terra da entrare in contatto con i mind flayer. Tenuti prigionieri per molte generazioni dagli illithid, i nani alla fine conquistarono l'indipendenza grazie all'aiuto del dio malvagio Laduguer. Tuttavia, la schiavitù li aveva cambiati per sempre, oscurando le loro anime e rendendo i duergar malvagi quanto i tiranni a cui erano sfuggiti. Sebbene abbiano riconquistato la libertà, i duergar sono creature cupe, pessimiste, diffidenti, costantemente impegnate a lavorare e a lamentarsi, senza alcun ricordo di cosa significhi essere felici o orgogliosi. Hanno conservato la loro perizia artigianale, ma le loro opere ora sono prive di calore e di un tocco artistico.

I duergar sono in guerra contro i nani loro simili e tutte le altre razze sotterranee. Stipulano alleanze quando lo trovano conveniente, ma le rinnegano nel momento in cui non hanno più nulla da guadagnare. Catturano e tengono schiave le altre creature, obbligandole a lavorare nell'Underdark e trattandole come semplice forza lavoro e rozza merce di scambio.

Duri come la Pietra. Come i nani, i duergar sono dotati di una robusta costituzione. Alla loro resistenza fisica si aggiunge una straordinaria tempra mentale, sviluppata nel corso della loro schiavitù sotto gli illithid. La mente di un duergar è una fortezza in grado di scrollarsi di dosso fascino, illusioni e altri incantesimi.

Nati nell'Oscurità. L'Underdark è saturo di strani poteri magici che i duergar hanno assorbito nel corso delle loro generazioni di prigionia. Un duergar può aumentare la sua taglia e la sua forza per un breve periodo di tempo, diventando un potente combattente della stessa taglia di un ogre. Se deve affrontare un nemico contro cui non può combattere o deve spiare qualche creatura che si addentra nel suo territorio, può diventare invisibile con altrettanta facilità e sgusciare via nell'oscurità.

Gli eoni trascorsi nell'Underdark hanno anche acuito la sua scurovisione, consentendogli di vedere lontano il doppio degli altri nani. Questa vista acuta comporta un prezzo, però: la vista di un duergar è compromessa dalla luce del sole.

Padrone Infernale. Si dice che Asmodeus, il Signore dei Nove Inferi, a volte decida di impersonare le divinità dei duergar al fine di fomentare il male racchiuso nei cuori dei nani grigi. Offre loro una guida divina e vendetta contro i loro nemici, spronandoli allo stesso tempo a compiere atti di tirannia sempre più gravi, mantenendo sempre celata la sua vera identità.

Duergar

Umanoide Medio (nano), legale malvagio

Classe Armatura 16 (corazza di scaglie, scudo)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Resistenze ai Danni veleno
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi Nanico, Sottocomune
Sfida 1 (200 PE)

Resilienza Duergar. Il duergar dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi e illusioni, nonché per resistere alle condizioni di affascinato o paralizzato.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il duergar subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, la taglia del duergar aumenta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta. Finché è ingrandito, il duergar è Grande, raddoppia i suoi dadi per i danni degli attacchi con arma basati sulla Forza (già inclusi negli attacchi) e dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Se il duergar non ha spazio a sufficienza per diventare Grande, raggiunge la massima taglia possibile nello spazio disponibile.

Piccone da Guerra. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti o 11 (2d8 + 2) danni perforanti quando è ingrandito.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando è ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergar diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o non usa Ingrandire, o finché la sua concentrazione non è interrotta, fino a un massimo di 1 ora (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Elementale

Gli elementali sono le incarnazioni degli elementi che compongono l'universo: acqua, aria, fuoco e terra. Anche se sui loro rispettivi piani di esistenza sono poco più di forme di energia animate, possono essere richiamati da incantatori e altri esseri potenti per assumere una forma e svolgere un compito.

Elementi Viventi. Sul suo piano d'origine, un elementale è un ammasso informe di energia. La sua tenue coscienza si manifesta in una forma fisica soltanto quando il potere della magia si concentra su di esso. Uno spirito selvaggio di forza elementale non ha alcun desiderio al di fuori di quello di fluire liberamente all'interno dell'elemento del suo piano di origine. Come le bestie del Piano Materiale, questi spiriti elementali non hanno una loro cultura o società e possiedono soltanto un vago barlume di consapevolezza.

Evocati dalla Magia. Certi incantesimi e oggetti magici possono evocare un elementale, convocandolo dai Piani Interni e portandolo sul Piano Materiale. Gli elementali odiano istintivamente il fatto di essere stati strappati dai loro piani nativi e vincolati a servire qualcuno. Quando una creatura evoca un elementale, deve compiere uno sforzo di volontà per controllarlo.

Vincolati e Formati. Alcune potenti magie possono vincolare uno spirito elementale a un archetipo materiale che ne definisce un uso e una funzione specifici. I cacciatori invisibili sono elementali dell'aria vincolati a una forma specifica, così come gli elementali dell'acqua possono essere modellati in fatali dell'acqua.

La forza della magia e i materiali che vincolano un elementale determinano l'efficacia dell'elementale in questione. I golem sono spiriti elementali vincolati a una forma fisica, ma certi materiali più deboli come la carne e l'argilla non possono vincolare quanto basta il potere degli elementali. I materiali più resistenti, come il ferro e la pietra, richiedono magie più forti, ma riescono a vincolare gli elementali in modo più saldo.

Natura degli Elementali. Un elementale non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Elementale del Fuoco

Una sagoma umanoide indistinta si agita al centro di questo ammasso mobile di fiamme crepitanti. Un elementale del fuoco è una forza capricciosa e devastante. Ovunque si rechi, incendia ciò che si trova attorno a lui, nel tentativo di trasformare il mondo in un cumulo di ceneri fumanti. L'acqua può fermare la sua devastante avanzata, costringendolo a indietreggiare sibilando e fumando in preda al dolore e alla collera.

Elementale dell'Acqua

Un elementale dell'acqua è un'onda impetuosa che sul terreno avanza tumultuosamente e su una grossa massa d'acqua diventa quasi invisibile. Inghiotte le creature che incontra sul suo cammino, occludendone la bocca e i polmoni ed estinguendo ogni fiamma con la stessa facilità.

Elementale dell'Aria

Un elementale dell'aria è una colonna nebulosa di aria turbinante da cui emergono i lineamenti appena accennati di un volto. Anche se gli piace sfrecciare lungo il terreno sollevando polvere e detriti al suo passaggio, è anche in grado di volare e attaccare dall'alto.

Un elementale dell'aria può trasformarsi in un ciclone urlante, in grado di generare un vortice che flagella le creature e poi le scaglia lontano.

Elementale della Terra

Un elementale della terra avanza a passo lento, come una collina semovente, dotata di braccia di pietra taglienti grandi quanto randelli che ciondolano goffamente ai suoi fianchi. Ha una testa e un corpo fatti di terra e pietra, da cui spuntano qua e là frammenti di metallo, gemme e minerali luccicanti.

Gli elementali della terra scivolano attraverso la roccia e la terra come se fossero liquidi. Le creature che si muovono a terra hanno molto da temere da un elementale della terra, dal momento che esso può percepire la precisa ubicazione di qualsiasi nemico che poggi su terreno solido nelle sue vicinanze.

Elementale del Fuoco

Elementale Grande, neutrale

Classe Armatura 13
Punti Ferita 102 (12d10 + 36)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1.800 PE)

Forma di Fuoco. L'elementale può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Una creatura che tocca l'elementale o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non usa un'azione per estinguere le fiamme, la creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno.

Illuminazione. L'elementale proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per 9 metri aggiuntivi.

Suscettibilità all'Acqua. Per ogni 1,5 metri di cui l'elementale si muove nell'acqua o per ogni 4 litri d'acqua versatigli addosso, esso subisce 1 danno da freddo.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con il tocco.

Tocco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché qualcuno non usa un'azione per estinguere le fiamme, il bersaglio subisce 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno.

Elementale dell'Acqua

Elementale Grande, neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m, nuotare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Resistenze ai Danni acido; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan
Sfida 5 (1.800 PE)

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Congelamento. Se l'elementale subisce danni da freddo, si congela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino alla fine del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4–6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se la creatura è di taglia Grande o inferiore, è anche afferrata (CD 14 per sfuggire). Finché l'elementale afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e non può respirare, a meno che non possa respirare in acqua. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Grande o un massimo di due creature Medie o di taglia inferiore contemporaneamente tramite questa capacità. All'inizio di ogni turno dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dall'elementale può tirare fuori da esso una creatura o un oggetto effettuando con successo una prova di Forza con CD 14.

Elementale dell'Aria

Elementale Grande, neutrale

Classe Armatura 15
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Velocità 0 m, volare 27 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Resistenze ai Danni fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Auran
Sfida 5 (1.800 PE)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Vortice (Ricarica 4–6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 13; se lo fallisce, subisce 15 (3d8 + 2) danni contundenti, viene scagliata 6 metri più lontano dall'elementale in una direzione casuale e cade a terra prona. Se un bersaglio scagliato colpisce un oggetto, come per esempio un muro o una porta, quel bersaglio subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato scagliato. Se il bersaglio viene scagliato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subirà gli stessi danni e cadrà a terra prona.

Se supera il tiro salvezza, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti, non viene scagliato via e non cade a terra prono.

Elementale della Terra

Elementale Grande, neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (12d10 + 60)
Velocità 9 m, scavare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	8 (–1)	20 (+5)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Vulnerabilità ai Danni tuono
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi
Sensi Percezione passiva 10, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Terran
Sfida 5 (1.800 PE)

Scivolare nella Terra. L'elementale può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale attraverso cui si muove.

Mostro da Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Elfo Drow

Decine di migliaia di anni fa, il popolo elfico si scisse: gli elfi di indole benevola scesero in guerra contro gli elfi più egoisti e crudeli. Quella guerra fratricida tra elfi si concluse quando gli elfi buoni esiliarono i loro simili maligni nelle profondità della terra. Gli elfi oscuri, ora chiamati drow, trovarono rifugio nelle viscere delle terra, tra i cunicoli contorti e le spoglie distese sotterranee, e trovarono anche una guida nell'unica divinità elfica che non aveva voltato loro le spalle. Su suo ordine, gli elfi oscuri fondarono un impero sotterraneo.

Figli di Lolth. I drow venerano Lolth, una divinità che risiede nell'Abisso. Nota come la Regina Ragno o la Regina Demoniaca dei Ragni, è la figura attorno a cui ruota l'intera civiltà sotterranea degli elfi oscuri. Qualunque cosa Lolth ordini, i drow obbediscono.

I drow sono la razza più perversa degli elfi e raramente si spingono nel mondo di superficie. Anche se tramano per distruggere gli elfi che li hanno esiliati, non si considerano più degli esuli. Sono i dominatori predestinati dell'oscurità e quando Lolth darà l'ordine di emergere e di distruggere i loro simili di superficie, i drow risponderanno alla chiamata.

Creature dell'Oscurità. I drow sono vissuti sottoterra così tanto a lungo da essersi evoluti in risposta all'ambiente circostante e ora sono in grado di vedere al buio. Tuttavia, non sopportano più la luce del sole. Quando nell'Underdark gli schiavi iniziano a scarseggiare, i drow inviano le loro bande di razziatori in superficie a catturare gli umanoidi con il favore delle tenebre, per poi trascinarli nelle loro città, dove saranno torturati fino alla sottomissione. Fatta eccezione per queste occasionali incursioni, i drow restano volentieri nel loro reame sotterraneo, dove si sentono al sicuro e hanno il controllo di ogni cosa.

Città dell'Underdark. Gli elfi oscuri erigono fantastiche città all'interno delle caverne più vaste, dove il cibo e l'acqua sono abbondanti. La loro capacità di scolpire la pietra rivaleggia con quella dei migliori artigiani nanici, ma le loro strutture mantengono un'estetica decisamente elfica. Nonostante il loro aspetto delicato, gli insediamenti drow sono strutturalmente solidi e straordinariamente resistenti. Ai drow piace scavare enormi stalattiti e stalagmiti per popolare gigantesche guglie che salgono dal pavimento al soffitto di una caverna.

Una città drow è una vasta metropoli cinta da alte mura. I visitatori delle altre razze devono sbrigare i loro affari fuori dalle mura e sotto un attento scrutinio. I drow allevano numerosi ragni giganti da usare per proteggere le città dalle intrusioni e spesso avvolgono le loro città in imponenti e magnifici strati di ragnatele, creando un velo trasparente in

Variante: Armi e Armature Magiche dei Drow

I drow spesso indossano armature magiche e portano armi magiche che perdono il loro bonus di potenziamento permanentemente se restano esposte alla luce del sole per 1 ora o più.

Un **drow** che indossa un *giaco di maglia +1* e porta una *spada corta +1* ha CA 19 e un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con gli attacchi della spada corta.

Un **drow combattente scelto** che indossa un'*armatura di cuoio borchiato +2* e porta una *spada corta +2* ha CA 20 e un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni con gli attacchi della spada corta.

Una **drow sacerdotessa di Lolth** che indossa una *corazza di scaglie +3* ha CA 19.

grado di bloccare quei nemici volanti che potrebbero tentare di superare le mura in volo.

Magia Drow. Così come i drow si sono adattati a vivere sottoterra, anche la loro magia è mutata di conseguenza. Oltre a usare la magia per scavare le loro città nella pietra, i drow potenziano le loro armi, creano nuovi e pericolosi oggetti magici ed evocano i demoni dall'Abisso. Gli incantatori drow sono estremamente arroganti e non esitano a usare la magia nei modi più abominevoli.

Armi e Armature. I drow fabbricano armi fatte di adamantio, un metallo scuro dalla resistenza soprannaturale. Gli artigiani drow adornano le loro armi e armature con filigrana a forma di ragnatela e simboli di ragni, e i maghi spesso infondono la magia in oggetti di ogni genere per potenziare la loro efficacia. Tuttavia, tale magia svanisce se esposta alla luce del sole, quindi è raro che le armi e le armature magiche dei drow conservino i bonus di potenziamento e le proprietà magiche quando vengono portate in superficie.

Politica Spietata. La politica dei drow è spietata e fitta di intrighi. Quando alcuni drow collaborano tra loro, solitamente lo fanno per distruggere un nemico comune e garantire la propria sopravvivenza, ma tali alleanze sono fugaci e dense di rischi.

La società dei drow è suddivisa in casati nobiliari, ognuno retto da una matrona che cerca di innalzare il potere e il prestigio del proprio casato al di sopra di tutti gli altri. I parenti di sangue occupano i posti di alto rango del casato, mentre i ranghi intermedi sono composti dai drow delle famiglie più deboli che hanno giurato fedeltà a un casato maggiore. Precariamente aggrappati agli ultimi ranghi della scala sociale di un casato stanno gli schiavi del casato, composti dai drow di natali plebei e da qualche raro prigioniero appartenente a un'altra razza.

Predominio Matriarcale. È Lolth, attraverso le sue fedeli sacerdotesse, a dettare le regole della società dei drow, assicurandosi che i suoi ordini e le sue trame vengano messi in atto a dovere. Dal momento che Lolth tende a manifestarsi sul Piano Materiale e a punire personalmente coloro che le disobbediscono, i drow hanno imparato a obbedire alla lettera ai suoi dettami e a fare tutto ciò che le sue sacerdotesse esigono.

Nella società drow, i maschi sono sottomessi alle femmine. Un maschio drow può guidare una pattuglia nell'Underdark o una banda di razziatori in superficie, ma risponde del suo operato a una femmina drow, che si tratti della matrona del suo casato o di una sua sottoposta scelta appositamente. Sebbene i maschi drow possano svolgere pressoché qualsiasi funzione nella società dei drow, non possono diventare sacerdoti e non possono governare un casato.

Predilezione per i Veleni. I veleni di ogni genere, sia quelli distillati dal veleno di ragno, sia quelli ricavati dalla flora dell'Underdark, circolano in abbondanza presso i drow e svolgono un ruolo importante nella loro cultura e nella loro politica. I maghi drow possono comporre una viscida tossina che rende i nemici privi di sensi e i combattenti drow rivestono spesso le lame e i quadrelli delle balestre con questo veleno, pregustando gli interrogatori e le torture che seguiranno il combattimento.

Drow Combattente Scelto

I combattenti scelti dei drow difendono i loro casati e i loro superiori da tutti i nemici, sebbene siano specializzati nel combattere contro i nani, gli gnomi e gli elfi (inclusi gli altri drow). Spesso lanciano razzie contro gli insediamenti di superficie sfruttando la copertura della notte, per tornare nell'Underdark portandosi dietro prigionieri e bottini prima che sorga il sole.

I combattenti scelti possono essere sia maschi che femmine.

Drow Mago

I maschi drow privilegiati che non hanno la forza fisica e la robustezza necessarie per addestrarsi come combattenti non hanno altra scelta che dedicarsi allo studio della magia. Per loro è una semplice questione di sopravvivenza. Anche le femmine drow che dimostrano una dote innata per le arti arcane possono diventare maghe drow, ma sono molto più rare.

Drow Sacerdotessa di Lolth

Le femmine drow legate a una stirpe nobiliare vengono modellate e addestrate fin dalla nascita a diventare sacerdotesse di Lolth. La Regina Ragno non consente ai maschi drow di rivestire questo ruolo.

Queste sacerdotesse fanno rispettare la volontà della Regina Ragno e di conseguenza esercitano un terribile potere e una grande influenza sulla società dei drow. Le madri matrone che regnano sui casati dei drow sono le più potenti sacerdotesse di Lolth, ma devono costantemente bilanciare la loro fedeltà alla Regina Ragno con la dedizione alle loro famiglie.

"Quanta depravazione. Quanta terrificante crudeltà. Sono il veleno infame che contamina tutta la razza elfica."
—Nelar Autumnwell, elfo chierico di Corellon Larethian

Drow

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Retaggio Fatato. Il drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del drow è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Il drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *luminescenza, oscurità*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra a Mano. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi finché è avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarlo scuotendolo.

Drow Combattente Scelto

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura di cuoio borchiato, scudo)
Punti Ferita 71 (11d8 + 22)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +7, Cos +5, Sag +4
Abilità Furtività +10, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 5 (1.800 PE)

Retaggio Fatato. Il drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del drow è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Il drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *levitazione* (solo se stesso), *luminescenza, oscurità*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il drow effettua due attacchi con la spada corta.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Balestra a Mano. *Attacco con Arma a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi finché è avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarlo scuotendolo.

Reazioni

Parata. Il drow aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il drow deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Drow Mago

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (15 con *armatura magica*)
Punti Ferita 45 (10d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Abilità Arcano +6, Furtività +5, Inganno +5, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 7 (2.900 PE)

Retaggio Fatato. Il drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del drow è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Il drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *levitazione* (solo se stesso), *luminescenza*, *oscurità*

Incantesimi. Il drow è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore*, *mano magica*, *raggio di gelo*, *spruzzo velenoso*
1° livello (4 slot): *armatura magica*, *dardo incantato*, *dardo stregato*, *scudo*
2° livello (3 slot): *alterare se stesso*, *passo velato*, *ragnatela*
3° livello (3 slot): *fulmine*, *volare*
4° livello (3 slot): *invisibilità superiore*, *tentacoli neri di Evard*
5° livello (2 slot): *nube mortale*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Bastone. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d6 – 1) danni contundenti, o 3 (1d8 – 1) danni contundenti se usato a due mani, più 3 (1d6) danni da veleno.

Evoca Demone (1/Giorno). Il drow evoca magicamente un quasit o tenta di evocare un demone d'ombra con una probabilità di successo del 50 per cento. Il demone evocato compare in uno spazio libero entro 18 metri dal suo evocatore, agisce come alleato del suo evocatore e non può evocare altri demoni. Permane per 10 minuti, finché lui o il suo evocatore non muore o finché il suo evocatore non lo congeda usando un'azione.

Drow Sacerdotessa di Lolth

Umanoide Medio (elfo), neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (corazza di scaglie)
Punti Ferita 71 (13d8 + 13)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +6, Car +7
Abilità Furtività +5, Intuizione +6, Percezione +6, Religione +4
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 8 (3.900 PE)

Retaggio Fatato. La drow dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato e non può essere addormentata tramite la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della drow è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). La drow può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *levitazione* (solo se stesso), *luminescenza*, *oscurità*

Incantesimi. La drow è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida*, *resistenza*, *salvare i morenti*, *spruzzo velenoso*, *taumaturgia*
1° livello (4 slot): *amicizia con gli animali*, *cura ferite*, *individuazione delle malattie e dei veleni*, *raggio di infermità*
2° livello (3 slot): *protezione dai veleni*, *ragnatela*, *ristorare inferiore*
3° livello (3 slot): *dissolvi magie*, *evoca animali* (2 ragni giganti)
4° livello (3 slot): *divinazione*, *libertà di movimento*
5° livello (2 slot): *cura ferite di massa*, *piaga degli insetti*

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposta alla luce del sole, la drow subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. La drow effettua due attacchi con il flagello.

Flagello. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno.

Evoca Demone (1/Giorno). La drow tenta di evocare magicamente una yochlol con una probabilità di successo del 30 per cento. Se il tentativo fallisce, la drow subisce 5 (1d10) danni psichici. Altrimenti, il demone evocato compare in uno spazio libero entro 18 metri dalla sua evocatrice, agisce come alleato della sua evocatrice e non può evocare altri demoni. Permane per 10 minuti, finché lui o la sua evocatrice non muore o finché la sua evocatrice non lo congeda usando un'azione.

Empireo

Gli empirei sono i discendenti celestiali delle divinità dei Piani Superiori. Sono creature splendide, statuarie e imponenti.

Emozioni Manifeste. Un empireo può essere soggetto a scatti di collera e a momenti di serenità simili a quelli di un dio e il suo umore può influenzare l'ambiente circostante. Quando un empireo è infelice, le nuvole potrebbero piangere lacrime d'acqua salata, i fiori selvatici nei prati circostanti potrebbero appassire, nei laghi o nei fiumi potrebbero salire a galla interi banchi di pesci morti o gli alberi di una foresta vicina potrebbe perdere improvvisamente le foglie. Quando un empireo esulta, la luce del sole risplende ovunque, animaletti di ogni genere fanno capriole al suo passaggio e nel cielo echeggia il canto melodioso degli uccelli.

Empirei Malvagi. Alcuni empirei si sono volti al male dopo essersi spinti sui Piani Inferiori ed essersi lasciati corrompere oppure a seguito della maledizione di un dio malvagio. Un empireo malvagio non può sopravvivere a lungo sui Piani Superiori e di solito si ritira sul Piano Materiale, dove può governare su un regno mortale con feroce tirannia.

Titani Immortali. Gli empirei non invecchiano ma possono essere uccisi. Dal momento che pochi empirei riescono a concepire la propria dipartita, combattono senza alcun timore quando scendono in battaglia, rifiutandosi di credere che la fine sia vicina anche quando si trovano sulla soglia della morte. Quando un empireo muore, il suo spirito fa ritorno al piano natio, dove uno dei suoi genitori lo resuscita, a meno che non esista un buon motivo per non farlo.

Empireo

Celestiale Enorme (titano), caotico buono (75%) o neutrale malvagio (25%)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 313 (19d12 + 190)
Velocità 15 m, nuotare 15 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Tiri Salvezza For +17, Int +12, Sag+13, Car +15
Abilità Intuizione +13, Persuasione +15
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 16, vista pura 36 m
Linguaggi tutti
Sfida 23 (50.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'empireo è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 23, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'empireo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *camminare sull'acqua, passare senza tracce, respirare sott'acqua, ristorare superiore*
1/giorno ciascuno: *comunione, dissolvi il bene e il male, spostamento planare* (solo se stesso), *tempesta di fuoco, terremoto*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se l'empireo fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. L'empireo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'empireo sono magici.

Azioni

Maglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 31 (6d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è stordito fino alla fine del turno successivo dell'empireo.

Dardo. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +15 al tiro per colpire, gittata 180 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (7d6) danni di uno dei tipi seguenti (a scelta dell'empireo): acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, radioso o tuono.

Azioni Leggendarie

L'empireo può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. L'empireo recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. L'empireo effettua un attacco.
Rafforzare. L'empireo rafforza tutte le creature non ostili entro 36 metri da sé fino alla fine del proprio turno successivo. Le creature rafforzate non possono essere affascinate o spaventate e ottengono vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo dell'empireo.
Colpo Tremante (Costa 2 Azioni). L'empireo colpisce il terreno con il maglio, scatenando una scossa tellurica. Tutte le altre creature sul terreno entro 18 metri dall'empireo devono superare un tiro salvezza su Forza con CD 25, altrimenti cadono a terra prone.

Ettercap

Gli ettercap sono ragni umanoidi che fanno la tana nelle foreste più remote e sfamano, allevano e sorvegliano i ragni proprio come fa un pastore con un branco di pecore.

Un ettercap genera dalle ghiandole addominali dei sottili filamenti di seta che scaglia contro le sue vittime per avvilupparle, intrappolarle o strangolarle. Può usare queste ragnatele anche per allestire reti ed elaborati calappi con cui spesso decora la sua tana.

Uccisori Silenziosi. Quando i viaggiatori e gli esploratori si avventurano nel territorio di un ettercap, esso dà loro la caccia. Alcuni vanno incontro a una terribile fine cadendo ciecamente nelle trappole o nelle ragnatele predisposte dall'ettercap all'interno della foresta. Altri vengono strangolati dall'ettercap che usa la sua ragnatela come una garrota o avvelenati dal suo morso.

Profanatori Silvani. Anche se si annidano nelle terre selvagge, gli ettercap non hanno alcun desiderio di vivere in armonia con la natura. Una foresta infestata di ettercap si trasforma rapidamente in un luogo tetro, soffocato dalle ragnatele e infestato da ragni giganti, insetti giganti e altri sinistri predatori. Le creature che si addentrano in uno di questi boschi si smarriscono ben presto in un labirinto di ragnatele da cui pendono le ossa e i tesori perduti delle vittime degli ettercap.

Nemici dei Folletti. Gli ettercap sono nemici naturali delle creature fatate. Queste orrende creature dispongono calappi con cui catturare spiritelli e pixie, che poi divorano con gusto, o avviluppano di ragnatele l'albero di una driade nel vano tentativo di intrappolarla. Quei folletti che normalmente si comportano timidamente potrebbero a volte spingersi a contattare degli stranieri e a chiedere il loro aiuto per affrontare un'infestazione di ettercap, non avendo ciò che serve per togliere di mezzo personalmente quelle maligne creature.

Variante: Garrota di Ragnatela

Ad alcuni ettercap piace strangolare le prede usando garrote fatte di ragnatela. Un ettercap armato in questo modo ottiene l'opzione di azione seguente, che usa al posto degli artigli.

Garrota di Ragnatela. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Piccola o Media contro cui l'ettercap dispone di vantaggio al tiro per colpire. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché l'ettercap afferra il bersaglio, quest'ultimo non può respirare e l'ettercap dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso.

Ettercap

Mostruosità Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 44 (8d8 + 8)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Movimenti del Ragno. L'ettercap può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, l'ettercap conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. L'ettecap ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Multiattacco. L'ettercap effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Ragnatela (Ricarica 5–6). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. *Colpito:* La creatura è trattenuta dalle ragnatele. Con un'azione, la creatura trattenuta può effettuare una prova di Forza con CD 11, sfuggendo alle ragnatele in caso di successo. L'effetto termina anche se le ragnatele sono distrutte. Le ragnatele hanno ha CA 10, 5 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco e immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno.

Ettin

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	8 (–1)	17 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Gigante, Orchesco
Sfida 4 (1.100 PE)

Due Teste. L'ettin dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Sempre Sveglio. Quando una delle due teste dell'ettin dorme, l'altra testa è sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'ettin effettua due attacchi: uno con l'ascia da battaglia e uno con la morning star.

Ascia da Battaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Morning Star. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Ettin

Un ettin è un orribile gigante a due teste dalle rozze fattezze simili a quelle di un orco. Non si lava mai finché può farne a meno e la pelle dura è solitamente ricoperta da uno spesso strato di fango e di lerciume sotto le fetide vesti di pelle che indossa. I lunghi capelli ispidi scendono disordinatamente su ogni faccia e le bocche irte di denti storti e di zanne esalano un alito nauseante.

Doppia Personalità. Le due teste di un ettin appartengono a due individui diversi intrappolati nello stesso corpo brutale. Ogni testa ha una mente, una personalità e un nome a parte ed è caratterizzata da preferenze e manie diverse. Le due menti, vincolate l'una all'altra fin dalla nascita, godono di ben pochi momenti di riservatezza o solitudine. Questa costante familiarità genera disprezzo, quindi un ettin finisce per litigare e maltrattare se stesso in continuazione: ognuna delle due teste si offende in continuazione di fronte alle presunte offese dell'altra.

Quando le altre creature si rivolgono a un ettin, uniscono i suoi due nomi per formare un singolo nome composito che sia applicabile alla creatura nella sua interezza. Se le due teste di un ettin si chiamano Hargle e Vargle, le altre creature chiameranno l'ettin Harglevargle.

Vite Solitarie. Per quanto un ettin possa litigare con se stesso, la sua tolleranza nei confronti degli altri ettin è perfino inferiore: una conversazione tra due ettin sfocia quasi sempre in una gara di urla tra una folla di quattro teste belligeranti. Di conseguenza, la maggior parte degli ettin conduce una vita solitaria e tollera la compagnia dei suoi simili solo allo scopo di riprodursi.

Le due teste di un ettin appartengono sempre allo stesso sesso, in concordanza con il suo corpo. Le femmine sono il sesso dominante presso gli ettin e sono loro a prendere l'iniziativa nei rituali di accoppiamento. Dopo avere trovato una tana adeguata, una femmina dà la caccia a un maschio e lo conquista. Il maschio si prende cura di lei e la sfama nel corso della gravidanza, che dura sei mesi. Quando la femmina partorisce, il maschio viene sollevato dalla sua servitù. Quando il bambino è abbastanza cresciuto da andare a caccia da solo, la madre lo allontana e poi abbandona a sua volta la tana.

Due Teste Sono Meglio di Una. Quando si concentra su un obiettivo vantaggioso per entrambe le teste o deve far fronte a una minaccia comune, un ettin può mettere da parte le sue personalità conflittuali e dedicarsi efficacemente a un compito. Un ettin combatte con un'arma in ogni mano, sferrando attacchi gemelli comandati dalla rispettiva testa. Quando un ettin dorme, una delle teste rimane sempre sveglia, godendosi gli unici momenti di riservatezza e tenendo due occhi bene aperti per avvistare ogni creatura che possa disturbare la sua preziosa solitudine.

Legami Orcheschi. Negli antichi dialetti del Comune, la parola "ettin" può essere tradotta come "gigante brutto". Stando alle leggende, alcuni orchi un tempo si sarebbero imbattuti in un tempio di Demogorgon e la magia di quel luogo li avrebbe trasformati in gigantesche parodie del Principe dei Demoni bicefalo. Spinte sull'orlo della follia, quelle creature fuggirono nei boschi e divennero i primi ettin.

A prescindere dalla verità sulle loro origini, gli ettin sono considerati dei lontani cugini dagli orchi e le tribù orchesche spesso attirano alcuni ettin per usarli come guardie, esploratori e razziatori. Un ettin non dimostra troppa obbedienza ai suoi addestratori orcheschi, ma può essere convinto a collaborare con la promessa di cibo e bottini.

Fantasma

Un fantasma è l'anima di una creatura che un tempo era viva, condannata a infestare un luogo, una creatura o un oggetto specifico che per lei aveva un significato particolare in vita.

Affari in Sospeso. Un fantasma desidera con tutte le forze portare a termine un'impresa di qualche tipo che è rimasta incompleta quando era vivo. Potrebbe cercare di vendicare la sua morte, di rispettare un giuramento o di riferire un messaggio a una persona a lui cara. Un fantasma potrebbe perfino non rendersi conto di essere morto e continuare a sbrigare le mansioni della vita di tutti i giorni. Altri fantasmi sono animati dalla malvagità o dal rancore, come nel caso di un fantasma che non troverà riposo finché tutti i membri di una certa famiglia o organizzazione non saranno morti.

Il modo più sicuro per scacciare un fantasma da un'area è quello di portare a termine i suoi affari in sospeso. Un fantasma può essere distrutto più facilmente se si invoca una debolezza collegata alla sua vita passata. Il fantasma di una persona torturata a morte potrebbe essere ucciso di nuovo usando quegli stessi strumenti di tortura. Il fantasma di un giardiniere potrebbe diventare più vulnerabile se esposto a un'intensa fragranza floreale.

Manifestazioni Spettrali. I luoghi caratterizzati dall'infestazione di un fantasma emanano sensazioni di profonda tristezza, solitudine e desideri inappagati. Strani rumori o silenzi innaturali creano un'atmosfera inquietante. In una stanza dove arde un enorme fuoco si formano degli inspiegabili punti gelidi. Un fetore soffocante potrebbe insinuarsi in un'area, alcuni oggetti inanimati potrebbero muoversi di loro spontanea volontà e i cadaveri potrebbero uscire dalle loro tombe. Il fantasma non ha alcun controllo su queste manifestazioni: accadono spontaneamente.

Natura dei Non Morti. Un fantasma non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Fantasma

Non morto Medio, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 45 (10d8)
Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistenze ai Danni acido, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 4 (1.100 PE)

Vista Eterea. Il fantasma può vedere per 18 metri sul Piano Etereo quando si trova sul Piano Materiale e viceversa.

Movimento Incorporeo. Il fantasma può muoversi attraverso altri oggetti o creature come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Azioni

Tocco Avvizzente. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (4d6 + 3) danni necrotici.

Forma Eterea. Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale o viceversa. È visibile sul Piano Materiale finché si trova sul Confine Etereo e viceversa, ma non può influenzare o essere influenzato da nulla sull'altro piano.

Volto Terrificante. Ogni creatura che non sia un non morto, situata entro 18 metri dal fantasma e che sia in grado di vederlo, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, il bersaglio invecchia anche di 1d4 x 10 anni. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, per lui termina la condizione di spaventato. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune al Volto Terrificante di questo fantasma per le 24 ore successive. L'effetto di invecchiamento può essere invertito con un incantesimo *ristorare superiore*, ma soltanto entro 24 ore dal momento in cui è stato subito.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide situato entro 1,5 metri dal fantasma e che quest'ultimo sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13, altrimenti è posseduto dal fantasma; poi il fantasma scompare e il bersaglio è incapacitato e perde il controllo del suo corpo. Ora il fantasma controlla il corpo del bersaglio, ma senza privarlo della sua consapevolezza. Il fantasma non può essere bersagliato da alcun attacco, incantesimo o altro effetto, ad eccezione di quelli che scacciano i non morti, e conserva allineamento., Intelligenza, Saggezza, Carisma e immunità alle condizioni di affascinato e spaventato. Sotto ogni altro aspetto usa le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede alle conoscenze, ai privilegi di classe o alle competenze del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo non scende a 0 punti ferita, il fantasma non la termina usando un'azione bonus o il fantasma non è scacciato o obbligato ad abbandonare il corpo da un effetto come l'incantesimo *dissolvi il bene e il male*. Quando la possessione termina, il fantasma ricompare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal corpo. Il bersaglio è immune alla Possessione di questo fantasma per 24 ore dopo avere superato il tiro salvezza o dopo che la possessione è terminata.

"Prima di bere da una fontana o da una pozza, buttaci dentro una moneta di rame. È un piccolo prezzo da pagare per avere salva la vita."
—2a regola di sopravvivenza nei dungeon di X il Mistico

Fatale dell'Acqua

Un fatale dell'acqua è un guardiano elementale vincolato a uno specifico luogo pieno d'acqua, come una pozza o una fontana. Finché è immerso nell'acqua è invisibile, ma la sua forma serpentina diventa evidente quando la creatura emerge per attaccare, usando le sue spire per stritolare ogni creatura diversa dal suo evocatore e dichiarata dal suo evocatore come intrusa. Quando viene ucciso, un fatale dell'acqua diventa una pozza inanimata d'acqua.

Fatali Buoni e Malvagi. Come la maggior parte degli elementali, un fatale dell'acqua ignora i concetti di bene e male. Tuttavia, un fatale dell'acqua vincolato a una fonte d'acqua sacra o profanata si adatta gradualmente alla natura di quel luogo, diventando neutrale buono o neutrale malvagio.

Un fatale dell'acqua neutrale buono cerca di spaventare gli intrusi anziché ucciderli, mentre uno neutrale malvagio uccide le sue vittime per puro piacere e potrebbe rivoltarsi contro il suo evocatore. Un fatale dell'acqua perde il suo allineamento malvagio se le sue acque vengono purificate con un incantesimo *purificare cibo e bevande*.

Natura degli Elementali. Un fatale dell'acqua non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Fatale dell'Acqua

Elementale Grande, neutrale

Classe Armatura 13
Punti Ferita 58 (9d10 + 9)
Velocità 0 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Resistenze ai Danni fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 9 m
Linguaggi capisce l'Aquan ma non lo parla
Sfida 3 (700 PE)

Invisibile in Acqua. Il fatale dell'acqua è invisibile quando è completamente immerso nell'acqua.

Vincolato all'Acqua. Il fatale dell'acqua muore se esce dall'acqua a cui è stato vincolato o se quell'acqua è distrutta.

Azioni

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 13 (3d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) e viene tirato di 1,5 metri verso il fatale dell'acqua. Finché il fatale dell'acqua afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto, il fatale tenta di annegarlo e non può stritolare un altro bersaglio.

Fauce Gorgogliante

Tra tutti gli orrori creati dalle stregonerie proibite, le fauci gorgoglianti sono alcuni tra i più perversi e depravati. Questa creatura è composta dagli occhi, dalle bocche e dalla materia liquefatta delle sue vittime precedenti. Spinte alla follia dalla distruzione dei loro corpi e dall'assorbimento nelle fauci, quelle vittime gorgogliano costantemente, bisbigliando follie incoerenti e sono costrette ad assimilare ogni cosa che si pone sul loro cammino.

Forma Ameboide. Il corpo delle fauci gorgoglianti è una massa amorfa di bocche e di occhi che si sposta strisciando sul terreno, ancorandosi al suolo con varie bocche e trascinando dietro di sé tutto il resto. Anche se si muove lentamente, è in grado di nuotare nell'acqua, nel fango e nelle sabbie mobili senza difficoltà.

Fauci della Follia. Quando le fauci gorgoglianti percepiscono la preda, le bocche iniziano a mormorare e farfugliare, ognuna con una voce diversa: profonda o stridula, gemente o ululante, urlando di agonia o di estasi. Questo gorgogliare cacofonico sovrasta i sensi di tutte le creature che lo sentono, costringendo buona parte di esse a fuggire in preda al terrore. Altre sono sopraffatte dalla follia o rimangono paralizzate a guardare la creatura orrenda che striscia verso di loro per divorarle.

Onnivore. Le fauci gorgoglianti, spinte a divorare qualsiasi creatura giunga alla loro portata, si riversano direttamente sulle vittime paralizzate dal loro folle borbottio e le mille voci si azzittiscono temporaneamente quando le bocche masticano e inghiottono la carne viva delle prede. Il mostro è inoltre in grado di liquefare la pietra con qui entra in contatto, ostacolando le creature che riescono a resistere al suo gorgogliare e tentano di fuggire.

Le fauci gorgoglianti non lasciano nulla della preda dietro di loro. Tuttavia, quando l'ultimo rimasuglio del corpo di una vittima viene consumato, i suoi occhi e la sua bocca affiorano in superficie, pronti a unirsi al tormentato coro gorgogliante che accoglierà il prossimo pasto del mostro.

Fauce Gorgogliante

Aberrazione Media, neutrale

Classe Armatura 9
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Velocità 3 m, nuotare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Immunità alle Condizioni prono
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Terreno Aberrante. Il terreno entro un raggio di 3 metri dalla fauce gorgogliante diventa molle ed è considerato terreno difficile. Ogni creatura che inizia il proprio turno in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10, altrimenti la sua velocità si riduce a 0 fino all'inizio del suo turno successivo.

Gorgogliare. La fauce gorgoglia in modo incoerente fintanto che vede una qualsiasi creatura e non è incapacitata. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 6 metri dalla fauce e può sentirla gorgogliare deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del proprio turno successivo e tira un d8 per determinare cosa fa durante il proprio turno. Con un risultato da 1 a 4, la creatura non fa nulla. Con un risultato di 5 o 6, la creatura non effettua alcuna azione, né azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione determinata a caso. Con un 7 o un 8, la creatura effettua un attacco in mischia contro una creatura determinata a caso entro portata oppure non fa nulla se non riesce a effettuare un attacco del genere.

Azioni

Multiattacco. La fauce gorgogliante effettua un attacco con il morso e, se possibile, usa lo Sputo Accecante.

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 17 (5d6) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è ucciso da questi danni, viene assorbito dalla fauce gorgogliante.

Sputo Accecante (Ricarica 5–6). La fauce gorgogliante sputa un globo chimico in un punto situato entro 4,5 metri da lui e che sia in grado di vedere. Il globo esplode in un lampo di luce accecante all'impatto. Ogni creatura entro 1,5 metri dal lampo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti è accecata fino alla fine del turno successivo della fauce gorgogliante.

Flumph

I misteriosi flumph fluttuano nell'Underdark, sospinti in aria dagli ugelli il cui rumore ha ispirato il loro nome. Un flumph risplende debolmente di una luce il cui colore riflette il suo umore. Un rosa tenue indica che il flumph è divertito, un blu scuro significa tristezza, il verde rappresenta la curiosità e il cremisi la collera.

Saggi e Intelligenti. I flumph comunicano telepaticamente. Anche se assomigliano a delle meduse, i flumph sono esseri senzienti di grande intelligenza e saggezza, dotati di evolute conoscenze di religione, filosofia, matematica e innumerevoli altri argomenti.

I flumph sono sensibili agli stati emotivi delle altre creature. Se i pensieri di una creatura suggeriscono bontà, un flumph cerca di avvicinarsi a quella creatura. Di fronte a una creatura che emana malvagità, un flumph fugge.

Parassiti Psionici. I flumph si nutrono risucchiando energia mentale dalle creature psioniche, quindi si annidano nei pressi delle comunità di mind flayer, aboleth, githyanki e githzerai. In quanto parassiti passivi, assimilano solo l'energia mentale di cui hanno bisogno e la maggior parte delle creature non prova né disagio, né debolezza per questa forma di nutrimento.

L'assimilazione di energia psionica rivela i pensieri e le emozioni delle creature di cui si cibano i flumph. Poiché esistono innumerevoli creature malvagie, i flumph sono spesso soggetti a pensieri, emozioni e appetiti che contaminano la loro natura pura. Quando i flumph incontrano degli avventurieri di buon cuore, condividono volentieri i segreti oscuri che hanno appreso, nella speranza di sbarazzarsi delle loro malvagie fonti di energia, anche se questo significa che dovranno mettersi in cerca di nuove fonti di nutrimento.

Società dei Flumph. I flumph vivono in complessi gruppi organizzati chiamati chiostri, in cui ogni flumph ha un suo posto e un suo compito. I flumph di questi gruppi vivono in armonia e non hanno bisogno di un capo, dal momento che ognuno di loro offre il proprio contributo.

"Fidatevi di un flumph."
—la regola di sopravvivenza nei dungeon di X il Mistico

Flumph

Aberrazione Piccola, legale buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 1,5 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Arcano +4, Religione +4, Storia +4
Vulnerabilità ai Danni psichico
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Sottocomune ma non lo parla, telepatia 18 m
Sfida 1/8 (25 PE)

Telepatia Avanzata. Il flumph può percepire il contenuto di qualsiasi comunicazione telepatica usata entro 18 metri da lui e non può essere sorpreso dalle creature dotate di una qualsiasi forma di telepatia.

Difficoltà da Prono. Se il flumph è buttato a terra prono, si tira un dado. Con un risultato dispari, il flumph atterra a testa in giù ed è incapacitato. Alla fine di ogni suo turno, il flumph può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, se lo supera, si raddrizza e pone termine alla condizione di incapacitato.

Sudario Telepatico. Il flumph è immune a qualsiasi effetto che possa percepire le sue emozioni o leggere i suoi pensieri, nonché a tutti gli incantesimi di divinazione.

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 2 (1d4) danni da acido, mentre se lo supera, terminano i danni da acido ricorrenti. Anche un incantesimo *ristorare inferiore* lanciato sul bersaglio pone termine ai danni da acido ricorrenti.

Spruzzo Fetido (1/Giorno). Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri originato dal flumph deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti è rivestita da un liquido puzzolente. Una creatura rivestita dal liquido esala un orrendo fetore per 1d4 ore. La creatura rivestita è avvelenata fintanto che il fetore permane e le altre creature sono considerate avvelenate finché rimangono entro 1,5 metri dalla creatura rivestita. Una creatura può rimuovere il fetore da se stessa usando un riposo breve per farsi un bagno nell'acqua, nell'alcol o nell'aceto.

Fomorian

Gigante Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 149 (13d12 + 65)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	6 (–2)

Abilità Furtività +3, Percezione +8
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m
Linguaggi Gigante, Sottocomune
Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il fomorian attacca due volte con il randello pesante o effettua un attacco con il randello pesante e usa Malocchio una volta.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Malocchio. Il fomorian obbliga magicamente una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 14; se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Maledizione del Malocchio (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Con uno sguardo, il fomorian usa Malocchio, ma in caso di tiro salvezza fallito, la creatura è anche maledetta da varie deformità magiche. Finché è deforme, la creatura ha velocità dimezzata e subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri salvezza e agli attacchi basati su Forza o Destrezza.
La creatura trasformata può ripetere il tiro salvezza ogni volta che completa un riposo lungo e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Fomorian

I più orrendi e perversi di tutti i giganti sono gli empi fomorian, i cui corpi deformi rispecchiano la loro indole infame. In alcuni di essi i lineamenti facciali sono stati sparpagliati nei punti più impensati della testa informe e rigonfia. Altri sono dotati di arti di dimensioni e forme esageratamente asimmetriche o emettono terribili ululati ogni volta che traggono il fiato dalla bocca distorta. Tuttavia, è raro che il loro aspetto malforme susciti pietà, dal momento che i fomorian hanno attirato su se stessi questa rovina a seguito della malvagità che contamina i loro cuori e le loro menti.

Maledizione Fatata. Gli elfi ricordano un tempo in cui i fomorian erano una delle più magnifiche razze, dotate di una mente geniale e di una capacità magica ineguagliata, ma quella perfezione fisica non si estendeva ai loro cuori, consumati dalla bramosia di potere e di magia.

I fomorian ambivano a conquistare la Selva Fatata e ad assoggettare i suoi abitanti per rivendicare la loro magia. Quando gli altri folletti unirono le forze per difendere il loro reame, i fomorian li combatterono e subirono una tremenda maledizione.

I giganti caddero uno dopo l'altro mentre i loro corpi si deformavano per rispecchiare il male che si annidava nel loro cuore. Privati della grazia e di ogni potere magico, quegli orrori deformi fuggirono dalla luce del sole e si rintanarono nelle viscere della terra per fomentare il loro odio. Da allora maledicono la sorte e tramano vendetta contro i folletti che li sconfissero.

Giganti dell'Underdark. I fomorian si annidano nelle caverne dell'Underdark caratterizzate da una strana bellezza e si spingono raramente fino alla superficie. Le loro tane sono ricche di acqua, pesci e foreste di funghi, nonché di creature schiavizzate le cui fatiche mantengono i fomorian ben nutriti. Quando uno schiavo non è più in grado di lavorare, viene ucciso e divorato. La malvagità e la depravazione sono le colonne portanti della società dei fomorian, dove sono i giganti più forti e crudeli a comandare. I fomorian delimitano i loro territori con i cadaveri dei nemici, dipingono le pareti delle loro caverne col sangue o cuciono assieme arti e parti corporee per creare delle mostruose parodie delle creature che hanno ucciso.

Corpo Deforme, Mente Contorta. A causa delle deformità che lo affliggono, un fomorian non è in grado di scagliare rocce come i giganti suoi simili o di indossare qualsiasi abito al di là di qualche brandello di stoffa. Tuttavia, la grottesca posizione degli occhi, del naso e delle orecchie gli conferisce un'isolita percezione: coglierlo di sorpresa o tendergli un'imboscata è tutt'altro che facile.

L'avidità e il male dei fomorian furono la causa della generazione dei fomorian e continuano ancora a tormentarli. I fomorian stipulano alleanze con altre creature quando lo ritengono opportuno, ma sono di indole sleale e possono tradire i loro alleati per puro capriccio.

Maledizione del Malocchio. I fomorian possono trasmettere la loro maledizione ad altri usando un potere che chiamano malocchio, l'ultimo vestigio delle straordinarie capacità da incantatori che i giganti un tempo potevano vantare. Una creatura maledetta dal malocchio di un fomorian viene alterata e deformata magicamente, sperimentando fugacemente il dolore e la malizia che consumò quella razza maligna.

Fungo

L'Underdark, con i suoi cieli di pietre aguzze e la sua notte perpetua, ospita colture di funghi di ogni genere. I funghi, che fanno le veci dei vegetali in questo regno sotterraneo, sono essenziali per la sopravvivenza delle molte razze locali, fornendo nutrimento e riparo nelle spietate distese immerse nell'oscurità.

I funghi nascono dalla materia organica e scompongono quella materia stessa per nutrirsene, assimilando residui e cadaveri. Quando maturano, i funghi espellono spore che fluttuano sospinte dalla minima brezza e si posano per generare altri funghi.

Non avendo bisogno della luce del sole o del calore per crescere, i funghi prosperano in ogni angolo e crepaccio dell'Underdark. Trasformati dalla magia che permea quel reame sotterraneo, i funghi dell'Underdark spesso sviluppano dei potenti meccanismi di difesa o capacità di emulazione e di attacco. Gli esemplari più grossi possono diffondersi fino a creare vaste foreste sotterranee popolate da innumerevoli creature.

Boleto Stridente

Un boleto stridente è un fungo di taglia umana che emette un acuto stridio per scacciare le creature che lo disturbano. Le altre creature usano il fungo come allarme per segnalare l'arrivo di qualche preda e varie razze intelligenti dell'Underdark coltivano i boleti stridenti ai margini delle loro comunità per tenere lontani gli intrusi.

Fungo Viola

Questo fungo violaceo usa le propaggini simili a radici che crescono alla sua base per strisciare sul fondo delle caverne. Il fungo usa i quattro tentacoli che sporgono dalla massa centrale per sferzare le prede e il loro minimo tocco è in grado di fare marcire la carne. Qualsiasi creatura uccisa da un fungo viola si decompone rapidamente. Un nuovo fungo viola spunta dal cadavere ammuffito e cresce fino a raggiungere il pieno sviluppo in 2d6 giorni.

Spora Gassosa

Si crede che le prime spore gassose siano state generate da alcuni beholder defunti, i cui cadaveri ammuffiti finirono per nutrire dei funghi parassiti con la loro magia aberrante. Da allora le spore gassose si sono adattate e stabilizzate in una forma vegetale unica: crescono rapidamente e caparbiamente da qualsiasi cadavere, fino a formare una malevola parodia del più temuto abitante dell'Underdark.

Forma di Occhio Tiranno. Una spora gassosa è un fungo sferico simile a un pallone gonfiato e da una certa distanza può essere scambiato per un beholder, anche se la sua natura diventa gradualmente più evidente man mano che l'osservatore si avvicina. Il mostro è dotato di un "occhio" centrale cieco e di alcuni rizomi sporgenti che spuntano dalla superficie superiore, vagamente simili ai tentacoli oculari di un beholder.

Esplosione Mortale. Una spora gassosa è un guscio vuoto pieno di un gas più leggero dell'aria che le consente di fluttuare come farebbe un beholder. Se anche il più debole degli attacchi riesce a penetrare il guscio, la creatura esplode, diffondendo una nube di spore letali. Una creatura che inala le spore diventa il loro corpo ospite e solitamente muore nel giro di una giornata. Il suo cadavere diventa poi la coltura da cui nasceranno altre spore gassose.

I Ricordi dei Beholder. Una spora gassosa che nasce dal cadavere di un beholder spesso racchiude in sé i ricordi del suo procreatore defunto. Quando la spora gassosa esplode, le sue sporte mortali spargono quei ricordi tutt'intorno. Ogni creatura che inala quelle spore e sopravvive eredita uno o più dei ricordi frammentati del beholder e potrebbe ottenere informazioni utili sulla vecchia tana del beholder o su altri luoghi e creature interessanti nei paraggi.

Boleto Stridente

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 5
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 0 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi Percezione passiva 6, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Falso Aspetto. Finché il boleto stridente rimane immobile, non è distinguibile da un normale fungo.

Reazioni

Stridio. Quando una luce intensa o una creatura si trova entro 9 metri dal boleto stridente, esso emette uno stridio udibile nel raggio di 90 metri. Il boleto stridente continua a stridere finché la fonte del disturbo non si sposta fuori portata e per 1d4 turni successivi del boleto stridente.

Fungo Viola

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 5
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 1,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

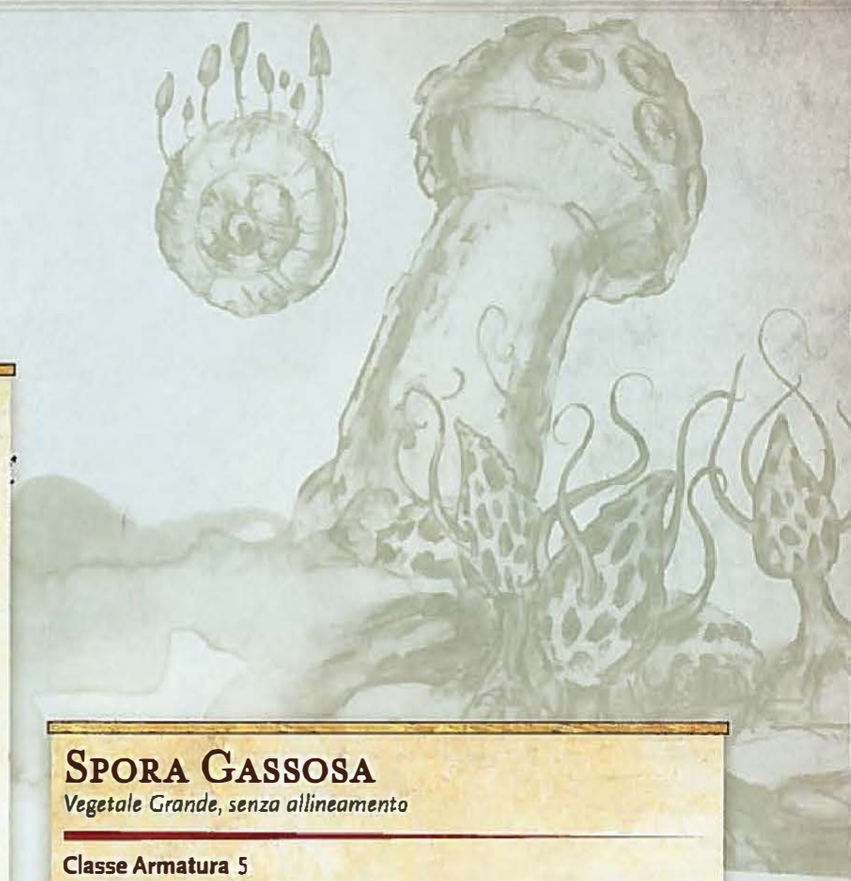
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi Percezione passiva 6, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Falso Aspetto. Finché il fungo viola rimane immobile, non è distinguibile da un normale fungo.

Azioni

Multiattacco. Il fungo effettua 1d4 attacchi con Tocco Marcescente.

Tocco Marcescente. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d8) danni necrotici.



Spora Gassosa

Vegetale Grande, senza allineamento

Classe Armatura 5
Punti Ferita 1 (1d10 – 4)
Velocità 0 m, volare 3 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)	1 (–5)	1 (–5)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, avvelenato, paralizzato, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 6, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Esplosione Mortale. La spora gassosa esplode quando scende a 0 punti ferita. Ogni creatura entro 6 metri da essa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno ed è infettata da una malattia. Le creature immuni alla condizione di avvelenato sono immuni a questa malattia.

Le spore invadono il sistema di una creatura infetta, uccidendola entro un numero di ore pari a 1d12 + il punteggio di Costituzione della creatura, a meno che la malattia non venga rimossa. Nella metà di quel tempo, la creatura diventa avvelenata per il resto della durata. Dopo che la creatura è morta, dal suo corpo spuntano 2d4 spore gassose Minuscole che crescono fino a raggiungere il pieno sviluppo in 7 giorni.

Somiglianza Inquietante. La spora gassosa assomiglia a un beholder. Una creatura in grado di vedere la spora gassosa può discernere la sua vera natura effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15.

Azioni

Tocco. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno da veleno e la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è infettata dalla malattia descritta nel tratto Esplosione Mortale.

Fuoco Fatuo

Non morto Minuscolo, caotico malvagio

Classe Armatura 19
Punti Ferita 22 (9d4)
Velocità 0 m, volare 15 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunità ai Danni fulmine, veleno
Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, necrotico, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 2 (450 PE)

Assorbire Vita. Con un'azione bonus, il fuoco fatuo può bersagliare una creatura situata entro 1,5 da lui e che esso sia in grado di vedere, che abbia 0 punti ferita e sia ancora viva. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 contro questa magia, altrimenti muore. Se il bersaglio muore, il fuoco fatuo recupera 10 (3d6) punti ferita.

Effimero. Il fuoco fatuo non può indossare o trasportare niente.

Movimento Incorporeo. Il fuoco fatuo può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Illuminazione Variabile. Il fuoco fatuo proietta luce intensa in un raggio da 1,5 a 6 metri e luce fioca per un numero aggiuntivo di metri pari al raggio scelto. Il fuoco fatuo può alterare il raggio con un'azione bonus.

Azioni

Folgore. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d8) danni da fulmine.

Invisibilità. Il fuoco fatuo e la sua luce diventano magicamente invisibili finché il fuoco fatuo non attacca, non usa Assorbire Vita o la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo).

Fuoco Fatuo

I fuochi fatui sono malevole sfere di luce diafana che infestano i luoghi solitari e i campi di battaglia, vincolati da un destino oscuro o da una magia nera a nutrirsi di paura e di disperazione.

Speranza e Rovina. I fuochi fatui sembrano semplici lanterne ondeggianti in lontananza, anche se possono scegliere di alterare i loro colori o di spegnersi completamente. Quando attivano le loro luci, i fuochi fatui sembrano offrire una speranza e una promessa di salvezza alle creature che li seguono.

I fuochi fatui attirano le creature imprudenti verso le sabbie mobili, le tane dei mostri e altri luoghi pericolosi dove possano nutrirsi delle sofferenze delle loro prede e trarre piacere dalle grida dei morenti. Una creatura malvagia che cade preda di un fuoco fatuo potrebbe diventare a sua volta un fuoco fatuo e il suo spirito funesto potrebbe materializzarsi sopra il corpo senza vita come una fiammella guizzante.

Consumati dalla Disperazione. I fuochi fatui sono le anime delle creature malvagie morte nell'angoscia o nella disperazione mentre vagavano in una terra dimenticata e pervasa da potenti magie. Prosperano nei territori paludosi e nei campi di battaglia disseminati di ossa, dove il peso opprimente del dolore soffoca ogni barlume di speranza ancora di più della nebbia e della foschia. Intrappolati in questi tetri luoghi di illusioni perdute e di cupi ricordi, i fuochi fatui attirano le altre creature verso un lugubre fato per cibarsi della loro desolazione.

Agenti del Male. È raro che i fuochi fatui parlino, ma quando lo fanno, la loro voce è simile a un sussurro lontano. Nei tetri domini che infestano, i fuochi fatui a volte stringono un rapporto simbiotico con i loro vicini più perversi. Megere, oni, draghi neri e cultisti malvagi collaborano con i fuochi fatui per trarre in imboscata le creature. Mentre i loro alleati circondano e massacrano le creature, i fuochi fatui fluttuano sopra di esse, assorbendo l'agonia del loro ultimo respiro e assaporando la sensazione della scintilla vitale che si spegne negli occhi della creatura.

Natura dei Non Morti. Un fuoco fatuo non ha bisogno di respirare, bere o dormire.

Fustigatore

Le voraci creature note come fustigatori vivono nelle caverne e nei cunicoli di tutto l'Underdark e si cibano di ciò che possono afferrare e ghermire. Un fustigatore mangia ogni genere di creatura, dalle bestie dell'Underdark agli avventurieri con tanto di equipaggiamento.

Ha l'aspetto di una stalattite o di una stalagmite, cosa che spesso gli consente di attaccare beneficiando di sorpresa. Può muoversi lentamente usando le migliaia di minuscoli filamenti viscosi che si trovano sotto la sua base, strisciando sulle pareti delle caverne e sui soffitti di pietra fino a trovare la posizione migliore da cui attaccare.

Cacciatori dell'Underdark. Il fustigatore è una forma evoluta e matura di cuspide letale, con cui condivide l'aspetto roccioso e le tattiche di caccia. Un fustigatore può rimanere immobile per molte ore, chiudendo l'unico occhio per apparire come una normale formazione rocciosa. Le creature che si avvicinano troppo vengono colte di sorpresa quando l'occhio si apre di scatto e un nugolo di tentacoli si protende per afferrarle. Il fustigatore emette poi una serie di orrendi versi gutturali mentre trascina le vittime recalcitranti verso di sé, fino a poter sferrare il morso fatale con le sue zanne pietrose.

Un fustigatore può digerire tutto ciò che ingerisce, ad eccezione di platino, pietre preziose e oggetti magici, che a volte possono essere recuperati dall'esofago della creatura dopo la morte. Anche i succhi digestivi di un fustigatore sono preziosi e vengono acquistati a caro prezzo dagli alchimisti, che li usano come solvente.

Tentacoli Indebolenti. Un fustigatore è dotato di sei bozzoli lungo il corpo da cui può protendere dei tentacoli viscosi che si avviluppano alla prima cosa che toccano. Da ogni tentacolo spuntano dei sottili filamenti che penetrano la carne di una creatura e ne risucchiano la forza: in questo modo la vittima può opporre poca resistenza quando il fustigatore la trascina verso di sé. Se un tentacolo viene spezzato o reciso, il fustigatore ne genera uno nuovo con cui sostituirlo.

Fustigatore

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 3 m, scalare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Abilità Furtività +5, Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Falso Aspetto. Finché il fustigatore rimane immobile, non è distinguibile da una normale formazione rocciosa, come una stalagmite.

Tentacoli Afferranti. Il fustigatore può avere al massimo sei tentacoli contemporaneamente. Ogni tentacolo può essere attaccato (CA 20; 10 punti ferita; immunità ai danni psichici e da veleno). La distruzione di un tentacolo non infligge danni al fustigatore, che può protendere un tentacolo sostitutivo nel suo turno successivo. Un tentacolo può anche essere spezzato se una creatura effettua un'azione e supera una prova di Forza con CD 15 contro di esso.

Movimenti del Ragno. Il fustigatore può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore effettua quattro attacchi con i tentacoli, usa Riavvolgere ed effettua un attacco con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (4d8 + 4) danni perforanti.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 15 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire). Finché il fustigatore afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza; inoltre, il fustigatore non può usare lo stesso tentacolo su un altro bersaglio.

Riavvolgere. Il fustigatore tira verso di sé ogni creatura che ha afferrato per un massimo di 7,5 metri.

Galeb Duhr

Il galeb duhr è una creatura simile a un macigno, dotata di tozze appendici che fungono da braccia e gambe. È in grado di animare le rocce e i macigni attorno a sé e solitamente si aggira nei territori rocciosi.

Alcune potenti magie consentono a un incantatore di evocare un galeb duhr dal Piano della Terra. Alcuni galeb duhr si formano invece naturalmente nelle aree sfiorate da quel piano. Un galeb duhr dimostra un'intelligenza superiore a quella degli altri elementali: può valutare le minacce con maggiore consapevolezza e comunicare con le creature che entrano nell'area da lui protetta.

Guardiano di Pietra. Un galeb duhr non invecchia e non ha bisogno di sostentamento, cosa che fa di lui un'eccellente sentinella. Un potente druido potrebbe incaricare un galeb duhr di proteggere un circolo di pietre o una collina sacra. Un altro galeb duhr potrebbe essere stato creato per vigilare su una tomba sotterranea o sulla torre di un mago. Se lo desidera, un galeb duhr può apparire come un comune macigno e rimanere perfettamente immobile anche per molti anni.

Galeb Duhr

Elementale Medio, neutrale

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (9d8 + 45)
Velocità 4,5 m (9 m quando rotola, 18 m rotolando in discesa)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato
Sensi Percezione passiva 11, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Terran
Sfida 6 (2.300 PE)

Falso Aspetto. Finché il galeb duhr rimane immobile, non è distinguibile da un normale macigno.

Carica Rotolante. Se il galeb duhr rotola per almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con schianto nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prono.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni contundenti.

Animare Macigni (1/Giorno). Il galeb duhr anima magicamente un massimo di due macigni situati entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Le statistiche di un macigno sono le stesse di un galeb duhr, ad eccezione di Intelligenza 1 e Carisma 1, non può essere affascinato o spaventato ed è privo dell'opzione di questa azione. Un macigno rimane animato fintanto che il galeb duhr mantiene la concentrazione o per un massimo di 1 minuto (come se si concentrasse su un incantesimo).

Un galeb duhr è permanentemente vincolato al Piano Materiale, quindi quando muore, non fa ritorno al Piano della Terra. È dotato di una memoria straordinaria ed è più che lieto di condividere informazioni con altre creature riguardo all'ambiente che lo circonda, se non considera quelle creature una minaccia.

Legame con la Pietra. Un galeb duhr può diventare tutt'uno con la terra che ha intorno e infondere nelle rocce e nei macigni vicini una parvenza di vita. Il galeb duhr usa i suoi macigni animati per spaventare e scacciare gli intrusi e difendere ciò che è stato incaricato di proteggere, di qualunque cosa si tratti. Quando ha bisogno di avvicinarsi a quegli intrusi, stringe gli arti attorno al corpo e avanza rotolando a una velocità frenetica.

Gargoyle

Elementale Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, pietrificato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Terran
Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Finché il gargoyle rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

Azioni

Multiattacco. Il gargoyle effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Gargoyle

I gargoyle inanimati che decorano i tetti dei grandi edifici si ispirano a queste malevole creature della terra elementale, simili a grottesche statue immonde. Un gargoyle si annida tra gli edifici diroccati e le distese di rovine, immobile come una scultura vera e propria, e trae piacere dal terrore che suscita quando si riscuote dalla sua posa immobile, oltre che dal dolore che infligge alle sue vittime.

Pietra Animata. I gargoyle si aggrappano ai costoni rocciosi delle montagne o fanno il nido nelle caverne sotterranee. A volte infestano i tetti cittadini, appollaiandosi come avvoltoi in cima alle grandi arcate di pietra e ai contrafforti dei castelli e delle cattedrali e restano immobili al punto di apparire inanimati. I gargoyle possono rimanere in questo stato anche per anni dimostrandosi delle sentinelle ideali.

Reputazione Letale. I gargoyle sono noti per essere crudeli. In numerose culture, le statue scolpite a forma di gargoyle hanno lo scopo di spaventare gli intrusi. Sebbene tali sculture siano puramente decorative, i veri gargoyle possono nascondersi in mezzo ad esse per tendere un'imboscata alle vittime ignare. Un gargoyle potrebbe alleviare la noia della vigilanza catturando e tormentando uccelli e roditori, ma la lunga attesa non fa altro che acuire il suo desiderio di fare del male alle creature senzienti.

Servitori Crudeli. I gargoyle traggono rapidamente ispirazione dall'ingegno di un padrone più intelligente di loro. Prediligono i compiti semplici, come proteggere la dimora del padrone, torturare e uccidere gli intrusi e tutto ciò che preveda uno sforzo limitato in cambio di dolore e spargimenti di sangue in abbondanza.

A volte i gargoyle si mettono al servizio dei demoni proprio a causa della propensione di queste creature per la distruzione e il caos insensato. Anche gli incantatori più potenti possono facilmente arruolare alcuni gargoyle come guardiani e schierarli a difesa delle porte e delle mura delle loro dimore. I gargoyle hanno la pazienza e la tempra della pietra e sono pronti a servire anche il più crudele dei padroni per anni senza lamentarsi.

Natura degli Elementali. Un gargoyle non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Frammenti del Male Elementale

Quando Ogrémoch, il malvagio Principe della Terra Elementale, si aggira per il suo reame pietroso, lascia dei frammenti aguzzi di rocce sulla sua scia. Questi frammenti, infusi di un barlume di autoconsapevolezza, vibrano dell'essenza del principe elementale e crescono col passare degli anni fino a diventare formazioni rocciose vagamente umanoidi che alla fine si stabilizzano nelle forme aspre e crudeli dei gargoyle.

Ogrémoch non crea i gargoyle deliberatamente, ma sono comunque una manifestazione fisica della sua malvagità. I gargoyle sono una parodia dell'aria elementale che Ogrémoch tanto odia. Sono pesanti creature fatte di pietra vivente, eppure sono in grado di volare. Come il loro creatore, nutrono un odio irriducibile per gli esseri dell'aria elementale, soprattutto gli aarakocra, e vanno in cerca di ogni opportunità per distruggere queste creature.

Sul loro piano d'origine i gargoyle scolpiscono dei globi di terra che poi Ogrémoch scaglia verso Aaqa, il dominio degli aarakocra e dei benevoli Duchi del Vento che quel popolo alato serve sul Piano Elementale dell'Aria.

Genio

I geni sono rare creature elementali protagoniste di grandi storie e leggende. Sul Piano Materiale se ne trovano ben pochi. Gli altri risiedono sui Piani Elementali, dove regnano all'interno di sfarzosi palazzi e sono serviti da schiavi ossequiosi.

I geni sono tanto intelligenti quanto potenti e tanto orgogliosi quanto maestosi. Altezzosi e decadenti, hanno un'altissima opinione di se stessi, frutto della consapevolezza del fatto che al di là degli dèi e degli altri geni ben poche creature possono sfidare il loro potere.

Creature degli Elementi. Un genio nasce quando l'anima di una creatura senziente vivente si fonde con la materia primordiale di un piano elementale. In circostanze molto rare, quest'anima infusa di energia elementale si materializza in una forma specifica e dà origine a un genio.

Un genio solitamente non conserva nessun legame con l'anima che gli ha dato forma. Quell'energia vitale è la materia prima che determina la forma e il sesso evidente del genio, e forse un paio dei suoi tratti caratteriali. Anche se assomigliano a creature umanoidi, i geni sono spiriti elementali a cui è stata impartita una forma fisica. Non si riproducono con gli altri geni e non generano eredi, in quanto nascono tutti dalla misteriosa fusione di energia spirituale e potere elementale. Un genio con un forte legame alla sua anima mortale potrebbe scegliere di generare un figlio con un mortale, anche se tali eredi sono rari.

Quando un genio perisce, non lascia nulla dietro di sé, se non ciò che indossava o trasportava, assieme a una minuscola traccia del suo elemento d'origine: un cumulo di polvere, una folata di vento, una fiammata e uno sbuffo di fumo o uno spruzzo d'acqua e di schiuma.

Comandare o Essere Comandati. Gli schiavi mortali hanno lo scopo di enfatizzare il potere di un genio e la sua elevata autostima. Cento voci ossequiose sono una dolce musica per le orecchie di un genio, mentre duecento schiavi mortali prostrati ai suoi piedi sono la giusta dimostrazione della sua natura di signore e padrone. I geni considerano gli schiavi delle proprietà viventi: un genio senza proprietà non è praticamente nessuno agli occhi dei suoi simili. Di conseguenza, molti geni apprezzano i loro schiavi, trattandoli come membri onorati del loro casato. I geni malvagi minacciano e maltrattano spesso i loro schiavi, ma mai al punto di renderli inutilizzabili.

In contrasto con la loro passione per gli schiavi, molti geni detestano essere vincolati al servizio di qualcun altro. Un genio obbedisce al volere di un altro solo se ricompensato a dovere o costretto dalla magia. Ogni genio detiene il controllo sul suo elemento d'origine, ma alcuni geni più rari sono dotati del potere di esaudire i desideri. Per entrambe queste ragioni, i maghi mortali cercano spesso di vincolare un genio al loro servizio.

Nobiltà Decadente. I geni nobili sono i più rari della loro specie. Sono abituati ad avere ogni cosa a modo loro e hanno imparato a offrire la loro capacità di esaudire desideri in cambio degli oggetti che più desiderano. Questa costante indulgenza li ha resi decadenti, mentre il loro potere supremo sulla realtà li ha resi altezzosi e arroganti. I loro grandi palazzi traboccano di meraviglie e di piaceri terreni oltre ogni immaginazione.

I geni nobili suscitano una profonda gelosia e invidia negli altri geni e non mancano di sottolineare la loro superiorità a ogni opportunità. Gli altri geni rispettano l'influenza dei geni nobili, ben sapendo che sarebbe poco saggio sfidare una creatura in grado di alterare la realtà al minimo capriccio. Tuttavia, nessun genio ha obblighi di fedeltà nei confronti di un genio nobile e a volte c'è chi sceglie di sfidare un genio nobile e rischiare di subirne le conseguenze.

Il Potere della Venerazione. I geni ammettono che gli dèi sono entità potenti ma non hanno alcun desiderio di compiacerli o di venerarli. Trovano stancanti le continue piaggerie e litanie dei fedeli religiosi (tranne quando sono i loro schiavi ossequiosi a fare altrettanto con loro).

I loro poteri miracolosi, gli sfarzi delle loro dimore e il gran numero dei loro schiavi a volte spingono un genio a illudersi di essere potente quanto un dio. Qualcuno si spinge addirittura a esigere che i mortali di un altro reame (o addirittura di un intero continente o di un mondo) si pieghino al suo volere.

Dao

I dao sono geni avidi e maliziosi, originari del Piano Elementale della Terra. Si adornano con gioielli fatti di pietre preziose e metalli rari e, quando volano, la parte inferiore del loro corpo diventa una colonna di sabbia turbinante. Un dao si ritiene felice soltanto quando è invidiato dagli altri dao.

Tutto Quello Che Luccica. I dao vivono all'interno di vasti complessi di cunicoli e caverne attraversati da venature di metalli preziosi sul Piano Elementale della Terra. Questi labirinti si espandono in continuazione, man mano che i dao scavano e ridispongono la roccia attorno a loro. Un dao non si cura minimamente della povertà o delle disgrazie altrui. Potrebbe macinare gemme e oro per condire il suo cibo al fine di provare l'esperienza di divorare la sua stessa ricchezza, proprio come i mortali userebbero le spezie più saporite per condire un pasto.

Signori della Terra. Un dao non presta mai aiuto a un mortale, a meno che non possa ricevere qualcosa in cambio (preferibilmente un tesoro). Presso gli altri geni, i dao mantengono contatti e commerciano con gli efreet, ma disprezzano profondamente i djinn e i marid. Le altre razze originarie del Piano Elementale della Terra si tengono alla larga dai dao, che sono sempre in cerca di nuovi schiavi da mettere a scavare nelle miniere delle loro isole di terra sospese.

Schiavisti Orgogliosi. I dao si accaparrano i migliori schiavi che il denaro possa comprare, obbligandoli a lavorare in pericolosi reami sotterranei costantemente scossi da terremoti.

Amano schiavizzare gli altri tanto quanto odiano essere schiavizzati a loro volta. Si dice che alcuni potenti maghi riescano ad adescare i dao sul Piano Materiale e a intrappolarli all'interno di una gemma magica o di un'ampolla di ferro. Purtroppo per i dao, la loro avidità rende ai maghi relativamente facile l'impresa di vincolarli al loro servizio.

Djinni

Gli orgogliosi e seducenti geni del Piano Elementale dell'Aria, i djinn, sono umanoidi attraenti, alti e muscolosi con la pelle azzurra e gli occhi scuri. Indossano vesti di seta ampie e scintillanti, ideate sia per essere comode che per mettere in evidenza la loro muscolatura.

Esteti dell'Aria. I djinn governano fluttuanti isole di nuvole coperte da enormi padiglioni o sormontate da palazzi meravigliosi con tanto di cortili, fontane e giardini. I djinn amano i lussi e le comodità e si concedono frutti succulenti, vini saporiti, profumi pregiati e splendida musica.

I djinn sono noti per la loro malizia e il loro atteggiamento benevolo nei confronti dei mortali. Presso gli altri geni, i djinn trattano con gli efreet e i marid, seppure con un certo distacco, in quanto li considerano altezzosi. Disprezzano apertamente i dao e li attaccano alla minima provocazione.

Maestri del Vento. I djinn sono i dominatori dell'aria, possono creare e controllare possenti vortici che poi dirigono senza il minimo sforzo e usano perfino per trasportare passeggeri. Le creature che affrontano un djinni in combattimento sono sferzate dal vento e dai tuoni, e quello stesso vento può trasportare via il djinni in un lampo se il combattimento volge al peggio. Quando un djinni vola, la parte inferiore del suo corpo si trasforma in una colonna d'aria turbinante.

Servitori Fatalisti. I djinn credono che la servitù sia determinata dal fato e che nessun essere sia in grado di opporsi al volere del fato. Di conseguenza, tra tutti i geni, i djinn sono quelli più remissivi nei confronti della servitù, anche se non la trovano mai gradevole. I djinn trattano i loro schiavi più come servitori meritevoli di gentilezza e protezione, e se ne separano sempre con riluttanza.

Un mortale che desidera i servigi di un djinni per breve tempo può offrirgli doni pregiati o adularlo per convincerlo ad accettare. I magi più potenti, tuttavia, possono fare a meno di certe sottigliezze se riescono a evocare, vincolare al loro servizio o imprigionare un djinni usando la magia. I djinn trovano irritanti i lunghi periodi di servizio e imperdonabile ogni forma di prigionia. I djinn detestano i maghi crudeli che hanno intrappolato i loro simili in lampade, ampolle di ferro e strumenti a fiato nel corso dei secoli. Il tradimento, specialmente da parte di un mortale di cui il djinni si fidava, è un atto infame che reclama una vendetta letale.

Efreeti

Gli efreet, massicci geni del Piano Elementale del Fuoco, sono i signori delle fiamme, immuni al fuoco e in grado di crearlo a piacimento. Si avvolgono in pregiati caffettani di seta e vesti damascate, hanno la pelle rossa come il magma o nera come il carbone e si abbelliscono con collari, catene e anelli d'oro e d'ottone incastonati di gioielli. Quando un efreeti si alza in volo, la parte inferiore del suo corpo si trasforma in una colonna di fumo e braci.

Altezzosi e Crudeli. Gli efreet sono ingannevoli, astuti e crudeli fino a rasentare la spietatezza. Detestano essere ridotti in servitù e cercano implacabilmente di vendicarsi di ogni creatura che abbia fatto loro un torto. Gli efreet, naturalmente, non si vedono in questa luce e considerano la loro razza gentile e disciplinata, anche se riconoscono di avere uno spiccato senso del tornaconto personale.

Schiavisti Sprezzanti. Gli efreet considerano tutte le altre creature come nemiche o potenziali servi. Saccheggiano il Piano Materiale e i Piani Elementali in cerca di schiavi da catturare e riportare nelle loro dimore sul Piano Elementale del Fuoco. Gli efreet sono padroni tirannici e oppressivi, e promuovono soltanto i più crudeli tra i loro schiavi, che vengono nominati capisquadra e muniti di frusta per tenere in riga gli schiavi di rango inferiore.

Razziatori Planari. La maggior parte degli efreet risiede sul Piano Elementale del Fuoco, all'interno di grandi fortezze in vetro nero e basalto, dal tetto a cupola e circondate di laghi di fuoco ardente, o nella leggendaria Città d'Ottone. Inoltre, su tutti i piani sorgono avamposti militari degli efreet, che pullulano dei loro servitori e dei loro schiavi.

Sul Piano Materiale, gli efreet risiedono nelle regioni infuocate come i vulcani e le roventi distese desertiche. Il loro amore per il deserto li pone in conflitto con i djinn che cavalcano i vortici del deserto e con i dao legati alla terra. Gli efreet disprezzano i marid e tra le due razze vige un accanito conflitto che non si è mai sopito nell'arco di tutta la loro storia.

Marid

Tra tutte le razze di geni i marid, provenienti dal Piano Elementale dell'Acqua, sono i più estrosi. Sebbene tutti i geni detengano grandi poteri, anche il più infimo dei marid si considera palesemente superiore ai volubili djinn, ai terricoli dao e agli iracondi efreet.

I marid, grandi creature dai tratti simili a quelli dei pesci, sono creature strane a vedersi, specialmente quando indossano le vesti finemente ricamate e i pantaloni sgargianti che prediligono. Parlano con voci suadenti come la brezza del mare o rimbombanti come le onde tempestose che si infrangono contro una scogliera. Quando volano, la parte inferiore del loro corpo si trasforma in una colonna di acqua schiumante.

Signori delle Acque. L'acqua è l'elemento di origine di un marid: questi geni possono praticamente manipolarla nel modo che preferiscono. Un marid può camminare sulle acque e respirare senza difficoltà sotto la superficie. Può creare acqua o nubi di nebbia e di foschia sfruttando il vapore presente nell'aria e può perfino trasformare in foschia se stesso, o usare l'acqua come arma per investire i suoi nemici.

Dimore dei Marid. I marid sono una presenza rara sul Piano Materiale. Vivono all'interno di imponenti e maestose fortezze di corallo situate sul Piano Elementale dell'Acqua. Queste cittadelle si spostano fluttuando nelle profondità di quel piano e contengono opulente camere piene d'aria destinate a ospitare gli schiavi e i visitatori.

Un marid non si aspetta troppo dai suoi schiavi: gli basta averne in abbondanza, a puro scopo di prestigio. I marid fanno di tutto pur di avere schiavi di particolare abilità e non si fanno scrupoli a rapire artisti, intrattenitori e narratori mortali da inserire nelle loro corti.

Gerarchi Egocentrici. Tutti i marid detengono un titolo nobiliare: l'intera razza trabocca di scià, sultani, mufti e chedivè. Molti di questi titoli sono soltanto pretestuosi e i marid se li attribuiscono per enfatizzare la loro importanza.

I marid considerano tutti gli altri (inclusi gli altri geni) loro inferiori, trattandoli come cugini poveri o fastidi di poco conto. Tollerano i djinn, non amano i dao e disprezzano gli efreet.

Gli umanoidi sono alcune tra le creature più infime che i marid debbano tollerare, anche se a volte sono disposti a trattare con i maghi più potenti o i governanti più straordinari quasi da pari a pari. Questo a volte può rivelarsi un errore, dal momento che alcuni maghi nel corso dei secoli sono riusciti a imprigionare i marid all'interno di conchiglie, ampolle o caraffe. Le offerte di doni e le lusinghe sono il modo migliore di trattare con i marid, ai cui occhi un mortale ossequioso è una creatura che sa stare al proprio posto.

Narratori Arguti. I marid sono narratori ineguagliabili: le loro leggende preferite sono quelle che enfatizzano la potenza dei marid in generale e del narratore in particolare. Sono geni fantasiosi, che tendono a mentire spesso e in modo creativo. I loro inganni non sono necessariamente maliziosi, ma le esagerazioni esercitano su di loro un fascino irresistibile. Un marid ritiene un crimine essere interrotto da una creatura inferiore nel bel mezzo di una storia e offendere un marid è un modo sicuro per attirare su di sé la sua collera.

"Benvenuti nel Grande Antro Cupo, la gemma dei Piani Interni. Ora siete schiavi della possente e misericordiosa Khatun Zafara al'Yil jin Zarain, Regina delle Profondità Ammantate, Pontefice della Cattedrale di Diamante, Protettrice dello Scettro di Malachite, eccetera eccetera eccetera."

— Tipico saluto del gargoyle siniscalco

Dao

Elementale Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 187 (15d10 + 105)
Velocità 9 m, scavare 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +5, Car +6
Immunità alle Condizioni pietrificato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Terran
Sfida 11 (7.200 PE)

Scivolare nella Terra. Il dao può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, il dao non disturba il materiale attraverso cui si muove.

Dipartita Elementale. Se il dao muore, il suo corpo si disintegra in una nube di polvere cristallina, lasciando dietro di sé solo gli oggetti che il dao indossava o trasportava.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del dao è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il dao può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del bene e del male, individuazione del magico, scolpire pietra*
3/giorno ciascuno: *linguaggi, muovere il terreno, passapareti*
1/giorno ciascuno: *allucinazione mortale, evoca elementale* (solo elementale della terra), *forma gassosa, invisibilità, muro di pietra, spostamento planare*

Ben Piantato. Il dao dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro quegli effetti che lo butterebbero a terra prono.

Azioni

Multiattacco. Il dao effettua due attacchi con il pugno o due attacchi con il maglio.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Maglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (4d6 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve superare una prova di Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prono.

Variante: Poteri dei Geni

I geni possiedono numerose capacità magiche, tra cui gli incantesimi. Alcuni detengono un potere perfino superiore, che consente loro di alterare il proprio aspetto o la natura della realtà.

Travestimenti. Alcuni geni possono velarsi in un'illusione per spacciarsi per altre creature di forma simile. Questi geni possono lanciare l'incantesimo innato *camuffare se stesso* a volontà, spesso con durata superiore a quella normalmente prevista per l'incantesimo. I geni più potenti possono lanciare l'incantesimo *metamorfosi pura* da una a tre volte al giorno, a volte con una durata superiore rispetto al normale. Questi geni possono cambiare soltanto la propria forma, ma alcuni geni più rari possono usare l'incantesimo anche su altre creature e oggetti.

Desideri. Il potere dei geni di esaudire desideri è oggetto di leggenda presso i mortali. Soltanto i geni più potenti, come quelli di stirpe nobiliare, sono in grado di farlo. Un particolare genio dotato di questo potere può esaudire da uno a tre desideri per una creatura che non sia un genio. Una volta che un genio ha esaurito il suo limite di desideri, non può esaudire altri desideri per un certo periodo di tempo (solitamente 1 anno) e le leggi cosmiche esigono che uno specifico genio possa esaudire i desideri di una specifica creatura soltanto una volta nel corso dell'esistenza di quella creatura.

Affinché un suo desiderio sia esaudito, una creatura situata entro 18 metri dal genio deve dichiarare quale effetto desidera ricevere. Il genio può poi lanciare l'incantesimo *desiderio* in nome della creatura affinché l'effetto si compia su di lei. In base alla propria natura, il genio potrebbe tentare di interpretare a modo suo le intenzioni del desiderio, sfruttando una formulazione imprecisa. L'interpretazione alternativa della formulazione viene solitamente applicata a beneficio del genio.

Djinni

Elementale Grande, caotico buono

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 161 (14d10 + 84)
Velocità 9 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +7, Car +9
Immunità ai Danni fulmine, tuono
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m
Linguaggi Auran
Sfida 11 (7.200 PE)

Dipartita Elementale. Se il djinni muore, il suo corpo si disintegra in una calda brezza, lasciando dietro di sé solo gli oggetti che il djinni indossava o trasportava.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del djinni è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il djinni può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del bene e del male, individuazione del magico, onda tonante*

3/giorno ciascuno: *camminare nel vento, creare cibo e bevande* (può creare vino anziché acqua), *linguaggi*

1/giorno ciascuno: *creazione, evoca elementale* (solo elementale dell'aria), *forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. Il djinni effettua tre attacchi con la scimitarra.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o da tuono (a scelta del djinni).

Creare Vortice. Un cilindro di aria turbinante del raggio di 1,5 metri e alto 9 metri si forma magicamente in un punto situato entro 36 metri dal djinni e che egli sia in grado di vedere. Il vortice dura fintanto che il djinni mantiene la concentrazione (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni creatura ad eccezione del djinni che entri nel vortice deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti è trattenuto dal vortice. Il djinni può muovere il vortice di un massimo di 18 metri con un'azione e le creature trattenute dal vortice si muovono assieme ad esso. Il vortice termina se il djinni lo perde di vista.

Una creatura può usare la sua azione per liberare una creatura trattenuta dal vortice, inclusa se stessa, effettuando una prova di Forza con CD 18. In caso di successo, la creatura non è più trattenuta e si muove nello spazio più vicino al di fuori del vortice.

"Le armate del Gran Sultano sono rafforzate da legioni di diavoli, il suo palazzo protetto da incantesimi di migliaia di arcimaghi, il suo tesoro sorvegliato da draghi rossi ed elementali del fuoco. Nessuno ha mai saccheggiato i leggendari tesori dell'efreeti ed è sopravvissuto per raccontarlo. Per la grazia dei mille venti, voi potreste essere i primi."
—Una djinni che incoraggia gli avventurieri a liberare il suo califfo da una lampada magica nel Palazzo di Brace della Città d'Ottone

Efreeti

Elementale Grande, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Int +7, Sag +6, Car +7
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Ignan
Sfida 11 (7.200 PE)

Dipartita Elementale. Se l'efreeti muore, il suo corpo si disintegra in una fiammata e in uno sbuffo di fumo, lasciando dietro di sé solo gli oggetti che l'efreeti indossava o trasportava.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'efreeti è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'efreeti può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico*
3/giorno: *ingrandire/ridurre*, *linguaggi*
1/giorno ciascuno: *evoca elementale* (solo elementale del fuoco), *forma gassosa*, *immagine maggiore*, *invisibilità*, *muro di fuoco*, *spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. L'efreeti effettua due attacchi con la scimitarra o usa Scagliare Fiamma due volte.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Scagliare Fiamma. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (5d6) danni da fuoco.

"Il marid uscì dall'ampolla come se fosse acqua e proclamò: 'Ogni tuo desiderio è un ordine per me.' L'halfling, entusiasta, espresse il desiderio di diventare immortale e il marid lo trasformò in un pesce che si agitò goffamente sul terreno, finché non spirò. Questa storia, funge da monito ormai da molti secoli, quindi, in un certo senso, il desiderio dell'halfling è stato esaudito."

—Kesto Occhilucenti, Gnomo proprietario del Velo Sollevato, una libreria di Sigil

Marid

Elementale Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 229 (17d10 + 136)
Velocità 9 m, volare 18 m, nuotare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +5, Sag +7, Car +8
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Aquan
Sfida 11 (7.200 PE)

Anfibio. Il marid può respirare in aria e in acqua.

Dipartita Elementale. Se il marid muore, il suo corpo si disintegra in uno spruzzo d'acqua e di schiuma, lasciando dietro di sé solo gli oggetti che il marid indossava o trasportava.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del marid è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il marid può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *creare o distruggere acqua, individuazione del bene e del male, individuazione del magico, nube di nebbia, purificare cibo e bevande*
3/giorno ciascuno: *camminare sull'acqua, linguaggi, respirare sott'acqua*
1/giorno ciascuno: *controllare acqua, evoca elementale* (solo elementale dell'acqua), *forma gassosa, invisibilità, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. Il marid effettua due attacchi con il tridente.

Tridente. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni perforanti o 15 (2d8 + 6) danni perforanti se usato a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Getto d'Acqua. Il marid spara magicamente un getto d'acqua in una linea di 18 metri, larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni contundenti e, se è una creatura di taglia Enorme o inferiore, viene spinta di un massimo di 6 metri più lontana dal marid e buttata a terra prona. Se lo supera, subisce la metà dei danni contundenti, ma non viene spinta e non cade a terra prona.

Ghast

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Resistenze ai Danni necrotico
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 2 (450 PE)

Fetore. Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal ghast deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al Fetore del ghast per 24 ore.

Scacciare Contrastato. Il ghast e ogni ghoul entro 9 metri da esso dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Ghoul

I ghoul vagano in branco di notte, spinti da una fame insaziabile di carne umanoide.

Divoratori di Carne. Come i vermi o gli scarafaggi, i ghoul prosperano nei luoghi dove abbondano morte e putrefazione. Un ghoul infesta quei luoghi dove può ingozzarsi di carne morta e di organi decomposti. Quando non può cibarsi dei morti, un ghoul dà la caccia alle creature viventi con l'intento di trasformarle in cadaveri. Sebbene non traggano nutrimento dai cadaveri che divorano, i ghoul sono spinti da una fame insaziabile che li obbliga a cibarsi in continuazione. La carne non morta di un ghoul non marcisce mai: questi mostri possono persistere all'interno di una cripta o una tomba per innumerevoli secoli senza nutrirsi.

Origini Abissali. Le origini dei ghoul sono legate all'Abisso. Doresain, il primo ghoul, era un elfo che venerava Orcus. Tradendo il suo stesso popolo, si cibò di carne umanoide in onore del Principe Demoniaco della Non Morte. Come ricompensa per i suoi servigi, Orcus trasformò Doresain nel primo ghoul. Doresain servì Orcus fedelmente nell'Abisso, creando i ghoul dagli altri servitori del signore dei demoni, finché un'incursione condotta da Yeenoghu, il Signore Demoniaco degli Gnoll, non privò Doresain del suo dominio abissale. Quando Orcus non intervenne in suo aiuto, Doresain si rivolse alle divinità degli elfi in cerca di aiuto e le divinità, mosse a pietà, lo aiutarono a sfuggire alla distruzione certa. Da allora, gli elfi sono immuni al tocco paralizzante dei ghoul.

Ghast. A volte Orcus infonde in un ghoul una dose maggiore di energia abissale, trasformandolo in un ghast. Mentre i ghoul sono poco più di bestie feroci, un ghast è astuto e può ispirare un branco di ghoul a obbedire ai suoi comandi.

Ghoul

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un elfo o da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Gigante

In un'epoca passata, l'ombra degli antichi imperi incombeva su un mondo che tremava all'udire il passo dei giganti. In quei giorni perduti, tra le fila di quelle figure torreggianti militavano uccisori di draghi, sognatori e sovrani, ma il popolo dei giganti cadde in disgrazia molto tempo fa. Tuttavia, anche tra i clan isolati e sparpagliati in tutto il mondo odierno, i giganti continuano a rispettare le usanze e le tradizioni di un tempo.

Antichi Quanto le Leggende. Nelle regioni più remote del mondo, gli ultimi piedistalli, monoliti e statue degli antichi imperi dei giganti languono nella desolazione e nell'oblio. Là dove un tempo sorgeva un impero che abbracciava tutti i territori circostanti, i giganti vivono ora in tribù e clan isolati.

I giganti sono antichi quasi quanto i draghi, che erano ancora giovani quando il pesante passo dei giganti fece tremare le fondamenta del mondo per la prima volta. Nel tentativo di ampliare i propri territori, i giganti e i draghi combatterono aspre guerre che coinvolsero intere generazioni e misero quasi in ginocchio entrambe le fazioni. Nessun gigante rimasto in vita ricorda cosa diede il via al conflitto, ma negli accampamenti e negli avamposti dei giganti odierni si cantano ancora i miti e le storie dell'alba gloriosa della loro razza e si vilipendono i dragoni primordiali. I giganti e i draghi continuano a covare rancore gli uni nei confronti degli altri ancora oggi e raramente riescono a incontrarsi o a occupare la stessa area senza che la situazione degeneri in uno scontro.

L'Ordinamento

Ogni razza principale dei giganti (i giganti delle colline, del fuoco, del gelo, delle nuvole, delle pietre e delle tempeste) è collegata alle altre da vari elementi storici, religiosi e culturali. I giganti si considerano un unico popolo e mantengono ogni animosità interna di natura territoriale o di comando al minimo.

I giganti osservano una struttura di caste chiamata l'ordinamento. Rigidamente organizzato e basato sulle classi sociali, l'ordinamento assegna un rango ben preciso a ogni gigante. Accettando il suo posto nell'ordinamento, un gigante sa quali altri giganti gli sono inferiori o superiori, dal momento che non esistono mai due giganti perfettamente identici. Ogni razza dei giganti utilizza una diversa combinazione di abilità o di qualità al fine di determinare l'ordinamento. Per ogni gigante, eccellere in quelle qualità è lo scopo primario della vita.

L'ordinamento funziona su larga scala, classificando anche le razze vere e proprie in base al prestigio. I giganti delle tempeste occupano il posto più alto dell'ordinamento, seguiti dai giganti delle nuvole, i giganti del fuoco, i giganti del gelo, i giganti delle pietre, i giganti delle colline e infine le razze imparentate con i giganti, come i fomorian, gli ettin e gli ogre.

A prescindere dal rango di un gigante presso la propria razza, il capo di una tribù di giganti delle colline sarà sempre inferiore al più comune dei giganti delle pietre. Il gigante di rango più basso di un qualsiasi tipo è sempre superiore al gigante di rango più alto di un tipo inferiore. Mancare di rispetto o perfino tradire un gigante di un altro tipo non è mai considerato malvagio, ma semplicemente scortese.

"Una pioggia di macigni cadde sulle nostre mura e le distrusse, aprendo enormi varchi. Poi entrarono i giganti, a grandi passi e ad armi sguainate."

—Un parziale resoconto dell'Assedio di Sterngate del Capitano Dwern Addlestone

Gigante del Fuoco

I giganti del fuoco, grandi artigiani e rigorosi combattenti, vivono tra i vulcani, i fiumi di lava e le montagne rocciose. Sono creature spietate, brutali e belligeranti la cui maestria nella lavorazione dei metalli è leggendaria.

Forgiati dal Fuoco. Le fortezze dei giganti del fuoco sorgono sui bordi o all'interno dei vulcani, o nei pressi delle caverne piene di magma. Il calore rovente di quelle dimore alimenta le forge dei giganti del fuoco e fa risplendere le mura di un piacevole bagliore arancione. Nelle terre più lontane dal calore dei vulcani, i giganti del fuoco estraggono il carbone dalle miniere e lo bruciano per ottenere il calore di cui hanno bisogno. Le fucine occupano tradizionalmente un posto d'onore all'interno delle loro dimore e dalle loro fortezze di pietra si innalzano costantemente colonne di fumo fuliggìnoso. Negli avamposti più remoti, i giganti del fuoco bruciano legna per mantenere in funzione le loro forge, cosa che li porta a disboscare il territorio nel raggio di molte leghe dalle loro fortezze.

I giganti del fuoco odiano il freddo proprio come i loro cugini del gelo odiano il caldo. Tuttavia, sono in grado di adattarsi agli ambienti freddi con molti sforzi, mantenendo alte le fiamme dei loro focolari e indossando pesanti abiti di lana e pellicce per restare al caldo.

Esperti Marziali. Fin dalla nascita, un gigante del fuoco viene iniziato all'arte della guerra. Quando ancora è nella culla, i suoi genitori gli cantano inni di guerra. Da bambino, gioca alla guerra con gli altri giganti del fuoco, scagliando rocce incandescenti lungo le rive dei fiumi di lava. Da adolescente, l'addestramento marziale formale diventa un aspetto integrale della sua vita nelle fortezze e nei reami sotterranei di fumo e cenere. I canti dei giganti del fuoco sono odi alle battaglie vinte e perdute, mentre le loro danze sono formazioni marziali il cui passo cadenzato fa tremare il terreno e ricorda i colpi di martello dei fabbri che echeggiano nelle loro dimore fumose.

Così come i giganti del fuoco tramandano le loro conoscenze artigianali di generazione in generazione, anche la loro perizia nel combattimento non è frutto di una furia cieca, bensì di un addestramento e di una disciplina costante. I nemici fanno spesso l'errore di sottovalutarli, ingannati dal loro aspetto e dai loro modi brutali, ma scoprono troppo tardi che i giganti del fuoco vivono per combattere e possono rivelarsi dei tattici geniali.

Nobili Feudali. Gli umanoidi catturati in guerra diventano servi dei giganti del fuoco. I servi lavorano alle fattorie e nei campi che circondano i palazzi e le fortezze dei giganti del fuoco, allevando bestiame e coltivando campi i cui prodotti vengono poi quasi interamente reclamati dai re dei giganti del fuoco.

I giganti del fuoco artigiani lavorano affidandosi all'intuizione e all'esperienza anziché agli scritti e all'aritmetica. Anche se molti giganti del fuoco danno poco peso a tali frivolezze, a volte tengono a corte alcuni schiavi specializzati in questi argomenti. Quei servi che non sono destinati alla corte o al lavoro nei campi (specialmente i nani) vengono inviati nei reami montani dei giganti del fuoco a estrarre metalli e gemme dalle viscere della terra.

I giganti del fuoco che occupano i ranghi più bassi dell'ordinamento si occupano delle miniere e dirigono i lavori di scavo degli schiavi, anche se ben pochi di questi ultimi sopravvivono a lungo a un lavoro tanto pericoloso. Sebbene i giganti del fuoco siano abili nella pianificazione dei tunnel di scavo e nell'estrazione dei metalli, ritengono gli schiavi meno importanti delle procedure di estrazione e delle ricchezze che quegli schiavi producono.

Abili Artigiani. I giganti del fuoco sono tristemente noti come soldati e conquistatori impazienti di incendiare, saccheggiare e distruggere ogni cosa. Tuttavia, tra le varie razze dei giganti, sono i giganti del fuoco a produrre gli artisti e gli artigiani più abili. Sono ineguagliati nell'arte della fusione e della forgiatura, nonché nella lavorazione del metallo e della pietra. La qualità del loro operato artistico è evidente anche nei loro strumenti di distruzione e nelle loro armi da guerra.

I giganti del fuoco si sforzano di erigere le fortezze più solide e le armi d'assedio più potenti in assoluto. Sperimentano nuove leghe per fabbricare le armature più resistenti e poi cercano di forgiare le spade in grado di penetrarle. Un compito del genere richiede muscoli e cervello in egual misura e i giganti del fuoco ai ranghi più alti dell'ordinamento tendono a essere i più forti e i più intelligenti della loro specie.

Gigante del Gelo

Questi giganteschi predoni provenienti dalle terre ghiacciate più lontane dalla civiltà sono feroci combattenti che sopravvivono dei frutti delle razzie e dei saccheggi. In battaglia rispettano soltanto la forza bruta e l'abilità, e danno dimostrazione di entrambe sfoggiando le cicatrici e i macabri trofei strappati ai nemici.

Cuori di Ghiaccio. I giganti del gelo sono creature di ghiaccio e di neve. Le barbe e i capelli sono di colore bianco pallido o azzurro chiaro, punteggiati di gelo e incrostati di ghiaccioli. La carne è azzurra come il ghiaccio artico.

I giganti del gelo risiedono nei picchi più alti e nelle gole glaciali dove il sole non mostra mai la sua chioma dorata nel corso di tutto l'inverno. Nei loro territori ghiacciati non cresce nulla e non allevano bestiame, ad eccezione di quei pochi capi che catturano durante le razzie nelle terre civilizzate. Vanno a caccia di selvaggina nella tundra e sulle montagne, ma non la cuociono, dal momento che la carne di una preda appena uccisa è già sufficientemente calda per il loro palato.

Macigno del Gigante delle Nuvole

Macigno del Gigante del Gelo

Macigno del Gigante del Fuoco

Macigno del Gigante delle Colline

Macigno del Gigante delle Pietre

Macigno del Gigante delle Tempeste

Predoni delle Tempeste. I corni di guerra dei giganti del gelo annunciano quando si mettono in marcia dalle fortezze e dai crepacci ghiacciati sferzati dalla tormenta. Dopo il loro passaggio, villaggi e fattorie giacciono in rovina e stormi di corvi calano a cibarsi dei cadaveri di chi si è dimostrato tanto stolto o tanto sfortunato da mettersi sul loro cammino.

Le locande e le taverne sono quelle che subiscono i danni peggiori: le loro cantine vengono devastate e le botti di birra e di sidro scompaiono. Anche le forge vengono demolite per reclamare il ferro e l'acciaio che contengono. Curiosamente, le case dei prestasoldi e dei cittadini più ricchi vengono raramente attaccate, in quanto i predoni non sanno cosa farsene di monete e monili. Infatti, i giganti del gelo apprezzano soltanto le gemme e i gioielli abbastanza grossi da essere indossati e notati, e comunque anche quei tesori vengono spesso tenuti da parte in attesa dell'opportunità di commerciare con altri giganti più abili di loro nel forgiare armi e armature.

Governare con la Forza. I giganti del gelo rispettano la forza bruta più di ogni altra cosa e il loro posto nell'ordinamento dipende dalle dimostrazioni di potenza fisica, come per esempio una muscolatura possente, le cicatrici riportate nelle battaglie più famose o i trofei ricavati dai corpi dei nemici uccisi. I compiti come andare a caccia, svezzare i bambini e fabbricare oggetti comuni vengono assegnati ai giganti in base alla loro forza fisica e resistenza.

Quando i giganti di vari clan si incontrano e il loro rango è incerto, è un incontro di lotta a determinare il predominio. Tali incontri diventano delle vere e proprie feste comunitarie in cui i giganti fanno il tifo per i loro campioni, si vantano esageratamente e si sfidano a vicenda. In altre occasioni questa cerimonia informale si trasforma in uno scontro collettivo in cui tutti i membri di entrambi i clan si tuffano a capofitto nella mischia. La lotta che ne segue abbatte alberi, frantuma la superficie dei laghi ghiacciati e provoca valanghe lungo i fianchi delle montagne.

La Guerra Prima dell'Artigianato. Anche se i giganti del gelo considerano i lavori artigianali un'attività umile e indegna di loro, danno grande importanza all'incisione e alla lavorazione della pelle. Ricavano i loro abiti dalle pelli e dalle ossa delle bestie uccise e scolpiscono le ossa e l'avorio per ricavarne gioielli e impugnature di armi e strumenti. Riciclano le armi e le armature degli avversari più piccoli, legando gli scudi per formare corazze di scaglie e fissando le lame delle spade in cima a lunghi pali di legno per farne delle lance a misura di gigante. I trofei di guerra più acclamati sono quelli strappati ai draghi sconfitti. I più grandi jarl dei giganti del gelo indossano armature di scaglie di drago o brandiscono picconi e magli fatti di zanne o artigli di drago.

Gigante delle Colline

I giganti delle colline sono esseri brutali, egoisti e ottusi che vanno a caccia, foraggiano e saccheggiano alla costante ricerca di cibo. Vagano alla cieca tra colline e foreste divorando tutto ciò che possono e tiranneggiando le creature inferiori affinché li sfamino. Sono talmente pigri e ottusi che si sarebbero estinti da tempo, se non fosse per la loro forza e le loro dimensioni straordinarie.

Primitivi. I giganti delle colline vivono sparpagliati sulle colline e nelle vallate montane di tutto il mondo, riuniti in dimore di pietra sorrette da rozze travi di legno o in villaggi ben difesi di capanne di fango e paglia. La pelle è abbronzata per i molti anni trascorsi a vagabondare su e giù per i pendii collinari e a sonnecchiare al sole. Usano come armi gli alberi sradicati e le rocce strappate da terra. Il sudore del corpo si mescola al fetore delle rozze pelli animali che indossano, sommariamente cucite assieme con capelli e lacci di cuoio.

Più Grosso è Sempre Meglio. Nel mondo di un gigante delle colline, gli umanoidi e gli animali sono visti come facili prede da cacciare impunemente. Le creature come i draghi e gli altri giganti sono avversari più duri. Per un gigante delle colline, le dimensioni di una creatura equivalgono al suo potere.

I giganti delle colline non sanno di fare parte di un ordinamento. Sanno solo che gli altri giganti sono più grossi e più forti di loro, il che significa che è necessario obbedirgli. Il capo di una tribù di giganti delle colline è solitamente il gigante più alto e più grosso ancora in grado di deambulare. Soltanto in alcune rare occasioni un gigante delle colline più intelligente che forzuto mette in atto un piano ingegnoso per ottenere il favore dei giganti di rango più alto, sovvertendo astutamente l'ordine sociale.

Divoratori Voraci. Non avendo altro da fare, i giganti delle colline mangiano più spesso possibile. Un gigante delle colline va a caccia e si foraggia da solo o assieme a un lupo feroce compagno, in modo da non dover dividere nulla con gli altri membri della tribù. Si nutre di qualsiasi cosa che non gli appaia palesemente velenosa, ma la carne marcia non è un problema per lui. Certi giganti mangiano le piante marcite e addirittura il fango.

I contadini temono e disprezzano i giganti delle colline. Se un predatore come un ankheg può farsi strada scavando fino a un campo e riuscire a sbranare una o due mucche prima di essere scacciato, un gigante delle colline può divorare un'intera mandria di buoi per poi passare alle pecore, alle capre e ai polli e finire con la frutta, la verdura e il grano. Se la famiglia dei contadini è a portata di mano, il gigante delle colline potrebbe fare uno spuntino anche con loro.

Ottusi e Letali. La capacità di digerire praticamente qualsiasi cosa ha consentito ai giganti delle colline di sopravvivere per interi eoni come selvaggi, cibandosi e riproducendosi tra le colline come animali. Non hanno mai provato il bisogno di adattarsi o di cambiare, quindi la loro mente e le loro emozioni sono rimaste semplici e sottosviluppate.

Privi di una loro cultura, i giganti delle colline scimmiottano le tradizioni di quelle creature che riescono a osservare per un po', prima di divorarle. Tuttavia, non tengono in considerazione le loro dimensioni e la loro forza. Si dice che certe tribù di giganti delle colline abbiano abbattuto intere foreste nel tentativo di vivere sugli alberi per imitare gli elfi. Altri che hanno tentato di impossessarsi dei paesi o dei villaggi degli umanoidi non sono mai arrivati oltre le porte e le finestre di un edificio, abbattendo l'intera parete e il tetto nel tentativo di entrare.

Nelle conversazioni i giganti delle colline sono spicci e diretti, hanno a malapena presente il concetto di inganno. Un gigante delle colline può essere convinto con l'imbroglio a fuggire da un altro gigante se alcuni paesani si avvolgono nelle coperte, si mettono sulle spalle l'uno dell'altro e sfoggiano una zucca dipinta a simulare la testa di un gigante. Tentare di ragionare con un gigante delle colline è futile, ma le creature più astute a volte possono spingerlo a compiere delle azioni che torneranno a loro beneficio.

Prepotenti e Irascibili. Se un gigante delle colline crede di essere stato ingannato, insultato o fatto passare per stupido, sfoga la sua tremenda collera su tutti coloro che incontra. Anche dopo avere ridotto in poltiglia coloro che lo hanno offeso, il gigante continua a devastare tutto ciò che si trova intorno a lui finché la sua furia non si placa, non nota qualcosa di più interessante o non gli viene fame.

Se un gigante delle colline si proclama re di un territorio dove vivono altri umanoidi, il suo si rivela un regno di terrore e di tirannia. Cambia idea in base all'umore, e quando si dimentica del titolo che si è assegnato, è capace di divorare i suoi stessi sudditi in un batter d'occhio.

"È quello il punto in cui Angerroth il barbaro cadde contro l'orda dei giganti. Le sue ossa si trovano ancora sotto quel macigno laggiù."
—Il racconto delle Guerre dei Giganti di Zelane il Vecchio di Istivin

Gigante delle Nuvole

I giganti delle nuvole conducono vite stravaganti ad altezze vertiginose, curandosi ben poco delle sorti delle altre razze, se non forse per trastullarsi. Sono muscolosi, hanno la pelle chiara e i capelli color argento o blu.

Altezzosi e Possenti. I giganti delle nuvole sono diffusi ai quattro venti nelle aree più vaste del mondo. Nei momenti di necessità, le famiglie disperse dei giganti delle nuvole si raggruppano e formano un clan unificato, anche se raramente riescono a farlo con rapidità.

In sintonia con la magia del dominio dell'aria, i giganti delle nuvole sono in grado di trasformarsi in foschia e di generare nubi sbuffanti di nebbia. Risiedono nei castelli situati in cima ai picchi montani più alti o sulle nuvole solide che un tempo ospitavano i loro feudi. Queste nuvole, che ancora solcano i cieli di tanto in tanto, sono alcuni dei pochi rimasugli degli imperi perduti dei giganti giunti fino a noi.

I giganti delle nuvole, incantatori più capaci della maggior parte dei giganti, sono in grado di controllare il tempo atmosferico, scatenare tempeste e comandare i venti con efficacia quasi pari a quella dei loro cugini, i giganti delle tempeste.

Principi Facoltosi. Sebbene i giganti delle nuvole vengano dopo i giganti delle tempeste nell'ordinamento, è raro che i solitari giganti delle tempeste interagiscano con gli altri tipi di giganti. Di conseguenza, molti giganti delle nuvole si considerano i detentori del massimo potere e prestigio tra le razze dei giganti. Ordinano ai giganti minori di mettersi in cerca di ricchezze e opere d'arte per loro conto, fanno uso dei giganti del fuoco come fabbri e artigiani e usano i giganti del gelo come razziatori, predoni e saccheggiatori. Gli ottusi giganti delle colline fungono per loro da forza bruta e carne da cannone e a volte combattono al puro scopo di intrattenere i giganti delle nuvole. Un gigante delle nuvole potrebbe ordinare ai giganti del gelo o delle colline di andare a rubare qualcosa nelle terre degli umanoidi, un atto che dal suo punto di vista è soltanto una tassa legittima da riscuotere in cambio della sua costante benevolenza.

I giganti delle nuvole coltivano sfarzosi frutteti sulle cime delle montagne o sulle nuvole solide. I loro chicchi d'uva sono grandi quanto mele, le mele sono grandi quanto cocomeri e i cocomeri sono grandi quanto un carro. I semi che per errore cadono da quei frutteti danno origine ai racconti di colture grandi quanto una casa e di fagioli magici che poi si diffondono per il reame dei mortali.

Così come gli umanoidi possiedono una voliera dove custodire i falchi da caccia, i giganti delle nuvole fanno lo stesso con grifoni, peryton e viverne come rapaci volanti. Tali creature pattugliano i giardini dei giganti delle nuvole nottetempo, assieme ad altri predatori addestrati come gli orsigufo e i leoni.

Figli dell'Ingannatore. Il dio patrono dei giganti delle nuvole, nonché loro padre, è Memnor l'Ingannatore, il più astuto e il più infido di tutte le divinità dei giganti. I giganti delle nuvole si affiliano agli aspetti e alle imprese di Memnor che ammirano di più: quelli malvagi emulano la sua doppiezza e il suo egoismo, mentre quelli buoni emulano il suo ingegno e la sua eloquenza. I membri di una famiglia tendono generalmente ad avere la stessa affiliazione.

Ricchezza e Potere. Un gigante delle nuvole si assicura un posto nell'ordinamento tramite i tesori che accumula, la ricchezza che sfoggia e i doni che elargisce agli altri giganti delle nuvole. Tuttavia, la ricchezza è soltanto uno dei fattori che contribuiscono alla valutazione. Le stravaganze che un gigante delle nuvole indossa o ostenta nella sua dimora devono anche essere bellissime e meravigliose. Per un gigante delle nuvole i sacchi d'oro e di gemme valgono molto meno dei gioielli che potrebbero essere ricavati da quei materiali, creando tesori che procureranno maggiore stima alla sua famiglia.

Anziché derubarsi a vicenda o combattere per impossessarsi di un tesoro, i giganti delle nuvole si danno con passione al gioco d'azzardo: amano i grossi rischi e le ricompense proporzionate a tali rischi. Spesso scommettono sull'esito di eventi tecnicamente al di fuori del loro controllo, come per esempio le vite delle creature inferiori. Scommettendo sui trionfi militari delle nazioni umanoidi è possibile perdere e vincere ranghi all'interno dell'ordinamento e interi patrimoni. Chi trucca la scommessa interferendo nel conflitto perde automaticamente la scommessa, ma un tale inganno è considerato giocare sporco solo se viene scoperto. Altrimenti, è un modo per onorare l'ingegno di Memnor.

Gigante delle Pietre

I giganti delle pietre sono creature solitarie, silenziose e pacifiche, almeno fintanto che vengono lasciate in pace. La pelle color granito, i lineamenti scarni e gli occhi neri e incavati conferiscono loro un aspetto severo. Sono creature riservate che preferiscono tenere nascoste le loro vite e le loro opere d'arte al resto del mondo.

Abitanti di un Mondo di Pietra. I giganti delle pietre vivono nelle viscere delle montagne più isolate: i complessi di caverne sono le loro città, i tunnel rocciosi le loro strade e i corsi d'acqua sotterranei i loro fiumi. Le catene montuose più isolate sono i loro continenti e i vasti tratti di pianura che le circondano sono per loro come oceani che raramente sentono il bisogno di attraversare.

Nelle caverne buie e silenziose dove il tempo è scandito soltanto dal gocciolare dell'acqua nelle pozze, i giganti delle pietre lavorano senza parlare a elaborate incisioni con cui decorano le loro dimore. Le camere più profonde di un insediamento dei giganti delle pietre, quelle più lontane dagli squittii dei pipistrelli o dalle pattuglie degli orsi delle caverne che i giganti usano come compagni, sono luoghi sacri dove il silenzio e l'oscurità regnano incontrastati. In queste cattedrali sotterranee la pietra assume una qualità sacrale: i contrafforti e le colonne scolpite sono di una bellezza tale da surclassare le leggendarie opere in pietra dei nani.

Scultori e Veggenti. Presso i giganti delle pietre, l'arte è considerata una delle virtù più elevate. I giganti delle pietre creano elaborati bassorilievi, vasti dipinti murali sulle pareti delle caverne e si cimentano in numerose discipline artistiche. Considerano la lavorazione della pietra la più grande abilità in assoluto.

I giganti delle pietre si sforzano di estrapolare le forme più eleganti dalla pietra grezza, convinti che essa contenga dei significati ispirati dal loro dio, Skoraeus Stonebones, che attendono di essere svelati. I giganti nominano i migliori scultori della tribù come capi, sciamani e profeti. Le mani sacre di quei giganti diventano le mani del dio quando essi si mettono all'opera.

Agili Atleti. Nonostante la stazza e la muscolatura, i giganti delle pietre sono snelli e aggraziati. I lanciatori di rocce più abili ottengono una posizione privilegiata all'interno dell'ordinamento, una volta esibita e dimostrata la loro capacità di scagliare e afferrare enormi macigni. Questi giganti si schierano in prima fila quando la tribù ha bisogno di difendere le sue dimore o attaccare i nemici. Tuttavia, anche nel combattimento, l'arte rimane essenziale. Un gigante delle pietre che scaglia una roccia non compie soltanto un atto di forza bruta, ma anche un mirabolante atto di atletica e di postura.

Sognatori sotto il Cielo. I giganti delle pietre considerano quello al di fuori delle loro dimore sotterranee un mondo di sogno dove nulla è completamente vero o reale. Credono

nel mondo di superficie allo stesso modo in cui gli umanoidi potrebbero credere nei loro sogni, dando poca importanza alle proprie azioni e senza mai fidarsi troppo di ciò che vedono o ascoltano. Non si sentono obbligati a mantenere una promessa formulata in superficie. Possono insultare chiunque senza bisogno di scusarsi. E nemmeno uccidere prede o esseri senzienti è fonte di un senso di colpa, quando questo accade nel mondo dei sogni sotto il cielo.

I giganti delle pietre meno portati per l'atletica o per l'arte vivono ai margini della società e fungono da guardiani di confine della tribù o da cacciatori nel mondo esterno. Quando qualche intruso si inoltra eccessivamente nel territorio montano di un clan di giganti delle pietre, questi guardiani li accolgono scagliando rocce e facendo piovere schegge pietrose su di loro. Chi sopravvive a questi incontri diffonde poi storie di ogni genere sulla violenza dei giganti, senza immaginare fino a che punto quei bruti che vivono nel mondo irreale dei sogni assomiglino in realtà ai loro artisti più miti e silenziosi.

Gigante delle Tempeste

I giganti delle tempeste sono veggenti contemplativi che vivono in luoghi lontani dalle civiltà dei mortali. La maggior parte ha la pelle e i capelli purpurei-grigiastri e gli occhi scintillanti color smeraldo. Alcuni giganti delle tempeste più rari hanno la pelle viola, i capelli viola scuro o blu-neri e occhi grigi argentati o purpurei. Sono saggi e benevoli finché non vengono provocati. Quando questo accade, la furia di un gigante delle tempeste può segnare il destino di migliaia di creature.

Sovrani e Profeti Distaccati. I giganti delle tempeste vivono in rifugi isolati talmente elevati rispetto alla superficie del mondo o a tali profondità marine da considerarsi oltre la portata della maggior parte delle creature. Alcuni dimorano all'interno di castelli eretti su nuvole così alte che i draghi in volo sembrano dei puntini sottostanti. Altri vivono in cima ai picchi di montagna che svettano oltre le nuvole. Altri risiedono all'interno di palazzi ricoperti di alghe e coralli in fondo all'oceano o di cupe fortezze erette nei crepacci sottomarini.

Oracoli Impassibili. I giganti delle tempeste ricordano la gloria degli antichi imperi dei giganti forgiati dal dio Annam. Cercano di restaurare ciò che andò perduto quando quegli imperi caddero. Non competono per il rango all'interno dell'ordinamento, ma trascorrono i secoli della loro esistenza nell'isolamento e nella contemplazione, scrutando i cieli stellati e le profondità dell'oceano in cerca di portenti, simboli e presagi del favore di Annam.

I giganti delle tempeste osservano gli eventi del mondo in una prospettiva più ampia. Possono predire l'ascesa e la caduta dei monarchi e degli imperi, prevedere l'inizio e la fine delle fortune e dei disastri, e cogliere la trama che lega vari eventi apparentemente scollegati tra loro. Interpretando presagi e profezie, i giganti delle tempeste scoprono grandi segreti ignoti a chiunque in precedenza e depositi di conoscenze dimenticate da secoli.

I re ascendono al potere e decadono, le guerre si vincono e si perdono, e il bene e il male sono impegnati in una lotta eterna. I giganti delle tempeste hanno osservato questi eventi con occhi simili a quelli delle divinità dei mortali nel corso di molte vite e sanno che è inutile intervenire. Nonostante questo, un gigante delle tempeste potrebbe volontariamente rivelare certi segreti agli esseri più benevoli che fanno visita al suo remoto dominio per un motivo ben preciso. Tali creature devono però parlare e comportarsi in modo rispettoso, poiché un gigante delle tempeste infuriato è una forza distruttiva implacabile.

Vite Solitarie. I giganti delle tempeste comunicano raramente con i loro simili. Quando lo fanno, solitamente è allo scopo di consultarsi su qualche portento o presagio, o per un raro corteggiamento romantico. I genitori di un gigante delle tempeste restano insieme il tempo necessario di crescere il figlio fino alla maturità, poi fanno ritorno alla solitudine e all'isolamento che tanto amano.

Alcune culture umanoidi venerano i giganti delle tempeste come se fossero divinità minori, creando miti e storie sulle loro imprese e sulle loro vaste conoscenze. Un gigante delle tempeste agisce in base agli imperativi della sua coscienza e non alle leggi o ai codici d'onore di una qualsiasi cultura. Di conseguenza, quando un gigante delle tempeste piega la sua mente all'avidità o sviluppa una passione per la tirannia, può facilmente diventare una terribile minaccia.

Divinità dei Giganti

Quando gli antichi imperi dei giganti caddero, Annam, il padre di tutti i giganti, voltò le spalle ai suoi figli e al mondo. Giurò di non posare mai più lo sguardo su di loro o sul mondo finché i giganti non avessero riconquistato la gloria e reclamato il dominio sul mondo come loro diritto di nascita. Di conseguenza, i giganti non pregano Annam, ma i suoi figli divini, assieme a una schiera di divinità eroiche o maligne che compone il loro pantheon.

I primi tra questi dèi sono i figli di Annam, ognuno dei quali rappresenta un tipo diverso di gigante: Stronmaus per i giganti delle tempeste, Memnor per i giganti delle nuvole, Skoraeus Stonebones per i giganti delle pietre, Thrym per i giganti del gelo, Surtur per i giganti del fuoco e Grolantor per i giganti delle colline. Non tutti i giganti, però, venerano la divinità primaria del loro tipo. Molti giganti delle nuvole buoni si rifiutano di venerare l'infido Memnor, mentre un gigante delle tempeste insediatosi tra le montagne ghiacciate potrebbe decidere di rendere omaggio a Thrym, anziché a Stronmaus. Altri giganti si sentono più legati alle figlie di Annam, che includono Hiatea, cacciatrice e custode del focolare, Iallanis, dea dell'amore e della pace, e Diancastra, un'ingannatrice arrogante e impetuosa.

Alcuni giganti abbandonano i loro dèi e cadono preda di un culto demoniaco, rendendo omaggio a Baphomet o Kostchtchie. Venerare questi demoni o qualsiasi divinità diversa da quelle dei giganti è un grande affronto all'ordinamento e quasi sicuramente è sufficiente a fare del gigante colpevole un rinnegato.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Gigante del Fuoco

Gigante Enorme, legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 162 (13d12 + 78)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +10, Car +5
Abilità Atletica +11, Percezione +6
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Gigante
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (6d6 + 7) danni taglienti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +11 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Gigante del Gelo

Gigante Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di spoglie)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Cos +8, Sag +3, Car +4
Abilità Atletica +9, Percezione +3
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Gigante
Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +9 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Gigante delle Colline

Gigante Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 105 (10d12 + 40)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	8 (–1)	19 (+4)	5 (–3)	9 (–1)	6 (–2)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d10 + 5) danni contundenti.

Gigante delle Nuvole

Gigante Enorme, neutrale buono (50%) o neutrale malvagio (50%)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +10, Sag +7, Car +7
Abilità Intuizione +7, Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 9 (5.000 PE)

Olfatto Acuto. Il gigante dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del gigante è Carisma. Il gigante può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione del magico, luce, nube di nebbia*
3/giorno ciascuno: *caduta morbida, passo velato, telecinesi, volare*
1/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, forma gassosa*

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con la morning star.

Morning Star. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +12 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 30 (4d10 + 8) danni contundenti.

Gigante delle Pietre

Gigante Enorme, neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +8, Sag +4
Abilità Atletica +12, Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Gigante
Sfida 7 (2.900 PE)

Mimetismo nella Pietra. Il gigante dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +9 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d10 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti cade a terra prono.

Reazioni

Afferrare Roccia. Se una roccia o un oggetto simile viene scagliato contro il gigante, quest'ultimo può afferrare il proiettile superando un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, nel qual caso non subisce danni contundenti da esso.

Gigante delle Tempeste

Gigante Enorme, caotico buono

Classe Armatura 16 (corazza di scaglie)
Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Velocità 15 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiri Salvezza For +14, Cos +10, Sag +9, Car +9
Abilità Arcano +8, Atletica +14, Percezione +9, Storia +8
Resistenze ai Danni freddo
Immunità ai Danni fulmine, tuono
Sensi Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 13 (10.000 PE)

Anfibio. Il gigante può respirare in aria e in acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del gigante è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). Il gigante può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *caduta morbida, individuazione del magico, levitazione, luce*
3/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, respirare sott'acqua*

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +14 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. *Colpito:* 35 (4d12 + 9) danni contundenti.

Colpo di Fulmine (Ricarica 5–6). Il gigante scaglia un fulmine magico verso un punto situato entro 150 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17; se lo fallisce, subisce 54 (12d8) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Gith

I bellicosi githyanki e i contemplativi githzerai sono un popolo diviso in due culture che si disprezzano profondamente. Prima di diventare githyanki o githzerai, queste creature appartenevano a una singola razza asservita ai mind flayer. Sebbene avessero tentato di ribellarsi ai loro padroni molte volte, le loro ribellioni erano sempre state soppresse, finché non si fece avanti una grande condottiera di nome Gith.

Dopo molti spargimenti di sangue, Gith e i suoi seguaci si liberarono del giogo dei loro padroni illithid, ma alla conclusione della battaglia si fece avanti un altro condottiero di nome Zerthimon che mise in discussione le motivazioni di Gith, dichiarando che la sua ferrea disciplina marziale e il suo desiderio di vendetta erano sotto molti aspetti un'altra forma di schiavitù per il suo popolo. Si consumò uno scisma tra i seguaci dei due condottieri, che col tempo si distinsero nelle due razze la cui inimicizia perdura ancora oggi.

Oggi è impossibile dire se prima di essere schiavizzate dai mind flayer queste creature alte e dinoccolate fossero pacifiche o selvagge, colte o primitive. Della razza di quel tempo che fu ormai non rimane nemmeno il nome originale.

Githyanki

I githyanki saccheggiano innumerevoli mondi, spostandosi a bordo dei loro vascelli astrali o in sella ai draghi rossi. Decorano con piume, perle, gemme e metalli preziosi le loro armature e le loro armi, le leggendarie spade d'argento con cui sono soliti trafiggere i nemici. Dopo aver riconquistato la libertà dai mind flayer, i githyanki sono diventati spietati conquistatori al comando di Vlaakith, la loro temibile regina-lich.

Predoni Astrali. I githyanki disprezzano tutte le altre razze e lanciano razzie devastanti che li portano dalle loro roccaforti sul Piano Astrale fino agli angoli più remoti del multiverso. La guerra è l'espressione suprema della cultura dei githyanki e nei loro spietati occhi neri non brilla alcuna scintilla di pietà. Dopo una razzia, lasciano ai sopravvissuti sconfitti soltanto il cibo e le risorse sufficienti a sopravvivere, al fine di poter tornare a razziare i nemici sconfitti successivamente e a saccheggiarli più e più volte.

Seguaci di Gith. Nel linguaggio della loro razza, la parola githyanki significa "seguaci di Gith". Sotto la guida di Gith, i githyanki hanno creato una società militaristica stratificata, retta da un rigido sistema di caste e incentrata sulla continua lotta contro le vittime e i nemici giurati della razza. Quando Gith perì, fu sostituita dalla sua consigliera non morta, Vlaakith, una regina-lich che vietò il culto di ogni altro essere all'infuori di sé.

Tra tutti i nemici, i githyanki odiano soprattutto i loro vecchi padroni, i mind flayer. Subito dopo vengono i loro consanguinei più stretti e nemici giurati, i githzerai. Tutte le altre creature vengono trattate con disprezzo dai githyanki, che si lasciano guidare dal loro orgoglio xenofobo nella visione delle razze inferiori.

Spade d'Argento. Nei tempi antichi, i cavalieri gith crearono armi speciali con cui lottare contro i loro padroni mind flayer; forgiarono delle spade d'argento che incanalano la forza di volontà di chi le brandisce e infliggono danni psichici oltre che fisici. Un githyanki non può diventare un cavaliere finché non padroneggia la speciale disciplina e lo sforzo di volontà richiesti per creare una spada del genere. Una spada d'argento equivale a uno spadone e ottiene le proprietà di uno *spadone +3* nelle mani del suo creatore.

Agli occhi dei githyanki, ogni *spada d'argento* è una reliquia inestimabile e un'opera d'arte. I cavalieri githyanki sono pronti a dare la caccia e a distruggere qualsiasi creatura di un'altra razza che osi portare o brandire una spada d'argento, e a rivendicare l'arma in nome del loro popolo.

Cavalcatori di Draghi Rossi. Nel corso della sollevazione contro gli illithid, Gith andò in cerca di alleati. La sua consigliera Vlaakith rivolse un appello a Tiamat, la dea dei draghi malvagi, e Gith si avventurò nei Nove Inferi per conferire con lei. Soltanto Tiamat sa cosa accadde nel corso di quell'incontro, ma Gith fece ritorno sul Piano Astrale con il drago rosso consorte della Regina dei Draghi, Ephelomon, che proclamò che la sua stirpe sarebbe sempre stata alleata dei githyanki. Non tutti i draghi rossi onorano questa alleanza stipulata tanto tempo fa, ma quanto meno la maggior parte dei draghi rossi non considera i githyanki nemici.

Avamposti nel Reame Mortale. Dal momento che le creature che risiedono sul Piano Astrale non invecchiano, i githyanki stabiliscono degli asili nelle aree più remote del Piano Materiale dove crescere i loro piccoli. In questi asili, che fungono da accademie militari, i giovani githyanki vengono anche addestrati a imbrigliare le loro capacità psichiche e di combattimento. Quando un githyanki raggiunge l'età adulta e uccide un mind flayer come parte di un sacro rito di passaggio, ottiene il permesso di riunirsi al suo popolo sul Piano Astrale.

Githzerai

I githzerai sono filosofi disciplinati e asceti austeri che si dedicano a una vita di rigido ordine. Snelli e muscolosi, indossano abiti anonimi e privi di qualsiasi decorazione, rivelano raramente ciò che pensano e si fidano di poche creature al di fuori dei loro simili. Dopo avere voltato le spalle ai bellicosi cugini githyanki, i githzerai hanno osservato uno stile di vita rigidamente monastico e si sono stabiliti sulle rare isole di ordine che fluttuano nel vasto mare di caos del piano noto come Limbo.

Adepti Psionici. I progenitori dei githzerai si adattarono all'ambiente psichico (e furono da esso trasformati) imposto dai loro tirannici padroni, gli illithid. Sotto la guida di Zerthimon, che incitò il suo popolo ad abbandonare le ambizioni marziali di Gith, i githzerai concentrarono la loro energia mentale sulla creazione di barriere fisiche e psichiche con cui proteggersi dagli attacchi, psichici o di altra natura. Ogni combattimento è una prova personale per un githzerai, che usa la mente per frastornare e neutralizzare gli avversari, rendendoli più vulnerabili ai successivi attacchi fisici.

Ordine tra il Caos. I githzerai vivono volontariamente nel cuore del caos supremo del Limbo, un piano instabile e capriccioso, ma soggetto alla manipolazione e alla sottomissione delle menti di quei githzerai abbastanza forti da padroneggiarlo. Il Limbo è un maelstrom di materia ed energia allo stato primordiale, il terreno è una tempesta di roccia e di terra spazzato via in torrenti di liquido torbido, sferzato da forti venti, divorato dal fuoco e gelato da possenti mura di ghiaccio.

Tuttavia, le forze del Limbo reagiscono alle menti senzienti. Usando il potere della mente, i githzerai possono domare gli elementi caotici del piano e consolidarli in una forma stabile dove è possibile sopravvivere creando vere e proprie oasi dove rifugiarsi in mezzo al maelstrom.

I monasteri fortificati dei githzerai si ergono saldamente contro il caos e sono praticamente impenetrabili ai tumulti dell'ambiente circostante, perché questo è il volere dei githzerai. Ogni monastero è presidiato da un gruppo di monaci che segue un rigoroso programma di canti, pasti, addestramenti nelle arti marziali e orazioni incentrato sulla loro filosofia. All'interno delle mura fortificate psionicamente, i githzerai coltivano il pensiero, l'apprendimento, il potere psionico, l'ordine e la disciplina sopra ogni altra cosa.

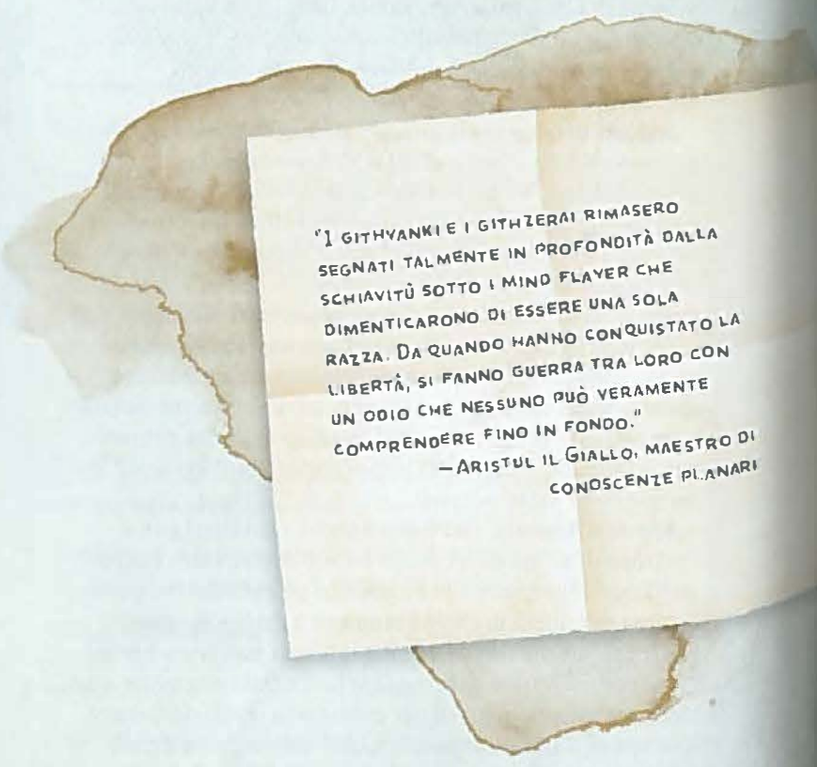
La gerarchia sociale dei githzerai è basata sul merito: i più saggi maestri e i più abili nel combattimento fisico e mentale diventano i capi della comunità. I githzerai venerano i grandi eroi e i maestri del passato, e ne emulano le virtù anche nella vita quotidiana.

Discepoli di Zerthimon. I githzerai venerano Zerthimon, il fondatore della loro razza. Anche se fu Gith a restituire al popolo la libertà, Zerthimon la ritenne indegna di comandare. Credeva che la sua indole bellicosa l'avrebbe presto resa tirannica quanto i mind flayer.

I monaci githzerai che esemplificano al meglio i precetti e i principi di Zerthimon sono chiamati zerth. Questi monaci potenti e disciplinati possono traslare il loro corpo da un piano all'altro usando solo il potere della mente.

Oltre il Limbo. Sebbene i githzerai interagiscano raramente con i reami oltre il Limbo, i monaci più evoluti delle altre razze a volte vanno in cerca di un monastero githzerai per farsi accettare come discepoli. In altri casi più rari è un maestro githzerai a stabilire un monastero nascosto sul Piano Materiale per addestrare i giovani githzerai o divulgare la filosofia e gli insegnamenti di Zerthimon.

Per quanto disciplinati possano essere, i githzerai non hanno mai dimenticato la loro prigionia sotto i mind flayer. Come speciale forma di devozione organizzano un *rrakkma*, una battuta di caccia agli illithid che li conduce sugli altri piani: i githzerai non fanno ritorno al loro monastero finché non hanno ucciso almeno un numero di illithid pari al numero dei componenti del gruppo.



Githyanki Combattente

Umanoide Medio (gith), legale malvagio

Classe Armatura 17 (mezza armatura)
Punti Ferita 49 (9d8 + 9)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza Cos +3, Int +3, Sag +3
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Gith
Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del githyanki è Intelligenza. Il githyanki può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti-individuazione* (solo se stesso), *passo velato*, *saltare*

Azioni

Multiattacco. Il githyanki effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni taglienti più 7 (2d6) danni psichici.

Githyanki Cavaliere

Umanoide Medio (gith), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 91 (14d8 + 28)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +5, Int +5, Sag +5
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Gith
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del githyanki è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il githyanki può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti-individuazione* (solo se stesso), *linguaggi*, *passo velato*, *saltare*
1/giorno ciascuno: *spostamento planare*, *telecinesi*

Azioni

Multiattacco. Il githyanki effettua due attacchi con lo spadone d'argento.

Spadone d'Argento. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 10 (3d6) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica. Con un colpo critico su un bersaglio in un corpo astrale (ad esempio per l'incantesimo *proiezione astrale*), il githyanki può recidere il cordone argentato che lega il bersaglio al suo corpo materiale, anziché infliggere danni.

Githzerai Monaco

Umanoide Medio (gith), legale neutrale

Classe Armatura 14
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +3, Des +4, Int +3, Sag +4
Abilità Intuizione +4, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Gith
Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del githzerai è Saggezza. Il githzerai può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *caduta morbida*, *saltare*, *scudo*, *vedere invisibilità*

Difesa Psichica. Finché il githzerai non indossa alcuna armatura e non impugna alcuno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Saggezza.

Azioni

Multiattacco. Il githzerai effettua due colpi senz'armi.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti più 9 (2d8) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica.

Githzerai Zerth

Umanoide Medio (gith), legale neutrale

Classe Armatura 17
Punti Ferita 84 (13d8 + 26)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +4, Des +7, Int +6, Sag +6
Abilità Arcano +6, Intuizione +6, Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Gith
Sfida 6 (2.300 PE)

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica da incantatore del githzerai è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il githzerai può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *caduta morbida*, *saltare*, *scudo*, *vedere invisibilità*
1/giorno ciascuno: *allucinazione mortale*, *spostamento planare*

Difesa Psichica. Finché il githzerai non indossa alcuna armatura e non impugna alcuno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Saggezza.

Azioni

Multiattacco. Il githzerai effettua due colpi senz'armi.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 13 (3d8) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica.

Gnoll

Gli gnoll sono feroci umanoidi che attaccano senza preavviso gli insediamenti lungo le frontiere e sui territori di confine, massacrano le loro vittime e ne divorano la carne.

Origine Demoniaca. L'origine degli gnoll risale a un tempo in cui il signore demoniaco Yeenoghu si fece strada fino al Piano Materiale e scatenò la sua furia. Interi branchi di iene comuni si radunarono sulla sua scia, per cibarsi delle vittime massacrate dal signore dei demoni. Quelle iene furono trasformate nei primi gnoll e continuarono a seguire Yeenoghu finché il signore dei demoni non fu ricacciato nell'Abisso. Gli gnoll si dispersero allora ai quattro angoli del mondo, come cupo monito sulla potenza dei signori dei demoni.

Nomadi Distruttori. Gli gnoll sono pericolosi perché attaccano in modo totalmente casuale. Emergono dalle terre selvagge, saccheggiano, massacrano e poi si spostano altrove. Quando attaccano, agiscono come uno sciame di locuste: consumano tutto ciò che trovano in un insediamento e si lasciano alle spalle solo edifici rasi al suolo, cadaveri sbranati e terreni contaminati. Gli gnoll scelgono sempre bersagli facili da attaccare. I combattenti corazzati e rinchiusi in un castello fortificato escono da una razzia degli gnoll relativamente illesi, mentre i paesi, i villaggi e le fattorie tutt'intorno al castello vengono messi a ferro e fuoco e i loro abitanti vengono massacrati e divorati.

È raro che gli gnoll costruiscano strutture permanenti o fabbrichino qualcosa destinato a durare. Non costruiscono armi o armature, ma recuperano questi oggetti dai cadaveri delle loro vittime, decorandole con orecchie, denti, scalpi e altri trofei strappati agli avversari.

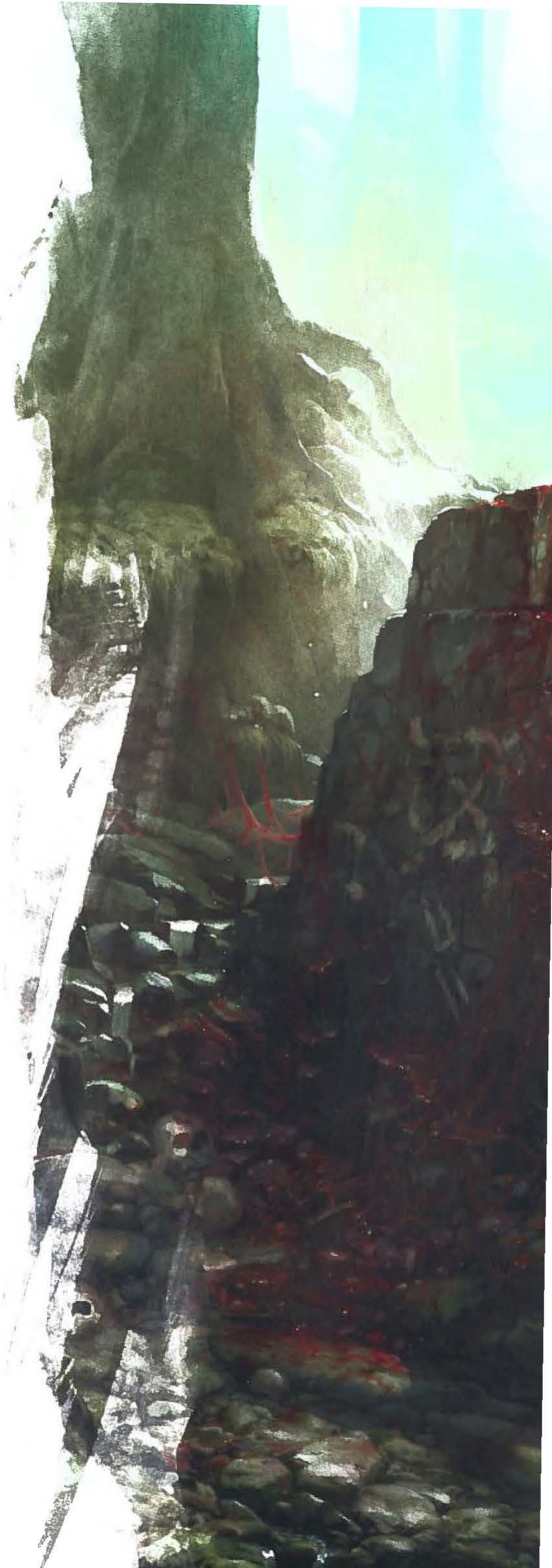
Sete di Sangue. Nel cuore di uno gnoll non c'è spazio per nessuna forma di bontà o compassione. Come un demone, uno gnoll è privo di tutto ciò che somiglia a una coscienza e non può essere addestrato o obbligato a mettere da parte le sue tendenze distruttive. Gli gnoll sono animati da una frenetica sete di sangue, che li rende nemici di tutte le creature e, in assenza di un nemico comune, li spinge a combattere tra di loro. Perfino gli orchi più selvaggi evitano di allearsi con gli gnoll.

Gnoll Signore del Branco

L'esemplare alfa di un branco di gnoll è il signore del branco, che comanda gli altri gnoll tramite la potenza e l'astuzia. Un signore del branco ha diritto alla parte migliore del bottino, al cibo, agli oggetti di valore e agli oggetti magici razziati da un branco di gnoll. Decora il suo stesso corpo con piercing brutali e trofei grotteschi, disegnando simboli demoniaci sulla pelliccia, nella speranza che Yeenoghu lo renda invulnerabile.

Gnoll Zanna di Yeenoghu

Gli gnoll festeggiano le loro vittorie celebrando rituali demoniaci e offrendo sacrifici di sangue a Yeenoghu. A volte il signore dei demoni ricompensa i suoi veneratori inviando uno spirito demoniaco a possedere uno di loro. Il fortunato destinatario viene marchiato come prediletto di Yeenoghu e diventa una zanna di Yeenoghu, il prescelto del Signore degli Gnoll. Proprio come quando Yeenoghu creò i primi gnoll, una iena che si ciba dei nemici uccisi dalla zanna è sottoposta a un'orrenda trasformazione e diventa uno gnoll adulto pienamente sviluppato. In base al numero di iene presenti in una regione, una zanna di Yeenoghu può condurre a un drastico aumento della popolazione degli gnoll. Trovare e uccidere la zanna è l'unico modo per arginare la crescita di quella popolazione.



Gnoll

Umanoide Medio (gnoll), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Gnoll
Sfida 1/2 (100 PE)

Furia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, lo gnoll può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Gnoll Signore del Branco

Umanoide Medio (gnoll), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 49 (9d8 + 9)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Gnoll
Sfida 2 (450 PE)

Furia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, lo gnoll può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

Azioni

Multiattacco. Lo gnoll effettua due attacchi con il falcione o con l'arco lungo e usa Incitare Furia se può.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Falcione. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Incitare Furia (Ricarica 5–6). Una creatura situata entro 9 metri dallo gnoll e che lo gnoll sia in grado di vedere può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia, se può udire lo gnoll e possiede il tratto Furia.

Gnoll Zanna di Yeenoghu

Immondo Medio (gnoll), caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2, Car +3
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Gnoll
Sfida 4 (1.100 PE)

Furia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, lo gnoll può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

Azioni

Multiattacco. Lo gnoll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da veleno.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Gnomo delle Profondità (Svirfneblin)

Gli gnomi delle profondità, o svirfneblin, vivono nelle viscere della terra, all'interno di tortuosi cunicoli e caverne da essi stessi scavate. Sopravvivono in virtù della loro furtività, astuzia e tenacia. Grazie alla loro pelle grigiastra, possono mimetizzarsi facilmente con le pietre circostanti e sono straordinariamente forti e robusti per la loro taglia. Un adulto medio pesa dai 50 ai 60 kg ed è alto 90 cm.

Un tipico enclave svirfneblin contiene varie centinaia di gnomi delle profondità e può contare su solide fortificazioni. Vari tunnel segreti consentono di entrare e uscire dall'insediamento e gli gnomi delle profondità possono usare queste vie di evacuazione qualora l'enclave venga attaccato.

Ruoli Tradizionali dei Sessi. Gli svirfneblin maschi sono calvi, mentre le femmine hanno una chioma grigia aggrovigliata. Tradizionalmente, le femmine gestiscono le attività degli insediamenti, mentre i maschi pattugliano la zona circostante in cerca di nemici e depositi di gemme preziose.

Raccoglitori di Gemme. Gli svirfneblin adorano le pietre preziose e in modo particolare i rubini, che estraggono dalle profondità dell'Underdark. Andando in cerca di nuovi giacimenti entrano spesso in conflitto con beholder, drow, kuo-toa, duergar e mind flayer. Tra tutti i loro nemici naturali, gli gnomi delle profondità temono e disprezzano soprattutto i drow, esseri dall'indole omicida e veneratori di demoni.

Amici della Terra. Gli gnomi delle profondità si aggirano spesso in compagna di creature provenienti dal Piano Elementale della Terra. Alcuni svirfneblin sono perfino in grado di evocare queste creature. Queste creature della terra fanno buona guardia agli insediamenti degli svirfneblin, specialmente nel caso degli xorn attirati a prestare servizio con la promessa di gemme di cui cibarsi.

Gnomo delle Profondità (Svirfneblin)

Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale buono

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 16 (3d6 + 6)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (–1)

Abilità Furtività +4, Indagare +3, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi Gnomesco, Sottocomune, Terran
Sfida 1/2 (100 PE)

Mimetismo nella Pietra. Lo gnomo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello gnomo è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Lo gnomo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *anti-individuazione* (solo se stesso)
1/giorno ciascuno: *camuffare se stesso, cecità/sordità, sfocatura*

Azioni

Piccone da Guerra. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Dardo Avvelenato. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Goblin

I goblin sono piccoli umanoidi egoisti e dal cuore nero che si annidano in caverne, miniere abbandonate, dungeon saccheggiati e altre aree fatiscenti. Anche se singolarmente sono deboli, i goblin vivono in grandi gruppi che a volte possono raggiungere quantità soverchianti. Sono assetati di potere e tendono ad abusare di ogni briciolo di autorità che ottengono.

Goblinoidi. I goblin appartengono a una famiglia di creature chiamate goblinoidi. Ai loro cugini maggiori, gli hobgoblin e i bugbear, piace comandare i goblin con la prepotenza. Ma i goblin sono creature pigre e indisciplinate, e si dimostrano scarsi come servitori, manovali e guardie.

Entusiasmo Maligno. I goblin sono spinti dall'avidità e dalla malizia, e non possono fare a meno di esultare quelle poche volte in cui riescono ad avere la meglio. Quando riportano la vittoria, si concedono danze e capriole e si danno alla gioia più sfrenata. Una volta finito di festeggiare, i goblin si concedono il piacere di torturare le creature sconfitte con atti maligni di ogni genere.

Capi e Seguaci. I goblin sono governati dai più forti o dai più furbi del gruppo. Un capo dei goblin potrebbe avere il comando di una singola tana, mentre un re o una regina dei goblin (nulla più di un capo dei goblin su scala più grande) comanda centinaia di goblin, suddivisi in più tane per garantire la sopravvivenza della tribù. I capi dei goblin sono facili da spodestare, quindi molte tribù finiscono prima o poi sotto il controllo di un signore della guerra hobgoblin o di un capotribù bugbear.

Tane Impegnative. I goblin riempiono le loro tane con un'infinità di allarmi per segnalare l'arrivo di potenziali intrusi. Quelle tane sono anche disseminate di stretti tunnel e nascondigli a cui le creature di taglia umana non possono accedere, ma lungo cui i goblin possono strisciare con facilità per fuggire o per aggirare i nemici e coglierli di sorpresa.

Custodi di Topi e Cavalcatori di Lupi. I goblin hanno sviluppato una forte affinità per i topi e i lupi e li addestrano per usarli rispettivamente come compagni e cavalcature. Come i topi, i goblin rifuggono dalla luce del sole e dormono sottoterra durante il giorno. Come i lupi, vanno a caccia in branco e si fanno coraggiosi quando sono più numerosi. Quando vanno a caccia a cavallo dei lupi, i goblin adottano tattiche mordi e fuggi.

Veneratori di Maglubiyet. Maglubiyet il Possente, il Signore delle Profondità e dell'Oscurità, è il dio principale dei goblinoidi. La maggior parte dei goblin lo raffigura come un goblin sfregiato dalle cicatrici riportate in battaglia, alto oltre tre metri, dalla pelle nera e in grado di lanciare fiamme dagli occhi e lo venerano spinti dalla paura anziché dall'adorazione. I goblin credono che, una volta morti in battaglia, i loro spiriti si uniscano ai ranghi dell'esercito di Maglubiyet sul piano di Acheronte. Questo è un "privilegio" che molti goblin temono, convinti che subire in eterno la tirannia del Possente sia un destino peggiore perfino della morte.

"Se vuoi dei soldati o dei sicari, ingaggia gli hobgoblin. Se vuoi ammazzare qualcuno a randellate nel sonno, ingaggia i bugbear. Se vuoi dei subdoli, piccoli idioti, ingaggia i goblin."

—Stalman Klim, Schiavista

"Bree-Yark!"
—"Ci arrendiamo!" in Goblin
(o così vogliono far credere)

Goblin

Umanoide Piccolo (goblinoide), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio, scudo)
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/4 (50 PE)

Fuga Agile. Il goblin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Goblin Capo

Umanoide Piccolo (goblinoide), neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Abilità Furtività +6
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

Fuga Agile. Il goblin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.

Azioni

Multiattacco. Il goblin effettua due attacchi con la scimitarra. Il secondo attacco subisce svantaggio.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

Reazioni

Sviare Attacco. Quando una creatura che il goblin è in grado di vedere bersaglia il goblin con un attacco, esso sceglie un altro goblin entro 1,5 metri da lui. I due goblin si scambiano di posto e il goblin scelto diventa il bersaglio dell'attacco.

Golem

I golem sono creature fatte di materiali grezzi (argilla, carne e ossa, ferro o pietra) ma dotate di potenza e resistenza straordinarie. Un golem non ha ambizioni, non ha bisogno di sostentarsi e non prova dolore o rimorso. È un colosso inarrestabile che esiste soltanto per obbedire agli ordini del suo creatore e per proteggere o attaccare coloro che il suo creatore gli indica.

Per creare un golem è necessario un *manuale dei golem* (vedi la *Dungeon Master's Guide*), che contiene le illustrazioni e le istruzioni dettagliate della procedura per creare un golem di un determinato tipo.

Spirito Elementale in Forma Materiale. La costruzione di un golem comincia con la creazione del corpo, che richiede una grande padronanza della scultura, della lavorazione della pietra o del ferro, o della chirurgia. A volte lo stesso creatore del golem è un maestro di quell'arte, ma spesso l'individuo che desidera creare il golem deve ingaggiare uno o più maestri artigiani che facciano il lavoro per lui.

Una volta ricavato il corpo da argilla, carne, ferro o pietra, il creatore del golem infonde in quel corpo uno spirito del Piano Elementale della Terra. Questa minuscola scintilla di vita non ha alcun ricordo, personalità o storia. È semplicemente l'impeto che spinge il golem a muoversi e a obbedire. Questa procedura vincola lo spirito al corpo artificiale e lo assoggetta alla volontà del creatore del golem.

Guardiani Senza Tempo. I golem possono vegliare su luoghi sacri, tombe e sale del tesoro anche per molto tempo dopo la scomparsa dei loro creatori, continuando a svolgere l'incarico ricevuto per tutta l'eternità ignorando la maggior parte dei danni fisici e tutti gli incantesimi tranne quelli più potenti.

È possibile creare un golem con un amuleto o un altro oggetto speciale che consenta al possessore di controllarlo. In questo modo anche i golem i cui creatori sono morti da tempo possono essere messi al servizio di un nuovo padrone.

Obbedienza Cieca. Quando il creatore o il possessore si trova nelle vicinanze per comandarlo, un golem funziona impeccabilmente. Se il golem resta senza istruzioni o è incapacitato, continua a obbedire agli ultimi ordini ricevuti al meglio delle sue capacità. Quando non può eseguire gli ordini, il golem può reagire con violenza... o fermarsi e non fare più nulla. Quando un golem riceve ordini conflittuali, a volte si alterna tra gli uni e gli altri.

Un golem non è in grado di pensare o di agire da solo. Anche se capisce i comandi che riceve alla perfezione, non ha nessuna padronanza del linguaggio al di fuori di quella comprensione e non è possibile ragionare con lui o ingannarlo a parole.

Natura dei Costrutti. Un golem non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

"Oltre quelle porte impossibili da aprire si trovava un grande salone alla cui sommità torreggiava un trono di pietra, e sul trono sedeva una statua di ferro più alta e più grossa di due uomini messi assieme. Stringeva in una mano una spada di ferro e nell'altra una frusta di piume. In quel momento avremmo dovuto rinunciare e andarcene."
—Mordenkainen l'Arcimago, narrando le sconvolgenti imprese del suo gruppo nei dungeon sotto al Castello Maure

Golem di Argilla

Questo massiccio golem, ricavato da un blocco di argilla, svetta con le spalle e la testa al di sopra della maggior parte delle creature di taglia umana. La sua forma è umanoide, ma sproporzionata.

I golem di argilla vengono spesso incaricati di qualche compito dai sacerdoti di grande fede. Tuttavia, l'argilla è un ricettacolo debole per l'energia vitale. Se il golem viene danneggiato, lo spirito elementale vincolato al suo interno può liberarsi. In questo caso il golem perde il controllo e inizia a distruggere ogni cosa attorno a sé, finché non viene distrutto o completamente riparato.

Golem di Carne

Un golem di carne è un macabro ammasso di parti corporee umanoidi cucite e fuse assieme per formare un bruto muscoloso, dotato di una forza straordinaria. Il cervello può completare i ragionamenti più semplici, ma i suoi pensieri non vanno oltre quelli di un bambino piccolo. Il tessuto muscolare del golem reagisce all'energia dei fulmini, che infondono nella creatura nuova forza e vitalità, rinvigorendola. La pelle del golem è protetta da potenti incantamenti che deviano gli incantesimi e qualsiasi arma, ad eccezione di quelle più potenti.

Un golem di carne cammina con un'andatura rigida, come se non avesse il controllo completo del corpo. La carne morta non è un contenitore ideale per uno spirito elementale, che a volte ulula incoerentemente per dare sfogo alla sua sofferenza. Se lo spirito si libera dalla volontà del creatore, il golem entra in uno stato di berserk, finché non viene calmato o finché il suo guscio di carne non viene distrutto o completamente curato.

Golem di Ferro

Il più potente di tutti è il golem di ferro, un gigante massiccio e torreggiante, forgiato in metallo pesante. Un golem di ferro può essere scolpito in qualsiasi forma, anche se molti vengono generalmente forgiati per assomigliare a gigantesche armature. Può distruggere una creatura con un singolo pugno e far tremare la terra a ogni suo passo sferragliante. I golem di fesso brandiscono enormi lame con cui estendere la loro portata e possono tutti esalare una nube di veleno mortale.

Il corpo di un golem di ferro viene smaltato con varie tinture e misture protettive assortite. Mentre gli altri golem sono afflitti da debolezze intrinseche al loro materiale o al potere dello spirito elementale vincolato al loro interno, i golem di ferro sono concepiti per essere pressoché invulnerabili. I loro corpi di ferro mantengono intrappolati gli spiriti che li animano e sono suscettibili soltanto alle armi infuse di magia o alla forza dell'adamantio.

Golem di Pietra

I golem di pietra possono avere le forme e i lineamenti più diversi, scolpiti e cesellati dalla pietra in modo da apparire come statue alte e imponenti. Sebbene la maggior parte abbia fattezze umanoidi, i golem di pietra possono essere scolpiti in qualsiasi forma lo scultore riesca a immaginare. Gli antichi golem di pietra incontrati all'interno di tombe sigillate o all'ingresso delle città perdute a volte possono avere la forma di una bestia gigantesca.

Come gli altri golem, i golem di pietra sono pressoché impervi agli incantesimi e alle armi comuni. Le creature che combattono contro un golem di pietra riescono quasi a sentire il tempo che rallenta attorno a loro, scorrendo più lentamente come se anch'essi fossero fatti di pietra.

"Più la sua forma fisica è rigida, più il golem resterà fedele al compito assegnatogli. Quelli di argilla tendono a essere più volubili."
—Un monito scritto nel Manuale dei golem di argilla

Golem di Argilla

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Immunità ai Danni acido, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 9 (5.000 PE)

Assorbimento dell'Acido. Ogni volta che il golem è soggetto a danni da acido, non subisce danni e recupera invece un numero di punti ferita pari ai danni da acido inflitti.

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 60 punti ferita o meno, si tira un d6. Con un risultato di 6, il golem entra in uno stato di berserk. A ogni suo turno, finché è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che è in grado di vedere. Se non c'è una creatura abbastanza vicina per muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, prediligendo un oggetto più piccolo di lui. Una volta che il golem è in berserk, continua a farlo finché non viene distrutto o non recupera tutti i suoi punti ferita.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni inflitti. Il bersaglio muore se questo attacco riduce a 0 il suo massimo dei punti ferita. La riduzione permane finché non viene rimossa da un incantesimo *ristorare superiore* o altre magie analoghe.

Velocità (Ricarica 5–6). Fino alla fine del suo turno successivo, il golem ottiene magicamente un bonus di +2 alla CA, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e può usare il suo attacco con schianto come azione bonus.

"Due dei miei profanatori di tombe sono stati scoperti e impiccati ieri. Gli altri due, comprensibilmente, vogliono evitare di fare la stessa fine, ma non posso permettere che i loro timori ostacolino i miei progressi. Ho bisogno di cadaveri freschi, e se quei bifolchi non riescono a procurarmeli, vorrà dire che userò i loro."

—Dal diario di Evangeliza Lavaii, necromante

Golem di Carne

Costrutto Medio, neutrale

Classe Armatura 9
Punti Ferita 93 (11d8 + 44)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Immunità ai Danni fulmine, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 5 (1.800 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 40 punti ferita o meno, si tira un d6. Con un risultato di 6, il golem entra in uno stato di berserk. A ogni suo turno, finché è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che è in grado di vedere. Se non c'è una creatura abbastanza vicina per muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, prediligendo un oggetto più piccolo di lui. Una volta che il golem è in berserk, continua a farlo finché non viene distrutto o non recupera tutti i suoi punti ferita.

Il creatore del golem, se si trova entro 18 metri dal golem berserk, può cercare di calmarlo parlandogli con fermezza e persuasione. Il golem deve essere in grado di udire il suo creatore, che userà un'azione per effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Se la prova ha successo, il golem esce dallo stato di berserk. Se subisce danni mentre ha ancora 40 punti ferita o meno, il golem potrebbe entrare di nuovo in uno stato di berserk.

Avversione al Fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Assorbimento del Fulmine. Ogni volta che il golem è soggetto a danni da fulmine, non subisce danni e recupera invece un numero di punti ferita pari ai danni da fulmine inflitti.

Resistenza alla Magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Golem di Ferro

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 210 (20d10 + 100)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 16 (15.000 PE)

Assorbimento del Fuoco. Ogni volta che il golem è soggetto a danni da fuoco, non subisce danni e recupera invece un numero di punti ferita pari ai danni da fuoco inflitti.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi in mischia.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Spada. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (3d10 + 7) danni taglienti.

Soffio di Veleno (Ricarica 6). Il golem esala gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 45 (10d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Golem di Pietra

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Immunità ai Danni psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 10 (5.900 PE)

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. Il golem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del golem sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Lentezza (Ricarica 5–6). Il golem bersaglia una o più creature situate entro 3 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 contro questa magia; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno il bersaglio può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. Un bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Gorgone

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +4
Immunità alle Condizioni pietrificato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente. Se la gorgone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la gorgone può effettuare un'azione bonus per sferrare un attacco con gli zoccoli contro di esso.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Soffio Pietrificante (Ricarica 5–6). La gorgone esala gas pietrificante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Il bersaglio trattenuto deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto per lui termina; mentre se lo fallisce, è pietrificato finché non viene liberato da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Gorgone

Poche creature incontrano una gorgone e sopravvivono per raccontarlo. Il corpo di questa creatura è coperto di piastre di ferro e dalle narici si leva uno sbuffo di vapore verdastro.

Struttura Orrenda. Le piastre di ferro di una gorgone variano dall'acciaio annerito all'argento scintillante, ma questa armatura naturale non ostacola in alcun modo il suo movimento o la sua mobilità. L'olio del suo corpo lubrifica l'armatura. Una gorgone malata o inattiva accumula ruggine come se fosse scabbia o funghi. Quando una gorgone arrugginita si muove, le piastre stridono sfregandosi l'una sull'altra.

Predatore Mostruoso. Quando una gorgone avvista una potenziale preda, parte alla carica sollevando un orrendo frastuono di metallo che cozza sul metallo. Quando colpisce il bersaglio, lo polverizza o lo scaraventa a terra per poi travolgerlo con i suoi crudeli zoccoli. Se deve affrontare più avversari, la gorgone esala il suo letale vapore per sopraffare le creature che tocca trasformandole in pietra. Quando ha fame, frantuma le prede pietrificate e usa le sue solide zanne per macinare la pietra fino a farne una polvere nutriente. I tratti casuali di sentieri calpestati e alberi spaccati che circondano la tana di una gorgone sono disseminati dei frammenti semi-sbranati degli avversari sconfitti.

"La nostra intrepida ladra si arrampicò su per il condotto per fissare una corda. Sentimmo un grido strozzato, la corda cadde a terra... e non la rivedemmo mai più."
—Un avventuriero racconta l'attacco di un grell a Khyber, pubblicato nella Cronaca di Korranberg

Grell

Un grell assomiglia a un cervello bulboso fluttuante con un grosso becco aguzzo. I dieci lunghi tentacoli sono composti da centinaia di muscoli a forma di anello rivestiti di una resistente pelle fibrosa. La punta di ogni tentacolo termina con una serie di aculei affilati che possono iniettare un veleno paralizzante. Il grell può parzialmente ritrarre gli aculei all'interno dei tentacoli per afferrare o manipolare gli oggetti che non vuole perforare o strappare.

Un grell è privo di occhi e fluttua grazia a una sorta di levitazione. È però dotato di un olfatto molto acuto e la pelle è sensibile alle vibrazioni e ai campi elettrici, cosa che gli consente di individuare la presenza delle creature e degli oggetti nelle immediate vicinanze. La capacità della creatura di manipolare l'elettricità al fine di percepire e muoversi gli consente anche di assorbire i fulmini senza subire danni.

Anche se di indole solitaria, i grell a volte formano piccoli gruppi chiamati congreghe.

Imboscate Fluttuanti. Un grell preferisce tendere imboscate alle creature solitarie o smarrite, fluttuando silenziosamente lungo il soffitto di un passaggio o di una caverna finché un bersaglio adeguato non passa sotto di lui. Allora cala fulmineamente sulla preda e avviluppa i tentacoli attorno ad essa, per poi fare ritorno alla tana fluttuando e stringendo tra le grinfie la creatura paralizzata.

Divoratori Alieni. I grell sono predatori alieni che suddividono le altre creature in tre categorie: commestibili, non commestibili e Grandi Divoratori (quelle rare creature che potrebbero cibarsi di un grell). I grell non si fanno scrupoli ad attaccare le creature che catalogano come commestibili, inclusi gli umanoidi. Tendono a evitare le creature più grosse, che sarebbero troppo difficoltose da trascinare via.

Un grell a volte consente agli avventurieri di muovere guerra ad altri abitanti mostruosi del dungeon dove dimora, tenendosi alla larga mentre gli avventurieri eliminano le minacce più grosse e in attesa del momento giusto per colpire.

Grell

Aberrazione Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 55 (10d8 + 10)
Velocità 3 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +4
Immunità ai Danni fulmine
Immunità alle Condizioni accecato, prono
Sensi Percezione passiva 14, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi Grell
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Il grell effettua due attacchi: uno con i tentacoli e uno con il becco.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è paralizzato e può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto termina.

Il bersaglio è anche afferrato (CD 15 per sfuggire). Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è anche trattenuto finché il grell lo afferra. Mentre afferra il bersaglio, il grell dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso e non può usare questo attacco contro altri bersagli. Quando il grell si muove, un bersaglio di taglia Media o inferiore afferrato si muove insieme a lui.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Grick

Mostruosità Media, neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (6d8)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Mimetismo nella Pietra. Il grick dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua un attacco con i tentacoli. Se quell'attacco colpisce, può effettuare un attacco con il becco contro lo stesso bersaglio.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Grick Alfa

Mostruosità Grande, neutrale

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–3)	14 (+2)	9 (–1)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 7 (2.900 PE)

Mimetismo nella Pietra. Il grick dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua due attacchi: uno con la coda e uno con i tentacoli. Se colpisce con i tentacoli, può effettuare un attacco con il becco contro lo stesso bersaglio.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (4d8 + 4) danni taglienti.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Grick

Le creature vermiformi di nome grick si mimetizzano tra le rocce delle grotte e delle caverne che infestano e rimangono in attesa. Soltanto quando una preda si avvicina, il grick si impenna e distende i quattro tentacoli uncinati per rivelare un famelico becco pronto a mordere.

Predatori Passivi. È raro che i grick vadano a caccia. Preferiscono invece trascinare i loro corpi gommosi nei luoghi in cui le creature passano regolarmente, nascondendosi in mezzo ai detriti rocciosi e alle macerie, stringendosi all'interno di fori, fessure o crepacci, arrampicandosi su un costone roccioso o avviluppandosi attorno a una stalattite per lasciarsi cadere sulle prede ignare. Un grick può consumare tutto quello che si muove, a eccezione degli altri grick. Bersaglia le prede più vicine, afferrando con i tentacoli una creatura caduta e trascinandola via per mangiarsela in un luogo sicuro.

Assalitori Vaganti. I grick rimangono in un'area soltanto finché le riserve di cibo non scarseggiano, spesso perché le creature senzienti, accortesi della loro presenza, iniziano a seguire percorsi alternativi per aggirare le loro tane. Quando le prede iniziano a scarseggiare nell'Underdark, i grick si spingono in superficie per andare a caccia nelle terre selvagge, nascondendosi tra gli alberi o sui costoni rocciosi di una rupe. Un branco di grick è solitamente guidato da un alfa ben nutrito e di grosse dimensioni attorno a cui si radunano gli altri.

Spoglie del Massacro. Col tempo un grick accumula nella tana le proprietà residue di tutte le prede intelligenti e le guide più esperte imparano a riconoscere questi segni rivelatori. Gli esploratori dell'Underdark a volte sigillano le strade che vanno e vengono dalla tana di un grick per farlo morire di fame e poi reclamare le ricchezze delle sue vittime.

Grifone

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 9 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	8 (–1)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Vista Acuta. Il grifone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il grifone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Grifone

I grifoni sono feroci carnivori alati con il corpo muscoloso di un leone e la testa, le zampe anteriori e le ali di un'aquila. Quando attaccano, i grifoni sono rapidi e letali come le aquile, ma colpiscono con la ferocia, la potenza e la grazia di un leone.

Mangiatori di Cavalli. I grifoni vanno a caccia in piccoli branchi, sorvolando le pianure e le foreste presso i loro nidi situati sulle pareti rocciose più scoscese. I cavalli e i capi di bestiame sono le prede che preferiscono, ma possono dare la caccia anche agli ippogrifi per cibarsene. Quando un grifone avvista dei cavalli, lancia un grido per avvertire i compagni del branco e si tuffa rapidamente in picchiata verso le prede.

Chi alleva i cavalli o si sposta a cavallo ha imparato a temere il grido stridente dei grifoni e si prepara allo scontro sanguinoso che ne seguirà sicuramente. Un grifone ignora il cavalcatore finché gli è possibile, quindi un cavaliere che abbandona la cavalcatura o un mandriano che lascia andare uno o due cavalli può uscire dall'incontro illeso mentre il grifone prende di mira la preda. Quei cavalcatori che tentano di proteggere i cavalli attirano invece su di loro la piena furia del grifone attaccante.

Abitatori dei Cieli. I grifoni fanno il nido in cima alle pareti rocciose più scoscese usando rami, foglie e le ossa delle prede. Quando un grifone si stabilisce in un territorio, rimane in quell'area finché le riserve di cibo non si esauriscono.

I grifoni, creature aggressive e gelose del territorio, ingaggiano brutali combattimenti aerei pur di difendere il nido, squarciando e facendo a pezzi le ali degli intrusi volanti per farli precipitare a terra. Le creature che tentano di raggiungere il nido di un grifone scalando la parete rocciosa vengono ghermite e sbranate, oppure buttate giù da un'altezza vertiginosa verso una morte terribile.

Cavalcature Addestrate. Un grifone addestrato fin dalla schiusa dell'uovo può essere ammaestrato per fungere da cavalcatura. Tuttavia, l'addestramento richiede molto tempo, è costoso (soprattutto a causa del molto cibo che la creatura richiede) e pericoloso. Gli addestratori più esperti, che conoscono già la leggendaria ferocia dei grifoni, di solito sono gli unici in grado di crescere queste creature senza pericoli.

Una volta addestrato, un grifone si dimostra una cavalcatura fiera e leale. Stringe con il padrone un legame che dura tutta la vita e combatte fino alla morte pur di proteggerlo. Un grifone usato come cavalcatura è in grado di tenere a freno il suo vorace appetito di carne di cavallo, ma un saggio padrone si assicura di tenerlo sempre sazio offrendogli altre prede quando deve transitare nelle terre civilizzate.

Grimlock

Le creature sotterranee degenerate note come grimlock erano un tempo umane, ma la loro venerazione dei mind flayer e le molte generazioni passate a sondare l'Underdark li trasformarono in orrendi cannibali ciechi molto tempo fa.

Cultisti Depravati. L'impero dei mind flayer abbracciava un tempo molti mondi e aveva assoggettato innumerevoli razze. Tra queste anche alcune culture umane i cui sommi sacerdoti furono plagiati dai mind flayer usando i loro insidiosi poteri di controllo mentale. I capi di queste culture convertirono gradualmente i loro fedeli al culto degli illithid, venerandoli come divinità blasfeme.

Col tempo i rituali di questi umani schiavizzati diedero origine a fanatici culti cannibalistici in cui la pratica di divorare il cervello tipica dei mind flayer era vista come un sacramento. Gli illithid ordinavano ai fedeli di rapire altre creature senzienti da offrire in sacrificio. Una volta divorati i cervelli di quelle vittime, i mind flayer gettavano i corpi senza vita in pasto ai cultisti.

Cacciatori Ciechi. Quando il dominio dei mind flayer cadde, i culti a loro fedeli dovettero affrontare in guerra i loro nemici, quelle stesse creature che un tempo erano state loro vittime. Fuggirono allora nell'Underdark, il dominio degli illithid che consideravano loro dèi. Dopo molte generazioni trascorse in quel reame senza luce, i cultisti impararono ad affidarsi agli altri sensi per sopravvivere e col tempo i loro occhi avvizzirono e le palpebre si sigillarono, lasciando soltanto delle orbite carnose al loro posto.

Le orecchie di un grimlock reagiscono al passo più felpato o al sussurro più tenue che echeggi in un cunicolo di pietra. Quando un grimlock parla, il tono di voce è talmente basso che la maggior parte degli altri umanoidi non riesce a sentirlo. L'odore di sudore, della carne e del sangue risvegliano la sua fame e gli consentono di seguire la pista di una preda come se fosse un segugio. Per potenziare i suoi sensi, un grimlock spesso lascia scie di sangue, cumuli di sterco o ammassi di viscere delle prede uccise nei luoghi più lontani dalla tana. Quando un intruso passa in quelle zone, viene contaminato dal fetore e avverte i grimlock del suo avvicinamento.

Per la maggior parte delle creature, la cecità è un enorme ostacolo. Per un grimlock, grazie agli altri sensi estremamente sviluppati, essere privo della vista è un dono. Un grimlock non si lascia ingannare dalle illusioni visive o dalle percezioni errate e quando va a caccia di prede non teme nulla.

Guerra Senza Fine. I grimlock venerano ancora i mind flayer e li servono ogni volta che possono farlo. Inoltre, i grimlock ricordano ancora la guerra che li esiliò sottoterra, che per loro non è mai finita. Ancora oggi continuano a tornare nel mondo di superficie e rapiscono nuovi prigionieri per conto dei loro padroni illithid.

Grimlock

Umanoide Medio (grimlock), neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	8 (–1)	6 (–2)

Abilità Atletica +5, Furtività +3, Percezione +3
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 9 m o 3 m finché assordato (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Percezione Cieca. Il grimlock non può usare la sua vista cieca finché è assordato e non è in grado di fiutare.

Olfatto e Udito Acuti. Il grimlock dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Mimetismo nella Pietra. Il grimlock dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Azioni

Clava di Osso Chiodata. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni perforanti.

Guardiano Protettore

I maghi e gli altri incantatori spesso costruiscono i guardiani protettori per proteggersi. Un guardiano protettore resta sempre al fianco del suo padrone, assorbendo i danni a lui destinati nel tentativo di mantenerlo in vita il più a lungo possibile.

L'Amuleto del Padrone. Ogni guardiano protettore è collegato magicamente a un amuleto. A un guardiano protettore può corrispondere un solo amuleto e se quell'amuleto viene distrutto, il guardiano protettore è incapacitato finché non viene creato un amuleto sostitutivo. L'amuleto di un guardiano protettore è soggetto agli attacchi diretti se non viene indossato o trasportato. Ha CA 10, 10 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Per fabbricare un amuleto servono 1 settimana di tempo e componenti per un costo di 1.000 mo.

L'unico obiettivo di un guardiano protettore è proteggere il portatore dell'amuleto. Quest'ultimo può ordinare al guardiano di attaccare i suoi nemici o di proteggerlo dagli attacchi. Se un attacco minaccia di ferire il portatore, il costrutto può assorbire magicamente il colpo nel proprio corpo, anche se si trova a distanza.

Un incantatore può custodire all'interno del guardiano protettore un singolo incantesimo, che potrà poi essere lanciato su suo comando o quando si verifica una condizione specifica. Più di un mago è stato neutralizzato dai nemici per poi coglierli di sorpresa nel momento in cui il suo guardiano protettore scatena un potente effetto magico.

Tesori Magnifici. Dal momento che il possesso di un guardiano protettore può essere trasferito cedendo l'amuleto corrispondente a un'altra creatura, alcuni maghi riscuotono cifre esorbitanti da principi, nobili e signori del crimine in cambio di un guardiano protettore destinato a loro uso e consumo. Per lo stesso motivo, un guardiano protettore è considerato un trofeo prezioso per chiunque riesca a uccidere il suo padrone e a rivendicarne l'amuleto.

Natura dei Costrutti. Il guardiano protettore non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Guardiano Protettore

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi capisce i comandi impartiti in qualsiasi linguaggio, ma non può parlare
Sfida 7 (2.900 PE)

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente a un amuleto. Fintanto che il guardiano e il suo amuleto si trovano sullo stesso piano di esistenza, il portatore dell'amuleto può chiamare telepaticamente il guardiano affinché viaggi fino a lui; il guardiano conosce la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri dal portatore dell'amuleto, metà dei danni (arrotondati per eccesso) che il portatore subisce viene trasferita al guardiano.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno, se possiede almeno 1 punto ferita.

Incantesimo Custodito. Un incantatore che indossa l'amuleto del guardiano protettore può fare in modo che il guardiano custodisca un incantesimo di 4° livello o inferiore. Per farlo, il portatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto, ma è custodito all'interno del guardiano. Quando il portatore gli ordina di farlo o quando si verifica una condizione predefinita dall'incantatore, il guardiano lancia l'incantesimo custodito usando gli eventuali parametri stabiliti dall'incantatore originale e senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene lanciato o se un nuovo incantesimo viene custodito nel guardiano, l'eventuale incantesimo custodito in precedenza va perduto.

Azioni

Multiattacco. Il guardiano effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Reazioni

Protettore. Quando una creatura effettua un attacco contro il portatore dell'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla CA del portatore se si trova entro 1,5 metri da quest'ultimo.

Hobgoblin

Quando gli hobgoblin marciano in guerra, sono accompagnati dagli squilli dei corni di guerra, dalle pietre scagliate dalle catapulte e dall'eco di migliaia di stivali che fa tremare il terreno. Tutti gli insediamenti e i coloni delle terre di frontiera devono vedersela con questi umanoidi aggressivi, la cui sete di conquiste non può mai dirsi appagata.

Gli hobgoblin hanno la pelle arancione scura o rossastra e i capelli scuri che variano dal rosso-marrone al grigio scuro. Da sotto le sopracciglia sporgenti brillano occhi gialli o marroni e dalle bocche larghe spuntano zanne acuminate e ingiallite. Un hobgoblin maschio potrebbe avere un grosso naso blu o rosso, che è considerato un simbolo di virilità o di potenza presso le varie sottorazze dei goblin. Gli hobgoblin hanno una longevità pari a quella degli umani, ma a causa della passione per le battaglie e l'arte della guerra, ben pochi giungono fino alla vecchiaia.

Goblinoidi. Gli hobgoblin appartengono a una famiglia di creature chiamate goblinoidi. Spesso assumono posizioni di comando presso i loro cugini, i più piccoli goblin o i feroci bugbear.

Potenza Marziale. Un hobgoblin misura la virtù in base alla forza fisica e alla potenza in combattimento, e si preoccupa soltanto di dimostrare abilità e astuzia in battaglia. Gli hobgoblin di rango militare elevato conquistano la posizione con la forza e la conservano imponendo la loro autorità con misure draconiane.

Gli hobgoblin si addestrano a combattere con una vasta gamma di armi e sono molto abili nel forgiare armi, armature, macchine d'assedio e altri marchingegni militari. Sono organizzati e disciplinati e trattano le loro armi, armature e oggetti personali con la massima cura. Prediligono i colori sgargianti tipici delle loro tribù e decorano le elaborate uniformi con cordoncini color rosso sangue e accessori in cuoio tinto di nero.

Legioni Militari. Gli hobgoblin formano bande militari tribali note come legioni. Nella loro società militaresca, ogni hobgoblin ha un grado, dai potenti condottieri e campioni agli infimi soldati di fanteria, fino ai goblin che vengono spinti nelle prime linee in punta di lancia. Una legione è comandata da un signore della guerra che dispone di vari capitani al suo comando. Un hobgoblin signore della guerra è un tiranno spietato, più interessato alle questioni di strategia, vittoria, gloria, reputazione e dominio che a guidare le truppe in battaglia.

Per quanto gli hobgoblin possano essere fedeli e disciplinati all'interno della stessa legione, le legioni rivali competono costantemente per la reputazione e il prestigio. Gli incontri tra due legioni possono facilmente sfociare nella violenza se le truppe non vengono tenute a bada e solo i condottieri più potenti riescono a obbligarle a collaborare sul campo di battaglia.

Pensatori Strategici. Gli hobgoblin hanno un forte senso della tattica e della disciplina e possono mettere in atto i piani di battaglia più sofisticati, se comandati da un condottiero dotato di una buona mentalità strategica. Tuttavia, odiano gli elfi e li attaccano non appena li avvistano sul campo di battaglia, prima di ogni altro avversario, anche se così facendo commetteranno un errore tattico.

Le legioni spesso integrano i loro ranghi con truppe meno affidabili ma più sacrificabili, come goblin, bugbear, orchi, umani malvagi, ogre e giganti.

Addestratori di Bestie. Gli hobgoblin sono da tempo famosi per la loro bravura nell'addestrare animali da tenere al loro servizio. Come le razze più civilizzate, usano buoi e cavalli per trasportare armi e merci a lunghe distanze. Comunicano tra loro con corvi addestrati e usano lupi feroci per vegliare sui prigionieri e proteggere gli accampamenti. Le unità di cavalleria hobgoblin usano i worg addestrati come cavalcature, proprio come i goblin cavalcano i lupi. Alcune tribù addestrano perfino dei gorilla carnivori da usare come bestie da combattimento.

Conquista e Controllo. Gli hobgoblin si impossessano delle terre dove le risorse sono più abbondanti: sono presenti nelle foreste e sulle montagne, nei pressi delle miniere e degli insediamenti di umanoidi e ovunque si trovino legno, metallo e un gruppo di potenziali schiavi. Costruiscono e conquistano roccaforti nelle posizioni strategicamente più valide, che usano come basi di partenza da cui ampliare il loro territorio.

Gli hobgoblin signori della guerra non si stancano mai di combattere, ma non impugnano le armi alla leggera. Prima di attaccare, effettuano missioni di ricognizione per valutare i punti di forza e i punti deboli degli avversari. Quando assaltano una roccaforte, prima la circondano per bloccare le vie di fuga e le linee di rifornimento e poi costringono i nemici ad arrendersi per fame.

Gli hobgoblin fortificano le loro proprietà e rafforzano le difese già esistenti usando le innovazioni di loro creazione. Che si annidino in un complesso di caverne, in un dungeon, tra le rovine o in una foresta, proteggono le roccaforti con fossati, palizzate, porte, torri di guardia, fosse celate e rozze catapulte o baliste.

Legione di Maglubiyet. Gli hobgoblin venerano Maglubiyet il Possente, la divinità principale dei goblinoidi. Per quanto si tratti di una figura terrificante, gli hobgoblin non temono la morte e credono che quando moriranno in battaglia, i loro spiriti si uniranno ai ranghi privilegiati dell'esercito di Maglubiyet sul piano di Acheronte.

Davanti ai nostri scudi si piegano,
Sotto le nostre lame cadono,
Le loro case conquisteremo
I loro figli schiavi faremo
Acheronte! Acheronte!
La vittoria ci appartiene!
—Traduzione di un Inno di Guerra Hobgoblin

Hobgoblin

Umanoide Medio (goblinoide), legale malvagio

Classe Armatura 18 (cotta di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/2 (100 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia incapacitato.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti o 6 (1d10 + 1) danni taglienti se usata a due mani.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Hobgoblin Capitano

Umanoide Medio (goblinoide), legale malvagio

Classe Armatura 17 (mezza armatura)
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 3 (700 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 10 (3d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia incapacitato.

Azioni

Multiattacco. L'hobgoblin effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, l'hobgoblin può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro, purché possa udire e capire l'hobgoblin. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se l'hobgoblin è incapacitato.

Hobgoblin Signore della Guerra

Umanoide Medio (goblinoide), legale malvagio

Classe Armatura 20 (armatura completa, scudo)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3, Car +5
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 6 (2.300 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 14 (4d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia incapacitato.

Azioni

Multiattacco. L'hobgoblin effettua tre attacchi in mischia. In alternativa, può effettuare due attacchi a distanza con i giavellotti.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Scudo da Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, l'hobgoblin può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro, purché possa udire e capire l'hobgoblin. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se l'hobgoblin è incapacitato.

Reazioni

Parata. L'hobgoblin aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'hobgoblin deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Idra

L'idra è un'orrenda creatura rettiliforme dal corpo di coccodrillo e dalle molte teste situate in cima a lunghi colli serpentini. Anche se è possibile recidere quelle teste, l'idra le fa ricrescere magicamente nel giro di poco tempo. Un tipico esemplare possiede cinque teste.

All'alba dei tempi, Tiamat, la Regina dei Draghi Malvagi, uccise una divinità dei draghi rivale di nome Lerna e sparse il suo sangue in tutto il multiverso. Da ogni goccia che cadde sul mondo nacque un'idra dalle molte teste, animata da una fame intensa quanto l'odio della dea abbattuta. Spesso i più grandi campioni di un popolo scelgono di mettere alla prova il loro valore affrontando queste temibili creature.

Fame Insaziabile. Un'idra è un mostro furioso e famelico: quando afferra una preda, la dilania nel giro di pochi istanti, spinta dalla frenesia di nutrirsi. Una volta esaurite le fonti di cibo in un territorio (o una volta spaventate e scacciate le creature abbastanza intelligenti da evitarla), l'idra si sposta altrove in cerca di nuove prede. La fame di un'idra è tale che, quando non riesce a nutrirsi, può perfino rivoltarsi contro se stessa: le sue teste si attaccano a vicenda e la creatura si divora viva.

Tenaci Creature Acquatiche. Un'idra è in grado di nuotare fin dalla nascita e si annida nei fiumi, sulle rive dei laghi, nei tratti più bassi degli oceani o nelle paludi. È raro che un'idra abbia bisogno di ripararsi dagli elementi, quindi normalmente non fa una tana. Soltanto nei climi più freddi le idre vanno in cerca di protezione rintanandosi nelle caverne o nelle rovine.

Quando un'idra dorme, almeno una delle teste rimane sveglia e allerta, cosa che rende molto difficile coglierе la creatura di sorpresa.

Idra

Mostruosità Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Abilità Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 8 (3.900 PE)

Trattenere il Respiro. L'idra può trattenere il respiro per 1 ora.

Teste Multiple. L'idra possiede cinque teste. Finché possiede più di una testa, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo turno, una delle teste muore. Se tutte le teste muoiono, l'idra muore.

Alla fine del suo turno, due teste ricrescono per ogni testa morta a partire dalla fine del suo turno precedente, a meno che nel corso di tale periodo non abbia subito danni da fuoco. L'idra recupera 10 punti ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

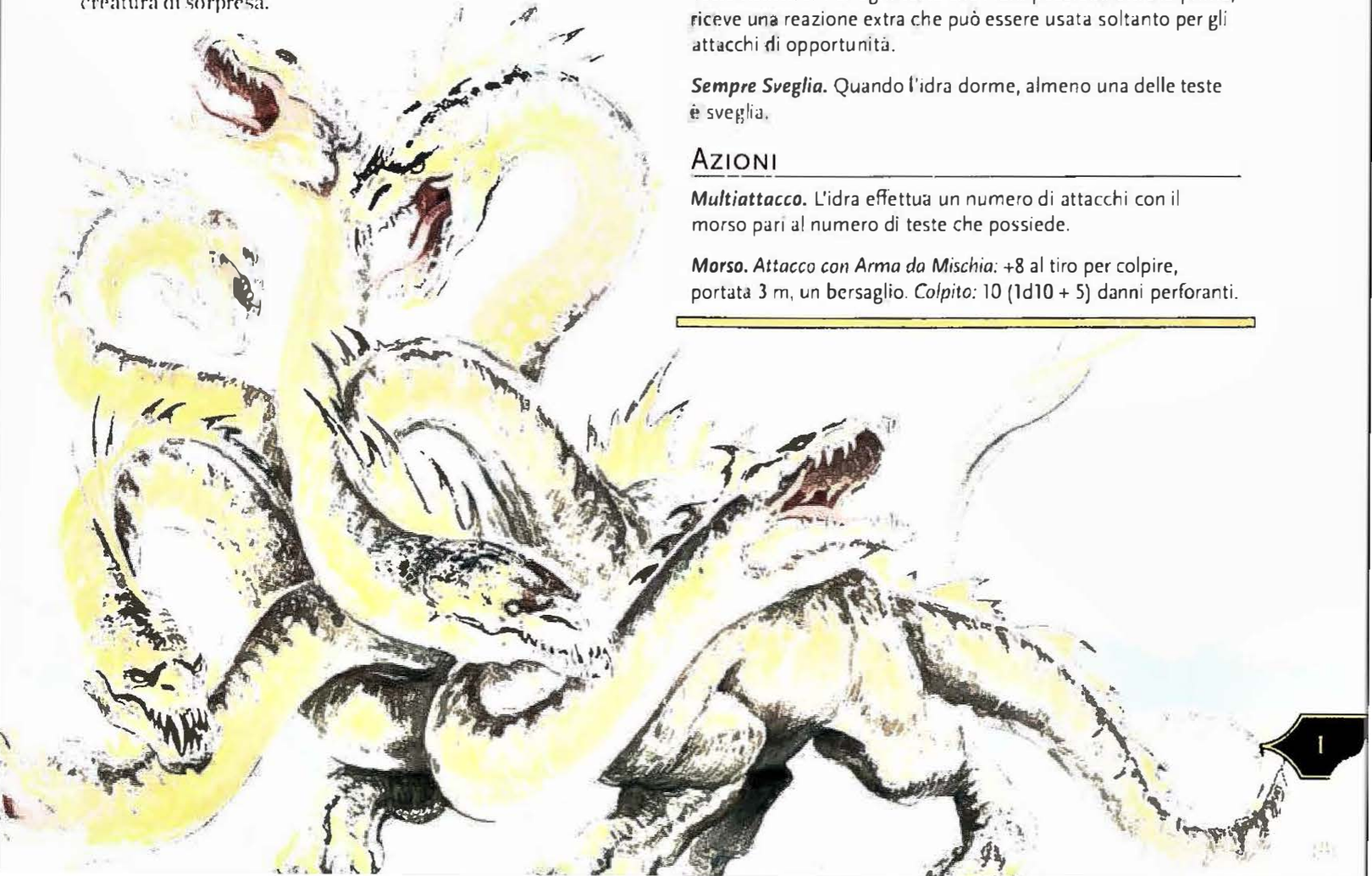
Teste Reattive. Per ogni testa che l'idra possiede oltre la prima, riceve una reazione extra che può essere usata soltanto per gli attacchi di opportunità.

Sempre Sveglia. Quando l'idra dorme, almeno una delle teste è sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'idra effettua un numero di attacchi con il morso pari al numero di teste che possiede.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) danni perforanti.



Ippogrifo

Un ippogrifo è una bestia le cui origini magiche sono andate perdute nel corso della storia, è dotato delle ali e delle zampe anteriori di un'aquila, le zampe posteriori di un cavallo e una testa in cui si mescolano i tratti di entrambi gli animali.

Gli ippogrifi, creature scontrose e onnivore, scelgono un solo compagno per tutta la vita e raramente si allontanano più di qualche chilometro dal nido. Quando devono difendere il compagno o la compagna e i cuccioli, combattono fino alla morte. Gli ippogrifi non depositano uova: partoriscono i cuccioli come i mammiferi.

I draghi, i grifoni e le viverne adorano la carne di ippogrifo e si cibano spesso di queste creature.

Cavalcature Volanti. Un ippogrifo cresciuto in cattività può essere addestrato per fungere da fedele compagno e cavalcatura. Tra tutte le creature utilizzabili come cavalcature volanti, gli ippogrifi sono i più facili da ammaestrare e i più fedeli, se addestrati in modo corretto.

Ippogrifo

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Vista Acuta. L'ippogrifo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'ippogrifo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Kenku

I kenku sono umanoidi piumati che viaggiano per il mondo come vagabondi, spinti dall'avidità. Sono in grado di imitare alla perfezione ogni suono che sentono.

Stormi Caduti. I kenku indossano stracci, tuniche e mantelli larghi con cui coprire le soffici piume lucide del corpo e degli arti scoperti. Camminano a passo felpato o usano gli speroni per aggrapparsi ai rami degli alberi e afferrare le prede dall'alto. Si muovono silenziosamente come il vento, per non attirare l'attenzione sulle loro forme, di cui si vergognano.

Un tempo i kenku potevano solcare i cieli, sospinti dai venti e dalle loro ali e parlare il dolce linguaggio del canto degli uccelli. Servendo un padrone la cui identità oggi nessuno ricorda più, i kenku rimasero affascinati dalle gemme scintillanti di sua proprietà e sognarono di poter parlare in modo da sottrarre tesori simili agli altri attraverso le suppliche e gli inganni. Rubato il segreto della parola da un volume nella biblioteca del loro padrone, si camuffarono da mendicanti per elemosinare gli oggetti preziosi. Quando il padrone venne a sapere della loro avidità, li privò delle ali per punizione, costringendoli in questo modo a mendicare in eterno.

Pantomima. I kenku possono imitare il suono di tutto ciò che sentono. Un kenku che chiede denaro potrebbe imitare il rumore delle monete che tintinnano, mentre un kenku che voglia riferirsi a un mercato affollato potrebbe riprodurre l'intera cacofonia di venditori che gridano, cani che abbaiano, pecore che belano e monelli di strada che strillano. Quando imitano una voce, possono soltanto ripetere le parole e le frasi che hanno sentito, non creare nuove frasi. Chi conversa con un kenku assiste a un'esibizione di suoni e versi imitati che sfiorano l'incomprensibile.

Anche quando parlano tra loro, i kenku comunicano in modo analogo. Avendo imparato a interpretare gli sguardi e i gesti altrui, i suoni con cui comunicano le idee o le emozioni più complesse possono essere molto succinti. Alcuni gruppi di kenku sviluppano anche un loro codice segreto. Per esempio, un gatto che miagola potrebbe essere un messaggio in codice per indicare "Prepararsi all'attacco!" o "Si salvi chi può!"

Il loro talento come imitatori si estende anche alla parola scritta, quindi molte organizzazioni criminali spesso ingaggiano i kenku per falsificare i documenti. Quando un kenku commette un crimine, può creare delle prove false per implicare un'altra creatura.

Il Rammarico dei Senza Ali. Tutti i kenku sognano di poter volare, quindi quando devono impartire una punizione a uno dei loro, spesso lo appesantiscono con un paio di ali finte, per esempio ali di legno, da portare come marchio di infamia. Come ultima, tragica allusione alle ali che un tempo avevano, i kenku giustiziano i loro condannati gettandoli dalla cima di un palazzo o di una scogliera.

Kenku

Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale

Classe Armatura 13
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi capisce l'Auran e il Comune ma parla soltanto tramite l'uso del tratto Imitare
Sfida 1/4 (50 PE)

Imboscata. Nel primo round di un combattimento, il kenku dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Imitare. Il kenku può imitare qualsiasi suono abbia sentito, incluse le voci. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Azioni

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

"Se senti un bambino che piange in un vicolo, vattene dalla parte opposta. Questo è il mio consiglio."
—Endroth Knag, caporale della Guardia Cittadina di Waterdeep

Kraken

Un kraken può dormire sotto le onde per secoli e secoli in attesa di un richiamo o di un funesto presagio che lo risvegli. I mortali nati sulla terra ferma che solcano i mari dimenticano presto i motivi per cui i loro antenati temevano gli oceani e perfino le razze degli abissi ignorano quegli strani anni vuoti della loro storia in cui una civiltà è quasi scomparsa a seguito della venuta di un orrore tentacolato.

Leviatani Leggendari. All'alba dei tempi i kraken erano feroci guerrieri al servizio degli dèi. Quando le guerre degli dèi giunsero al termine, i kraken si liberarono da quella servitù e giurarono che nessun altro essere li avrebbe mai più soggiogati.

Intere nazioni tremano di paura quando un kraken emerge dalla sua dimora oscura piegando al suo volere le tempeste nel cuore dell'oceano, di cui può ridurre o incrementare l'intensità. Il kraken è una forza primordiale in grado di distruggere i più grandi trionfi di una civiltà come se fossero castelli di sabbia. I suoi attacchi devastanti possono distruggere il commercio marittimo e interrompere le comunicazioni tra le città costiere.

L'attacco di un kraken è preannunciato da una sinistra coltre di oscurità e da una nube di inchiostro velenoso che tinge l'acqua tutt'intorno a lui. Quando i suoi tentacoli si protendono fino alla superficie, interi galeoni e navi da guerra scompaiono nel nulla: il kraken spezza gli alberi maestri come se fossero fuscelli per poi trascinare negli abissi sia le navi che i loro equipaggi.

Nemmeno gli abitanti di terraferma possono dirsi al sicuro dalla collera di un kraken. I kraken possono respirare aria con la stessa facilità dell'acqua e alcuni di loro risalgono il corso dei fiumi strisciando per annidarsi nei laghi d'acqua dolce, distruggendo le città e i paesi che incontrano lungo il cammino. Diversi avventurieri parlano di questi mostri annidati tra le rovine delle cittadelle in riva al lago, in grado di disintegrare intere torri di pietra avviluppandole con i tentacoli.

Nemici Mortali. Alcuni kraken si considerano delle divinità e vantano culti e servitori diffusi in tutti i mari e su tutte le terre. Altri sono alleati di Olhydra, la malvagia Principessa dell'Acqua Elementale, e usano i suoi cultisti per imporre il loro volere sulla terra e sul mare. Un kraken compiaciuto dei suoi adoratori può calmare le acque agitate e garantire una pesca abbondante ai suoi fedeli. Tuttavia, la mente infida di un kraken è antica oltre ogni discernimento e prima o poi mira sempre alla distruzione di ogni cosa.

La Tana di un Kraken

Un kraken vive negli abissi più bui, solitamente in un crepaccio sottomarino o in una caverna piena di detriti, tesori e relitti.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il kraken perde), il kraken può effettuare un'azione di tana per provocare uno dei seguenti effetti magici:

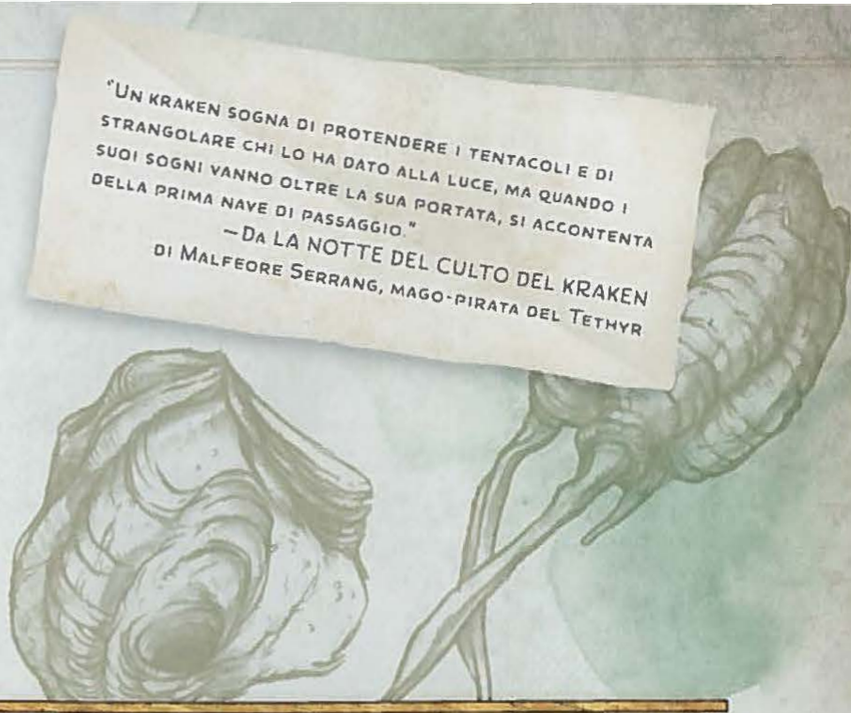
- Una forte corrente attraversa la tana del kraken. Ogni creatura entro 18 metri dal kraken deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 23, altrimenti è spinta fino a 18 metri più lontano dal kraken. Se lo supera, viene invece spinta soltanto di 3 metri lontano dal kraken.
- Le creature nell'acqua entro 18 metri dal kraken possiedono vulnerabilità ai danni da fulmine fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- L'acqua nella tana del kraken si carica di elettricità. Tutte le creature entro 36 metri dal kraken devono effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 23; se lo falliscono, subiscono 10 (3d6) danni da fulmine, mentre se lo superano, subiscono la metà di quei danni.

Effetti Regionali

Una regione che ospita la tana di un kraken è alterata dalla presenza blasfema della creatura, che genera i seguenti effetti magici:

- Il kraken può alterare il tempo atmosferico a volontà entro un raggio di 9 chilometri centrato sulla sua tana. L'effetto è identico all'incantesimo *controllare tempo atmosferico*.
- Alcuni elementali dell'acqua si materializzano entro 9 chilometri dalla tana. Questi elementali non possono uscire dall'acqua e hanno punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 1 (–5).
- Le creature acquatiche situate entro 9 chilometri dalla tana e dotate di un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 sono affascinate dal kraken e aggressive nei confronti degli intrusi nell'area.

Quando il kraken muore, tutti questi effetti regionali svaniscono immediatamente.



Kraken

Mostruosità Mastodontica (titano), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 472 (27d20 + 189)
Velocità 6 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Tiri Salvezza For +17, Des +7, Cos +14, Int +13, Sag +11
Immunità ai Danni fulmine; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 14, vista pura 36 m
Linguaggi capisce l'Abissale, il Celestiale, l'Infernale e il Primordiale ma non può parlarli, telepatia 36 m
Sfida 23 (50.000 PE)

Anfibio. Il kraken può respirare in aria e in acqua.

Libertà di Movimento. Il kraken ignora il terreno difficile e gli effetti magici non possono ridurre la sua velocità o renderlo trattenuto. Può spendere 1,5 metri di movimento per sfuggire dalle costrizioni non magiche o dalla condizione di afferrato.

Mostro da Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Azioni

Multiattacco. Il kraken effettua tre attacchi con i tentacoli; può sostituire ognuno di questi attacchi con un uso di Scagliare.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore con cui sta lottando, quella creatura è inghiottita e la lotta termina. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta dal kraken e può sfuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +17 al tiro per colpire, portata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d6 + 10) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 18 per sfuggire). Finché il kraken afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Il kraken ha dieci tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Scagliare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata dal kraken di taglia Grande o inferiore viene scagliato a un massimo di 18 metri in una direzione casuale e buttato a terra prono. Se un bersaglio scagliato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato scagliato. Se il bersaglio viene scagliato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subisce gli stessi danni e cade a terra prona.

Tempesta di Fulmini. Il kraken crea magicamente tre fulmini, ognuno dei quali può colpire un bersaglio situato entro 36 metri dal kraken e che esso sia in grado di vedere. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 23; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Azioni Leggendarie

Il kraken può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il kraken recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Tentacolo o Scagliare. Il kraken effettua un attacco con il tentacolo o usa Scagliare.
Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni). Il kraken usa Tempesta di Fulmini.
Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre è sott'acqua, il kraken espelle una nube d'inchiostro nel raggio di 18 metri. La nube si diffonde oltre gli angoli e quell'area è pesantemente oscurata per tutte le creature tranne il kraken. Ogni creatura diversa dal kraken che termina il proprio turno in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 23; se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una corrente forte disperde la nube, che altrimenti si dissipa alla fine del turno successivo del kraken.

Kuo-toa

I kuo-toa sono umanoidi ittici degeneri che un tempo vivevano sulle coste e sulle isole del mondo di superficie. Molto tempo fa, gli umani e i loro simili scacciarono i kuo-toa sottoterra, costringendoli a vivere nella follia e nella notte eterna. Ora i kuo-toa non possono più tollerare la luce del giorno.

Schiavi Impazziti. All'apice della potenza del loro impero, i mind flayer catturarono migliaia di kuo-toa e li sottomisero con la forza. I kuo-toa erano creature semplici, incapaci di reggere alla crudele oppressione mentale che gli illithid scatenarono contro di loro. Quando i mind flayer li abbandonarono, il lungo periodo di sottomissione aveva ormai condotto i kuo-toa alla follia.

La mente dei kuo-toa era ormai devastata oltre ogni possibilità di risanamento e quelle creature si smarrirono in un fervore religioso, inventandosi delle divinità che potessero proteggerle dalle minacce. Tra tali minacce, la più temuta è quella dei drow, che uccisero i kuo-toa a vista fin da quando le due razze si incontrarono per la prima volta.

Creatori di Divinità. I kuo-toa venerano divinità fittizie, frutto della loro stessa follia, ma se abbastanza kuo-toa credono che un dio sia reale, l'energia del loro inconscio collettivo può fare in modo che quel dio si manifesti come entità fisica. La forma assunta da una divinità kuo-toa dipende dall'ispirazione della sua immagine divina e spesso si rivela casuale o priva di senso.

Una delle divinità più venerate dai kuo-toa è Blibdoolpoolp, la Madre del Mare, che assume la forma di una femmina umana con la testa di aragosta, le chele di un'aragosta e un guscio articolato che le copre le spalle. Blibdoolpoolp probabilmente fu inventata da un kuo-toa che volle migliorare la statua mutilata di un'umana aggiungendo gli arti e la testa di un crostaceo. Folgorato dalla bellezza del suo capolavoro, decise che la forma risultante doveva essere quella di una dea.

Quei kuo-toa che incrociano il cammino di un aboleth spesso si ritrovano a venerarlo come un dio: accecati dalla follia, non riescono a capire che l'aboleth ha soltanto intenzione di sfruttarli per i suoi scopi nefasti.

Dominio Teocratico. I gran sacerdoti kuo-toa sono circondati da fedeli fanatici di ogni genere. Il gran sacerdote di un dominio kuo-toa esige che tutti i suoi sudditi venerino una specifica divinità. La folle fede di un gran sacerdote nel suo dio è talmente fervida che gli consente di manifestare grandi poteri clericali. Il gran sacerdote può anche conferire certi incantesimi ai suoi sottoposti più devoti, chiamati

Variante: Kuo-toa Sovrintendente

Un kuo-toa sovrintendente ha un grado di sfida pari a 3 (700 PE). Possiede le stesse statistiche di un kuo-toa esecutore, con la differenza che aggiunge il suo modificatore di Saggezza alla sua Classe Armatura (CA 13), perde il tratto Incantesimi e sostituisce le opzioni di azione dell'esecutore con le opzioni di azione seguenti.

Multiattacco. Il kuo-toa effettua un attacco con il morso e due colpi senz'armi.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

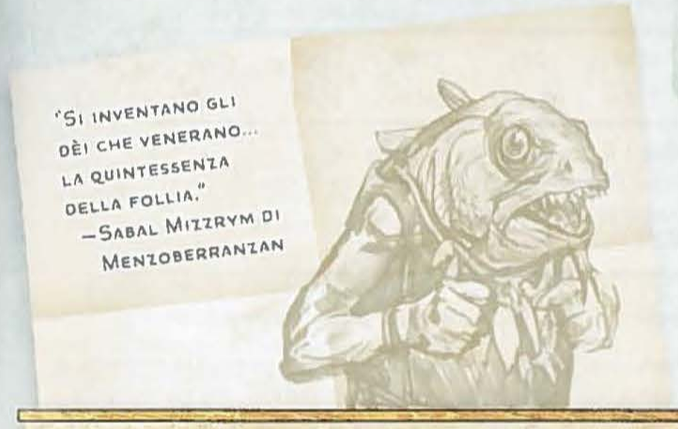
Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fulmine e il bersaglio non può effettuare reazioni fino alla fine del turno successivo del kuo-toa.

esecutori. Uno o più di questi esecutori sono i figli del gran sacerdote e il loro ruolo principale nella società dei kuo-toa consiste nel combattere fino alla morte per rivendicare il trono quando il gran sacerdote muore. Se un esecutore delude in qualche modo il gran sacerdote, quest'ultimo può privarlo delle sue capacità da incantatore o addirittura della vita.

I decreti del gran sacerdote sono fatti rispettare dai sovrintendenti, devoti kuo-toa che fungono da occhi e orecchie del gran sacerdote. I sovrintendenti sono micidiali combattenti in corpo a corpo, temuti da tutti i kuo-toa comuni.

Equipaggiamento dei Kuo-toa. Molte delle armi dei kuo-toa sono concepite per catturare anziché uccidere. Le reti sono molto comuni, ma alcuni circolano armati di bastoni tenaglia (chiamati anche acchiappauomini), progettati per intrappolare e immobilizzare gli avversari. Inoltre, i kuo-toa combattenti rivestono gli scudi con una poltiglia viscosa in grado di bloccare le armi che li colpiscono.

In genere ai kuo-toa non piace sentire il peso di un'armatura sui loro corpi sguscianti e si affidano alla loro pelle spessa e gommosa per proteggersi. Amano tuttavia decorarsi con gioielli ricavati dalle ossa dei nemici, conchiglie, perle, gemme e frammenti di carapace.



Kuo-toa

Umanoide Medio (kuo-toa), neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m
Linguaggi Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. Il kuo-toa può respirare in aria e in acqua.

Percezione Ultraterrena. Il kuo-toa può percepire la presenza di qualsiasi creatura situata entro 9 metri da lui che sia invisibile o si trovi sul Piano Etereo. Il kuo-toa può individuare con precisione la posizione di una tale creatura che si stia muovendo.

Sgusciante. Il kuo-toa dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il kuo-toa subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Rete. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 1,5/4,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. *Colpito:* Il bersaglio è trattenuto. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per liberare se stessa o un'altra creatura nella rete, terminando l'effetto in caso di successo. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

Reazioni

Scudo Viscoso. Quando una creatura manca il kuo-toa con un attacco con arma da mischia, il kuo-toa usa il suo scudo viscoso per prendere l'arma. L'attaccante deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti l'arma rimane invischiata sullo scudo del kuo-toa. Se il portatore dell'arma non può o non vuole lasciare andare l'arma, è afferrato fintanto che l'arma resta invischiata. Finché l'arma è invischiata, non può essere usata. Una creatura può liberare l'arma usando un'azione ed effettuando con successo una prova di Forza con CD 11.

Kuo-toa Gran Sacerdote

Umanoide Medio (kuo-toa), neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Abilità Percezione +9, Religione +6
Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m
Linguaggi Sottocomune
Sfida 6 (2.300 PE)

Anfibio. Il kuo-toa può respirare in aria e in acqua.

Percezione Ultraterrena. Il kuo-toa può percepire la presenza di qualsiasi creatura situata entro 9 metri da lui che sia invisibile o si trovi sul Piano Etereo. Il kuo-toa può individuare con precisione la posizione di una tale creatura che si stia muovendo.

Sgusciante. Il kuo-toa dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il kuo-toa subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Incantesimi. Il kuo-toa è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, guida, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *individuazione del magico, santuario, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone*
3° livello (3 slot): *guardiani spirituali, linguaggi*
4° livello (3 slot): *controllare acqua, divinazione*
5° livello (2 slot): *cura ferite di massa, scrutare*

Azioni

Multiattacco. Il kuo-toa effettua due attacchi in mischia.

Scettro. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 14 (4d6) danni da fulmine.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Kuo-toa Esecutore

Umanoide Medio (kuo-toa), neutrale malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Percezione +6, Religione +4
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Sottocomune
Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. Il kuo-toa può respirare in aria e in acqua.

Percezione Ultraterrena. Il kuo-toa può percepire la presenza di qualsiasi creatura situata entro 9 metri da lui che sia invisibile o si trovi sul Piano Etereo. Il kuo-toa può individuare con precisione la posizione di una tale creatura che si stia muovendo.

Sgusciante. Il kuo-toa dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il kuo-toa subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Incantesimi. Il kuo-toa è un incantatore di 2° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*
1° livello (3 slot): *anatema, scudo della fede*

Azioni

Multiattacco. Il kuo-toa effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il bastone tenaglia.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Bastone Tenaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché il kuo-toa afferra il bersaglio, non può usare il suo bastone tenaglia su un altro bersaglio.

Lamia

Le città desertiche in rovina e le tombe dimenticate dei monarchi sono tane perfette per i perfidi lamia. Questi mostri decadenti si impossessano di ciò che è stato dimenticato e lo trasformano in una reggia di piaceri edonistici, circondandosi di leccapiedi. I lamia si affidano agli sciacalli mannari per svolgere i compiti più disparati, inviandoli a caccia di schiavi nelle desolazioni o a rubare tesori da carovane, accampamenti o villaggi, celati dalla magia del lamia al momento di attaccare.

Un lamia sfoggia la metà superiore di un magnifico corpo umanoide, che si fonde a una potente forma leonina quadrupede. I micidiali artigli neri rivelano la sua natura predatrice e la sua insaziabile bramosia di tortura e di carne umanoide.

Tirannia del Piacere. I lamia adornano i loro rifugi decadenti con arredi eleganti rubati dalle carovane in transito e usano la magia per abbellire le loro tane ulteriormente, celando la decadenza circostante dietro un velo di illusioni. I giardini mozzafiato, gli appartamenti finemente decorati e i numerosi schiavi di una tana sembrano contrastare con l'ubicazione remota e con l'aspetto esterno fatiscente.

Usando il suo tocco intossicante, un lamia indebolisce le menti dei nemici, rendendoli più suscettibili agli incantesimi di ammaliamento e rendendoli suoi schiavi. Coloro che inganna con gli incantesimi *costrizione* vengono poi fatti combattere l'uno contro l'altro in una serie di complicate gare per il sollazzo del lamia.

Predatori Vanitosi. Un lamia, sempre impaziente di ottenere nuove ricchezze e nuovi schiavi, usa una pozza d'acqua e uno specchio in congiunzione con un incantesimo *scrutare* per tenere d'occhio il suo dominio. Un lamia usa questo potere per vegliare sulle vie carovaniere e sugli insediamenti vicini, o per andare in cerca degli oggetti o delle creature di suo gradimento.

I lamia adorano andare in cerca di avventurieri dal cuore puro da sedurre e convertire al male, assaporando la distruzione della loro virtù. Sfruttano la magia per attirare le potenziali vittime nelle loro tane, affidandosi alle illusioni e ai servitori per catturare gli avversari inermi. Tuttavia, i lamia apprezzano la bellezza e la forza più di ogni altra cosa. Ogni prigioniero che non viene ritenuto degno diventa la portata principale di un orribile banchetto o viene liberato e lasciato a morire nelle desolazioni.

Fintanto che dispongono di schiavi per affrontare i nemici, i lamia combattono a distanza, ingannando gli avversari con le loro magie quando possono. Un lamia costretto a combattere in mischia non rimane mai sul posto a lungo: si fa strada tra i nemici dilaniandoli a colpi di artiglio e di pugnale e poi si mette in salvo con un balzo.

Servitori di Graz'zt. Il signore dei demoni Graz'zt crea i lamia dai suoi servitori mortali, a cui concede l'immortalità in cambio di un mostruoso potere e di un giuramento di fedeltà. Graz'zt a volte incarica i lamia di vigilare sui luoghi che considera più importanti, ma gli altri lamia al suo servizio sono liberi di diffondere la malvagità ovunque desiderino.

Lamia

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 97 (13d10 + 26)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Abilità Furtività +3, Inganno +7, Intuizione +4
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del lamia è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Il lamia può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *camuffare se stesso* (qualsiasi forma umanoide), *immagine maggiore*
3/giorno ciascuno: *charme su persone*, *immagine speculare*, *scrutare*, *suggestione*
1/giorno: *costrizione*

Azioni

Multiattacco. Il lamia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il pugnale o con il Tocco Intossicante.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Tocco Intossicante. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio è magicamente maledetto per 1 ora. Finché la maledizione non termina, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri salvezza su Saggezza e a tutte le prove di caratteristica.

Licantropo

La licantropia, una delle più antiche e temute maledizioni, può trasformare l'umanoide più civilizzato in una bestia famelica. Nella sua forma umanoide naturale, una creatura maledetta dalla licantropia mantiene il suo aspetto regolare. Col tempo, tuttavia, molti licantropi sviluppano dei tratti che alludono alla loro forma animale. In quella forma animale, un licantropo assomiglia a una versione potenziata di un animale normale. A un esame più ravvicinato, gli occhi rivelano una debole scintilla di intelligenza innaturale e risplendono di luce rossastra nell'oscurità.

I licantropi malvagi si nascondono tra la gente normale, ma di notte si aggirano in forma animale seminando il terrore e spargendo sangue, specialmente nelle notti di luna piena. I licantropi buoni vivono nella solitudine e si sentono a disagio nei pressi delle creature civilizzate: spesso si isolano nelle terre selvagge, per tenersi lontani dai villaggi e dai paesi.

Maledizione della Licantropia. Una creatura umanoide può essere contagiata dalla maledizione della licantropia dopo essere stata morsa da un licantropo oppure ereditarla se uno o entrambi i genitori sono dei licantropi. Un incantesimo *rimuovi maledizione* può liberare dalla maledizione un licantropo contagiato, mentre un licantropo ereditario può essere liberato dalla maledizione soltanto tramite un *desiderio*.

Un licantropo può resistere alla maledizione oppure abbracciarla. Se un licantropo resiste alla maledizione, mantiene il suo allineamento e la sua personalità normale finché è in forma umanoide. Continua a condurre la sua vita come sempre, seppellendo a fondo gli impulsi bestiali che si agitano dentro di lui. Tuttavia, nelle notti di luna piena la maledizione diventa troppo forte: resisterle è impossibile e l'individuo si trasforma nella sua forma bestiale o in un'orrenda forma ibrida in cui si mescolano i tratti animali e quelli umanoidi. Quando la luna torna a calare, la bestia interiore diventa di nuovo controllabile. La creatura potrebbe non ricordare gli atti commessi durante la trasformazione, specialmente se è ignara della sua condizione, ma quei ricordi potrebbero comunque tormentarla in forma di sogni sanguinosi.

Alcuni individui ritengono inutile opporsi alla maledizione e la accettano per ciò che è. Col tempo e con l'esperienza imparano a padroneggiare le loro capacità di mutaforma e possono assumere la loro forma bestiale o ibrida a piacimento. Molti dei licantropi che abbracciano la loro natura bestiale cedono alla sete di sangue e diventano creature malvagie e opportuniste, impazienti di cibarsi dei più deboli.

Cinghiale Mannaro

I cinghiali mannari sono creature volgari e irascibili. Da umanoidi hanno un aspetto tozzo e muscoloso dai capelli corti e ispidi. In forma umanoide e ibrida usano armi pesanti, mentre in forma ibrida o animale ottengono un devastante attacco con le zanne con cui trasmettono la maledizione. Un cinghiale mannaro contamina le altre creature

Variante: Licantropi Non Umani

Le statistiche presentate in questa sezione presumono che la creatura base sia umana. Tuttavia, è possibile usare queste statistiche anche per rappresentare i licantropi non umani; per incrementare la verosimiglianza è possibile consentire a un licantropo non umano di conservare uno o più dei suoi tratti razziali umanoidi. Per esempio, un lupo mannaro elfo potrebbe possedere il tratto Retaggio Fatato.

indiscriminatamente, esultando al pensiero che più le vittime resistono alla maledizione, più feroci e bestiali diventeranno.

I cinghiali mannari vivono in piccoli gruppi familiari nelle aree boschive più remote, all'interno di capanne fatiscenti o di caverne. Sono diffidenti nei confronti degli stranieri ma a volte si alleano con gli orchi.

Lupo Mannaro

Un lupo mannaro è un predatore feroce. In forma umanoide è dotato di sensi acuti e di un temperamento irruento, e tende a mangiare la carne quasi cruda. In forma di lupo è un predatore temibile, ma la sua forma più terrificante è di gran lunga la forma ibrida: un corpo umanoide peloso e muscoloso sormontato dalla testa di un lupo famelico. Un lupo mannaro può impugnare le armi in forma ibrida, ma preferisce dilaniare gli avversari con i possenti artigli e con il morso.

Molti lupi mannari si allontanano dalle terre civilizzate poco dopo essere stati contagiati. Quelli che respingono la maledizione temono ciò che potrebbe accadere se rimanessero accanto ad amici e familiari. Quelli che la abbracciano temono invece di essere scoperti e di dover affrontare le conseguenze dei loro atti omicidi. Nelle terre selvagge, i lupi mannari si riuniscono in branchi che includono anche lupi comuni e lupi feroci.

Orso Mannaro

Gli orsi mannari sono potenti licantropi dotati della capacità di mitigare la loro natura mostruosa e di ripudiare i loro impulsi violenti. In forma umanoide sono grossi, muscolosi e ricoperti di peluria del colore corrispondente alla pelliccia della forma orsina. Un orso mannaro è una creatura solitaria per natura, temendo ciò che potrebbe accadere alle creature innocenti circostanti qualora la sua natura bestiale prendesse il sopravvento.

Quando un orso mannaro si trasforma, raggiunge dimensioni enormi e può menare possenti colpi con le armi o gli artigli. Combatte con la ferocia di un orso, ma anche in forma bestiale evita di mordere per non trasmettere la maledizione. Solitamente un orso mannaro trasmette la licantropia solo ai compagni o agli apprendisti scelti, prodigandosi poi per aiutare i nuovi licantropi ad accettare la maledizione al fine di controllarla.

Gli orsi mannari sono creature solitarie che vegliano costantemente sul loro territorio per proteggere la fauna e la flora dalle intrusioni degli umanoidi e dei mostri. Anche se la maggior parte degli orsi mannari è di allineamento buono, ce ne sono alcuni malvagi quanto gli altri licantropi.

Tigre Mannara

Le tigri mannare sono creature feroci e predatrici dall'indole sprezzante e fastidiosa. In forma umana sono snelle e muscolose, più alte della media e dall'aspetto meticolosamente curato. Le tigri mannare raggiungono dimensioni enormi in forma ibrida e animale, ma quando possono combattono nella loro forma umanoide più raffinata. Non amano trasmettere la maledizione, in quanto ogni nuova tigre mannara è un contendente in più per il territorio e le prede.

Le tigri mannare vivono nelle giungle ai margini delle civiltà umanoidi, recandosi agli avamposti più isolati quando hanno bisogno di commerciare o di fare baldoria. Vivono e vanno a caccia da sole o in piccoli gruppi familiari.

Topo Mannaro

I topi mannari sono scaltri licantropi dall'indole avida e subdola. In forma umana sono snelli e nervosi, hanno i capelli radi e gli occhi sfuggenti. In forma umanoide e in forma ibrida i topi mannari prediligono le armi leggere e le imboscate anziché combattere in branco. Sebbene un topo mannaro possa sferrare un doloroso morso in forma di topo, preferisce usare quella forma per muoversi furtivamente e scappare piuttosto che per combattere.

Un clan di topi mannari funziona in modo analogo a una gilda di ladri: i topi mannari trasmettono la maledizione soltanto alle creature che vogliono annoverare nel clan. Quei topi mannari che vengono maledetti accidentalmente o cercano di liberarsi dal controllo del clan vengono braccati ed eliminati rapidamente.

I clan di topi mannari sono diffusi in tutti i centri urbani civilizzati, dove solitamente si nascondono negli scantinati e nelle catacombe. Queste creature sono una presenza comune nelle fogne delle grandi città e considerano quelle aree sotterranee i loro territori di caccia. Insieme ai topi mannari vivono spesso topi e topi giganti.

Personaggi Giocanti Come Licantropi

Un personaggio che diventa un licantropo mantiene tutte le sue statistiche tranne quelle specificate dal tipo di licantropo. Del licantropo il personaggio ottiene le velocità in forma non umanoide, le immunità ai danni, i tratti e le azioni che non richiedono equipaggiamento. Il personaggio è competente negli attacchi naturali del licantropo, come il morso o gli artigli, che infliggono danni come indicato nelle statistiche del licantropo. Il personaggio non può parlare finché è in forma animale.

Un umanoide colpito da un attacco che trasmette la maledizione della licantropia deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD 8 + il bonus di competenza del licantropo + il modificatore di Costituzione del licantropo), altrimenti è maledetto. Se il personaggio abbraccia la maledizione, il suo allineamento diventa quello definito dal licantropo. Il DM può decidere che un cambio di allineamento ponga il personaggio sotto il suo controllo finché la maledizione della licantropia non viene rimossa.

Le informazioni seguenti si applicano ai licantropi specifici.

Cinghiale Mannaro. Il personaggio ottiene una Forza pari a 17 se il suo punteggio non è già più alto e un bonus di +1 alla CA finché è in forma di cinghiale o ibrida (grazie alla sua armatura naturale). I tiri per colpire e i tiri per i danni delle zanne sono basati su Forza. Ai fini del tratto Carica, la CD è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio.

Lupo Mannaro. Il personaggio ottiene una Forza pari a 15 se il suo punteggio non è già più alto e un bonus di +1 alla CA finché è in forma di lupo o ibrida (grazie alla sua armatura naturale). I tiri per colpire e i tiri per i danni delle armi naturali sono basati su Forza.

Orso Mannaro. Il personaggio ottiene una Forza pari a 19 se il suo punteggio non è già più alto e un bonus di +1 alla CA finché è in forma di orso o ibrida (grazie alla sua armatura naturale). I tiri per colpire e i tiri per i danni delle armi naturali sono basati su Forza.

Tigre Mannara. Il personaggio ottiene una Forza pari a 17 se il suo punteggio non è già più alto. I tiri per colpire e i tiri per i danni delle armi naturali sono basati su Forza. Ai fini del tratto Balzo, la CD è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Destrezza del personaggio.

Topo Mannaro. Il personaggio ottiene una Destrezza pari a 15 se il suo punteggio non è già più alto. I tiri per colpire e i tiri per i danni del morso sono basati sul punteggio più alto del personaggio tra Forza e Destrezza.

Cinghiale Mannaro

Umanoide Medio (umano, mutaforma), neutrale malvagio

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di cinghiale o ibrida
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m (12 m in forma di cinghiale)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Abilità Percezione +2
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di cinghiale)
Sfida 4 (1.100 PE)

Mutaforma. Il cinghiale mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-cinghiale o in un cinghiale, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della CA, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il cinghiale mannaro torna alla sua forma naturale.

Carica (Solo in Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

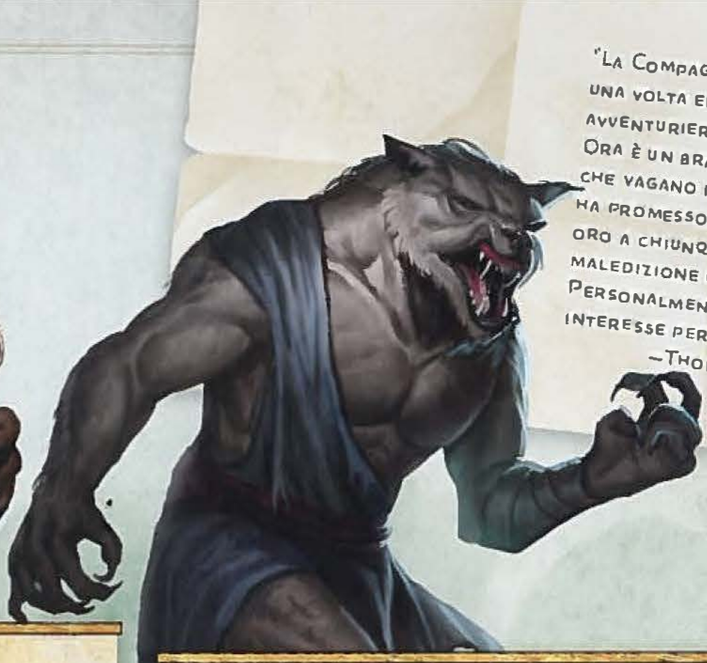
Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale mannaro subisce 14 o meno danni che lo porterebbero a 0 punti ferita, è ridotto invece a 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il cinghiale mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere effettuato con le zanne.

Maglio (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Zanne (Solo in Forma di Cinghiale o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è maledetto dalla licantropia del cinghiale mannaro.



"La Compagnia della Luna Nera... una volta era un gruppo di avventurieri fedeli al reame. Ora è un branco di lupi mannari che vagano per i boschi. Il re ha promesso proprietà, titoli e oro a chiunque ponga fine alla maledizione che li affligge. Personalmente, non ho alcun interesse per queste ricompense."
—Thornstaff, elfo druido

Orso Mannaro

Umanoide Medio (umano, mutaforma), neutrale buono

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di orso e ibrida
Punti Ferita 135 (18d8 + 54)
Velocità 9 m (12 m, scalare 9 m in forma di orso o ibrida)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Percezione +7
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 17
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di orso)
Sfida 5 (1.800 PE)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-orso o in un orso Grande, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia e della CA, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, l'orso mannaro torna alla sua forma naturale.

Olfatto Acuto. L'orso mannaro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. In forma di orso, l'orso mannaro effettua due attacchi con gli artigli. In forma umanoide, effettua due attacchi con l'ascia bipenne. In forma ibrida, può attaccare come orso o come umanoide.

Morso (Solo in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è maledetto dalla licantropia dell'orso mannaro.

Artiglio (Solo in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Ascia Bipenne (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Lupo Mannaro

Umanoide Medio (umano, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 11 in forma umanoide, 12 (armatura naturale) in forma di lupo o ibrida
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 9 m (12 m in forma di lupo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +3, Percezione +4
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di lupo)
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-lupo o in un lupo, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della CA, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il lupo mannaro torna alla sua forma naturale.

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo mannaro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il lupo mannaro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Morso (Solo in Forma di Lupo o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è maledetto dalla licantropia del lupo mannaro.

Artigli (Solo in Forma Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Lancia (Solo in Forma Umanoide). *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Tigre Mannara

Umanoide Medio (umano, mutaforma), neutrale

Classe Armatura 12
Punti Ferita 120 (16d8 + 48)
Velocità 9 m (12 m in forma di tigre)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +5
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di tigre)
Sfida 4 (1.100 PE)

Mutaforma. La tigre mannara può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-tigre o in una tigre, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, la tigre mannara torna alla sua forma naturale.

Olfatto e Udito Acuti. La tigre mannara dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Balzo (Solo in Forma di Tigre o Ibrida). Se la tigre mannara si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, la tigre mannara effettua due attacchi con la scimitarra o due attacchi con l'arco lungo. In forma ibrida, può attaccare come un umanoide o effettuare due attacchi con gli artigli.

Morso (Solo in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è maledetto dalla licantropia della tigre mannara.

Artiglio (Solo in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Scimitarra (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Topo Mannaro

Umanoide Medio (umano, mutaforma), legale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m (solo in forma di topo)
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di topo)
Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il topo mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido umanoide-topo o in un topo gigante, o per tornare alla sua forma naturale, che è umanoide. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il topo mannaro torna alla sua forma naturale.

Olfatto Acuto. Il topo mannaro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il topo mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere un morso.

Morso (Solo in Forma di Topo o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è maledetto dalla licantropia del topo mannaro.

Spada Corta (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra a Mano (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Lich

Non morto Medio, qualsiasi allineamento malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 135 (18d8 + 54)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +10, Int +12, Sag +9
Abilità Arcano +18, Intuizione +9, Percezione +9, Storia +12
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, necrotico
Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 19, vista pura 36 m
Linguaggi Comune più un massimo di altri cinque linguaggi
Sfida 21 (33.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il lich fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Ringiovanimento. Se possiede un filatterio, quando il lich è distrutto ottiene un nuovo corpo nel giro di 1d10 giorni, recuperando tutti i suoi punti ferita e tornando a essere attivo. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal filatterio.

Incantesimi. Il lich è un incantatore di 18° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 20, +12 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *dardo incantato, individuazione del magico, onda tonante, scudo*
2° livello (3 slot): *freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità*
3° livello (3 slot): *animare morti, controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*
4° livello (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*
5° livello (3 slot): *nube mortale, scrutare*
6° livello (1 slot): *disintegrazione, globo di invulnerabilità*
7° livello (1 slot): *dito della morte, spostamento planare*
8° livello (1 slot): *dominare mostri, parola del potere stordire*
9° livello (1 slot): *parola del potere uccidere*

Resistenza allo Scacciare. Il lich dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che scacci i non morti.

Azioni

Tocco Paralizzante. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Azioni Leggendarie

Il lich può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il lich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Trucchetto. Il lich lancia un trucchetto.
Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il lich usa il Tocco Paralizzante.
Sguardo Terrificante (Costa 2 Azioni). Il lich fissa il suo sguardo su una creatura situata entro 3 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 contro questa magia, altrimenti diventa spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune allo sguardo del lich per le 24 ore successive.
Distruggere Vita (Costa 3 Azioni). Ogni creatura che non sia un non morto e situata entro 6 metri dal lich deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 contro questa magia; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Lich

I lich sono le vestigia di quei grandi maghi che hanno abbracciato la non morte nel tentativo di preservare la loro esistenza. Sono disposti a tutto pur di incrementare il loro potere e non si interessano alle questioni dei viventi, a meno che le azioni di questi ultimi non interferiscano con i loro piani. La mente folle e contorta di un lich è costantemente assetata di conoscenze perdute e di terribili segreti. Dato che l'ombra della morte non incombe più su di loro, i lich possono concepire piani che richiedono anni, decenni o addirittura secoli prima di giungere a compimento.

Un lich è un umanoide dinoccolato e scheletrico, la cui carne avvizzita è tesa sulle ossa. Gli occhi sono marciti molto tempo fa, ma nelle orbite vuote brillano due scintille di luce. Spesso un lich indossa i resti ammuffiti delle vesti pregiate e dei gioielli che indossava da vivo, consumati e sporcati dal trascorrere del tempo.

I Segreti della Non Morte. Nessun mago sceglie la via dei lich alla leggera: le procedure per trasformarsi in un lich sono un segreto ben custodito. I maghi intenzionati a diventare lich devono stipulare patti con immondi, divinità malvagie o altre empie entità. Molti si rivolgono a Orcus, il Principe Demoniaco della Non Morte, i cui poteri hanno generato innumerevoli lich. Tuttavia, coloro che detengono il potere di trasformare un seguace in lich esigono sempre fedeltà e servigi in cambio di quella conoscenza.

Un lich è creato da un rituale arcano che intrappola l'anima del mago all'interno di un filatterio. Questo vincola l'anima al mondo mortale, impedendole di recarsi sui Piani Esterni dopo la morte. Un filatterio è tradizionalmente un amuleto a forma di scrigno, ma può assumere la forma di qualsiasi oggetto dotato di uno scompartimento interno dove i simboli arcani che rappresentano il nome, il vincolo, l'immortalità e la magia nera vengono tracciati in argento.

Una volta preparato il filatterio, l'aspirante lich beve una pozione di trasformazione: un'empia mistura di veleno e del sangue di una creatura senziente la cui anima sia sacrificata al filatterio. Il mago muore, poi si anima come lich nel momento in cui la sua anima è attratta all'interno del filatterio, dove rimarrà per sempre.

Anime Sacrificali. Un lich deve periodicamente gettare anime in pasto al suo filatterio per alimentare la magia che preserva il suo corpo e la sua coscienza. Per farlo usa l'incantesimo *imprigionare*, ma invece di scegliere una delle normali opzioni previste, usa l'incantesimo per intrappolare magicamente il corpo e l'anima del bersaglio all'interno del suo filatterio. Affinché l'incantesimo funzioni, il filatterio deve trovarsi sullo stesso piano del lich. Il filatterio di un lich può racchiudere soltanto una creatura alla volta e un *dissolvi magie* lanciato come incantesimo di 9° livello sul filatterio libera qualsiasi creatura imprigionata al suo interno. Una creatura imprigionata nel filatterio per 24 ore viene consumata e distrutta definitivamente e nulla ad eccezione di un intervento divino potrà riportarla in vita.

Un lich che non riesce o si dimentica di alimentare il suo corpo con le anime sacrificali inizia a sfaldarsi fisicamente e potrebbe diventare un demilich.

Morte e Ripristino. Quando il corpo di un lich è distrutto da un incidente o da un attacco, la volontà e la mente del lich vengono risucchiati via, lasciando dietro di essi soltanto un cadavere inerte. Nel giro di pochi giorni, un nuovo corpo si ricompone accanto al filatterio del lich, materializzandosi da una cortina di fumo abbagliante che esce dallo strumento. Dato che la distruzione del filatterio può decretare la morte eterna del lich, esso viene solitamente custodito in un luogo nascosto e ben protetto.

La distruzione del filatterio di un lich non è un'impresa facile e spesso richiede un rituale, un oggetto o un'arma speciale. Ogni filatterio è unico e la sola scoperta del modo per distruggerlo può costituire l'obiettivo di un'impresa a parte.

Esistenza Solitaria. Di tanto in tanto un lich potrebbe essere distolto dalla sua ossessiva ricerca del potere per interessarsi al mondo circostante, in genere quando un evento importante gli ricorda la vita che conduceva un tempo. Altrimenti i lich vivono in isolamento e interagiscono soltanto con quelle creature i cui servigi mantengono al sicuro la sua tana.

Sono pochi i lich che mantengono i loro vecchi nomi; molti adottano soprannomi come la Mano Nera o il Re Dimenticato.

Collezionisti di Magia. I lich collezionano incantesimi e oggetti magici. In aggiunta al suo repertorio di incantesimi, un lich può accedere facilmente a pozioni, pergamene, biblioteche di incantesimi, una o più bacchette e forse uno o due bastoni, e non esita a fare buon uso di questi tesori qualora la sua tana sia attaccata.

Natura dei Non Morti. Un lich non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

La Tana di un Lich

Un lich spesso infesta la dimora che prediligeva in vita, come una torre solitaria, uno spettrale complesso di rovine o un'accademia di magia nera. Altri lich, in alternativa, erigono tombe segrete e le riempiono di potenti guardiani e di trappole.

Ogni cosa all'interno della tana di un lich riflette la sua mente acuta e il suo malevolo ingegno, incluse le trappole magiche e comuni che la proteggono. Non morti, costrutti e demoni vincolati possono nascondersi in ogni angolo buio, pronti a emergere per distruggere coloro che osano interferire nell'operato del lich.

Un lich incontrato nella tana ha un grado di sfida pari a 22 (41.000 PE).

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il lich perde), il lich può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila:

- Il lich tira un d8 e recupera uno slot incantesimo di livello pari o inferiore al risultato. Se non ha speso alcuno slot incantesimo di livello pari o inferiore al risultato, non succede nulla.
- Il lich bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Un cordone di energia negativa crepitante lega il lich al bersaglio. Ogni volta che il lich subisce danni, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, il lich subisce metà di quei danni (arrotondati per difetto) e il bersaglio subisce i danni rimanenti. Questo cordone dura fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo o finché il lich o il bersaglio non esce dalla tana del lich.
- Il lich chiama a sé gli spiriti delle creature che sono morte nella sua tana. Queste apparizioni si materializzano e attaccano una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 52 (15d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Poi le apparizioni svaniscono.

Lucertoloide

I lucertoloidi sono rettili umanoidi primitivi che vivono nelle paludi e nelle giungle di tutto il mondo. I loro villaggi di capanne sorgono all'interno delle grotte più impervie, tra le rovine semisommerse o nelle caverne allagate.

Xenofobi e Isolazionisti. I lucertoloidi interagiscono e commerciano con le altre razze solo raramente. Difendono con ferocia il loro territorio e fanno uso di esploratori mimetizzati per vigilare sui confini del loro dominio. Quando avvistano dei visitatori indesiderati, la tribù invia una banda di cacciatori ad assalire o a scacciare gli intrusi, oppure ad attirarli con l'inganno verso le tane di coccodrilli o altre creature pericolose.

I lucertoloidi non hanno nessuna nozione di moralità di tipo tradizionale e trovano totalmente alieni i concetti di bene e male. Sono creature neutrali allo stato puro, uccidono quando torna a loro vantaggio e fanno tutto ciò che serve per sopravvivere.

È raro che i lucertoloidi si spingano al di fuori dei territori di caccia che hanno rivendicato. Ogni creatura che penetra nel loro territorio rischia di essere braccata, uccisa e divorata. I lucertoloidi non fanno nessuna distinzione tra umanoidi, bestie e mostri. Non si spingono mai troppo oltre i loro confini, dove potrebbero facilmente passare da cacciatori a prede.

In alcune occasioni i lucertoloidi possono stipulare alleanze con i loro vicini. In questi casi i lucertoloidi scoprono in prima persona che umani, nani, halfling ed elfi a volte possono essere utili e affidabili. Una volta stretto un accordo con gli stranieri, i lucertoloidi si dimostrano alleati costanti e valorosi.

Grandi Banchetti e Sacrifici. I lucertoloidi sono onnivori, ma amano la carne degli umanoidi. Spesso i prigionieri vengono condotti ai loro accampamenti, dove diventeranno il pezzo forte di un grande banchetto con tanto di danze, racconti e combattimenti rituali. Le vittime vengono cucinate e mangiate dalla tribù o offerte in sacrificio a Semuanya, il dio dei lucertoloidi.

Artigiani Ingegnosi. Pur non essendo artigiani provetti, i lucertoloidi sono in grado di ricavare strumenti e gioielli ornamentali dalle ossa delle vittime e di usare le pelli e i gusci dei mostri uccisi per farne degli scudi.

Capi dei Lucertoloidi. I lucertoloidi rispettano e temono la magia con una soggezione quasi religiosa. Le tribù sono guidate dagli sciamani, che celebrano i riti e le cerimonie in onore di Semuanya. Tuttavia, di tanto in tanto in una tribù di lucertoloidi emerge una potente figura toccata non da Semuanya, bensì da Sess'inek, un signore dei demoni rettiliforme che ambisce a corrompere e controllare i lucertoloidi.

Quei lucertoloidi nati a immagine di Sess'inek sono più grossi e astuti degli altri lucertoloidi, ma sono irrimediabilmente malvagi. Questi re e regine lucertola reclamano il dominio sulle tribù dei lucertoloidi, usurpano l'autorità di uno sciamano e ispirano un'insolita aggressività nei loro sudditi.

Veneratori di Draghi. I lucertoloidi parlano il Draconico, che si suppone abbiano imparato dai draghi nei tempi antichi. Una tribù che si addentra nel territorio di un drago è pronta a offrirgli dei tributi pur di ottenere il suo favore. Un drago malvagio può sfruttare i lucertoloidi per i suoi fini crudeli, trasformandoli in predatori e saccheggiatori.

Lucertoloide

Umanoide Medio (lucertoloide), neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Draconico
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Respiro. Il lucertoloide può trattenere il respiro per 15 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il lucertoloide effettua due attacchi in mischia, ognuno con un'arma diversa.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Scudo Chiodato. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Lucertoloide Sciamano

Umanoide Medio (lucertoloide), neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

Abilità Furtività +4, Percezione +4, Sopravvivenza +6
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Trattenere il Respiro. Il lucertoloide può trattenere il respiro per 15 minuti.

Incantesimi (Solo Forma di Lucertoloide). Il lucertoloide è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico*, *frusta di spine*, *produrre fiamma*
1° livello (4 slot): *intralciare*, *nube di nebbia*
2° livello (3 slot): *crescita di spine*, *riscaldare il metallo*
3° livello (2 slot): *crescita vegetale*, *evoca animali* (solo rettili)

Azioni

Multiattacco (Solo Forma di Lucertoloide). Il lucertoloide effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 7 (1d10 + 2) danni perforanti in forma di coccodrillo. Se il lucertoloide è in forma di coccodrillo e il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché il lucertoloide lo afferra, il bersaglio è trattenuto e il lucertoloide non può mordere un altro bersaglio. Se il lucertoloide torna alla sua vera forma, il bersaglio non è più afferrato.

Artigli (Solo Forma di Lucertoloide). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Cambiare Forma (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il lucertoloide si trasforma magicamente in un coccodrillo, rimanendo in quella forma per un massimo di 1 ora. Può tornare alla sua vera forma come azione bonus. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se il lucertoloide muore, ritorna alla sua vera forma.

"Tutte le volte che ho trattato con i lucertoloidi, non sono mai riuscito a capire cosa stessero pensando. I loro occhi da rettile non tradivano in alcun modo le loro intenzioni. Io gli davo le provviste. Loro mi davano i brividi."

—Un mercante racconta la sua esperienza con le tribù di lucertoloidi della Palude delle Lucertole

Re/Regina Lucertola

Umanoide Medio (lucertoloide), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2
Abilità Furtività +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4
Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Draconico
Sfida 4 (1.100 PE)

Trattenere il Respiro. Il lucertoloide può trattenere il respiro per 15 minuti.

Trafiggere. Una volta per turno, quando il lucertoloide effettua un attacco in mischia con il tridente e colpisce, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni extra e il lucertoloide ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari ai danni extra inflitti.

Azioni

Multiattacco. Il lucertoloide effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o il tridente oppure due attacchi in mischia con il tridente.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni taglienti.

Tridente. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti o 7 (1d8 + 3) danni perforanti se usato a due mani per effettuare un attacco in mischia.

M

Magmin

Un magmin, una creatura ghignante e burlona, è simile a un tozzo umanoide scolpito in un blocco di magma nerastro. Anche quando non è infiammato e non emana il calore di un falò, qualche piccola fiammella guizza sulla pelle porosa.

Piromani Evocati. I magmin sono spiriti elementali del fuoco vincolati a una forma fisica tramite la magia e compaiono sul Piano Materiale solo quando vengono evocati. Considerano ogni oggetto infiammabile come un combustibile da sfruttare per generare una grande conflagrazione e soltanto il controllo magico esercitato dai loro evocatori impedisce loro di dare alle fiamme tutto ciò che toccano. Data la loro propensione al fuoco e allo scompiglio, sono la scelta perfetta per seminare caos e distruzione. Un gruppo di magmin evocato all'interno di un castello può ridurlo in un cumulo di macerie fumanti nel giro di pochi minuti.

Distruzione Infuocata. Sebbene un magmin racchiuda una fiamma potente, il corpo di magma solido gli impedisce di incendiare istantaneamente tutto ciò con cui esso entri in contatto. Tuttavia, come il fuoco che arde in lui, un magmin è capriccioso e imprevedibile. In quanto semplice creazione elementale, ignora i danni che il suo elemento di origine può provocare alle creature del Piano Materiale.

Se ne ha l'opportunità mentre è al servizio del suo padrone, un magmin va in cerca delle aree di intenso calore, come una foresta incendiata o il magma bollente di un vulcano attivo. In altre occasioni, un magmin scaglia ossessivamente getti di fiamma dalla punta delle dita, divertendosi a dare fuoco agli oggetti.

Magmin

Elementale Piccolo, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 9 (2d6 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 1/2 (100 PE)

Esplosione Mortale. Quando il magmin muore, esplode in una deflagrazione di magma e lava. Ogni creatura situata entro 3 metri dal magmin deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati che si trovano in quell'area prendono fuoco.

Illuminazione Fiammeggiante. Come azione bonus, il magmin può infiammarsi o estinguere le proprie fiamme. Quando si infiamma, il magmin proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Azioni

Tocco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non usa un'azione per estinguere le fiamme, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni da fuoco alla fine di ogni suo turno.

Maligno

I maligni, vegetali risvegliati a cui è stato concesso il dono dell'intelligenza e della mobilità, infestano le terre contaminate dall'oscurità. Assorbita quell'oscurità dal terreno, i maligni agiscono su ordine di un'antica forza del male, nel tentativo di diffondere quel male ovunque si rechino.

Radici dell'Albero di Gulthias. La leggenda narra di un vampiro di nome Gulthias, che lanciò una terribile magia per innalzare un'abominevole costruzione chiamata la Torre Notturna. Gulthias fu distrutto quando un eroe gli piantò un paletto di legno nel cuore, ma al momento della sua morte, il sangue del vampiro infuse nel paletto un terribile potere. Col tempo, dal legno spuntarono nuovi germogli che trasformarono il paletto in un arbusto infuso dell'essenza malvagia del vampiro. A quanto si racconta, un druido folle avrebbe poi scoperto l'arbusto e l'avrebbe piantato all'interno di una grotta sotterranea per farlo crescere. Questo albero di Gulthias avrebbe poi generato i semi da cui sarebbero nati i primi maligni.

Conquiste Oscure. Ogni volta che un albero o un vegetale è contaminato da un frammento di una mente o di un potere malvagio, un albero di Gulthias può manifestarsi per infestare la foresta circostante e corromperla. La sua malvagità si trasmette nel suolo attraverso le radici fino a toccare gli altri vegetali, che muoiono o si trasformano in maligni. Quei maligni, diffondendosi ulteriormente, avvelenano e sradicano i vegetali sani, che lasciano il posto a rovi, erbe velenose e altri maligni. Col tempo, un'infestazione di maligni può trasformare qualsiasi territorio o foresta in un luogo di corruzione.

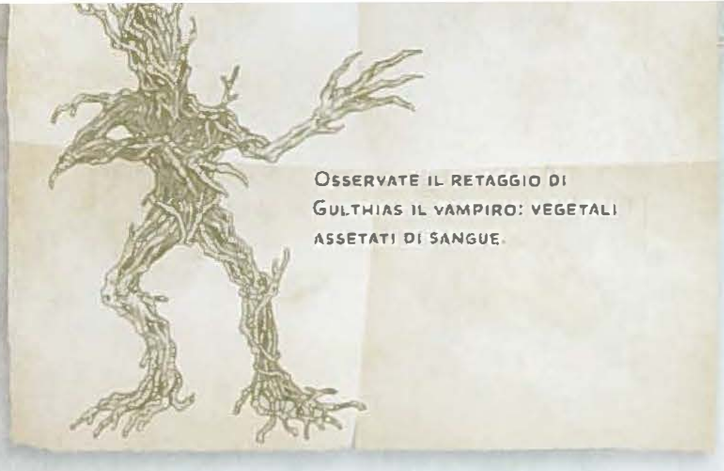
Nelle foreste infestate dai maligni, gli alberi e i vegetali crescono a velocità soprannaturale. I rampicanti e la vegetazione inghiottono rapidamente gli edifici, i sentieri e le strade. Una volta che i maligni hanno ucciso o messo in fuga gli abitanti, possono far scomparire un intero villaggio nel giro di pochi giorni.

Controllati dal Male. I maligni sono creature indipendenti, ma molti di essi agiscono sotto il controllo di un albero di Gulthias, adottando le abitudini e i tratti della forza vitale o dello spirito che li ha generati. Attaccando i vecchi avversari del loro progenitore o mettendosi in cerca dei tesori che egli considerava preziosi, mantengono vivo il retaggio di un male perduto da tempo.

Ago Maligno

Nella penombra di una foresta, un ago maligno potrebbe essere scambiato a distanza per un umanoide gobbo e irrequieto. Visto più da vicino, questa creatura si rivela un orrendo vegetale il cui corpo è ricoperto da chiazze di aghi tremolanti simili a quelli delle conifere. Un ago maligno può sferrare un colpo con questi aghi o scagliarli in aria in un attacco a distanza in grado di penetrare la carne e le armature.

Quando un ago maligno individua una minaccia, diffonde un polline che il vento trasporta fino agli altri aghi maligni annidati nella foresta. Una volta appresa l'ubicazione degli avversari, gli aghi maligni convergono sul posto da ogni lato per placare nel sangue la sete delle loro radici.



Osservate il retaggio di Gulthias il vampiro: vegetali assetati di sangue.

Arbusto Maligno

Gli arbusti maligni possono affondare le radici nel terreno, cosa che fanno quando le prede scarseggiano. Quando mettono radici assomigliano a semplici arbusti legnosi. Quando un arbusto maligno si sradica dal terreno per muoversi, i suoi rami si piegano e si contorcono fino a formare un corpo dall'aspetto umanoide, dotato di testa e arti.

Gli arbusti maligni vanno in cerca di radure o di punti di abbeveraggio e mettono radici in quelle aree in attesa che qualche vittima giunga sul posto per bere o riposare. Quando agiscono in gruppo, gli arbusti maligni cercano di mimetizzarsi nella vegetazione naturale dell'area o in cumuli di legna secca da ardere.

Data la loro natura, gli arbusti maligni sono particolarmente vulnerabili al fuoco.

Rampicante Maligno

Un rampicante maligno, in apparenza un ammasso di rampicanti striscianti, si nasconde nel sottobosco e aspetta che una preda si avvicini. Un rampicante maligno anima i vegetali attorno a sé per intralciare e ostacolare i suoi avversari prima di attaccare direttamente.

I rampicanti maligni sono gli unici maligni in grado di parlare. Grazie al loro legame con lo spirito malvagio dell'albero Gulthias di cui sono al servizio, possono parlare con la voce del loro defunto padrone per dileggiare le loro vittime o contrattare con gli avversari più potenti.

Ago Maligno

Vegetale Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni perforanti.

Aghi. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

Arbusto Maligno

Vegetale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Abilità Furtività +3
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce il Comune ma non lo parla
Sfida 1/8 (25 PE)

Falso Aspetto. Finché l'arbusto maligno rimane immobile, non è distinguibile da un normale cespuglio secco.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Rampicante Maligno

Vegetale Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Abilità Furtività +1
Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi Comune
Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Finché il rampicante maligno rimane immobile, non è distinguibile da un normale rampicante.

Azioni

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni contundenti e un bersaglio di taglia Grande o inferiore è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il rampicante maligno non può stritolare un altro bersaglio.

Vegetali Intralcianti (Ricarica 5–6). Un groviglio di radici e rampicanti brulicanti spunta in un raggio di 4,5 metri centrato sul maligno, per avvizzire e scomparire dopo 1 minuto. Nel frattempo, quell'area è considerata terreno difficile per le creature non vegetali. Inoltre, ogni creatura a scelta del maligno che si trova in quell'area quando i vegetali compaiono deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti è trattenuta. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 12, liberando se stessa o un'altra creatura intralciata entro portata in caso di successo.

"Le manticore adorano il sapore della carne umana. È per questo che quando viaggio in montagna mi faccio sempre scortare da guardie umane."
—Marthok Uldarr, nano mercante di rame

Manticora

Mostruosità Grande, legale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 9 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PE)

Ricrescita degli Aculei Caudali. La manticora possiede ventiquattro aculei caudali. Quelli usati ricrescono quando la manticora completa un riposo lungo.

Azioni

Multiattacco. La manticora effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o tre con gli aculei caudali.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Aculeo Caudale. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 30/60 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Manticora

Una manticora, un mostro in ogni senso della parola, ha una testa vagamente umanoide, il corpo di un leone e le ali di un drago. Sul dorso cresce una folta criniera e la lunga coda termina con un ciuffo di aculei letali che possono impalare una preda anche a distanze notevoli.

Predatrici Malvagie. Le manticore sono creature feroci e letali che vanno in cerca di prede in territori molto vasti. Collaborano tra loro per abbattere le creature particolarmente grosse o pericolose, dividendosi il pasto una volta effettuata l'uccisione. Una manticora attacca prima con una raffica di aculei caudali, poi atterra per usare gli artigli e il morso. Quando si trova all'esterno e in inferiorità numerica, usa le ali per mantenersi in volo e attacca a distanza finché non esaurisce gli aculei.

Una manticora non è particolarmente intelligente, ma è dotata di un'indole malevola e della capacità di conversare. Mentre attacca, denigra gli avversari e si offre di ucciderli rapidamente se supplicheranno pietà. Se una manticora ritiene che risparmiare la vita di una creatura possa tornare a suo vantaggio, lo fa, ma chiede un tributo o un sacrificio di valore pari al pasto perduto.

Relazioni Mostruose. Una manticora può mettersi al servizio di un padrone maligno, se quest'ultimo la tratta bene e le fornisce prede a cadenza regolare. Potrebbe fornire supporto aereo a un'orda di orchi o a un esercito di hobgoblin. Un'altra potrebbe fungere da compagna cacciatrice per un capotribù dei giganti delle colline o vigilare sull'entrata della tana di un lamia.

I più grandi rivali territoriali delle manticore includono le chimere, i grifoni, i peryton e le viverne. Le manticore che vanno a caccia in branco spesso possono contare sulla superiorità numerica. In aggiunta a queste creature, le manticore temono i draghi e li evitano.

Manto Assassino

I manti assassini devono questo nome alla loro somiglianza a un mantello nero di cuoio. Questi predatori furtivi si nascondono nei dungeon e nelle caverne più remote dove attendono di poter aggredire le prede solitarie o ferite che vagano ignare nell'oscurità.

Appostati e Mimetizzati. Il corpo di un manto assassino è composto per buona parte da muscoli e cartilagini, come quello di una manta. Quando distende la coda e le pinne, un manto assassino può volare nell'oscurità e nascondersi tra le ombre delle caverne allo stesso modo in cui una manta scivola in acqua e si nasconde sul fondo dell'oceano. Sul dorso corrono varie file parallele di macchie nere simili a bottoni, mentre gli artigli di color avorio alle estremità della testa sono simili a tenaglie ossee.

Quando un manto assassino si dispiega e si muove per attaccare, rivela il lato inferiore pallido e manifesta la sua vera natura. Gli occhi rossi risplendono sopra una fila di denti aguzzi e una lunga coda sferzante pende dalla schiena.

Predatori Opportunisti. Quando i manti assassini vanno a caccia, planano tra le ombre tenendosi a debita distanza dai gruppi di altre creature che viaggiano nell'Underdark. Seguono i gruppi di umanoidi per cibarsi dei feriti dopo una battaglia o assalgono le mandrie di bestie dell'Underdark, attaccando gli esemplari malati, deboli o quelli che si sono allontanati dalla mandria.

I manti assassini colpiscono fulmineamente e divorano il pasto più in fretta possibile, avviluppando e sbranando le loro vittime. Mentre si nutre, un manto assassino usa la coda sferzante per difendersi, anche se raramente cerca di resistere ai nemici più pericolosi o ai gruppi di creature. Come difesa aggiuntiva, i manti assassini possono creare duplicati illusori di se stessi.

Gemito Inquietante. I pensieri dei manti assassini risultano alieni alle altre forme di vita. Queste creature comunicano tra loro attraverso gemiti subsonici impercettibili a buona parte delle altre creature. A frequenze più elevate, l'inquietante gemito di un manto assassino diventa udibile e suscita sensazioni di rovina incombente e di terrore nelle creature che lo sentono.

Conclavi di Manti Assassini. I manti assassini prediligono l'isolamento, ma a volte si uniscono ad altri manti assassini per difendersi o per scambiarsi informazioni su nuovi pericoli, territori di caccia appropriati o sviluppi che potrebbero influenzare il loro habitat. Una volta conclusa questa adunanza, ogni manto assassino se ne va per la sua strada.

Manto Assassino

Aberrazione Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 78 (12d10 + 12)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Furtività +5
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune
Sfida 8 (3.900 PE)

Trasferire Danni. Finché è avvinghiato a una creatura, il manto assassino subisce solo metà dei danni che gli vengono inflitti (arrotondati per difetto) e quella creatura subisce l'altra metà.

Falso Aspetto. Finché il manto assassino rimane immobile e non rende visibile il suo lato inferiore, non è distinguibile da un mantello di cuoio scuro.

Sensibilità alla Luce. Finchè è esposto alla luce intensa, il manto assassino subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il manto assassino effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti e, se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il manto assassino si avvinghia ad esso. Se il manto assassino dispone di vantaggio contro il bersaglio, si avvinghia alla testa del bersaglio, che è accecato e impossibilitato a respirare finché il manto assassino resta avvinghiato. Mentre è avvinghiato, il manto assassino può effettuare questo attacco solo contro il bersaglio e dispone di vantaggio al tiro per colpire. Il manto assassino può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare il manto assassino, se effettua con successo una prova di Forza con CD 16.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Gemito. Ogni creatura entro 18 metri dal manto assassino che possa sentire il suo gemito e che non sia un'aberrazione deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata fino alla fine del turno successivo del manto assassino. Se la creatura supera il tiro salvezza, è immune al gemito del manto assassino per le 24 ore successive.

Allucinazioni (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il manto assassino crea magicamente tre duplicati illusori di se stesso se non è esposto alla luce intensa. I duplicati si muovono assieme a lui e imitano le sue azioni, scambiandosi di posizione in modo che sia impossibile capire quale manto assassino sia quello vero. Se il manto assassino si trova in un'area di luce intensa, i duplicati scompaiono.

Ogni volta che una creatura bersaglia il manto assassino con un attacco o un incantesimo dannoso finché permane un duplicato, quella creatura effettua un tiro casuale per determinare se bersaglia il manto assassino o uno dei suoi duplicati. Una creatura non è influenzata da questo effetto magico se non può vedere o se si affida a sensi diversi dalla vista.

Un duplicato possiede la CA del manto assassino e usa i suoi tiri salvezza. Se un attacco colpisce un duplicato o se un duplicato fallisce un tiro salvezza contro un effetto che infligge danni, quel duplicato scompare.

"Ricordami di nuovo perché abbiamo accettato questa missione?"
—Ethelrede il guerriero, dopo il suo primo incontro con un mantoscuro

Mantoscuro

Un mantoscuro si aggrappa ai soffitti delle caverne e rimane perfettamente immobile, in attesa che qualche creatura passi sotto di lui. Da una certa distanza può essere scambiato per una stalattite o una sporgenza rocciosa. Poi il mantoscuro si lascia cadere dal soffitto e si dispiega, circondandosi di un'aura di oscurità magica mentre avviluppa e schiaccia la preda.

I mantiscuri sono diffusi in tutto l'Underdark, ma sono altrettanto comuni nella Coltre Oscura. In quel reame tenebroso prosperano e occupano una nicchia ecologica simile a quella dei pipistrelli sul Piano Materiale. Le creature intelligenti della Coltre Oscura a volte addestrano un mantoscuro come guardiano o compagno.

Mantoscuro

Mostruosità Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 3 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Abilità Furtività +3
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Senso Radar. Il mantoscuro non può usare vista cieca se è assordato.

Falso Aspetto. Finché il mantoscuro rimane immobile, non è distinguibile da una formazione rocciosa come una stalattite o una stalagmite.

Azioni

Schiacciare. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti e il mantoscuro si avvinghia al bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore e il mantoscuro dispone di vantaggio al tiro per colpire, quest'ultimo si avvinghia avviluppandosi alla testa del bersaglio: il bersaglio è anche accecato e non può respirare finché il mantoscuro resta avvinghiato in questo modo.

Finché è avvinghiato al bersaglio, il mantoscuro può attaccare solamente il bersaglio, ma dispone di vantaggio ai suoi tiri per colpire. Inoltre, il mantoscuro si muove assieme al bersaglio, la sua velocità diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.

Una creatura può staccare il mantoscuro con un'azione effettuando con successo una prova di Forza con CD 13. Nel suo turno, il mantoscuro può staccarsi spontaneamente dal bersaglio usando 1,5 metri di movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica si estende dal mantoscuro entro un raggio di 4,5 metri, spostandosi assieme a lui e diffondendosi oltre gli angoli. L'oscurità permane fintanto che il mantoscuro mantiene la concentrazione (come se si concentrasse su un incantesimo) fino a un massimo di 10 minuti. La scurovisione non riesce a penetrare questo tipo di oscurità e nessuna luce naturale può illuminarla. Se una qualsiasi parte di oscurità si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che crea la luce è dissolto.

Marinide

I marinidi, umanoidi acquatici con la parte superiore del corpo di un umanoide e la parte inferiore di un pesce, usano le conchiglie per abbellire la pelle e le scaglie.

Le tribù e i regni di marinidi sono diffusi in tutto il mondo e i loro popoli variano in colore, cultura e aspetto quanto le razze umane di superficie. I marinidi e le razze di terra si incontrano raramente e in genere per caso, anche se alcuni marinai dallo sguardo sognante a volte parlano delle storie d'amore vissute con queste creature sulle rive di qualche isola remota.

Vivendo sotto le onde, ai marinidi mancano i materiali e i mezzi pratici per forgiare armi, scrivere libri e preservare conoscenze, nonché per lavorare la pietra per erigere città ed edifici. Di conseguenza, molti vivono in piccole tribù di cacciatori e raccoglitori caratterizzate da valori e convinzioni specifiche. Solo in casi molto rari i marinidi si uniscono sotto il comando di un singolo capo, in genere per affrontare una minaccia comune o per completare una conquista. Tali unificazioni possono dare origine a regni sottomarini e a dinastie che dureranno per centinaia di anni.

Insediamenti dei Marinidi. I marinidi costruiscono i loro insediamenti in vaste caverne sottomarine, labirinti di corallo, rovine di città sommerse o strutture scavate nel fondale marino roccioso. Vivono a una profondità abbastanza limitata da poter percepire lo scorrere del tempo grazie alla luce del sole che va e viene attraverso l'acqua. Raccolgono coralli e coltivano i fondali nelle secche e nelle fosse nei pressi dei loro insediamenti, e allevano banchi di pesci allo stesso modo in cui i pastori di terra allevano le pecore. È raro che un marinide si avventuri nelle profondità dell'oceano. In quelle profondità e nelle caverne sottomarine, i marinidi si affidano alla luce della flora e della fauna bioluminescente, come quella delle meduse, i cui movimenti lenti e pulsanti possono infondere ai loro insediamenti un'estetica ultraterrena.

I marinidi difendono le loro comunità con le lance ricavate da quei materiali che riescono a recuperare dai relitti, dalle creature morte in mare o dalle spiagge.

Marinide

Umanoide Medio (marinide), neutrale

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 3 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Aquan, Comune
Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. Il marinide può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti o 4 (1d8) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Medusa

Le meduse, creature dalla chioma fatta di serpenti e tanto letali quanto seducenti, sono soggette a una maledizione eterna causata dalla loro vanità. Vivono nel silenzio, annidate tra le rovine delle loro vite di un tempo e circondate dai resti pietrificati degli ammiratori passati e degli aspiranti eroi.

Splendore Immortale. Gli uomini e le donne che bramano la giovinezza, la bellezza e la venerazione eterne innalzano preghiere alle divinità più maliziose, supplicano i draghi per ricevere un'antica magia o si mettono in cerca di potenti arcimaghi in grado di soddisfare i loro desideri. Altri offrono sacrifici ai signori dei demoni o agli arcidiavoli, disposti a cedere qualsiasi cosa in cambio di questo dono, ignari della maledizione che lo accompagna. Chi stipula un tale patto ottiene la bellezza fisica, la gioventù, l'immortalità e la venerazione di tutti coloro che li osservano, concedendo loro l'influenza e il potere che tanto desiderano. Tuttavia, dopo avere trascorso molti anni come un semidio tra i mortali, il prezzo della vanità e della superbia va pagato e i soggetti in questione vengono trasformati in meduse. I capelli di una medusa si trasformano in un nido di serpenti velenosi e tutti coloro che posano lo sguardo su di essa restano pietrificati, diventando monumenti di pietra alla sua corruzione.

Tane delle Meduse. Le meduse vivono in eterno isolamento, alienate dal mondo circostante a causa della loro forma mostruosa e del loro capriccio. Le loro dimore cadono gradualmente a pezzi, fino a diventare poco più di oscuri anfratti ricoperti di rovi e rampicanti, disseminati di detriti e nascondigli. I saccheggiatori e gli avventurieri più avventati spesso entrano in queste tane senza sapere della presenza di una medusa, finché la creatura non fa la sua comparsa in mezzo a loro.

Una medusa è soggetta alla sua stessa maledizione. Se osserva vanitosamente il suo riflesso, si trasforma in pietra come qualsiasi mortale vivente. Di conseguenza, una medusa distrugge o rimuove qualsiasi specchio o superficie riflettente dalla sua tana.

Medusa

Mostruosità Media, legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (17d8 + 51)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Abilità Furtività +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 6 (2.300 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura in grado di vedere gli occhi della medusa inizia il proprio turno entro 9 metri da essa, la medusa può obbligarla a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 (se non è incapacitata ed è in grado di vedere la creatura). Se la creatura fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è pietrificata istantaneamente; altrimenti inizia a trasformarsi magicamente in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. Se lo fallisce, è pietrificata finché non viene liberata tramite un incantesimo *ristorare superiore* o un'altra magia analoga.

Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, non può vedere la medusa fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda la medusa, deve immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Se la medusa vede il suo riflesso entro 9 metri da sé in condizioni di luce intensa, a causa della sua maledizione è influenzata dal suo stesso sguardo.

Azioni

Multiattacco. La medusa effettua tre attacchi in mischia (uno con la chioma di serpenti e due con la spada corta) o due attacchi a distanza con l'arco lungo.

Chioma di Serpenti. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Megera

Le megere sono l'incarnazione di tutto ciò che c'è di malvagio e di crudele. Anche se hanno l'aspetto di vecchie umanoidi avvizzite, in loro non c'è nulla di mortale: le forme di queste creature mostruose riflettono fino in fondo la malignità dei loro cuori.

Volti del Male. Le megere, antichi esseri originari della Selva Fatata, sono una cancrena che affligge il mondo dei mortali. I volti avvizziti sono incorniciati da lunghi capelli aggrovigliati, la pelle chiazzata è punteggiata di nei e verruche e le dita ossute terminano con lunghi artigli in grado di tagliare la carne al semplice contatto. I loro semplici abiti sono sempre lerci e strappati.

Tutte le megere sono dotate di poteri magici e alcune sono in grado di lanciare incantesimi veri e propri. Possono alterare la loro forma o maledire i nemici e la loro arroganza le spinge a considerare la loro magia una sfida alla magia degli dèi, contro cui bestemmiano a ogni occasione.

Congreghe di Megere

Quando le megere devono lavorare assieme, formano una congrega nonostante la loro natura egoistica. Una congrega è composta da megere di ogni tipo, che si considerano tutte alla pari all'interno del gruppo, nonostante ognuna di esse continui a bramare ulteriore potere personale.

Una congrega è composta da tre megere, al fine di assicurare che qualsiasi discussione possa essere risolta dalla terza. Se più di tre megere finiscono per ritrovarsi nello stesso posto, come nel caso di due congreghe che entrino in conflitto, il risultato solitamente è il caos.

Incantesimi Condivisi. Quando tutti e tre i membri di una congrega di megere si trovano entro 9 metri l'una dall'altra, ognuna può lanciare gli incantesimi seguenti dalla lista degli incantesimi da mago, ma tutte devono condividere gli slot incantesimo tra di loro:

1° livello (4 slot): *identificare, raggio di infermità*
2° livello (3 slot): *blocca persone, localizza oggetto*
3° livello (3 slot): *controincantesimo, fulmine, scagliare maledizione*
4° livello (3 slot): *allucinazione mortale, metamorfosi*
5° livello (2 slot): *contattare altri piani, scrutare*
6° livello (1 slot): *sguardo penetrante*

Ai fini di lanciare questi incantesimi, ogni megera è considerata un incantatore di 12° livello che usa Intelligenza come sua caratteristica da incantatore. La CD del tiro salvezza degli incantesimi è pari a 12 + il modificatore di Intelligenza della megera e il bonus per gli attacchi con incantesimo è pari a 4 + il modificatore di Intelligenza della megera.

Occhio della Megera. Una congrega di megere può fabbricare un oggetto magico chiamato *occhio della megera*, fatto di un vero occhio laccato e spesso riadattato come pendente o come oggetto indossabile di altro tipo. L'*occhio della megera* solitamente viene affidato a un servitore che lo trasporta e lo custodisce. Una megera della congrega può usare un'azione per vedere ciò che l'*occhio* vede, purché esso si trovi sullo stesso piano di esistenza delle megere. Un *occhio della megera* possiede CA 10, 1 punto ferita e scurovisione entro un raggio di 18 metri. Se è distrutto, ogni membro della congrega subisce 3d10 danni psichici ed è accecato per 24 ore.

Una congrega di megere può possedere soltanto un *occhio della megera* alla volta e la creazione di un nuovo occhio richiede che tutte e tre le megere della congrega celebrino un rituale. Il rituale richiede 1 ora, ma le megere non possono celebrarlo se sono accecate. Se durante il rituale le megere effettuano qualsiasi altra azione al di fuori delle pratiche di celebrazione, devono ricominciare da capo.

Le megere usano nomi tetri e fantasiosi, attribuendosi nomignoli come Black Morwen (Morwen la Nera), Peggy Pigknuckle (Peggy Zampa di Porco), Grandmother Titchwillow (Nonna Piccolo Salice), Nanna Shug (Nonna Cariadenti), Rotten Ethel (Ethel la Marcia) o Auntie Wormtooth (Zietta Denti Marci).

Maternità Mostruosa. Le megere si riproducono rapendo e divorando i neonati umani. Dopo avere sottratto un bambino da una culla o dal grembo di sua madre, la megera divora il povero infante. Una settimana dopo, dà alla luce una figlia che sembra umana in tutto e per tutto fino al suo tredicesimo compleanno, quando la ragazza si trasforma nella copia sputata della megera sua madre.

Le megere a volte crescono le figlie che generano, allo scopo di formare una congrega. Alcune megere restituiscono la figlia ai suoi genitori addolorati, al puro scopo di osservare nell'ombra la piccola crescere fino a trasformarsi in una mostruosità.

Patti Oscuri. Le megere, arroganti fino all'estremo, sono convinte di essere le creature più astute di tutto il creato e considerano tutte le altre inferiori. Nonostante questo, una megera è disposta a trattare con i mortali, fintanto che quei mortali mostrano il rispetto e la deferenza dovuta. Nel corso delle loro lunghe vite, le megere accumulano conoscenze sulla zona in cui vivono, sulle creature oscure e sulla magia che sono più che disposte a vendere.

Le megere adorano vedere i mortali provocare la loro stessa rovina e stipulare un patto con una megera è sempre pericoloso. I termini di tali patti solitamente prevedono la richiesta di compromettere i propri principi o di rinunciare a qualcosa che si ama... specialmente se la perdita sminuisce o nega le conoscenze ottenute tramite il patto.

Una Natura Empia. Le megere amano il macabro: decorano le loro vesti con i resti di varie creature morte e accentuano il loro aspetto con l'uso di ossa, frammenti di carne e sporcizia. Accentuano le imperfezioni e stuzzicano le ferite per generare piaghe ulcerose e suppuranti. Le creature attraenti suscitano disgusto nelle megere, che spesso sentono il bisogno di "aiutare" tali creature sfigurandole o trasformandole.

Questa predilezione per ciò che è inquietante e sgradevole si estende a tutti gli aspetti della vita di una megera. Una megera potrebbe volare a bordo del teschio magico di un gigante e posarsi su un albero modellato per assomigliare a un enorme corpo decapitato. Un'altra potrebbe viaggiare assieme a un serraglio di mostri e di schiavi rinchiusi in gabbia e camuffati da vari effetti di illusione per attirare a sé le vittime ignare. Le megere affilano le loro zanne sulle pietre dei mulini e intessono i loro abiti usando le viscere delle loro vittime, esultando alla vista dell'orrore che le loro azioni suscitano negli altri.

Sorellanza Oscura. Le megere si mantengono in contatto tra loro per condividere le conoscenze. Attraverso questi contatti è probabile che qualsiasi megera sia a conoscenza di ogni altra megera esistente. Alle megere non piacciono troppo le loro simili, ma tutte rispettano un codice di comportamento senza età. Annunciano la loro presenza prima di entrare nel territorio di un'altra megera, portano doni quando si presentano alla sua dimora e non infrangono nessun giuramento fatto a un'altra megera... purché quel giuramento non sia stato formulato tenendo le dita incrociate.

Alcuni umanoidi commettono l'errore di pensare che le regole di comportamento delle megere si applichino a tutte le creature. Quando una megera si trova di fronte a un individuo del genere, a volte si diverte a lasciar credere allo

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

sciocco che le cose stiano così, prima di insegnargli una lezione permanente.

Tane Macabre. Le megere vivono nei boschi più oscuri e fitti, nelle brughiere più cupe, lungo le coste tempestose o nelle paludi più tetre. Col tempo, il territorio attorno alla tana di una megera si adatta alla tossicità della creatura e la terra stessa può attaccare e uccidere gli intrusi: gli alberi deformati dall'oscurità attaccano i passanti e i rampicanti serpeggiano tra la boscaglia per ghermire e trascinare via le creature una alla volta. Una fetida nebbia avvelena l'aria e cela pozze di sabbie mobili e doline pronte a inghiottire i viandanti più imprudenti.

Megera Marina

Le megere marine vivono in cupe tane sommerse di acqua sporca, circondate da merrow e altri mostri acquatici.

La vista della bellezza suscita in una megera marina un impeto di collera incontrollabile. Quando si trova di fronte a qualcosa di magnifico, la megera cerca semplicemente di attaccarlo o di sfregiarlo. Se qualcosa di splendido suscita speranza, la megera farà in modo che sia causa di disperazione. Se suscita coraggio, farà in modo che susciti paura.

Mostruose Dentro e Fuori. Le megere marine sono di gran lunga le più brutte tra tutte le megere, dalla pelle pallida ricoperta di scaglie viscide. I capelli di una megera marina sembrano alghe che ricadono su un corpo emaciato e i suoi occhi vitrei sembrano senza vita come quelli di una bambola. Sebbene una megera marina possa nascondere la sua vera forma sotto un velo di illusione, questa creatura è maledetta per apparire orrenda in eterno. La sua forma illusoria può tutt'al più farla apparire come una vecchia macilenta.

Congrega. Una megera marina che fa parte di una congrega (vedi il riquadro "Congreghe di Megere") ha un grado di sfida pari a 4 (1.100 PE).

Megera Marina

Folletto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. La megera può respirare in aria e in acqua.

Aspetto Orripilante. Ogni umanoide che inizi il proprio turno entro 9 metri dalla megera e sia in grado di vedere la vera forma della megera deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11; se lo fallisce, è spaventato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la megera è situata entro linea di vista, e se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune all'Aspetto Orripilante della megera per le 24 ore successive.

A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della megera non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo ed evitare di effettuare il tiro salvezza iniziale. Fino all'inizio del proprio turno successivo, una creatura che distoglie lo sguardo subisce svantaggio ai tiri per colpire contro la megera.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Sguardo Mortale. La megera bersaglia una creatura spaventata situata entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la megera, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11 contro questa magia, altrimenti scende a 0 punti ferita.

Aspetto Illusorio. La megera avvolge se stessa e tutto ciò che indossa o trasporta in un'illusione magica che la fa apparire come un creatura brutta di taglia e di forma umanoide simile alla sua. L'illusione termina se la megera usa un'azione bonus per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non reggono a un'ispezione fisica. Per esempio, la megera potrebbe apparire priva di artigli, ma chi toccasse la sua mano sentirebbe che è artigliata. Sotto ogni altro aspetto, una creatura deve usare un'azione per ispezionare l'illusione e superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 16 per capire che la megera è camuffata.

Megera Notturna

Le megere notturne, creature scaltre e sovversive, sognano di trasformare la virtù in malvagità, l'amore in ossessione, la benevolenza in odio, la devozione in cinismo e la generosità in egoismo. Le megere notturne traggono un piacere perverso dalla corruzione dei mortali.

Le megere notturne un tempo erano creature della Selva Fatata, ma a causa della loro natura empia furono esiliate nell'Ade molto tempo fa, dove furono degenerate al rango di immondi. Da allora le megere notturne si sono diffuse su tutti i Piani Inferiori.

Trafficanti di Anime. Mentre un umanoide dorme, una megera notturna può cavalcare quell'individuo in forma eterea e intrufolarsi nei suoi sogni. Qualsiasi creatura dotata di vista pura può vedere la forma spettrale della megera che cavalca la sua preda. La megera eterea riversa nella mente della vittima una miriade di dubbi e paure, nella speranza di indurla a compiere atti malvagi nel mondo reale. La megera continua a fare visita alla vittima di notte, finché non la uccide nel sonno. Se è riuscita a convincere la vittima a compiere azioni malvagie, intrappola la sua anima corrotta nella *borsa dell'anima* (vedi il riquadro "Oggetti della Megera Notturna") per trasportarla nell'Ade.

Congrega. Una megera notturna che fa parte di una congrega (vedi il riquadro "Congreghe di Megere") ha un grado di sfida pari a 7 (2.900 PE).

Megera Notturna

Immondo Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Furtività +6, Inganno +7, Intuizione +6, Percezione +6
Resistenze ai Danni freddo, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità alle Condizioni affascinato
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, Primordiale
Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della megera è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). La megera può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *dardo incantato*, *individuazione del magico*
2/giorno ciascuno: *raggio di affaticamento*, *sonno*, *spostamento planare* (solo se stesso)

Resistenza alla Magia. La megera dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Solo Forma di Megera). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Cambiare Forma. La megera si trasforma magicamente in un'umanoide femminile di taglia Media o Piccola, o ritorna alla sua vera forma. Le sue statistiche rimangono le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, ritorna alla sua vera forma.

Forma Eterea. La megera entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale o viceversa. Per farlo deve essere in possesso di una *pietra del cuore*.

Infestare Incubi (1/Giorno). Finché si trova sul Piano Etereo, la megera tocca magicamente un umanoide addormentato sul Piano Materiale. Un incantesimo *protezione dal bene e dal male* lanciato sul bersaglio impedisce questo contatto, come anche un *cerchio magico*. Fintanto che il contatto persiste, il bersaglio è tormentato da orrende visioni. Se queste visioni durano almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dal suo riposo e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 5 (1d10). Se questo effetto riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore e, se era malvagio, la sua anima resta intrappolata nella *borsa dell'anima* della megera. La riduzione al massimo dei punti ferita del bersaglio dura finché non viene rimossa da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

M

Oggetti della Megera Notturna

Una megera notturna trasporta due oggetti magici molto rari che deve fabbricare con le sue mani. Se perde uno di quegli oggetti, farà di tutto pur di recuperarli, in quanto la creazione di un nuovo strumento richiede tempo e fatica in abbondanza.

Pietra del Cuore. Questa gemma nera lucida consente a una megera notturna di diventare eterea finché è in suo possesso. Il tocco di una *pietra del cuore* è inoltre in grado di curare qualsiasi malattia. La creazione di una *pietra del cuore* richiede 30 giorni.

Borsa dell'Anima. Quando un umanoide malvagio muore a seguito della capacità di Infestare Incubi di una megera notturna, quest'ultima cattura l'anima all'interno di questa sacca nera fatta di pelle cucita. Una *borsa dell'anima* può contenere solo un'anima malvagia alla volta e solo la megera notturna che l'ha fabbricata può usarla per catturare un'anima. La creazione di una *borsa dell'anima* richiede 7 giorni e un umanoide offerto in sacrificio (la cui pelle viene usata per costruire la borsa).

Megera Verde

Le malefiche e spregevoli megere verdi vivono nelle foreste morenti, nelle paludi solitarie o nelle brughiere nebbiose, all'interno di caverne che usano come dimore. Le megere verdi adorano manipolare le altre creature affinché compiano il loro volere, celando le proprie intenzioni dietro molti inganni. Adescano le vittime imitando la voce di un bisognoso di aiuto o scacciano i visitatori indesiderati imitando i versi delle belve feroci.

Ossessionate dalla Tragedia. Le megere verdi esultano di fronte ai fallimenti e alle tragedie delle altre creature. Traggono piacere dalle sofferenze altrui e nel vedere la speranza cedere il passo alla disperazione, non solo nel caso dei singoli individui, ma anche di intere nazioni.

Congrega. Una megera verde che fa parte di una congrega (vedi il riquadro "Congreghe di Megere") ha un grado di sfida pari a 5 (1.800 PE).

Megera Verde

Folletto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Abilità Arcano +3, Furtività +3, Inganno +4, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico, Silvano
Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. La megera può respirare in aria e in acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della megera è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). La megera può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *beffa crudele*, *illusione minore*, *luci danzanti*

Imitare. La megera può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Aspetto Illusorio. La megera avvolge se stessa e tutto ciò che indossa o trasporta in un'illusione magica che la fa apparire come un'altra creatura di taglia e di forma umanoide simile alla sua. L'illusione termina se la megera usa un'azione bonus per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non reggono a un'ispezione fisica. Per esempio, la megera potrebbe apparire dotata di una pelle liscia, ma chi la toccasse sentirebbe che la sua pelle è aspra e ruvida. Sotto ogni altro aspetto, una creatura deve usare un'azione per ispezionare l'illusione e superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 per capire che la megera è camuffata.

Passaggio Invisibile. La megera diventa invisibile magicamente finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia alcuna traccia fisica del suo passaggio, quindi è possibile seguirne le tracce solo tramite la magia. Ogni oggetto che indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lei.

Melma

Le melme prosperano nell'oscurità e rifuggono dalle aree di luce intensa o di temperature estreme. Scivolano negli umidi meandri del sottosuolo, cibandosi di qualsiasi creatura o oggetto che possano dissolvere, strisciando sul terreno, sgocciolando da pareti e soffitti, estendendosi lungo i bordi delle pozze sotterranee e insinuandosi tra le crepe. Il primo segno che un avventuriero avverte della presenza di una melma è spesso il dolore incandescente del suo tocco acido.

Le melme sono attratte dal movimento e dal calore. Si nutrono di sostanze organiche, ma quando le prede scarseggiano si accontentano di sporcizia, funghi ed escrementi. Gli esploratori veterani hanno imparato che un passaggio perfettamente pulito sta probabilmente ad indicare che una melma si annida nelle vicinanze.

Morte Lenta. Una melma uccide la sua preda lentamente. Alcune varietà, come i protoplasmi neri e i cubi gelatinosi, avviluppano le creature per impedire loro la fuga. L'unico lato positivo di questa morte consiste nel fatto che i compagni della vittima possono accorrere in salvataggio prima che sia troppo tardi.

Dal momento che non tutte le melme digeriscono tutti i tipi di sostanza, alcune custodiscono monete, oggetti di metallo, ossa e altri detriti sospesi all'interno dei loro corpi tremanti. Una volta uccisa, una melma può rivelarsi una ricca fonte di tesori per i suoi assassini.

Servitori Involontari. Anche se una melma è priva dell'intelligenza di allearsi con altre creature, chi riesce a capire la necessità della melma di nutrirsi potrebbe attirare la creatura in un luogo dove potrà tornargli utile. I mostri più astuti tengono le melme nei paraggi per difendere i corridoi d'accesso delle loro tane o smaltire i rifiuti. Altri potrebbero attirare una melma all'interno di una fossa celata e nutrirla a intervalli sufficientemente regolari da evitare che dia loro la caccia. Le creature più ingegnose collocano torce e bracieri accesi nelle aree più strategiche per evitare che una melma abbandoni un tunnel o una stanza in particolare.

Progenie di Juiblex. Stando al *Demonomicon di Iggwilv* e ad altre fonti, le melme sarebbero i frammenti sparpagliati o i discendenti del signore dei demoni Juiblex. Che la cosa sia vera o no, il Signore Senza Volto è uno dei pochi esseri che possono controllare le melme e infondere in loro un minimo di intelligenza. Nella maggior parte dei casi, le melme non hanno alcun senso della tattica o dell'autopreservazione. Si comportano in modo diretto e prevedibile, attaccando e divorando le prede senza discernimento. Quelle sotto il controllo di Juiblex mostrano alcuni bagliori di consapevolezza e intenti malevoli.

Natura delle Melme. Una melma non ha bisogno di dormire.

Variante: Melma Grigia Psichica

Una melma grigia che vive molto a lungo può evolversi fino a diventare più intelligente e a sviluppare delle capacità psioniche limitate. Tali casi sono più frequenti tra le melme grigie che vivono nei pressi di creature psioniche come i mind flayer, cosa che suggerisce che la melma sia in grado di percepire e imitare le capacità psioniche.

Una melma grigia psionica possiede un punteggio di Intelligenza pari a 6 (–2) e la seguente azione aggiuntiva.

Stritolamento Psichico (Ricarica 5–6). La melma bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lei e che essa sia in grado di percepire. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 10; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ameba Paglierina

Le amebe paglierine sono ammassi gelatinosi giallastri che possono scivolare sotto le porte e attraverso le crepe alla ricerca di creature da divorare. La loro astuzia bestiale è sufficiente da indurle a evitare i gruppi numerosi.

Un'ameba paglierina segue le prede a distanza sicura quando vuole assicurarsi un pasto. I suoi enzimi digestivi dissolvono la carne rapidamente, ma non hanno alcun effetto su altre sostanze come ossa, legno e metallo.

Cubo Gelatinoso

I cubi gelatinosi si aggirano per i corridoi dei dungeon in silenzio, seguendo percorsi prevedibili e lasciando dei corridoi perfettamente puliti al loro passaggio. Assimilano i tessuti viventi, ma lasciano intatte le ossa e gli altri materiali.

Un cubo gelatinoso è praticamente trasparente, cosa che lo rende difficile da avvistare prima che attacchi. Un cubo ben nutrito potrebbe essere più facile da avvistare, dal momento che le ossa, le monete e gli altri oggetti delle sue vittime risultano ancora ben visibili, sospesi all'interno della creatura.

Melma Grigia

Una melma grigia è un ammasso di pietra reso liquido dall'influsso del caos. Quando si muove, striscia come un serpente liquido, inarcandosi sulla schiena al momento di colpire.

Protoplasma Nero

Un protoplasma nero assomiglia a un grosso cumulo di poltiglia nera viscosa. Nei corridoi più bui il protoplasma sembra poco più di un agglomerato di ombre più fitte.

Carne, legno, metallo e ossa si dissolvono quando il protoplasma striscia su di essi. La pietra rimane intatta, ripulita da ogni sporcizia.

Ameba Paglierina

Melma Grande, senza allineamento

Classe Armatura 8
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 3 m, scalare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Resistenze ai Danni acido
Immunità ai Danni fulmine, tagliente
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Movimenti del Ragno. L'ameba può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Pseudopode. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da acido.

Reazioni

Scindersi. Quando un'ameba di taglia Media o superiore è soggetta a danni da fulmine o a danni taglienti, si scinde in due nuove amebe se possiede almeno 10 punti ferita. Ogni nuova ameba ha un ammontare di punti ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotondando per difetto. Le nuove amebe sono inferiori di una taglia rispetto all'ameba originale.

"I pavimenti del dungeon erano immacolati. Doveva bastare questo a metterci in guardia."
—dal diario di Jaster Hollowquill, sulla sua prima spedizione a Sottomonte

Cubo Gelatinoso

Melma Grande, senza allineamento

Classe Armatura 6
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Velocità 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	3 (–4)	20 (+5)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Cubo di Melma. Il cubo occupa il suo intero spazio. Le altre creature possono entrare nello spazio, ma una creatura che lo fa è soggetta alla capacità di Avviluppare del cubo e subisce svantaggio al tiro salvezza.

Le creature all'interno del cubo possono essere viste, ma beneficiano di copertura totale.

Una creatura entro 1,5 metri dal cubo può effettuare un'azione per tirare fuori dal cubo una creatura o un oggetto. Per farlo è necessario effettuare con successo una prova di Forza con CD 12 e la creatura che effettua il tentativo subisce 10 (3d6) danni da acido.

Il cubo può contenere al suo interno simultaneamente solo una creatura Grande o fino a quattro creature di taglia Media o inferiore.

Trasparente. Anche quando il cubo è in piena vista, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per avvistare un cubo che non si è mosso o non ha attaccato. Una creatura che cerca di entrare nello spazio del cubo senza essere consapevole della sua presenza è sorpresa dal cubo.

Azioni

Pseudopode. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (3d6) danni da acido.

Avviluppare. Il cubo si muove del massimo della sua velocità. Mentre lo fa, può entrare negli spazi delle creature di taglia Grande o inferiore. Ogni volta che il cubo entra nello spazio di una creatura, quest'ultima deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12.

Se lo supera, la creatura può scegliere di essere spinta di 1,5 metri indietro o lateralmente al cubo. Una creatura che sceglie di non essere spinta subisce le conseguenze di un tiro salvezza fallito.

In caso di tiro salvezza fallito, il cubo entra nello spazio della creatura e la creatura subisce 10 (3d6) danni da acido ed è avviluppata. La creatura avviluppata non può respirare, è trattenuta e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del cubo. Quando il cubo si muove, la creatura avviluppata si muove assieme a lui.

Una creatura avviluppata può tentare di sfuggire usando un'azione per effettuare una prova di Forza con CD 12. In caso di successo, la creatura sfugge ed entra in uno spazio a sua scelta entro 1,5 metri dal cubo.

Melma Grigia

Melma Media, senza allineamento

Classe Armatura 8
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 3 m, scalare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Abilità Furtività +2
Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Corrodere il Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca la melma si corrode. Dopo avere inflitto danni, l'arma subisce una penalità cumulativa e permanente di –1 ai tiri per i danni. Se la sua penalità scende a –5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscono la melma vengono distrutte dopo avere inflitto danni.

La melma può corrodere uno spessore di 5 centimetri di metallo non magico in 1 round.

Falso Aspetto. Finché la melma rimane immobile, non è distinguibile da una pozza oleosa o da una roccia umida.

Azioni

Pseudopode. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido e se il bersaglio indossa un'armatura di metallo non magica, la sua armatura viene in parte corrosa e subisce una penalità cumulativa e permanente di –1 alla CA che fornisce. Se la penalità riduce la sua CA a 10, l'armatura è distrutta.

Protoplasma Nero

Melma Grande, senza allineamento

Classe Armatura 7
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Immunità ai Danni acido, freddo, fulmine, tagliente
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, indebolimento, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 4 (1.100 PE)

Amorfo. Il protoplasma può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Forma Corrosiva. Una creatura che tocca il protoplasma o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o di legno che colpisce il protoplasma si corrode. Dopo avere inflitto danni, l'arma subisce una penalità cumulativa e permanente di –1 ai tiri per i danni. Se la sua penalità scende a –5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o di legno che colpiscono il protoplasma sono distrutte dopo avere inflitto danni.

Il protoplasma può corrodere uno spessore di 5 centimetri di legno o di metallo non magico in 1 round.

Movimenti del Ragno. Il protoplasma può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Pseudopode. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 18 (4d8) danni da acido. Inoltre, le armature non magiche indossate dal bersaglio vengono parzialmente dissolte e subiscono una penalità cumulativa e permanente di –1 alla CA che forniscono. Se la penalità riduce la sua CA a 10, l'armatura è distrutta.

Reazioni

Scindersi. Quando un protoplasma di taglia Media o superiore è soggetto a danni da fulmine o a danni taglienti, si scinde in due nuovi protoplasmi se possiede almeno 10 punti ferita. Ogni nuovo protoplasma ha un ammontare di punti ferita pari alla metà del protoplasma originale, arrotondando per difetto. I nuovi protoplasmi sono inferiori di una taglia rispetto al protoplasma originale.

Mephit del Fumo

Mephit del Fango

Mephit

Un mephit è una creatura capricciosa dall'aspetto di un diavoletto, originaria dei piani elementali. Ne esistono sei varietà, ognuna delle quali rappresenta la mescolanza tra due elementi.

I mephit, ingannatori senza età, si radunano in grandi numeri sui Piani Elementali e nel Caos Elementale. Possono farsi strada anche fino al Piano Materiale, dove preferiscono risiedere in luoghi dove i loro elementi base abbondano. Per esempio, un mephit del magma è composto di terra e fuoco e predilige le tane vulcaniche, mentre un mephit del ghiaccio, composto di acqua e aria, predilige le aree gelide.

Natura degli Elementali. Un mephit non ha bisogno di mangiare, bere o dormire.

Mephit del Fango

I mephit del fango sono creature lente e viscide fatte di terra e di acqua. Annoiano con le loro lamentele quanti sono disposti ad ascoltarli e supplicano in continuazione attenzione e tesori.

Mephit del Fumo

I mephit del fumo sono creature rozze e pigre fatte di aria e di fuoco che esalano fumo in continuazione. Dicono raramente la verità e si divertono a farsi beffe delle altre creature e a fuorviarle.

Mephit del Fango

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Velocità 6 m, nuotare 6 m, volare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Abilità Furtività +3
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Terran
Sfida 1/4 (50 PE)

Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, esplode in una nube di fango viscoso. Ogni creatura di taglia Media o inferiore situata entro 1,5 metri dal mephit deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti è trattenuta fino alla fine del proprio turno successivo.

Falso Aspetto. Finché il mephit rimane immobile, non è distinguibile da un normale cumulo di fango.

Azioni

Pugni. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Soffio di Fango (Ricarica 6). Il mephit vomita fango viscido su una creatura situata entro 1,5 metri da lui. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti è trattenuto per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Mephit del Fumo

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Auran, Ignan
Sfida 1/4 (50 PE)

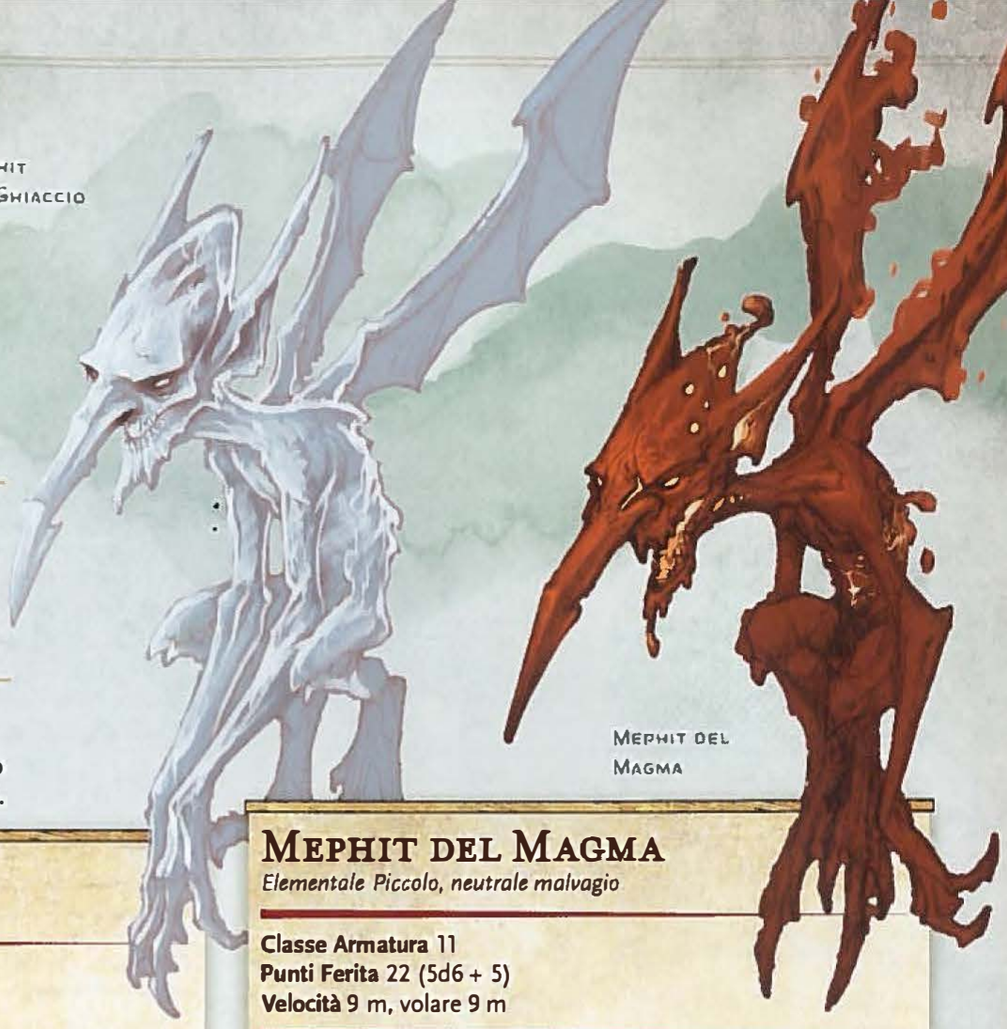
Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, lascia dietro di sé una nube di fumo che riempie una sfera del raggio di 1,5 metri centrata sul suo spazio. La sfera è pesantemente oscurata. Il vento può disperdere la sfera, che altrimenti permane per 1 minuto.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mephit può lanciare *luci danzanti* come incantesimo innato, che non richiede alcuna componente materiale. La sua caratteristica innata da incantatore è Carisma.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio di Cenere (Ricarica 6). Il mephit esala ceneri incandescenti in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti è accecata fino alla fine del turno successivo del mephit.



Mephit del Ghiaccio

Mephit del Magma

Mephit del Ghiaccio

I mephit del ghiaccio, composti di acqua e aria gelida, sono creature fredde e scostanti, superiori a ogni altro tipo di mephit in crudeltà e spietatezza.

Mephit del Magma

I mephit del magma, composti di terra e fuoco, risplendono di un colore rossastro e trasudano gocce di lava fusa. Comprendono molto lentamente le parole e le azioni altrui.

Mephit del Ghiaccio

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Furtività +3, Percezione +2
Vulnerabilità ai Danni contundente, fuoco
Immunità ai Danni freddo, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Auran
Sfida 1/2 (100 PE)

Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, esplode in una pioggia di frammenti di ghiaccio acuminati. Ogni creatura entro 1,5 metri dal mephit deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni taglienti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Falso Aspetto. Finché il mephit rimane immobile, non è distinguibile da un normale pezzo di ghiaccio.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mephit può lanciare *nube di nebbia* come incantesimo innato, che non richiede alcuna componente materiale. La sua caratteristica innata da incantatore è Carisma.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio di Gelo (Ricarica 6). Il mephit esala aria fredda in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Mephit del Magma

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +3
Vulnerabilità ai Danni freddo
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan, Terran
Sfida 1/2 (100 PE)

Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, esplode in una bolla di lava. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dal mephit deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Falso Aspetto. Finché il mephit rimane immobile, non è distinguibile da un normale cumulo di magma.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mephit può lanciare *riscaldare il metallo* (tiro salvezza degli incantesimi CD 10) come incantesimo innato, che non richiede alcuna componente materiale. La sua caratteristica innata da incantatore è Carisma.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio di Fuoco (Ricarica 6). Il mephit esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Mephit del Vapore

I mephit del vapore, composti di fuoco e acqua, lasciano una scia di acqua calda ovunque si rechino ed emettono sbuffi di vapore sibilante. Prepotenti e permalosi, si considerano i signori supremi di tutti i mephit.

Mephit della Polvere

I mephit della polvere, composti di aria e terra, sono attratti dalle catacombe e provano un fascino morboso per la morte.

Variante: Evocare Mephit

Alcuni mephit possiedono tra le azioni un'opzione che consente loro di evocare altri mephit.

Evoca Mephit (1/Giorno). Il mephit ha una probabilità del 25 per cento di evocare 1d4 mephit del suo tipo. Un mephit evocato compare in uno spazio libero entro 18 metri dal suo evocatore, funge da alleato del suo evocatore e non può evocare altri mephit. Permane per 1 minuto, finché non muore lui o il suo evocatore, o finché il suo evocatore non lo congeda con un'azione.

Mephit del Vapore

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 10
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Ignan
Sfida 1/4 (50 PE)

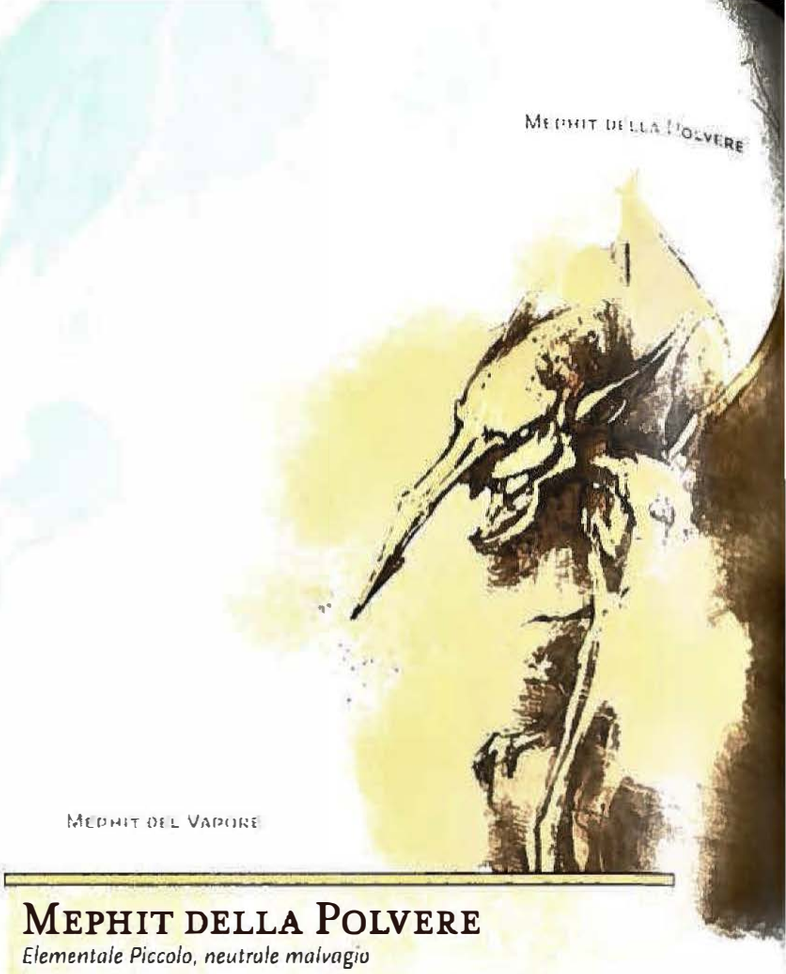
Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, esplode in una nube di vapore. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dal mephit deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 4 (1d8) danni da fuoco.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mephit può lanciare *sfocatura* come incantesimo innato, che non richiede alcuna componente materiale. La sua caratteristica innata da incantatore è Carisma.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio di Vapore (Ricarica 6). Il mephit esala vapore rovente in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.



Mephit della Polvere

Mephit del Vapore

Mephit della Polvere

Elementale Piccolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 17 (5d6)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Auran, Terran
Sfida 1/2 (100 PE)

Esplosione Mortale. Quando il mephit muore, esplode in una nube di polvere. Ogni creatura entro 1,5 metri dal mephit deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza a ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mephit può lanciare *sonno* come incantesimo innato, che non richiede alcuna componente materiale. La sua caratteristica innata da incantatore è Carisma.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Accecante (Ricarica 6). Il mephit esala polvere accecante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Merrow

I merrow infestano le acque costiere, dove aggrediscono i pescatori, i marinidi e qualsiasi altra creatura commestibile che incontrino sul loro cammino. Questi mostri selvaggi ghermiscono e divorano le prede più imprudenti per trascinare i loro cadaveri annegati nelle loro caverne sottomarine e cibarsene in tranquillità.

Marinidi Trasformati. Molto tempo fa, una tribù di marinidi trovò un idolo di Demogorgon in fondo al mare. Non sapendo di cosa si trattasse, consegnarono l'artefatto al loro re. Tutti coloro che toccarono l'idolo furono contagiati dalla follia, incluso il re, che decretò la celebrazione di un rituale sacrificale per aprire un portale verso l'Abisso. L'oceano si tinse di rosso del sangue dei marinidi massacrati, ma il rituale funzionò e il re guidò i sopravvissuti oltre il portale sottomarino, fino allo strato dell'Abisso governato da Demogorgon. I marinidi rimasero laggiù per generazioni. La lotta per la sopravvivenza nell'Abisso li distorse completamente, trasformandoli in gigantesche mostruosità malvagie. Fu così che nacquero i primi merrow.

Aggressori Costieri. Ogni volta che se ne presenta l'opportunità, il Principe dei Demoni invia alcuni merrow sul Piano Materiale per seminare lo scompiglio negli oceani. I merrow hanno un'indole prepotente e attaccano tutte le creature più piccole e più deboli di loro.

I merrow vivono in caverne sottomarine piene di tesori e di trofei strappati alle loro vittime o recuperati in qualche relitto. Hanno l'abitudine di legare i cadaveri putrefatti dei nemici o dei marinai annegati ai banchi di alghe per indicare i confini del loro territorio.

Merrow

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 3 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Aquan
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il merrow può respirare in aria e in acqua.

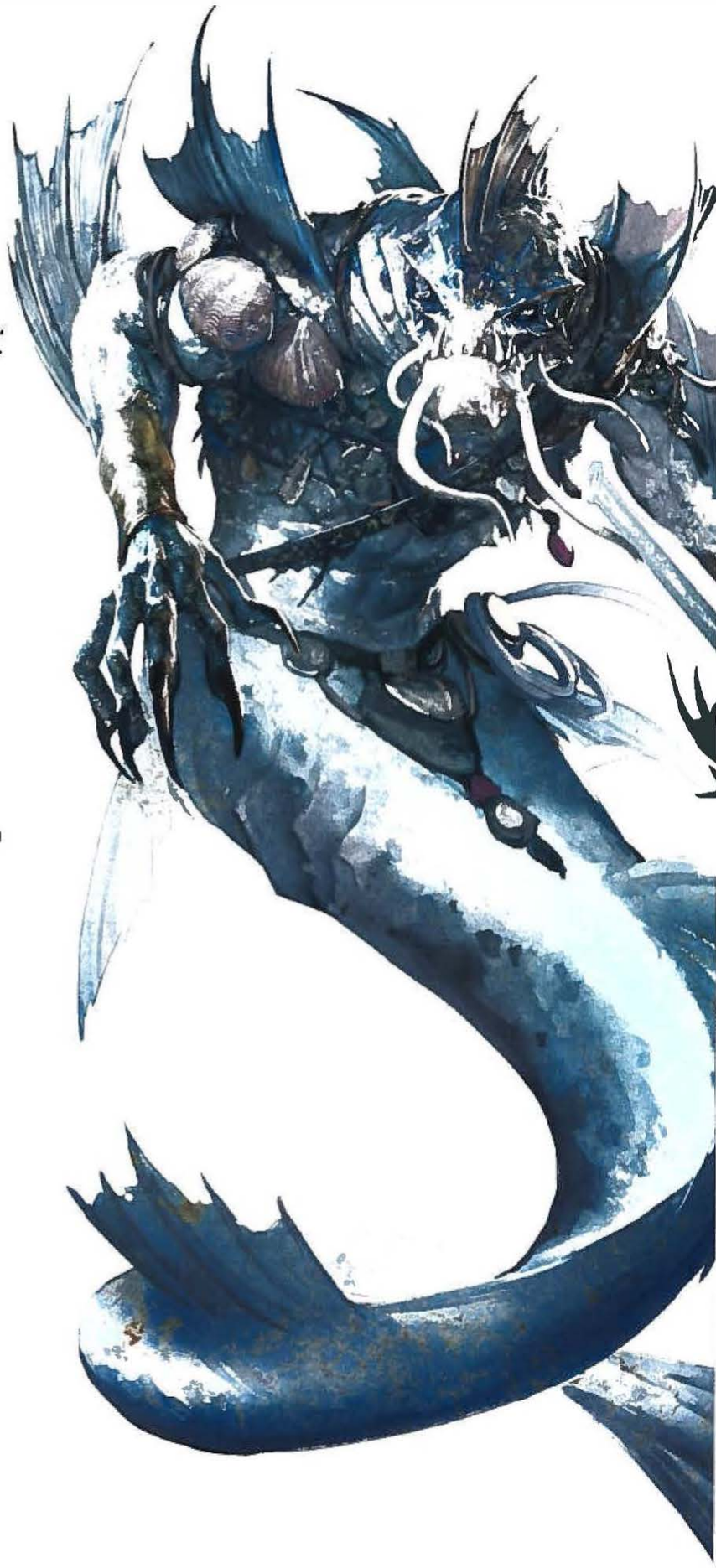
Azioni

Multiattacco. Il merrow effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o l'arpione.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Arpione. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve vincere una contesa di Forza contro il merrow, altrimenti verrà tirato fino a 6 metri più vicino al merrow.



Mezzodrago Rosso Veterano

Umanoide Medio (umano), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Atletica +5, Percezione +2
Resistenze ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il veterano esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

M

Mezzodrago

Quando un drago sotto metamorfosi si riproduce con un'altra creatura, da quell'unione a volte nasce un mezzodrago. Una creatura potrebbe trasformarsi in mezzodrago anche a seguito di un incantesimo lanciato da un mago impazzito o da un'immersione rituale nel sangue di un drago. In tutti questi casi, il risultato è una creatura in cui l'essenza di un drago si unisce alla forma della sua razza originale. A prescindere dalle origini, tutti i mezzodraghi sono accomunati da un aspetto e da una serie di capacità speciali simili.

Natura Draconica. I mezzodraghi non possono procreare. Coloro che desiderano farlo devono quasi sempre ricorrere alla magia. In compenso, i mezzodraghi godono di grande longevità. L'arco di vita di un tipico mezzodrago è lungo il doppio di quello del suo genitore non draconico, quindi un mezzodrago umano può vivere oltre un secolo e mezzo.

I mezzodraghi ereditano i tratti caratteriali comuni al loro retaggio draconico. Per esempio, i mezzodraghi d'oro sono spesso timidi e misteriosi, mentre i mezzodraghi di rame sono burloni e socievoli. I mezzodraghi verdi sono ingannevoli e quelli bianchi sono spesso brutali e ottusi. Questi tratti sono mitigati dall'altra metà del mezzodrago, ma l'avidità, l'arroganza e la paranoia sono tratti che perfino i mezzodraghi di allineamento buono finiscono spesso per sviluppare.

Archetipo del Mezzodrago

Una bestia, un umanoide, un gigante o una mostruosità può diventare un mezzodrago. Conserva le sue statistiche, fatta eccezione per quanto segue.

Sfida. Per evitare di ricalcolare il grado di sfida, l'archetipo si applica soltanto a una creatura che soddisfi il prerequisito facoltativo nella tabella "Arma a Soffio" sottostante. Altrimenti è sufficiente usare le indicazioni contenute nella *Dungeon Master's Guide* per ricalcolare il grado di sfida dopo avere applicato l'archetipo.

Sensi. Il mezzodrago ottiene scurovisione nel raggio di 18 metri e vista cieca nel raggio di 3 metri.

Resistenze. Il mezzodrago ottiene resistenza a un tipo di danno basato sul suo colore.

Colore	Resistenza ai Danni
Argento o bianco	Freddo
Blu o bronzo	Fulmine
Nero o rame	Acido
Oro, ottone o rosso	Fuoco
Verde	Veleno

Linguaggi. Il mezzodrago parla Draconico, in aggiunta agli eventuali altri linguaggi che già conosce.

Nuova Azione: Arma a Soffio. Il mezzodrago possiede l'arma a soffio della sua metà draconica. La taglia del mezzodrago determina in che modo funziona questa azione.

Taglia	Arma a Soffio	Prerequisito Facoltativo
Grande o inferiore	Come un drago cucciolo	Sfida 2 o superiore
Enorme	Come un drago giovane	Sfida 7 o superiore
Mastodontico	Come un drago adulto	Sfida 8 o superiore

Esempio di Mezzodrago

In questo esempio l'archetipo del mezzodrago è stato applicato a un veterano umano che indossa un'armatura completa.

Miconide

I miconidi sono funghi deambulanti e intelligenti che vivono nell'Underdark, vanno in cerca di illuminazione spirituale e deplorano la violenza. Se contattati pacificamente, i miconidi offrono volentieri riparo o concedono un passaggio sicuro attraverso le loro colonie.

Circoli e Fusioni. Il miconide più grande di una colonia è considerato il suo sovrano e presiede uno o più gruppi sociali chiamati circoli. Un circolo è composto da venti o più miconidi che lavorano, vivono e si fondono assieme.

Una fusione è una forma di meditazione comune che consente a tutti i miconidi di trascendere la loro monotona esistenza sotterranea. Le spore comunicanti dei miconidi collegano tutti i partecipanti a una coscienza collettiva. Le spore allucinogene suscitano poi un sogno condiviso che fornisce occasione di intrattenimento e interazione sociale. I miconidi considerano la fusione l'unico scopo della loro esistenza. La usano per raggiungere una forma di coscienza più elevata, un'unione collettiva e un'apoteosi spirituale. I miconidi usano le spore comunicanti anche per comunicare telepaticamente con le altre creature senzienti.

Riproduzione dei Miconidi. Come gli altri funghi, i miconidi si riproducono attraverso semplici spore, controllando attentamente la diffusione di tali spore onde evitare casi di sovrappopolazione.

Archetipo del Servitore delle Spore

Un servitore delle spore è una qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore riportata in vita dalle spore animanti di un miconide sovrano. Una creatura che non è mai stata una creatura in carne ed ossa (come un costrutto, un elementale, una melma, un vegetale o un non morto) non può essere trasformata in un servitore delle spore. I tratti seguenti vengono cambiati o aggiunti a una creatura che diventa un servitore delle spore.

Tratti Conservati. Il servitore conserva Classe Armatura, punti ferita, Dadi Vita, Forza, Destrezza, Costituzione, vulnerabilità, resistenze e immunità.

Tratti Perduti. Il servitore perde i bonus originali ai tiri salvezza e alle abilità, i sensi speciali e i tratti speciali. Perde qualsiasi azione che non sia Multiattacco o un attacco con arma da mischia che infligga danni contundenti, perforanti o taglienti. Se possiede un'azione o un attacco con arma da mischia che infligge altri tipi di danno, perde la capacità di infliggere danni di quel tipo, a meno che non provengano da un oggetto in sua dotazione, come un oggetto magico.

Tipo. Il servitore è di tipo vegetale e perde eventuali descrittori associati a quel tipo.

Allineamento. Il servitore è senza allineamento.

Velocità. Tutte le velocità del servitore sono ridotte di 3 metri, fino a un minimo di 1,5 metri.

Punteggi di Caratteristica. I punteggi di caratteristica del servitore cambiano come segue: Int 2 (−4), Sag 6 (−2), Car 1 (−5).

Sensi. Il servitore possiede vista cieca entro un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questo raggio.

Immunità alle Condizioni. Il servitore non può essere accecato, affascinato, paralizzato o spaventato.

Linguaggi. Il servitore perde tutti i linguaggi conosciuti, ma reagisce agli ordini che i miconidi gli impartiscono tramite le spore comunicanti. Il servitore dà la precedenza agli ordini ricevuti dal miconide più potente.

Attacchi. Se il servitore non ha altri modi di infliggere danni, può usare i pugni o gli arti per effettuare colpi senz'armi. Se colpisce, un colpo senz'armi infligge danni contundenti pari a 1d4 + il modificatore di Forza del servitore (o, se il servitore è Grande, 2d4 + il suo modificatore di Forza).

Esempio di Servitore delle Spore

Le statistiche del servitore delle spore presentato di seguito usano un quaggoth come creatura base.

Miconide Germoglio

Vegetale Piccolo, legale neutrale

Classe Armatura 10
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (−1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	11 (+0)	5 (−3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Spore Segnalatrici. Quando il miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi nel raggio di 72 metri percepiscono il suo dolore.

Eliofobia. Quando è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce del sole diretta per più di 1 ora, muore.

Azioni

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4 − 1) danni contundenti più 2 (1d4) danni da veleno.

Spore Comunicanti (3/Giorno). Il miconide emana spore nel raggio di 3 metri. Queste spore si diffondono oltre gli angoli e influenzano soltanto le creature di Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Quaggoth Servitore delle Spore

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Multiattacco. Il servitore delle spore effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Miconide Adulto

Vegetale Medio, legale neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Spore Segnalatrici. Quando il miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi nel raggio di 72 metri percepiscono il suo dolore.

Eliofobia. Quando è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce del sole diretta per più di 1 ora, muore.

Azioni

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (2d4) danni contundenti più 5 (2d4) danni da veleno.

Spore Pacificatrici (3/Giorno). Il miconide emana spore su una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è stordito per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Spore Comunicanti. Il miconide emana spore nel raggio di 6 metri. Queste spore si diffondono oltre gli angoli e influenzano soltanto le creature di Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Miconide Sovrano

Vegetale Grande, legale neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d10 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Spore Segnalatrici. Quando il miconide subisce danni, tutti gli altri miconidi nel raggio di 72 metri percepiscono il suo dolore.

Eliofobia. Quando è esposto alla luce del sole, il miconide subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Se il miconide resta esposto alla luce del sole diretta per più di 1 ora, muore.

Azioni

Multiattacco. Il miconide usa le Spore Allucinogene o le Spore Pacificatrici, poi effettua un attacco con il pugno.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (3d4 + 1) danni contundenti più 7 (3d4) danni da veleno.

Spore Animanti (3/Giorno). Il miconide bersaglia un cadavere di un umanoide o di una bestia di taglia Grande o inferiore entro 1,5 metri da sé ed emana le sue spore sul cadavere. Nel giro di 24 ore, il cadavere si anima come servitore delle spore. Il cadavere resta animato per 1d4 + 1 settimane o finché distrutto e non può essere animato di nuovo in questo modo.

Spore Allucinogene. Il miconide emana spore su una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è incapacitato finché è soggetto alle allucinazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Spore Pacificatrici. Il miconide emana spore su una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è stordito per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Spore Comunicanti. Il miconide emana spore nel raggio di 9 metri. Queste spore si diffondono oltre gli angoli e influenzano soltanto le creature di Intelligenza pari o superiore a 2 che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature influenzate possono comunicare telepaticamente tra loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Mimic

Mostruosità Media (mutaforma), neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Abilità Furtività +5
Immunità ai Danni acido
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il mimic può usare la sua azione per trasformarsi in un oggetto o per tornare alla sua forma naturale, che è amorfa. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, il mimic torna alla sua forma naturale.

Adesivo (Solo Forma di Oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa tocchi. Una creatura di taglia Enorme o inferiore a cui il mimic abbia aderito è anche in lotta con esso (CD 13 per sfuggire). Le prove di caratteristica effettuate per sfuggire a questa lotta subiscono svantaggio.

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Finché il mimic rimane immobile, non è distinguibile da un oggetto comune.

Lottatore. Il mimic dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura con cui sia in lotta.

Azioni

Pseudopode. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il mimic è in forma di oggetto, il bersaglio è soggetto al suo tratto Adesivo.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Mimic

I mimic sono predatori mutaforma in grado di assumere la forma di oggetti inanimati per attirare le creature verso la rovina. Nei dungeon, queste astute creature assumono molto spesso la forma di porte e forzieri, avendo imparato che tali forme attirano un flusso costante di prede.

Predatori Imitatori. I mimic possono alterare la loro superficie esterna per apparire fatti di legno, pietra o altri materiali semplici e si sono evoluti abbastanza da assumere l'aspetto di certi oggetti con cui le altre creature potrebbero entrare in contatto. Un mimic nella sua forma alterata è pressoché irriconoscibile, finché una potenziale preda non giunge casualmente entro la sua portata, nel qual caso il mostro protende degli pseudopodi e la attacca.

Quando cambia forma, un mimic secerne una sostanza adesiva che gli consente di afferrare saldamente le prede e le armi che tocca. Il mimic riassorbe la sostanza quando torna allo stato informe o su quelle parti di sé che usa per spostarsi.

Cacciatori Astuti. I mimic vivono e vanno a caccia da soli, anche se di tanto in tanto condividono i loro territori di caccia con altre creature. Sebbene molti mimic abbiano un'intelligenza limitata simile a quella di una bestia predatrice, alcuni esemplari più rari sviluppano un'astuzia superiore e la capacità di intrattenere una conversazione limitata in Comune o Sottocomune. Tali mimic possono consentire il transito senza rischi nel loro dominio o fornire informazioni utili in cambio di cibo.

"A volte un forziere è soltanto un forziere, ma meglio non scommetterci."
—3a regola di sopravvivenza nei dungeon di X il Mistico

Mind Flayer

I mind flayer, noti anche come illithid, sono l'anatema delle creature senzienti di innumerevoli mondi. Questi tiranni psionici, schiavisti e viaggiatori dimensionali ordiscono elaborate trame per piegare intere razze ai loro fini nefasti. Dalla testa simile a una piovra si protendono quattro tentacoli, che si agitano con impazienza ogni volta che una creatura senziente si avvicina.

Negli eoni passati, gli illithid regnavano su un impero che abbracciava numerosi mondi. Soggiogarono e alterarono intere razze di schiavi umanoidi, dai githyanki ai githzerai, dai grimlock ai kuo-toa. Uniti da una coscienza collettiva, gli illithid continuano ancora oggi a tessere trame tanto malvagie quanto estese, concepite dalle loro menti imperscrutabili.

Dopo la caduta del loro impero, i collettivi degli illithid presenti sul Piano Materiale si sono rifugiati nell'Underdark.

Comandanti Psionici. I mind flayer sono dotati di poteri psionici con cui possono controllare le menti di creature come i trogloditi, i grimlock, i quaggoth e gli ogre. Gli illithid preferiscono comunicare telepaticamente e usano la loro telepatia per impartire i comandi ai loro schiavi.

Quando un illithid incontra una creatura che gli oppone resistenza, inizialmente evita il combattimento e ordina ai suoi servitori di attaccare. Come estensioni fisiche del suo pensiero, quei servitori si frappongono tra il mind flayer e gli avversari, pronti a sacrificarsi pur di consentire al loro padrone di fuggire.

Colonie dalla Mente Collettiva. Un mind flayer solitario è in genere un rinnegato o un reietto. La maggior parte degli illithid fa parte di una colonia di fratelli mind flayer fedeli a un cervello antico, un gigantesco essere simile a un cervello immerso in una pozza salmastra al centro della comunità illithid. Da quella pozza il cervello antico trasmette telepaticamente il suo volere a ogni singolo mind flayer nel raggio di 7,5 chilometri ed è in grado di portare avanti più conversazioni mentali simultaneamente.

Menti Fameliche. Gli illithid si cibano dei cervelli degli umanoidi, che forniscono gli enzimi, gli ormoni e l'energia psichica di cui i mind flayer hanno bisogno per sopravvivere. Un illithid in piena salute grazie a una dieta ricca di cervelli secerne un sottile velo di muco che ricopre la sua pelle color malva.

Un illithid sperimenta istanti di pura euforia quando divora il cervello di un umanoide, assorbendone anche i ricordi, la personalità e le paure più nascoste. I mind flayer a volte asportano un cervello anziché divorarlo, con l'intenzione di usarlo in qualche esperimento alieno o di trasformarlo in un divoracervelli.

Qualith

In quelle rare occasioni in cui i mind flayer hanno bisogno di scrivere qualcosa, lo fanno in Qualith. Questo sistema di scrittura tattile (simile al braille) viene letto dagli illithid tramite i loro tentacoli. Il Qualith è scritto in quartine e segue una costruzione talmente aliena che le altre creature devono ricorrere alla magia se vogliono discernere il suo significato. Sebbene il Qualith sia utilizzabile per trascrivere informazioni, gli illithid solitamente lo usano per tracciare segnali d'avvertimento o istruzioni particolari su un portale o su altre superfici.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Mind Flayer

Aberrazione Media, legale malvagio

Classe Armatura 15 (corazza di piastre)
Punti Ferita 71 (13d8 + 13)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Tiri Salvezza Int +7, Sag +6, Car +6
Abilità Arcano +7, Furtività +4, Inganno +6, Intuizione +6, Percezione +6, Persuasione +6
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Gergo delle Profondità, Sottocomune, telepatia 36 m
Sfida 7 (2.900 PE)

Resistenza alla Magia. Il mind flayer dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del mind flayer è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Il mind flayer può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *individuazione dei pensieri*, *levitazione*
1/giorno ciascuno: *dominare mostri*, *spostamento planare* (solo se stesso)

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni psichici. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 15 per sfuggire) e deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15, altrimenti è stordito finché il mind flayer lo afferra.

Estrarre Cervello. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un umanoide incapacitato e afferrato dal mind flayer. *Colpito*: 55 (10d10) danni perforanti. Se i danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il mind flayer uccide il bersaglio estraendo e divorando il suo cervello.

Assalto Mentale (Ricarica 5–6). Il mind flayer emette magicamente energia psichica in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15, altrimenti subisce 22 (4d8 + 4) danni psichici ed è stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Variante: Mind Flayer Arcanista

Alcuni mind flayer integrano i loro poteri psionici con gli incantesimi arcani. Tuttavia, sono considerati dei deviati dagli illithid loro pari e solitamente vengono allontanati. Un mind flayer arcanista ha un grado di sfida pari a 8 (3.900 PE) e possiede il tratto seguente.

Incantesimi. Il mind flayer è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, + 7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *interdizione alle lame*, *luci danzanti*, *mano magica*, *stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *camuffare se stesso*, *individuazione del magico*, *scudo*, *sonno*
2° livello (3 slot): *invisibilità*, *raggio di affaticamento*, *sfocatura*
3° livello (3 slot): *chiaroveggenza*, *fulmine*, *inviare*
4° livello (3 slot): *confusione*, *terreno illusorio*
5° livello (2 slot): *muro di forza*, *telecinesi*

Minotauro

Il ruggito di un minotauro è un feroce grido di battaglia temuto dalla maggior parte delle creature civilizzate. I minotauri, nati nel reame dei mortali a seguito di rituali demoniaci, sono feroci conquistatori carnivori che vivono per il brivido della caccia. La pelliccia marrone o nera è chiazzata del sangue dei nemici caduti ed emana un fetore di morte.

La Bestia Interiore. Molti minotauri sono dei carnivori solitari che vagano all'interno di dungeon labirintici, complessi di caverne, foreste primordiali, grovigli di strade o cunicoli di rovine desolate. Un minotauro è in grado di visualizzare ogni possibile percorso che potrebbe accorciare le distanze con la sua preda.

L'odore del sangue, la carne ferita e le ossa spezzate fomentano la bramosia di massacro del minotauro fino a oscurare ogni suo pensiero o controllo. Quando un minotauro cede alla frenesia di sangue, parte in carica verso tutto ciò che vede, sferrando testate e incornate come se fosse un ariete da sfondamento, per poi fare a pezzi la vittima abbattuta.

Al di là delle imboscate che tende alle creature che vagano nel suo labirinto, un minotauro non si cura troppo di strategia o di tattica. È raro che i minotauri si organizzino, non rispettano l'autorità o la gerarchia, sono tristemente noti per essere difficili da schiavizzare e ancora di più da controllare.

Culti del Re Cornuto. I minotauri sono gli oscuri discendenti degli umanoidi trasformati dai rituali di quei culti che rifiutano l'oppressione dell'autorità tramite il ritorno alla natura. I conversi spesso scambiano questi culti per circoli druidici o religioni totemiche le cui cerimonie prevedono l'ingresso in un labirinto indossando una maschera cerimoniale da animale.

All'interno di questi ambienti delimitati, i cultisti vanno a caccia di bestie selvatiche da uccidere e divorare, dando sfogo ai loro istinti più animaleschi. Alla fine, tuttavia, gli animali sacrificali vengono scambiati con un sacrificio umanoide (solitamente un converso che ha cercato di fuggire dal culto una volta scoperti i suoi segreti). Questi labirinti diventano veri e propri mattatoi grondanti sangue, al cui interno la ferocia dei cultisti si scatena senza freni.

Ad eccezione di pochi capi di alto rango, tutti ignorano che questi culti misterici sono stati creati dal signore dei demoni Baphomet, il Re Cornuto, il cui strato dell'Abisso è un gigantesco labirinto. Alcuni dei suoi seguaci sono fervidi supplicanti che implorano di ottenere forza e potere. Altri si uniscono al culto in cerca di una vita libera dalle catene dell'autorità... per essere invece liberati dalla loro umanità quando Baphomet li trasforma nei minotauri creati a imitazione della sua forma selvaggia.

Sebbene in origine fossero creazioni del Re Cornuto, i minotauri possono riprodursi normalmente tra loro e hanno dato origine a una razza indipendente dei feroci figli di Baphomet, libera di vagare per il mondo.

Minotauro

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 76 (9d10 + 27)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Abilità Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale
Sfida 3 (700 PE)

Carica. Se il minotauro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti è spinto fino a 3 metri più lontano e buttato a terra prono.

Ricordo Labirintico. Il minotauro è in grado di ricordarsi alla perfezione qualsiasi tragitto che abbia già percorso.

Avventato. All'inizio del suo turno, il minotauro può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Modron

I modron sono esseri di pura legge, integrati in una gerarchia simile a quella di un alveare. Risiedono sul piano di Mechanus, dove si prendono cura dei suoi ingranaggi in eterno movimento e la loro stessa esistenza è una meticolosa routine scandita da un ordine perfetto.

Legge e Ordine Assoluti. Guidati da Primus, il loro capo, i modron cercano di portare l'ordine nel multiverso in base a leggi che vanno oltre la comprensione delle menti mortali. Le loro stesse menti sono collegate in una gerarchia piramidale in cui ogni modron riceve i propri ordini dai superiori e li delega ai sottoposti. Un modron esegue gli ordini con totale obbedienza, con la massima efficienza e senza la minima parvenza di moralità o di individualismo.

I modron non hanno alcun senso di identità personale al di là di quello che è strettamente necessario per compiere il loro dovere. La loro esistenza è inquadrata in un collettivo unificato e ripartito in gradi, anche nel parlare si riferiscono a se stessi sempre in forma collettiva: per un modron non esiste un "io" ma soltanto un "noi".

Gerarchia Assoluta. I modron comunicano soltanto con i simili del loro stesso grado e del grado immediatamente inferiore o superiore. I modron distanti di più di un grado sono semplicemente troppo evoluti o troppo retrogradi per capire.

Ingranaggi del Grande Macchinario. Se un modron è distrutto, i suoi resti si disintegrano. Un sostituto del grado a lui immediatamente inferiore si trasforma in un lampo di luce e assume la forma fisica del suo nuovo grado. Il modron promosso viene poi sostituito da uno dei suoi sottoposti alla stessa maniera e così via fino ai livelli più bassi della gerarchia, dove un nuovo modron viene creato da Primus. Di conseguenza, dalla Grande Cattedrale dei Modron su Mechanus esce un costante flusso di monodroni.

La Grande Marcia dei Modron. Quando gli ingranaggi di Mechanus completano diciassette cicli, ogni 289 anni, Primus invia un vasto esercito di modron su tutti i Piani Esterni, presumibilmente in missioni di ricognizione. La marcia è lunga e pericolosa e soltanto un piccolo numero di modron fa ritorno a Mechanus.

Monodrone

Un monodrone può effettuare un semplice compito alla volta e può trasmettere un singolo messaggio lungo al massimo quarantotto parole.

Duodrone

I massicci duodroni fungono da caposquadra delle unità di monodroni e possono svolgere due compiti alla volta.

Tridrone

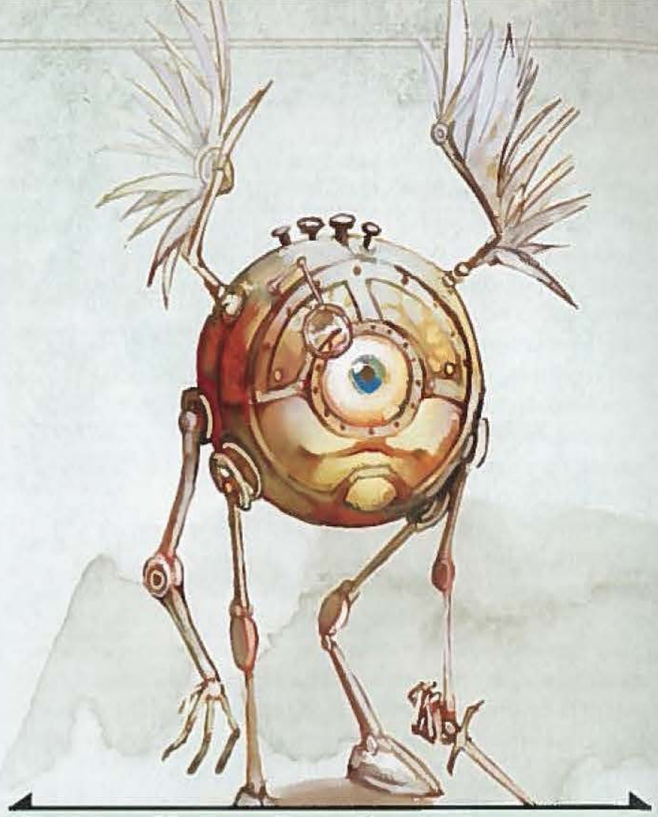
Un tridrone ha la forma di una piramide invertita. Ha il compito di guidare i modron minori in battaglia.

Quadrone

I quadroni, astuti combattenti, fungono da artiglieri e ufficiali sul campo nei reggimenti degli eserciti di modron.

Pentadrone

I pentadroni dirigono le attività della popolazione operaia di Mechanus e sono in grado di improvvisare per reagire alle nuove situazioni.



Variante: Modron Fuori Controllo

A volte un'unità di modron può diventare difettosa a seguito dell'usura naturale o dell'esposizione alle forze del caos. I modron fuori controllo non agiscono in concordanza con i desideri e le direttive di Primus: violano le leggi, disobbediscono agli ordini e commettono perfino atti di violenza. Gli altri modron danno la caccia a questi esemplari fuori controllo.

Un modron fuori controllo perde il tratto Mente Assiomatica e può avere un qualsiasi allineamento al di fuori di legale neutrale. Sotto ogni altro aspetto, possiede le statistiche di un regolare modron del suo rango.

Monodrone

Costrutto Medio, legale neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 10, vista pura 36 m
Linguaggi Modron
Sfida 1/8 (25 PE)

Mente Assiomatica. Il monodrone non può essere obbligato ad agire in modo contrario alla sua natura o alle sue istruzioni.

Disintegrazione. Se il monodrone muore, il suo corpo si disintegra in polvere: restano solo le armi e tutto ciò che trasportava.

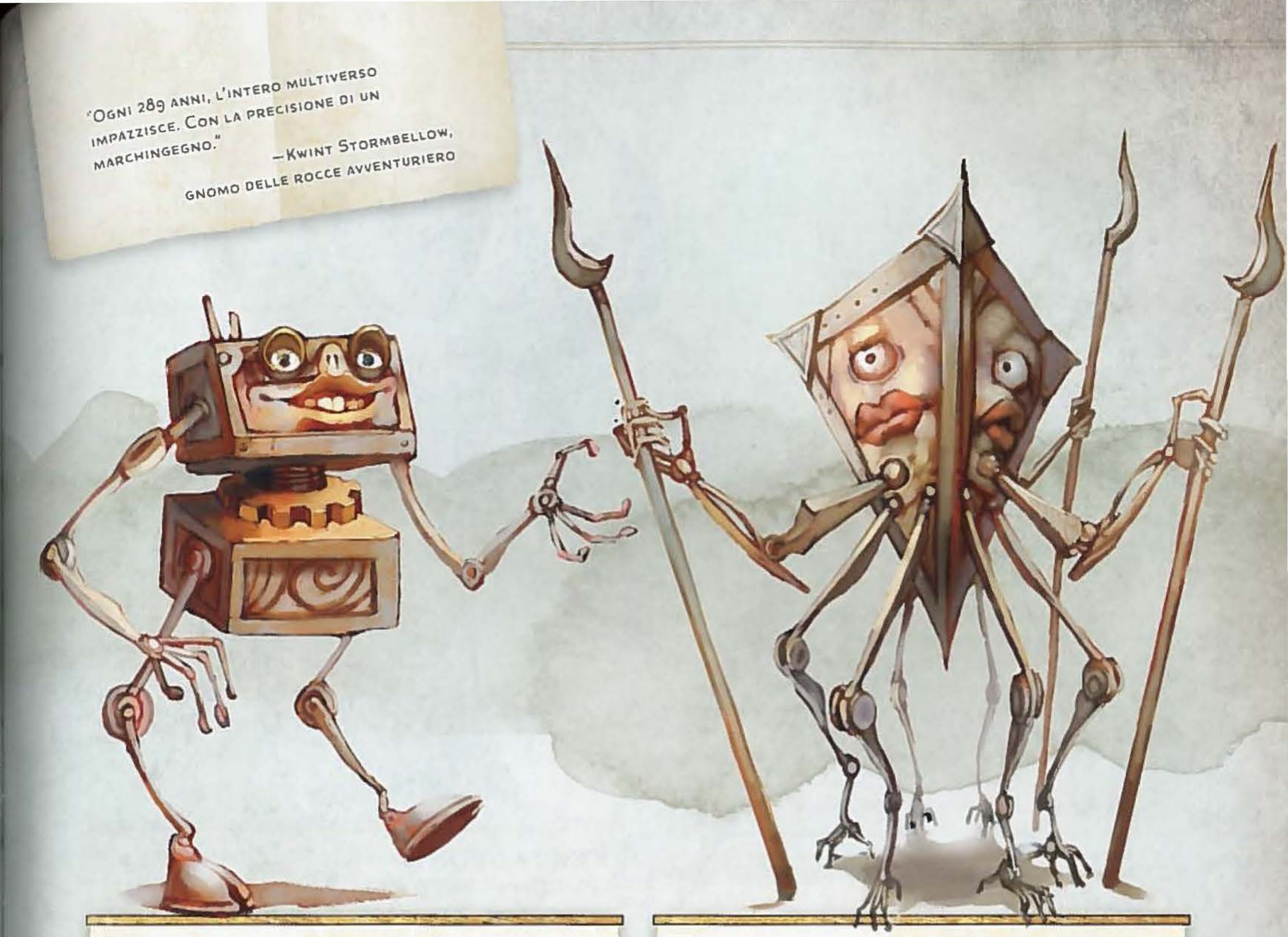
Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

"Ogni 289 anni, l'intero multiverso impazzisce. Con la precisione di un marchingegno."

—Kwint Stormbellow, gnomo delle rocce avventuriero



Duodrone

Costrutto Medio, legale neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 10, vista pura 36 m
Linguaggi Modron
Sfida 1/4 (50 PE)

Mente Assiomatica. Il duodrone non può essere obbligato ad agire in modo contrario alla sua natura o alle sue istruzioni.

Disintegrazione. Se il duodrone muore, il suo corpo si disintegra in polvere: restano solo le armi e tutto ciò che trasportava.

Azioni

Multiattacco. Il duodrone effettua due attacchi con i pugni o due attacchi con il giavellotto.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Tridrone

Costrutto Medio, legale neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Sensi Percezione passiva 10, vista pura 36 m
Linguaggi Modron
Sfida 1/2 (100 PE)

Mente Assiomatica. Il tridrone non può essere obbligato ad agire in modo contrario alla sua natura o alle sue istruzioni.

Disintegrazione. Se il tridrone muore, il suo corpo si disintegra in polvere: restano solo le armi e tutto ciò che trasportava.

Azioni

Multiattacco. Il tridrone effettua tre attacchi con i pugni o tre attacchi con il giavellotto.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Quadrone

Costrutto Medio, legale neutrale

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista pura 36 m
Linguaggi Modron
Sfida 1 (200 PE)

Mente Assiomatica. Il quadrone non può essere obbligato ad agire in modo contrario alla sua natura o alle sue istruzioni.

Disintegrazione. Se il quadrone muore, il suo corpo si disintegra in polvere: restano solo le armi e tutto ciò che trasportava.

Azioni

Multiattacco. Il quadrone effettua due attacchi con i pugni o quattro attacchi con l'arco corto.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pentadrone

Costrutto Grande, legale neutrale

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, vista pura 36 m
Linguaggi Modron
Sfida 2 (450 PE)

Mente Assiomatica. Il pentadrone non può essere obbligato ad agire in modo contrario alla sua natura o alle sue istruzioni.

Disintegrazione. Se il pentadrone muore, il suo corpo si disintegra in polvere: restano solo le armi e tutto ciò che trasportava.

Azioni

Multiattacco. Il pentadrone effettua cinque attacchi con il braccio.

Braccio. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Gas Paralizzante (Ricarica 5–6). Il pentadrone esala gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Mummia

Una mummia è una creatura animata da un oscuro rituale funerario che emerge a passo strascicato dal silenzio e dall'oscurità del tempio o della tomba perduta in cui era sepolta. Una volta risvegliata dal suo riposo, punisce i trasgressori con il potere sacrilego della sua maledizione.

Collera Eterna. I lunghi rituali di sepoltura che consegnano una mummia alla sua tomba contribuiscono a proteggere il corpo dalla putrefazione. Durante le procedure di imbalsamatura, gli organi della creatura appena defunta vengono rimossi e custoditi all'interno di vasi speciali e il cadavere viene trattato con erbe, bendaggi e oli preservanti. Una volta terminata la preparazione, il cadavere viene solitamente avvolto in bende di lino.

La Volontà degli Dèi Oscuri. Una mummia non morta viene a crearsi quando il sacerdote di un dio della morte o di un'altra divinità oscura infonde in un cadavere preparato a tale scopo un flusso di magia necromantica. Sulle bende di lino della mummia viene tracciata una serie di simboli necromantici poco prima che il rituale di sepoltura si concluda con un'invocazione all'oscurità. Sebbene la mummia resti immutata nella non morte, si animerà soltanto in risposta alle condizioni specificate dal rituale. Generalmente, la profanazione della sua tomba o dei suoi tesori, o una trasgressione commessa contro le sue terre o le persone a lei care provocherà il risveglio della mummia.

La Punizione della Non Morte. Una volta defunto, un individuo non ha alcuna voce in capitolo sulla trasformazione del suo cadavere in mummia. Alcune mummie erano individui potenti che suscitarono la collera di un sommo sacerdote o di un faraone, o che commisero crimini quali il tradimento, l'adulterio o l'omicidio. Come punizione furono maledetti a un'eternità di non morte, imbalsamati, mummificati e sigillati. In altri casi, le mummie che fanno la guardia a una tomba erano un tempo schiavi condannati a morte specificamente per svolgere questo compito.

Creata dai Rituali. Una mummia obbedisce alle condizioni e ai parametri definiti dai rituali che l'hanno creata ed è animata unicamente dal desiderio di punire i trasgressori. Il terrore soverchiante che accompagna l'attacco di una mummia può paralizzare la vittima. Dopo che una vittima è stata toccata da una mummia, il suo corpo marcisce gradualmente dall'interno nei giorni successivi, finché di lei non resta che un cumulo di polvere.

Porre Fine alla Maledizione di una Mummia. Alcune rare magie possono annullare o dissolvere il rituale che ha dato origine a una mummia, consentendole di morire definitivamente. Più comunemente, una mummia può essere riconsegnata al suo eterno riposo annullando la trasgressione che ne ha provocato il risveglio. Un idolo sacro rimesso nella sua nicchia, un tesoro rubato restituito alla sua tomba o un tempio purificato dalla carneficina che lo profanò sono tutti esempi di questo tipo.

Altre offese più effimere o permanenti, come rivelare un segreto che la mummia voleva mantenere o l'uccisione di un individuo che la mummia amava, sono più difficili da annullare. In questi casi, una mummia potrebbe massacrare tutte le creature che ritiene responsabili senza che la sua collera si plachi.

Archivi Non Morti. Anche se raramente si degna di farlo, una mummia può parlare. Di conseguenza, alcune fungono da ricettacoli non morti di conoscenze perdute e possono essere consultate dai discendenti di coloro che le crearono. A volte gli individui più potenti sequestrano intenzionalmente una mummia al solo scopo di consultarla.

Natura dei Non Morti. Una mummia non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Signore delle Mummie

Alcuni antichi monarchi tirannici e sommi sacerdoti delle divinità più oscure giacciono nelle loro tombe immersi in un sonno senza sogni, in attesa del giorno in cui potranno rivendicare il trono o restaurare un impero. I corpi avvolti nelle bende sono ancora adornati con le reliquie reali associate al loro terribile dominio, sulle vesti ammuffite sono ancora ricamati i simboli del male e le armature di bronzo sono ancora fregiate degli emblemi di dinastie scomparse mille anni fa.

Se celebrato dai sacerdoti più potenti, il rituale che crea una mummia può essere potenziato. Il signore delle mummie che nasce da un simile rituale conserva i ricordi e la personalità della sua vita di un tempo ed è dotato di una resilienza soprannaturale. Un imperatore defunto può brandire la stessa famigerata lama ricoperta di rune che brandiva nelle leggende e un signore degli stregoni può manipolare le magie proibite con cui un tempo teneva sotto controllo una popolazione terrorizzata. Le divinità oscure ricompensano le preghiere dei re-sacerdoti defunti conferendo loro incantesimi divini.

Il Cuore del Signore delle Mummie. Come parte del rituale che crea un signore delle mummie, il cuore e le viscere della creatura vengono rimossi dal cadavere e collocati in una serie di vasi canopi. Questi vasi sono solitamente scolpiti in pietra calcarea o ricavati dalla ceramica e ricoperti di geroglifici religiosi incisi o dipinti.

Fintanto che il suo cuore avvizzito rimane intatto, il signore delle mummie non può essere distrutto permanentemente. Quando scende a 0 punti ferita, esso si sbriciola in polvere e si riforma al pieno delle forze 24 ore dopo, risorgendo dalla polvere accanto al vaso canopo che contiene il suo cuore. Per distruggere un signore delle mummie e impedire che si riformi, il suo cuore deve essere bruciato e ridotto in cenere. È per questo motivo che un signore delle mummie solitamente custodisce il suo cuore e le sue viscere in una tomba o in una cripta nascosta.

Il cuore del signore delle mummie possiede CA 5, 25 punti ferita e immunità a tutti i danni tranne il fuoco.

La Tana di un Signore delle Mummie

Un signore delle mummie vigila su un antico tempio o una tomba protetta da non morti minori e disseminata di trappole. Da qualche parte all'interno del tempio è situato un sarcofago dove il signore delle mummie custodisce i suoi tesori più grandi.

Un signore delle mummie incontrato nella tana ha un grado di sfida pari a 16 (15.000 PE)

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, la mummia perde), il signore delle mummie può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. Non può usare lo stesso effetto in due round di fila.

"Prima di aprire un sarcofago, accendete una torcia."
—7a regola di sopravvivenza nei dungeon di X il Mistico

- Ogni creatura non morta nella tana può individuare l'ubicazione esatta di ogni creatura vivente situata entro 36 metri da essa fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Ogni non morto nella tana dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo, ogni creatura che non sia un non morto e che tenti di lanciare un incantesimo di 4° livello o inferiore nella tana del signore delle mummie è scossa dal dolore. La creatura può scegliere un'altra azione, ma se tenta di lanciare l'incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se lo fallisce, subisce 1d6 danni necrotici per ogni livello dell'incantesimo, l'incantesimo non ha effetto ed è sprecato.

Mummia

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Sag +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare lo Sguardo Funesto ed effettuare un attacco con il pugno di putrefazione.

Pugno di Putrefazione. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare punti ferita e il suo massimo dei punti ferita si riduce di 10 (3d6) dopo ogni 24 ore. Se la maledizione riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore e il corpo si sbriciola in polvere. La maledizione permane finché non viene rimossa da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da una magia analoga.

Sguardo Funesto. La mummia bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11 contro questa magia, altrimenti è spaventato fino alla fine del turno successivo della mummia. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che supera il tiro salvezza è immune allo Sguardo Funesto di tutte le mummie (ma non a quello dei signori delle mummie) per le 24 ore successive.

Effetti Regionali

Il tempio o la tomba di un signore delle mummie è alterato in uno qualsiasi dei modi seguenti dalla presenza oscura della creatura:

- Il cibo ammuffisce istantaneamente e l'acqua evapora immediatamente nel momento in cui vengono portati nella tana. Tutte le altre bevande non magiche sono rovinate (il vino si trasforma in aceto, per esempio).
- Gli incantesimi di divinazione lanciati all'interno della tana da qualsiasi creatura ad eccezione del signore delle mummie hanno una probabilità del 25 per cento di fornire risultati fuorvianti, come determinato dal DM. Se un incantesimo di divinazione ha già una probabilità di fallire o di diventare inaffidabile se lanciato più volte, quella probabilità aumenta del 25 per cento.
- Una creatura che sottrae un tesoro dalla tana è maledetta finché quel tesoro non viene restituito. Il bersaglio maledetto subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza. La maledizione permane finché non viene rimossa da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da una magia analoga.

Se il signore delle mummie è distrutto, questi effetti regionali terminano immediatamente.

Signore delle Mummie

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +8, Int +5, Sag +9, Car +8
Abilità Religione +5, Storia +5
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 15 (13.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il signore delle mummie dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ringiovanimento. Un signore delle mummie distrutto ottiene un nuovo corpo nel giro di 24 ore se il suo cuore è intatto, recuperando tutti i suoi punti ferita e tornando a essere attivo. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal cuore del signore delle mummie.

Incantesimi. Il signore delle mummie è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, dardo tracciante, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, silenzio*
3° livello (3 slot): *animare morti, dissolvi magie*
4° livello (3 slot): *divinazione, guardiano della fede*
5° livello (2 slot): *contagio, piaga degli insetti*
6° livello (1 slot): *ferire*

Azioni

Multiattacco. Il signore delle mummie può usare lo Sguardo Funesto ed effettuare un attacco con il pugno di putrefazione.

Pugno di Putrefazione. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 21 (6d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti è maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare punti ferita e il suo massimo dei punti ferita si riduce di 10 (3d6) dopo ogni 24 ore. Se la maledizione riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore e il corpo si sbriciola in polvere. La maledizione permane finché non viene rimossa da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da una magia analoga.

Sguardo Funesto. Il signore delle mummie bersaglia una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere il signore delle mummie, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 contro questa magia, altrimenti è spaventato fino alla fine del turno successivo del signore delle mummie. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che supera il tiro salvezza è immune allo Sguardo Funesto di tutte le mummie e di tutti i signori delle mummie per le 24 ore successive.

Azioni Leggendarie

Il signore delle mummie può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il signore delle mummie recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Il signore delle mummie effettua un attacco con il pugno di putrefazione o usa lo Sguardo Funesto.
Polvere Accecante. Una nube di polvere e sabbia accecante si solleva magicamente attorno al signore delle mummie. Ogni creatura entro 1,5 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti è accecata fino alla fine del proprio turno successivo.
Parola Blasfema (Costa 2 Azioni). Il signore delle mummie pronuncia una parola blasfema. Ogni creatura che non sia un non morto, che sia situata entro 3 metri dal signore delle mummie e che possa sentire l'enunciazione magica deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti è stordita fino alla fine del turno successivo del signore delle mummie.
Incanalare Energia Negativa (Costa 2 Azioni). Il signore delle mummie scatena magicamente un'ondata di energia negativa. Le creature entro 18 metri dal signore delle mummie, incluse quelle dietro una barriera o oltre un angolo, non possono recuperare punti ferita fino alla fine del turno successivo del signore delle mummie.
Turbine di Sabbia (Costa 2 Azioni). Il signore delle mummie si trasforma magicamente in un turbine di sabbia, si sposta al massimo di 18 metri e torna alla sua forma normale. Finché è in forma di turbine, il signore delle mummie è immune a tutti i danni e non può essere afferrato, pietrificato, buttato a terra prono, trattenuto o stordito. Ogni oggetto indossato o trasportato dal signore delle mummie resta in suo possesso.

Naga

Le naga sono serpenti intelligenti che vivono tra le antiche rovine accumulando conoscenze e tesori arcani.

Le prime naga furono create come guardiane immortali da una razza di umanoidi che la storia ha dimenticato da tempo. Quando questa razza si estinse, le naga si considerarono le legittime eredi dei tesori e delle conoscenze magiche dei loro padroni. Le naga, creature industriose e determinate, si spingono di tanto in tanto fuori dalle tane per dare la caccia a qualche oggetto magico o a qualche raro libro degli incantesimi.

Le naga non sono soggette al trascorrere del tempo e non soccombono alle malattie. Anche se una naga viene abbattuta, il suo spirito immortale si riforma in un nuovo corpo nel giro di pochi giorni, pronto a riprendere il suo interminabile lavoro.

Dittatrici Benevole e Tiranne Brutali. Una naga esercita un'autorità assoluta sul suo dominio. Può regnare con compassione o terrorizzare i sudditi, ma si ritiene comunque la padrona di tutte le altre creature che vivono nel suo dominio.

Rivalità. Le naga sono nemiche di vecchia data degli yuan-ti, in quanto entrambe le razze si considerano l'apice dell'evoluzione dei rettili. Anche se la collaborazione tra le due razze è rara, le naga e gli yuan-ti a volte riescono a mettere da parte le loro divergenze per raggiungere un obiettivo comune. Ciononostante, gli yuan-ti detestano sempre prendere ordini da una naga.

Natura degli Immortali. Una naga non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Naga d'Ossa

In reazione alla lunga storia di conflitti tra gli yuan-ti e le naga, gli yuan-ti crearono un rituale necromantico in grado di interrompere la resurrezione di una naga e di trasformare la naga vivente in una servitrice scheletrica non morta. Una naga d'ossa conserva soltanto alcuni degli incantesimi che conosceva in vita.

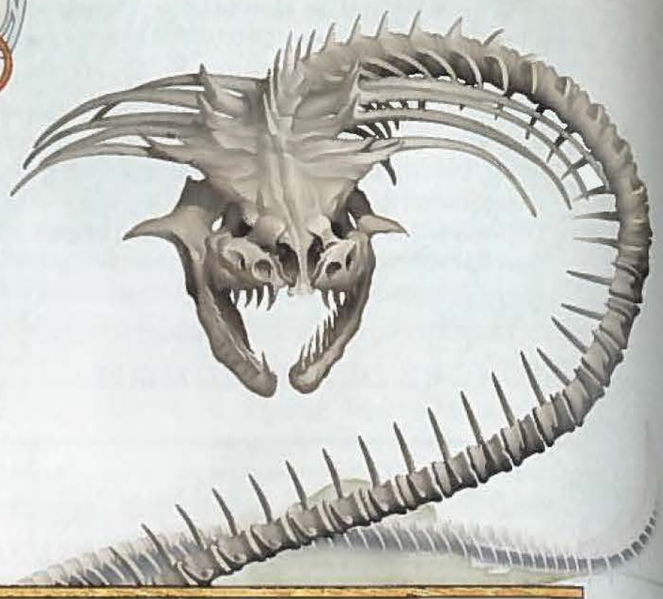
Naga Guardiana

Le naga guardiane, creature sagge e benevole, proteggono i luoghi sacri e gli oggetti dai grandi poteri magici per impedire che cadano nelle mani dei malvagi. All'interno dei loro rifugi nascosti, studiano nuovi incantesimi e pianificano complicate trame per sventare i progetti malvagi dei nemici.

Una naga guardiana non cerca la violenza e preferisce lanciare un monito agli intrusi anziché attaccarli. Attacca soltanto se i suoi avversari perseverano, scagliando contro di loro i suoi incantesimi e il suo sputo velenoso.

Naga Spirituale

Le naga spirituali conducono una vita cupa e rancorosa, costantemente impegnate a tramare vendetta contro le creature da cui hanno subito un torto... o da cui *ritengono* di avere subito un torto. Nascoste all'interno di cupe caverne e complessi di rovine, dedicano il loro tempo allo sviluppo di nuovi incantesimi e all'asservimento dei mortali di cui si circondano. A una naga spirituale piace affascinare i suoi avversari, attirandoli a sé in modo da affondare le zanne velenose nella loro carne.



Naga d'Ossa

Non morto Grande, legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 58 (9d10 + 9)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune più un altro linguaggio
Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi. La naga è un incantatore di 5° livello (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) che necessita solo di componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi.

Se la naga era una naga guardiana in vita, la sua caratteristica da incantatore è Saggezza e ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

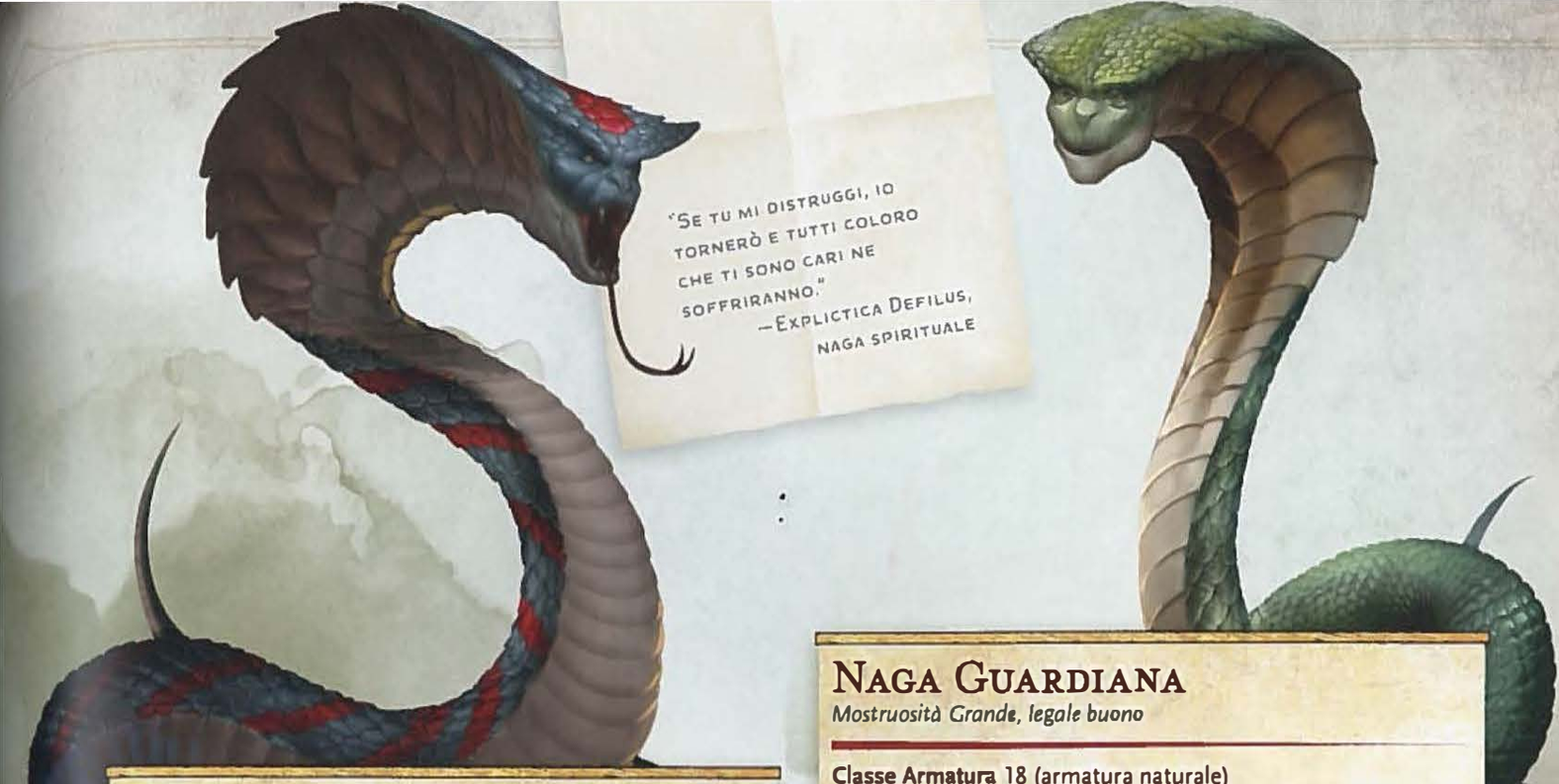
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *blocca persone, calmare emozioni*
3° livello (2 slot): *scagliare maledizione*

Se la naga era una naga spirituale in vita, la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza e ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *charme su persone, sonno*
2° livello (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*
3° livello (2 slot): *fulmine*

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.



Naga Spirituale

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +5, Sag +5, Car +6
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 8 (3.900 PE)

Ringiovanimento. Se la naga muore, torna in vita 1d6 giorni dopo e recupera tutti i suoi punti ferita. Soltanto un incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Incantesimi. La naga è un incantatore di 10° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e necessita solo di componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *charme su persone, individuazione del magico, sonno*
2° livello (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*
3° livello (3 slot): *fulmine, respirare sott'acqua*
4° livello (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*
5° livello (2 slot): *dominare persone*

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 31 (7d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Naga Guardiana

Mostruosità Grande, legale buono

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +8, Cos +7, Int +7, Sag +8, Car +8
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Celestiale, Comune
Sfida 10 (5.900 PE)

Ringiovanimento. Se la naga muore, torna in vita 1d6 giorni dopo e recupera tutti i suoi punti ferita. Soltanto un incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Incantesimi. La naga è un incantatore di 11° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo) e necessita solo di componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, cura ferite, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *blocca persone, calmare emozioni*
3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*
4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*
5° livello (2 slot): *colpo infuocato, costrizione*
6° livello (1 slot): *visione del vero*

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 45 (10d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Sputo Velenoso. *Attacco con Arma a Distanza:* +8 al tiro per colpire, gittata 4,5/9 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 45 (10d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Nothic

Aberrazione Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Abilità Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista pura 36 m
Linguaggi Sottocomune
Sfida 2 (450 PE)

Vista Acuta. Il nothic dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il nothic effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Sguardo Marcescente. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 contro questa magia, altrimenti subisce 10 (3d6) danni necrotici.

Intuizione Innaturale. Il nothic bersaglia una creatura entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) del nothic. Se il nothic vince, apprende magicamente un fatto o un segreto relativo al bersaglio. Il bersaglio vince automaticamente se è immune alla condizione di affascinato.

Nothic

Un occhio funesto compare nell'oscurità, brillando di una luce che tradisce un'intelligenza aliena e una malevolenza snervante. Nella maggior parte dei casi, un nothic si accontenta di stare a guardare le creature che incontra per studiarle. Se spinto alla violenza, usa il suo terrificante sguardo per far marcire e cadere dalle ossa la carne dei nemici.

Arcanisti Maledetti. Alcuni maghi che hanno dedicato la loro vita a riportare alla luce segreti arcani di ogni genere, anziché conseguire la supremazia e i poteri di rango divino che tanto desiderano, vengono ridotti a mostri striscianti e tormentati a causa di una maledizione scagliata da Vecna, un potente lich che, in alcuni mondi, ha trasceso la sua esistenza di non morto per diventare il dio dei segreti. I nothic non conservano alcuna consapevolezza del loro vecchio io, si annidano tra le ombre e infestano i luoghi ricchi di conoscenze magiche, attirati da ricordi e impulsi che non riescono a capire fino in fondo.

Oracoli Oscuri. I nothic sono dotati di una strana forma di intuizione magica che consente loro di estrapolare informazioni dalle altre creature. Questo conferisce loro una comprensione unica dei segreti e delle conoscenze proibite, che sono poi disposti a condividere al giusto prezzo. Un nothic è ossessionato dagli oggetti magici e accetta avidamente tali doni dalle creature che vanno in cerca delle sue conoscenze.

Appostati nei Luoghi Magici. I nothic sono famosi per infiltrarsi nelle accademie arcane e in altri luoghi ricchi di conoscenze magiche. Sono spinti dalla vaga sensazione che esista un metodo per invertire il processo che li ha ridotti in queste condizioni, ma non si tratta tanto di un obiettivo lucido e determinato, quanto di un richiamo ossessivo ma indistinto che echeggia in un angolo della mente. Alcuni nothic sono abbastanza intelligenti da capire che anche questo fa parte della strana lezione impartita a seguito della loro follia, un falso senso di speranza che li spinga a cercare ulteriori segreti arcani.

Oggetto Animato

Gli oggetti animati sono infusi di potenti magie allo scopo di obbedire ai comandi dei loro creatori. Quando non ricevono alcun comando, eseguono l'ultimo ordine che hanno ricevuto al meglio delle loro capacità e possono agire indipendentemente per eseguire alcune semplici istruzioni. Certi oggetti animati (tra cui molti di quelli creati nella Selva Fatata) sono in grado di conversare con eloquenza e sono dotati di una loro personalità, ma nella maggior parte dei casi si tratta di semplici automi.

Natura dei Costrutti. Un oggetto animato non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

La magia che anima un oggetto si dissolve quando il costrutto scende a 0 punti ferita. Un oggetto animato ridotto a 0 punti ferita diventa inanimato ed è troppo danneggiato per risultare utile o di valore a chiunque.

Armatura Animata

Questa corazza vuota sferraglia a ogni movimento, facendo cozzare le pesanti piastre metalliche l'una contro l'altra ed emettendo uno stridore che sembra il lamento vendicativo di un cavaliere caduto. Questo guardiano magico, massiccio e persistente, è quasi sempre ricavato da un'armatura completa.

Certe armature animate sono rese ancora più minacciose dall'inclusione di proclami preprogrammati, che consentono all'armatura di lanciare avvertimenti, richiedere parole d'ordine o riferire indovinelli. Le armature animate in grado di sostenere una conversazione vera e propria sono molto rare.

Spada Volante

Una spada volante fluttua nell'aria, combattendo con la spavalderia di un guerriero che sa di non poter essere ferito. Le spade sono le armi più comuni animate dalla magia. Si dice che esistano anche asce, randelli, pugnali, mazze, lance e perfino balestre autoricaricanti in forma animata.

Tappeto Soffocante

Molti aspiranti ladri ed eroi imprudenti arrivano fino alla soglia del rifugio di un nemico tenendo gli occhi e le orecchie ben aperte in caso di trappole, per poi concludere la loro missione prematuramente quando il tappeto sotto i loro piedi si anima e li soffoca a morte.

Un tappeto soffocante può avere molte forme diverse e variare da un tappeto finemente intessuto e adatto a una regina a un rozzo tappetino nella capanna di un contadino. Le creature in grado di percepire la magia individuano la falsa aura magica del tappeto.

In certi casi un tappeto soffocante può essere scambiato per un *tappeto volante* o un altro oggetto magico benefico. Tuttavia, quando un personaggio si siede o si mette in piedi sul tappeto e tenta di pronunciare una parola d'ordine, viene rapidamente intrappolato dal tappeto soffocante, che si arrotola saldamente attorno alla vittima.

Armatura Animata

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 6, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Suscettibilità all'Anti-magia. L'armatura è incapacitata finché si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie*, l'armatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è priva di sensi per 1 minuto.

Falso Aspetto. Finché l'armatura rimane immobile, non è distinguibile da un'armatura normale.

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi in mischia.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

"Accanto al forziere giacevano le ossa del Capitano Scornblade in persona, che ancora stringeva la sua spada arrugginita. Immaginatevi la mia sorpresa quando la lama si è staccata dalle sue mani ossute e ha spiccato il volo! Ho ancora la cicatrice."
—Levity Quickstitch, halfling ladro

Spada Volante

Costrutto Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 17 (5d6)
Velocità 0 m, volare 15 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Tiri Salvezza Des +4
Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 7, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Suscettibilità all'Anti-magia. La spada è incapacitata finché si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie*, la spada deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è priva di sensi per 1 minuto.

Falso Aspetto. Finché la spada non vola e rimane immobile, non è distinguibile da una spada normale.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Tappeto Soffocante

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 33 (6d10)
Velocità 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 6, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Suscettibilità all'Anti-magia. Il tappeto è incapacitato finché si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*, il tappeto deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Trasferire Danni. Mentre lotta con una creatura, il tappeto subisce solo metà dei danni che gli vengono inflitti e la creatura con cui lotta subisce l'altra metà.

Falso Aspetto. Finché il tappeto rimane immobile, non è distinguibile da un tappeto normale.

Azioni

Soffocare. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Media o inferiore. *Colpito:* La creatura è afferrata (CD 13 per sfuggire). Finché il tappeto lo afferra, il bersaglio è trattenuto, accecato e rischia di soffocare, ma il tappeto non può soffocare un altro bersaglio. Inoltre, all'inizio di ogni suo turno, il bersaglio subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Ogre

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 11 (armatura di pelle)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Ogre

Gli ogre sono tanto forti fisicamente quanto tardi di intelletto. Vivono di razzie e saccheggi, ma uccidono sia per cibarsi che per puro piacere. Un esemplare adulto medio è alto tra i 2,7 e i 3 m e pesa quasi 500 kg.

Indole Irascibile. Gli ogre sono tristemente famosi per il loro pessimo carattere: si infuriano al minimo accenno di affronto percepito. Gli insulti e i soprannomi possono scatenare la collera di un ogre in un istante, come anche qualsiasi tentativo di derubarlo, urtarlo, prenderlo in giro, incalzarlo, ridergli in faccia, fare una smorfia o semplicemente guardarlo nel modo sbagliato. Quando qualcosa scatena la sua furia, l'ogre cede a un impeto di collera cieca che si placa soltanto quando non ci sono più oggetti o creature da fare a pezzi attorno a lui.

Rozzi e Voraci. Gli ogre mangiano praticamente di tutto, ma prediligono la carne di nani, halfling ed elfi. Quando possono, uniscono il piacere alla cena e si gettano all'inseguimento delle vittime spaventate prima di divorarle crude. Se avanzano ancora delle vittime dopo che l'ogre si è ingozzato, dalla loro pelle l'ogre ricava un perizoma e dalle loro ossa una collana. Questa macabra forma di artigianato è l'apice a cui può giungere la cultura degli ogre.

Collezionisti Avidi. Quando un ogre vede un oggetto di proprietà di un altro, i suoi occhi luccicano di avidità. Durante le incursioni gli ogre si portano dietro dei rozzi sacchi da riempire con i favolosi "tesori" prelevati alle vittime. Tali tesori possono variare da una collezione di elmi ammaccati a una forma di formaggio ammuffita, da un groviglio di pellicce di animali legate assieme per formare una specie di mantello a un maiale squittente e sporco di fango. Gli ogre amano anche il bagliore dell'oro e dell'argento e sono pronti a combattere tra loro per il possesso di una manciata di monete. Le creature più intelligente possono guadagnarsi la fiducia di un ogre offrendogli dell'oro o un'arma forgiata per una creatura della sua taglia.

Stupidità Leggendaria. Pochi ogre riescono a contare fino a dieci, anche aiutandosi con le dita. Molti parlano soltanto una forma rudimentale del Gigante e conoscono una manciata di parole in Comune. Gli ogre credono a tutto quello che viene detto loro e sono facili da imbrogliare o da confondere, ma tendono a spaccare tutto quello che non capiscono. Gli ingannatori dalla parlantina sciolta che mettono alla prova i loro talenti con questi bestioni spesso finiscono per rimangiarsi le loro parole altisonanti... e per essere mangiati a loro volta.

Nomadi Primitivi. Gli ogre si vestono con pelli di animali e sradicano gli alberi per usarli come armi e rozzi strumenti. Per andare a caccia creano giavellotti dalla punta di pietra. Quando fanno la tana, si stabiliscono lungo i confini rurali delle terre civilizzate, per approfittare del bestiame meno protetto, delle dispense incustodite e dei contadini più imprudenti.

Un ogre dorme nelle caverne, nelle tane di altri animali o sotto gli alberi, finché non trova una capanna o una fattoria isolata, nel qual caso uccide gli occupanti e si stabilisce all'interno. Quando si annoia o ha fame, un ogre si spinge fuori dalla tana e attacca tutto ciò che incontra sul cammino. Quando ha esaurito le fonti di cibo presenti in un'area, l'ogre si trasferisce altrove.

"I peggiori danzatori di tutti i tempi. Punto e basta."
—Riddlefiddle il Satiro, a proposito degli ogre

Bande di Ogre. Gli ogre a volte si raggruppano in piccole bande di nomadi, anche se sono privi di un vero e proprio senso della tribù. Quando due bande di ogre si incontrano, una potrebbe tentare di rapire i membri dell'altra per aumentare il proprio numero. Tuttavia, le bande di ogre non hanno difficoltà a scambiarsi membri liberamente, specialmente se la banda che ne riceve di nuovi possiede cibo e armi in abbondanza.

Quando ne hanno l'opportunità, gli ogre fanno combutta con altri mostri per tiranneggiare o depredare le creature più deboli di loro. Si affiancano spesso a goblinoidi, orchi e troll e nutrono una sorta di venerazione nei confronti dei giganti. Nella complessa struttura sociale dei giganti, nota come ordinamento, gli ogre vengono dopo i giganti di rango più basso. Di conseguenza, un ogre è disposto a fare praticamente tutto ciò che un gigante gli ordina.

Mezzogre (Ogrillon)

Quando un ogre si riproduce con un umano, un hobgoblin, un bugbear o un orco, il risultato è sempre un mezzogre. (Gli ogre non si riproducono con nani, halfling o elfi. Li mangiano.) È raro che una madre umana sopravviva al parto di un mezzogre.

Il mezzogre che nasce dall'unione di un ogre e di un orco è noto anche col nome di ogrillon. Un mezzogre o ogrillon adulto è alto 2,4 m e pesa in media 225 kg.

Mezzogre

Gigante Grande, qualsiasi allineamento caotico

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 30 (4d10 + 8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (−2)	9 (−1)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Ascia da Battaglia. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni taglienti o 14 (2d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Ombra

Le ombre sono non morti che appaiono come versioni oscure ed esasperate delle ombre umanoidi.

Indole Oscura. Un'ombra si protende dall'oscurità per nutrirsi dell'energia vitale delle creature viventi. Può assimilare qualsiasi creatura vivente, ma predilige quelle che non sono state contaminate dal male. Una creatura che conduce una vita dedicata al bene e alla compassione relega i suoi istinti più bassi e le sue tentazioni più forti nell'oscurità dove languiscono le ombre affamate. Quando un'ombra prosciuga la forza e la forma fisica di una vittima, l'ombra di quella vittima si fa più scura e inizia a muoversi di sua spontanea volontà. Quando la vittima muore, l'ombra della creatura si sgancia da lei e diventa una nuova ombra non morta, a sua volta affamata di energia vitale.

Se la creatura da cui è stata creata un'ombra torna in vita in qualche modo, la sua ombra non morta percepisce il ritorno. L'ombra potrebbe mettersi in cerca del suo "genitore" nel tentativo di tormentarlo o di ucciderlo. Che l'ombra si metta in cerca della sua controparte vivente o meno, la creatura che ha generato l'ombra non ne proietta più una finché il mostro non sarà distrutto.

Natura dei Non Morti. Un'ombra non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Ombra

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Abilità Furtività +4 (+6 in condizioni di luce fioca o oscurità)
Vulnerabilità ai Danni radioso
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Furtività d'Ombra. Finché si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, l'ombra può effettuare l'azione di Nascondersi come azione bonus.

Debolezza alla Luce del Sole. Finché è esposta alla luce del sole, l'ombra subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza

Azioni

Risucchio di Forza. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni necrotici e il punteggio di Forza del bersaglio è ridotto di 1d4. Se la Forza scende a 0 in questo modo, il bersaglio muore. Altrimenti, la riduzione dura finché il bersaglio non completa un riposo breve o lungo.

Se muore un umanoide non malvagio a causa di questo attacco, una nuova ombra emerge dal cadavere 1d4 ore dopo.

Omuncolo

Costrutto Minuscolo, neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 5 (2d4)
Velocità 6 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 0 (10 PE)

Legame Telepatico. Finché l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, può trasmettere magicamente ciò che percepisce al suo padrone e i due possono comunicare telepaticamente.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, il bersaglio è invece avvelenato per 5 (1d10) minuti ed è privo di sensi finché è avvelenato in questo modo.

Omuncolo

Mescolando assieme argilla, cenere, radice di mandragora e sangue, è possibile incanalare la magia di un raro rituale per creare un fedele compagno delle dimensioni di uno scoiattolo.

Un omuncolo è un costrutto che agisce come estensione del suo creatore, condividendo con lui pensieri, sensi e linguaggi attraverso un legame mistico. Un padrone può avere soltanto un omuncolo alla volta (ogni tentativo di crearne un secondo è destinato a fallire) e quando il padrone muore, anche l'omuncolo muore.

Menti Condivise. Un omuncolo sa tutto ciò che sa il suo creatore, inclusi i linguaggi che il creatore sa parlare e leggere. Analogamente, tutto ciò che il costrutto percepisce è noto al suo padrone, anche a grandi distanze, purché entrambi si trovino sullo stesso piano. Un omuncolo può fungere da spia, esploratore, emissario o messaggero e si dimostra un servitore prezioso per un incantatore impegnato con esperimenti segreti o in un'avventura.

Oni

Nelle filastrocche per bambini, gli oni sono spaventosi babau che infestano indistintamente gli incubi di adulti e bambini; tuttavia, esistono davvero e sono sempre affamati. Trovano la carne dei neonati umani particolarmente deliziosa. Un oni sembra un ogre demoniaco: ha la pelle blu o verde, i capelli scuri e un paio di corte corna d'avorio che spuntano dalla fronte. Gli occhi sono scuri con una pupilla insolitamente bianca, mentre le zanne e gli artigli sono neri come la pece.

Oscure Presenze Notturne. Alla luce del giorno, un oni nasconde la sua vera forma con la magia, guadagnandosi la fiducia di coloro che intende tradire non appena cala la notte. Queste creature possono cambiare la loro taglia e la loro forma, spacciandosi per umanoidi al momento di passare per un paese e fingendosi viaggiatori, taglialegna o abitanti di frontiera. In questa forma l'oni conduce una stima degli umanoidi in una colonia e pianifica in che modo rapire o divorarne alcuni.

Ogre Incantatori. Gli oni a volte vengono chiamati ogre magi per le loro innate capacità magiche. Anche se sono imparentati solo alla lontana con i veri ogre, condividono la loro stessa abitudine a unire le forze con altre creature malvagie. Un oni serve un padrone solo se ci guadagna qualcosa o ottiene una dimora comoda e ben difesa. Gli oni sono avidi di magia e lavorano spesso per i maghi malvagi e le megere in cambio di oggetti magici utili.

Spenta la luce, l'uscio sprangato
Di notte va a caccia l'oni affamato.
L'oni ti cerca e vuole giocare,
Trema, nasconditi, non farti trovare.

Graffia l'uscio di casa, che gran spavento!
La sua ombra compare sul pavimento.
E finché il sole non mostrerà il viso,
Fuggi dall'oni e dal suo sorriso.

—Filastrocca per bambini

Oni

Gigante Grande, legale malvagio

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +6, Sag +4, Car +5
Abilità Arcano +5, Inganno +8, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 7 (2.900 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'oni è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). L'oni può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *invisibilità, oscurità*
1/giorno ciascuno: *charme su persone, cono di freddo, forma gassosa, sonno*

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'oni sono magici.

Rigenerazione. L'oni recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno, se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. L'oni effettua due attacchi e può scegliere se con gli artigli o con il falcione.

Artiglio (Solo Forma di Oni). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Falcione. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 4) danni taglienti o 9 (1d10 + 4) danni taglienti in forma Piccola o Media.

Cambiare Forma. L'oni si trasforma magicamente in un umanoide Piccolo o Medio, in un gigante Grande, o ritorna alla sua vera forma. Ad eccezione della taglia, le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. L'unico oggetto del suo equipaggiamento che viene trasformato è il suo falcione, che si riduce in modo da poter essere impugnato in forma umanoide. Se l'oni muore, torna alla sua vera forma e il falcione torna alla sua taglia normale.

Orco

Gli orchi sono feroci creature predatrici, saccheggiatori con una postura ingobbita, la fronte bassa, il muso porcino e dotati di canini inferiori prominenti che sembrano delle zanne.

Gruumsh il Guercio. Gli orchi venerano Gruumsh, il più potente degli dèi orcheschi e il creatore della loro razza. Stando alle credenze degli orchi, nei tempi antichi gli dèi si radunarono per spartire il mondo tra i loro seguaci. Quando Gruumsh rivendicò le montagne, scoprì che erano già state occupate dai nani. Allora reclamò per sé le foreste, ma quelle erano già state colonizzate dagli elfi. Ogni luogo che Gruumsh sceglieva era già stato preso. Gli altri dèi risero, ma Gruumsh reagì con un furibondo ruggito. Afferrata la sua possente lancia, devastò le montagne, incendiò le foreste e scavò profondi solchi nei campi. Questo sarebbe stato il ruolo della razza degli orchi, proclamò: conquistare e distruggere tutto ciò che le altre razze le avevano negato. Ancora oggi, gli orchi combattono una guerra senza fine contro umani, elfi, nani e altri popoli.

Gli orchi odiano gli elfi in modo particolare. Il dio elfico Corellon Larethian rese Gruumsh semicieco scoccando una freccia che andò a piantarsi dritta nell'occhio del dio orchesco. Da quel giorno, gli orchi provano un particolare piacere nel massacrare gli elfi. Gruumsh trasformò la sua ferita in un dono funesto, conferendo la sua potenza divina a ogni campione disposto a cavarsi un occhio in suo onore.

Tribù Sciamanti. Gli orchi si radunano in tribù che estendono il loro dominio e appagano la loro sete di sangue saccheggiando villaggi, divorando o scacciando le mandrie di animali e massacrando tutti gli umanoidi che osano mettersi sul loro cammino. Dopo aver devastato un insediamento, gli orchi saccheggiano ogni risorsa e ogni oggetto che possa risultare utilizzabile nelle loro terre. Poi danno alle fiamme i campi e i villaggi, e tornano da dove sono venuti dopo avere appagato la loro sete di sangue.

Saccheggiatori Nomadi. A causa della loro bramosia di massacro, gli orchi cercano di trovarsi sempre a breve distanza da qualche nuovo bersaglio. Di conseguenza è raro che si stabiliscano definitivamente in un luogo: preferiscono convertire le rovine, i complessi di caverne e i villaggi dei nemici sconfitti in accampamenti fortificati e roccaforti. Gli orchi erigono strutture soltanto a fini difensivi, senza applicare alcuna innovazione o miglioramento alle loro tane, se non piantare le parti del corpo dei nemici uccisi sulle palizzate di cinta o sui pali che spuntano da fossati e trincee.

Quando nel territorio circostante le scorte di cibo stanno per finire, una tribù di orchi si suddivide in bande esplorative che partono alla ricerca dei territori di caccia migliori. Ogni gruppo, al suo ritorno, presenta i trofei catturati e riferisce quali bersagli pronti per essere attaccati ha avvistato, in modo che sia scelto il più ricco. La tribù si mette quindi in marcia in massa, lasciando dietro di sé una scia di sangue fino all'arrivo nel nuovo territorio.

In qualche rara occasione, un capotribù decide di rimanere in una tana particolarmente difendibile per decenni. Gli orchi di questa tribù devono viaggiare in lungo e in largo per la regione al fine di placare i loro appetiti.

Comando e Potenza. Le tribù di orchi sono per la maggior parte patriarcali, vantano nomi roboanti o grotteschi come Molte Frecce, Occhio Urlante o Squarta Elfi. Di tanto in tanto, un potente capotribù guerriero riunisce le varie tribù di orchi in un'unica, singola orda che si riversa sugli insediamenti umanoidi e sulle altre tribù di orchi indiscriminatamente, da una posizione di forza soverchiante.

La forza e il potere sono le virtù più apprezzate dagli orchi, che accolgono creature possenti di ogni genere nelle loro tribù. Rifiutando qualsiasi nozione di purezza razziale, accolgono volentieri ogre, troll, mezzorchi e orog tra i loro ranghi. Inoltre, gli orchi rispettano e temono la stazza e il potere dei giganti malvagi e spesso prestano servizio presso di loro come guardie e soldati.

Orchi Mezzosangue. Luthic, dea orchesca della fertilità e moglie di Gruumsh, esige che gli orchi si riproducano spesso e indiscriminatamente, affinché le loro orde possano crescere di generazione in generazione. La determinazione degli orchi a riprodursi è superiore a quella di qualsiasi altra razza umanoide e li spinge a unirsi senza troppi scrupoli anche con le altre razze. Quando un orco procrea con un umanoide di un'altra razza che abbia taglia e statura simile (come un umano o un nano), da quell'unione può nascere un orco o un mezzorco. Quando un orco si riproduce con un ogre, il frutto di quell'unione è un mezzogre chiamato ogrillon, dalla forza straordinaria e dai lineamenti brutali.

Orco Capotribù Guerriero

Il capotribù guerriero di una tribù di orchi è il suo membro più forte e astuto. Il dominio di un capotribù guerriero dura soltanto finché egli è in grado di incutere paura e rispetto negli altri membri della tribù, la cui sete di sangue deve essere appagata con regolarità, per non correre il rischio di apparire debole ai loro occhi.

Massacratori Prediletti. Gruumsh conferisce benedizioni speciali ai capitribù guerrieri che dimostrano il loro valore in battaglia in più occasioni, infondendo in loro un frammento della sua ferocia. Un capotribù guerriero benedetto in questo modo scopre che le sue armi feriscono i nemici con più facilità e miete vittime a profusione.

Re Obould Molte-Frecce

Re Obould della tribù delle Molte Frecce è una leggenda tra i capitribù guerrieri orcheschi di Forgotten Realms ed è il più famoso capotribù orchesco della storia del gioco di D&D.

Più astuto e meno impulsivo della maggior parte degli orchi, Obould uccise il suo capotribù per assumere il controllo della tribù. Abile nell'arte della guerra e famoso per la sua indole violenta, Obould diede più e più volte dimostrazione di essere un feroce avversario in battaglia. Nel corso degli anni riuscì a sottomettere e a inglobare altre tribù nella sua fino a comandare un'orda di migliaia di orchi.

Obould sfruttò la sua forza e la sua influenza per reclamare un regno personale sul Dorso del Mondo, una catena montuosa che sovrastava numerose roccaforti umane, naniche ed elfiche.

Dopo molti anni di conflitti sanguinari con i vicini più civilizzati, Obould prese una decisione impensabile e stipulò un trattato di pace con i suoi nemici, un atto che confuse molti degli orchi al suo comando. Forse fu un ingegnoso tranello per guadagnare tempo e rafforzare il suo esercito prima di una calata finale e decisiva sulla Frontiera Selvaggia, oppure fu un inquietante presagio: Obould aveva forse abbandonato la via di Gruumsh e doveva essere distrutto?

Orco Occhio di Gruumsh

Quando un orco uccide un elfo in nome di Gruumsh e offre il cadavere del suo avversario in sacrificio al dio del massacro, un aspetto del dio può manifestarsi. Questo aspetto esige un sacrificio ulteriore: un occhio dell'orco, a simboleggiare la perdita che Gruumsh subì per mano del suo più grande nemico, Corellon Larethian.

Se l'orco si cava un occhio, Gruumsh può conferirgli alcune capacità da incantatore e la sua predilezione, assieme al diritto di farsi chiamare Occhio di Gruumsh. Quando non usano le loro doti di preveggenza per prestare consiglio ai capitribù guerrieri, questi feroci fanatici del dio del massacro si tuffano in battaglia di persona, brandendo armi incrostate di sangue.

Orog

Gli orog sono orchi benedetti da un intelletto sorprendentemente acuto, che a detta degli altri orchi dovrebbe essere un dono della dea orchesca Luthic. Come Luthic, gli orog preferiscono vivere sottoterra, anche se la carenza di cibo spesso li spinge ad andare a caccia in superficie. Gli orchi rispettano la forza e l'astuzia di un orog, che da solo può assumere il comando di un'intera banda da guerra orchesca.

Più Forti e Intelligenti. Un orog usa la sua forza e la sua intelligenza per sorprendere i nemici sul campo di battaglia. Molti comandanti umani, elfici o nanici, troppo sicuri di loro, hanno osservato un "semplice" signore della guerra orchesco effettuare un'ingegnosa manovra per aggirare e distruggere una forza avversaria senza capire che l'orco in questione era in realtà un orog.

Quando si radunano in numeri cospicui, gli orog formano un loro distaccamento all'interno di un'orda di orchi più vasta e si piazzano sempre in prima linea durante un attacco, affidandosi alla loro forza superiore e al loro intuito tattico per sbaragliare tutto ciò che incontrano sul loro cammino.

Alcune tribù di orchi vanno attivamente in cerca degli orog per rafforzare i loro ranghi. Grazie alla loro superiorità, gli orog si rivelano dei capi ideali, e di conseguenza dei micidiali rivali per i capitribù guerrieri, che devono sempre stare in guardia in vista di qualche potenziale tradimento da parte degli orog.

Uccisori Distaccati. Gli orog non chiedono di meglio che poter fare a pezzi i loro nemici e sul campo di battaglia si rivelano una presenza terrificante. Non sviluppano alcun legame affettivo, nemmeno verso i loro genitori e i loro fratelli, e non hanno alcuna nozione di concetti come l'amore o la dedizione. Venerano il pantheon delle divinità orchesche (soprattutto Gruumsh e Luthic) in quanto ritengono che gli dèi siano forti oltre ogni immaginazione e la forza fisica è tutto ciò che rispettano.

Servitori dell'Oscurità. Alcuni orog non godono della fiducia degli orchi e formano bande da guerra mercenarie indipendenti, pronte a mettersi al servizio del migliore offerente. Fintanto che vengono ricompensati, gli orog mercenari prestano volentieri servizio come combattenti scelti e truppe d'assalto per i maghi malvagi, i giganti depravati e altre crudeli creature.

FURIBONDO, SFERRÒ UN COLPO MICIDIALE CON IL LUNGO COLTELLO SEGHETTATO, TAGLIANDO LA GOLA DEL RE TRA LE URLA DI APPROVAZIONE DELLE SUE LEGIONI. MA L'ORCO FEROCE NON SI FERMÒ: CONTINUÒ A PIANTARE LA LAMA NEL COLLO PIÙ E PIÙ VOLTE, IMPLACABILE, FINCHÉ NON RECISE LA TESTA DEL NANO RE DALLE SPALLE.
—UN RESOCONTO DELLA BRUTALITÀ DEL CAPOTRIBÙ GUERRIERO HARTUSK ALLA CONCLUSIONE DELLA BATTAGLIA DELLA VALLE FREDDA

Un Tipico Orco

Orco

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 15 (2d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Intimidire +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Orchesco
Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Orco Capotribù Guerriero

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 93 (11d8 + 44)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +6, Cos +6, Sag +2
Abilità Intimidire +5
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Orchesco
Sfida 4 (1.100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

Furia di Gruumsh. L'orco infligge 4 (1d8) danni extra quando colpisce con un attacco con arma (già inclusi negli attacchi).

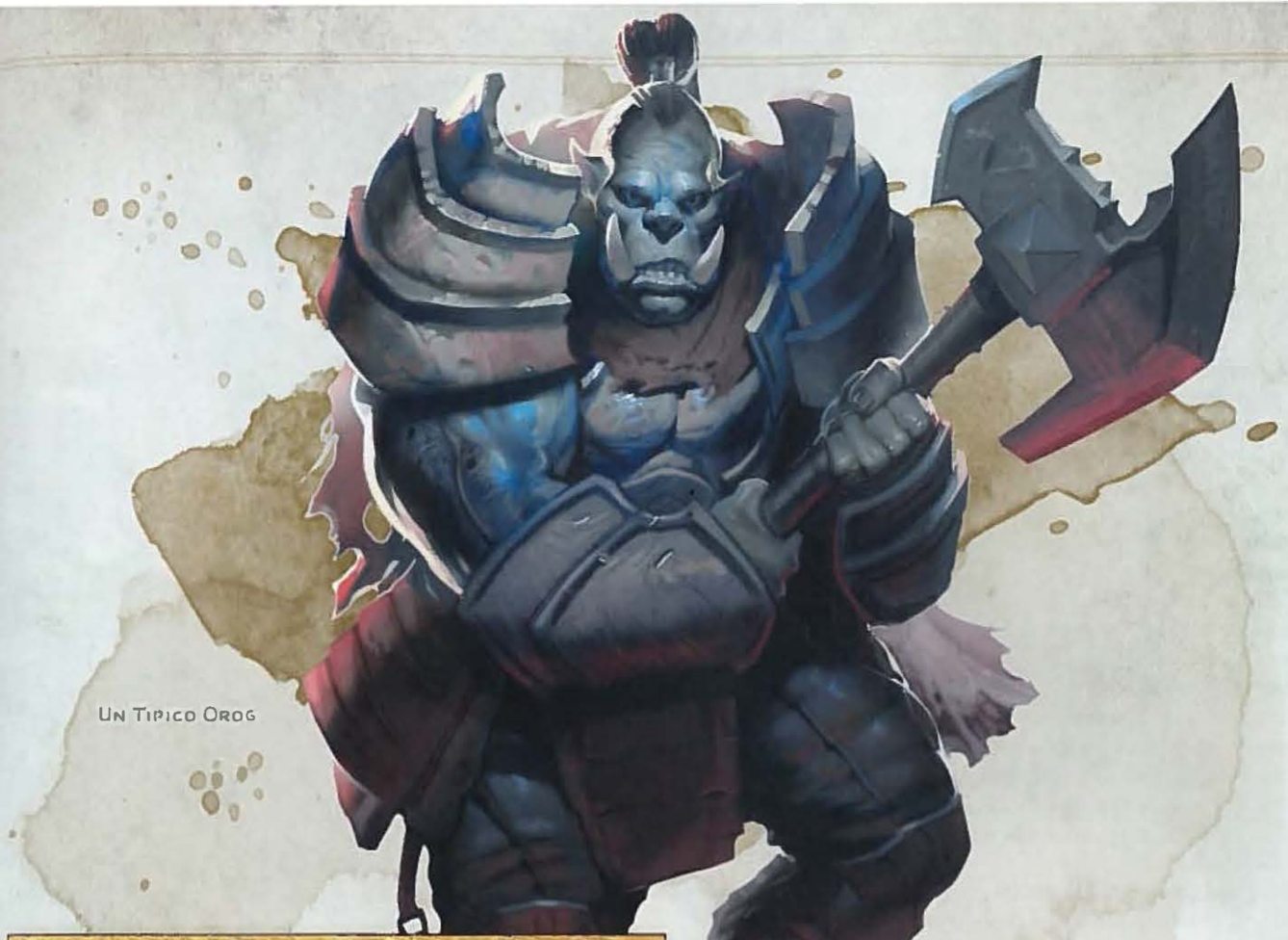
Azioni

Multiattacco. L'orco effettua due attacchi con l'ascia bipenne o con la lancia.

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (1d12 + 4 più 1d8) danni taglienti.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (1d6 + 4 più 1d8) danni perforanti o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Grido di Battaglia (1/Giorno). Ogni creatura a scelta del capotribù guerriero, situata entro 9 metri da lui, che sia in grado di udirlo e che non sia già influenzata dal Grido di Battaglia dispone di vantaggio ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del capotribù guerriero. Il capotribù guerriero può poi effettuare un attacco come azione bonus.



Un Tipico Orog

Orco Occhio di Gruumsh

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (corazza ad anelli, scudo)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	13 (+1)	12 (+1)

Abilità Intimidire +3, Religione +1
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Orchesco
Sfida 2 (450 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

Furia di Gruumsh. L'orco infligge 4 (1d8) danni extra quando colpisce con un attacco con arma (già inclusi nell'attacco).

Incantesimi. L'orco è un incantatore di 3° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11, +3 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida*, *resistenza*, *taumaturgia*
1° livello (4 slot): *benedizione*, *comando*
2° livello (2 slot): *arma spirituale* (lancia), *presagio*

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (1d6 + 3 più 1d8) danni perforanti o 12 (2d8 + 3) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Orog

Umanoide Medio (orco), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 42 (5d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Intimidire +5, Sopravvivenza +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Orchesco
Sfida 2 (450 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orog può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.

Azioni

Multiattacco. L'orog effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Giavellotto. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Orrore Corazzato

Questo costrutto è dotato di intelligenza e di capacità logiche ed è in grado di modificare le sue tattiche. Dimostra inoltre una fedeltà assoluta nei confronti del suo creatore che perdura anche dopo la dipartita di quest'ultimo. Un orrore corazzato, simile a un'armatura completa vuota e animata, presta servizio senza alcuna ambizione o emozione.

Obiettivo Magico. Sebbene per creare un orrore corazzato servano più risorse magiche di quante ne servano per creare un'armatura animata minore, l'orrore corazzato richiede meno indicazioni e meno manutenzione allo scopo di eseguire le imprese che gli vengono affidate. Un orrore corazzato esegue gli ordini con fedeltà assoluta ed è abbastanza intelligente da capire la differenza tra l'intento di un ordine e la sua esatta formulazione. A differenza di molti costrutti, tenterà di portare a termine il primo anziché eseguire ciecamente la seconda.

Ingegno Tattico. Un orrore corazzato combatte con l'astuzia di un abile guerriero, spiccando il volo per attaccare i personaggi più deboli e gli incantatori per primi. Tuttavia, un orrore corazzato non ha un intelletto sufficientemente evoluto da cambiare l'ambiente circostante, fortificarlo o intraprendere misure attive per migliorare la sua posizione difensiva.

Natura dei Costrutti. Un orrore corazzato non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Orrore Corazzato

Costrutto Medio, neutrale

Classe Armatura 20 (armatura completa, scudo)
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Percezione +4
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Immunità ai Danni forza, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 14, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 4 (1.100 PE)

Resistenza alla Magia. L'orrore corazzato dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Immunità agli Incantesimi. L'orrore corazzato è immune a tre incantesimi scelti dal suo creatore. Le immunità tipiche includono *fulmine*, *palla di fuoco* e *riscaldare il metallo*.

Azioni

Multiattacco. L'orrore corazzato effettua due attacchi con la spada lunga.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata a due mani.

Orrore Uncinato

Mostruosità Grande, neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 3 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Orrore Uncinato
Sfida 3 (700 PE)

Senso Radar. L'orrore uncinato non può usare vista cieca se è assordato.

Udito Acuto. L'orrore uncinato dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Multiattacco. L'orrore uncinato effettua due attacchi con gli uncini.

Uncino. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Orrore Uncinato

L'orrore uncinato, un feroce predatore dell'Underdark, difende aggressivamente i suoi territori di caccia. Le caverne sotterranee in cui queste creature risiedono rimbombano dei colpi e dei fruscii dei loro uncini quando queste creature si arrampicano sulle rupi rocciose o sulle pareti delle caverne.

Un orrore uncinato è una creatura mostruosa dalla testa simile a quella di un avvoltoio e dal torace di un enorme scarabeo, protetto da un esoscheletro tempestato di protuberanze ossee aguzze. Trae il suo nome dagli arti lunghi e muscolosi che terminano con dei micidiali artigli uncinati ricurvi.

Echi nell'Oscurità. Gli orrori uncinati comunicano colpendo il loro esoscheletro o le superfici rocciose circostanti con i loro uncini. Ciò che agli altri appare come un frastuono casuale è in realtà un elaborato linguaggio che soltanto gli orrori uncinati capiscono e il cui eco si diffonde per chilometri e chilometri nell'Underdark.

Branco di Predatori. Gli orrori uncinati sono creature onnivore: si nutrono di funghi, licheni, vegetali e di qualsiasi creatura riescano a catturare. Grazie agli arti uncinati, gli orrori beneficiano di un'ottima presa sulle superfici rocciose e usano le loro abilità da scalatori per tendere imboscate alle prede dall'alto. Vanno a caccia in branco e collaborano per affrontare gli avversari più grossi e pericolosi. Se una battaglia va male, un orrore uncinato si arrampica rapidamente lungo la parete di una caverna per fuggire.

Clan Solidali. Gli orrori uncinati vivono in vasti gruppi familiari o clan. Ogni clan è retto dalla femmina più anziana, che solitamente pone il suo compagno a capo dei cacciatori del clan. Gli orrori uncinati depongono le uova in un'area centrale e ben difesa delle caverne usate come tana.

"L'unica cosa buona degli orsigufo è il fatto che il mago che li ha creati probabilmente è morto."
—Xarshel Ravenshadow, gnomo professore di Scienze della Trasmutazione all'Università di Morgrave

Orsogufo

Il verso stridulo di un orsogufo che echeggia nelle vallate più oscure e nelle foreste più intricate interrompe il silenzio della notte annunciando che la creatura ha fatto una nuova vittima. Il corpo di un orsogufo, simile a quello di un orso, è ricoperto di piume che crescono sopra un ispido strato di pelliccia e le pupille dei grossi occhi rotondi guizzano freneticamente da un lato all'altro della sua testa da gufo.

Ferocia Letale. Gli orsigufo sono noti per la loro ferocia, aggressività e testardaggine, che unitamente al pessimo carattere ne fanno alcuni tra i più temuti predatori delle terre selvagge. C'è poco o nulla che sia in grado di spaventare un orsogufo affamato. Perfino i mostri che lo superano in dimensioni e in forza esitano ad affrontarlo, in quanto questa creatura non si cura della forza superiore di un avversario e attacca senza provocazione.

Predatori Consumati. Un orsogufo esce dalla tana all'incirca al tramonto e va a caccia nelle ore più buie della notte, urlando e stridendo per dichiarare il suo dominio su quel territorio, attirare una compagna o stanare le prede che si nascondono nel suo territorio di caccia (in genere una foresta che l'orsogufo conosce bene e abbastanza fitta da limitare le vie di fuga della preda).

La tana di un orsogufo, solitamente una caverna o un complesso di rovine, è disseminata delle ossa delle sue prede. La creatura trascina le carcasse parzialmente divorate all'interno della tana e ne nasconde i pezzi in mezzo alle rocce, ai cespugli o agli alberi circostanti. L'intenso fetore del sangue e della carne putrefatta nei pressi della tana di un orsogufo finisce per attirare altri divoratori di carogne e quindi altre potenziali prede.

Gli orsigufo vanno a caccia da soli o in coppie. Se nella zona ci sono prede in abbondanza, una famiglia di orsigufo potrebbe rimanere assieme più a lungo di quanto sia necessario per svezzare i cuccioli. Altrimenti, i genitori si separano non appena i cuccioli sono in grado di cacciare da soli.

Compagni Feroci. Sebbene siano più intelligenti della maggior parte degli animali, gli orsigufo sono difficili da addomesticare. Tuttavia, avendo tempo, cibo e fortuna a sufficienza, una creatura intelligente può addestrare un orsogufo a riconoscerla come sua padrona, facendone un guardiano irremovibile o una cavalcatura solida e veloce. Alcuni abitanti di remoti insediamenti di frontiera sono riusciti a organizzare delle corse di orsigufo, ma gli spettatori fanno scommesse su quale orsogufo attaccherà il suo addestratore con la stessa frequenza con cui scommettono su chi taglierà il traguardo per primo.

Le comunità elfiche incoraggiano gli orsigufo a fare il nido ai piedi degli alberi dove sorgono i loro villaggi, usando le bestie come difesa naturale durante le ore notturne. Gli hobgoblin prediligono gli orsigufo come bestie da guerra e alcuni giganti, soprattutto quelli delle colline e quelli del gelo, a volte tengono un orsogufo come animale da compagnia. Un orsogufo affamato potrebbe fare la sua comparsa perfino in un'arena di gladiatori, pronto a sventrare e divorare senza pietà gli avversari sotto gli occhi di un pubblico assetato di sangue.

Origini degli Orsigufo. Gli studiosi discutono da tempo sulle origini degli orsigufo. Secondo la teoria più comune, sarebbe stato un mago delirante a creare il primo esemplare di orsogufo incrociando un gufo gigante con un orso. Tuttavia, alcuni elfi venerabili affermano di conoscere queste creature da migliaia di anni e alcuni folletti insistono che gli orsigufo sono sempre esistiti nella Selva Fatata.

Orsogufo

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Vista e Olfatto Acuti. L'orsogufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orsogufo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Otyugh

Un otyugh è una grottesca creatura bulbosa sorretta da tre tozze gambe, e dotata di occhi e naso collocati sull'estremità di un'appendice sinuosa che si agita dalla cima del suo corpo rigonfio. Due tentacoli gommosi terminano con appendici spinate simili a foglie che l'otyugh usa per portare il cibo alle fauci.

Un otyugh si nasconde sotto cumuli di escrementi o di carogne, lasciando scoperta soltanto la sua appendice sensoriale. Quando una creatura commestibile passa nei paraggi, i tentacoli dell'otyugh si protendono dal cumulo di sporcizia e la afferrano.

Un otyugh sfrutta al massimo ogni opportunità di tendere un'imboscata e divorare una preda. Usa una forma limitata di telepatia per indurre le creature senzienti a dirigersi verso la sua tana, a volte spacciandosi per una creatura diversa.

Nascosti nell'Oscurità. Gli otyugh tollerano la luce intensa soltanto quando nelle vicinanze ci sono ingenti quantità di rifiuti o di carogne. Nelle terre selvagge si nascondono nelle paludi più stagnanti, nelle pozze d'acqua torbida o nelle conche boschive più umide. Il fetore dei cimiteri, delle fogne cittadine, delle latrine dei villaggi e dei recinti sporchi di sterco degli animali li attirano verso le aree più civilizzate.

Dal momento che agli otyugh non interessa altro che nutrirsi, i loro rifugi a volte sono ricchi di tesori abbandonati dalle vittime e mescolati in mezzo alla sporcizia.

Guardiani in Simbiosi. Alcuni esseri sotterranei senzienti possono coesistere con gli otyugh e utilizzarli come metodo di smaltimento dei rifiuti. Quando hanno di che sfamarsi in abbondanza, gli otyugh rimangono a ingrassare nelle loro tane e nessun'ambizione o desiderio li smuoverà da quella posizione. Questa voracità sedentaria fa di loro dei guardiani affidabili. Fintanto che viene ben nutrito, un otyugh evita di attaccare le altre creature. Tuttavia, chi ambisce a controllare un otyugh spesso sottovaluta la quantità di rifiuti, carogne e carne necessaria per evitare che l'otyugh se ne vada in giro in cerca di cibo. Numerosi otyugh "addomesticati" hanno divorato il loro custode dopo avere esaurito tutta la spazzatura che avevano a disposizione nella tana.

Otyugh

Aberrazione Grande, neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Tiri Salvezza Cos +7
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Otyugh
Sfida 5 (1.800 PE)

Telepatia Limitata. L'otyugh può trasmettere magicamente messaggi e immagini semplici a qualsiasi creatura situata entro 36 metri da lui e che sia in grado di comprendere un linguaggio. Questa forma di telepatia non consente alla creatura che riceve il messaggio di rispondere telepaticamente.

Azioni

Multiattacco. L'otyugh effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 contro la malattia, altrimenti è avvelenato finché la malattia non viene curata. Dopo ogni 24 ore, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza; se lo fallisce, riduce il suo massimo dei punti ferita di 5 (1d10), mentre se lo supera, è curato dalla malattia. Se la malattia porta il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Questa riduzione del massimo dei punti ferita del bersaglio dura finché la malattia non viene curata.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 4 (1d8) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) e, finché l'otyugh lo afferra, è trattenuto. L'otyugh possiede due tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Schianto con Tentacolo. L'otyugh schianta tra loro o contro una superficie solida le creature che ha afferrato. Ogni creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti ed è stordita fino alla fine del turno successivo dell'otyugh. Se supera il tiro salvezza, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti e non è stordito.

"Ammirate il pegaso. Può distanziare un drago in volo nei cieli aperti e soltanto i migliori tra noi possono sperare di cavalcarne uno. Un simbolo perfetto per il nostro grande casato, non trovate?"

—Tyllenvane d'Orien, erede del marchio del drago, mentre propone di cambiare il simbolo del Casato Orien dall'unicorno al pegaso

Pegaso

Celestiale Grande, caotico buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 18 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza Des +4, Sag +4, Car +3
Abilità Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi capisce il Celestiale, il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Pegaso

La vista dei bianchi cavalli alati noti come pegasi che sfrecciano in cielo è uno spettacolo elegante e maestoso. Quando un pegaso tocca terra, si trattiene soltanto qualche istante per abbeverarsi a una sorgente di montagna o a un laghetto d'acqua cristallina. Il rumore di qualsiasi altra creatura lo spaventa e lo spinge a spiccare di nuovo il volo per scomparire tra le nuvole.

Nobili Cavalcature. I pegasi sono ritenuti cavalcature di gran pregio grazie alla loro velocità e alla loro affidabilità: si dimostrano più rapidi e meno capricciosi dei grifoni, degli ippogrifi e delle viverne. Tuttavia, queste creature timide e selvatiche sono intelligenti quanto gli umanoidi, quindi non possono essere domate e addomesticate nel senso tradizionale dei termini. Un pegaso deve essere persuaso a servire come cavalcatura una creatura di allineamento buono, ma quando lo fa, stringe con il nuovo compagno un legame che dura tutta la vita.

Nativi dei Piani. I pegasi sono originari delle Foreste Olimpie di Arborea, dove fungono da fedeli cavalcature dei Seldarine, il pantheon delle divinità elfiche, sfrecciando agilmente nei cieli di quel piano. Si dice che quelle divinità inviino i pegasi sul Piano Materiale in soccorso dei bisognosi.

Nidi di Pegasi. I pegasi scelgono i loro compagni per tutta la vita e fanno il nido nei luoghi più remoti e difficili da raggiungere quando arriva il momento di partorire i loro piccoli puledri.

Peryton

Sebbene questo carnivoro mostruoso si cibi di qualsiasi creatura, predilige gli umanoidi, e in particolar modo gli elfi, i mezzelfi e gli umani. Quando un peryton uccide un umanoide, gli strappa il cuore e lo porta al nido per divorarlo.

Un peryton è una bizzarra creatura dotata del corpo e delle ali di un rapace e della testa di un cervo. Il tratto più strano è la sua ombra, che ha la forma di un umanoide anziché riflettere la forma fisica della creatura. I sapienti ipotizzano che i primi peryton fossero umani trasformati da un'orrenda maledizione o da un esperimento di magia, ma i bardi narrano una storia diversa, quella di un uomo la cui infedeltà spinse la moglie respinta a strappare il cuore alla sua rivale più giovane e bella e a mangiarlo, nel corso di un rituale che avrebbe dovuto consentirle di riconquistare l'amore di suo marito per sempre. Il rituale ebbe successo, ma in seguito il crimine della donna fu scoperto. La donna fu impiccata, ma la magia residua del suo empio rituale si trasmise agli uccelli che si cibavano del suo cadavere e li trasformò nei primi peryton.

Fame Innaturale. Il ciclo riproduttivo di un peryton dipende dal cuore di un umanoide appena ucciso. Una peryton femmina deve divorare quell'organo prima di potersi riprodurre. Quando un peryton ingerisce un cuore, la sua ombra cambia brevemente per rivelare la sua vera forma mostruosa.

Quando attacca un umanoide, un peryton è ossessivo e implacabile: combatte fino alla propria morte o a quella della preda. Se un peryton viene scacciato via in qualche modo, la creatura inizia a seguire la sua preda da lontano e la attacca di nuovo non appena si presenta l'opportunità.

Flagelli delle Montagne. I peryton fanno il nido in cima ai crinali montani o nelle caverne di altitudine. Si cibano delle creature che vivono o si aggirano nelle vallate sottostanti, quindi i viaggiatori che percorrono i sentieri di montagna più solitari imparano presto a tenere d'occhio il cielo. Dal momento che le armi normali sono meno efficaci contro i peryton, gli abitanti delle montagne cercano di evitare a tutti i costi gli scontri con questi mostri.

Gli insediamenti più popolosi spesso attirano i peryton in qualità di fonte di cibo rinnovabile. Di conseguenza, i consigli dei villaggi e i nobili locali spesso ingaggiano gruppi di avventurieri per eliminare i nidi di peryton.

Peryton

Mostruosità Media, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 6 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)	12 (+1)	10 (+0)

Abilità Percezione +5
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi capisce il Comune e l'Elfico ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PE)

Attacco in Picchiata. Se il peryton è in volo, si tuffa per almeno 9 metri in linea retta verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco con arma da mischia, quell'attacco infligge 9 (2d8) danni extra al bersaglio.

Volo Sfuggente. Il peryton non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Vista e Olfatto Acuti. Il peryton dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il peryton effettua un attacco da incornata e uno con gli speroni.

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni perforanti.

"Gonnellini di petali e cappelli di ghiande? Roba dell'estate scorsa, ormai!"

—Rivergleam, pixie stilista

Pixie

Un pixie, alto a malapena trenta centimetri, è simile a un minuscolo elfo dalle ali trasparenti come quelle di una libellula o di una farfalla, scintillante come l'alba in un cielo sereno e luminoso quanto la luna piena. I pixie, curiosi come gatti e timidi come cerbiatti, vanno dove li conduce l'istinto. A loro piace spiare le altre creature e riescono a malapena a trattenere l'euforia quando ce ne sono nei paraggi. L'impulso a presentarsi e a stringere amicizia è quasi soverchiante, ma la paura di essere attaccati o catturati spesso li trattiene. Chi giunge in una radura popolata dai pixie potrebbe non vedere mai le creaturine, ma sentire di tanto in tanto una risatina, un'esclamazione o un sospiro.

I pixie si abbigliano come principi e principesse dei folletti, indossando gonne e corsetti di seta che risplendono come la luce della luna su uno stagno. Altri indossano ghiande, foglie, pezzi di corteccia e pellicce delle bestioline dei boschi. Vanno molto fieri del loro aspetto e sono raggianti di gioia quando ricevono un complimento al riguardo.

Popolo Fatato Magico. Grazie al loro potere innato dell'invisibilità, i pixie compaiono raramente, a meno che non scelgano spontaneamente di farsi vedere. Nella Selva Fatata e sul Piano Materiale i pixie tracciano simboli di gelo sui laghetti ghiacciati e fanno germogliare i fiori in primavera. Fanno risplendere i fiori di rugiada in estate e tingono le foglie di colori infuocati in autunno.

Polvere di Pixie. Quando un pixie prende il volo restando visibile, lascia dietro di sé una scia di polvere scintillante simile alla coda di una stella cometa. Si dice che un semplice spruzzo della polvere di pixie sia sufficiente a conferire il potere di volare, a confondere la mente di una creatura o a far sprofondare un avversario in un sonno magico. Soltanto i pixie possono usare la polvere al massimo del potenziale, ma molti maghi e mostri intenzionati a studiare e a padroneggiare questi poteri danno comunque la caccia ai folletti.

Minuscoli Ingannatori. Sebbene l'arrivo di nuovi visitatori possa stuzzicare il loro interesse, i pixie sono troppo timidi per rivelarsi di loro iniziativa. Studiano i visitatori da lontano per valutare il loro temperamento o fanno loro qualche scherzo innocuo per vedere come reagiscono. Per esempio, un pixie potrebbe legare assieme i lacci di un nano, creare illusioni di strane creature o tesori oppure usare delle luci danzanti per depistare un intruso. Se i visitatori reagiscono con ostilità, i pixie si tengono a debita distanza. Se dimostrano di avere una natura più benevola, i pixie si sentiranno incoraggiati ad agire in modo più amichevole. Alcuni potrebbero perfino rivelarsi e offrirsi di guidare i loro "ospiti" lungo un percorso sicuro o invitarli a un minuscolo ma delizioso banchetto indetto in loro onore.

Contrari alla Violenza. A differenza dei loro cugini fatati, gli spiritelli, i pixie aborrono le armi e preferiscono fuggire piuttosto che restare coinvolti in uno scontro fisico con un nemico.

Pixie

Folletto Minuscolo, neutrale buono

Classe Armatura 15
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Abilità Furtività +7, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Silvano
Sfida 1/4 (50 PE)

Resistenza alla Magia. Il pixie dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del pixie è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Il pixie può lanciare i seguenti incantesimi innati, che richiedono soltanto la polvere di pixie come componente:

A volontà: *artificio druidico*
1/giorno ciascuno: *allucinazione di forza, confusione, dissolvi magie, individuazione dei pensieri, individuazione del bene e del male, intralciare, luci danzanti, metamorfosi, sonno, volare*

Azioni

Invisibilità Superiore. Il pixie diventa magicamente invisibile finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il pixie indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Pseudodrago

Gli pseudodraghi sono sfuggenti creature che vivono nei luoghi più tranquilli del mondo e fanno il nido nei tronchi cavi o nelle piccole caverne. Uno pseudodrago, con le scaglie rosse e marroni, le corna e le fauci irte di denti aguzzi, assomiglia a un minuscolo drago rosso, ma la sua indole è giocosa.

Silenziosi e Difensivi. Gli pseudodraghi si interessano poco alle altre creature e le evitano tutte le volte che possono. Se attaccato, uno pseudodrago combatte usando il pungiglione velenoso sulla punta della coda: una sua puntura riesce a indurre in una creatura uno stato catatonico che può durare varie ore.

Famigli Draconici. I maghi si mettono spesso in cerca degli pseudodraghi, che grazie al loro atteggiamento amichevole, alle capacità telepatiche e alla resistenza alla magia si dimostrano degli eccellenti famigli. Gli pseudodraghi sono schizzinosi quando si tratta di scegliere un compagno, ma a volte possono essere convinti con offerte di cibo o tesori. Quando uno pseudodrago trova un compagno di suo gradimento, rimane legato a quell'individuo fintanto che viene trattato gentilmente. Uno pseudodrago non tollera di essere maltrattato e abbandona senza preavviso un compagno manipolatore o violento.

Il Linguaggio delle Emozioni. Gli pseudodraghi non possono parlare, ma comunicano usando una forma limitata di telepatia che consente loro di condividere i concetti più semplici come la fame, la curiosità o l'affetto. Quando uno pseudodrago si lega a un compagno, può comunicargli ciò che vede e sente anche a grandi distanze.

Uno pseudodrago spesso esprime ciò che prova tramite i versi di animali. Fa le fusa per indicare piacere e sibila quando viene spaventato o sorpreso. Il cinguettio di un uccello rappresenta un desiderio di qualche tipo e un ringhio significa sempre collera o fastidio.

Variante: Famiglio Pseudodrago

Alcuni pseudodraghi sono disposti a servire un incantatore come famigli. Questi pseudodraghi possiedono il tratto seguente.

Famiglio. Lo pseudodrago può servire un'altra creatura come famiglio, formando un magico legame telepatico con un compagno consenziente. Finché i due sono legati l'uno all'altro, il compagno può percepire ciò che lo pseudodrago percepisce, fintanto che rimangono entro 1,5 chilometri l'uno dall'altro. Finché lo pseudodrago si trova entro 3 metri dal suo compagno, quest'ultimo condivide il tratto Resistenza alla Magia dello pseudodrago. In qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, lo pseudodrago può porre termine al suo servizio come famiglio e al legame telepatico.

Pseudodrago

Drago Minuscolo, neutrale buono

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 7 (2d4 + 2)
Velocità 4,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi capisce il Comune e il Draconico ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Sensi Acuti. Lo pseudodrago dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista, sull'udito o sull'olfatto.

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Telepatia Limitata. Lo pseudodrago può trasmettere telepaticamente idee, emozioni e immagini semplici a qualsiasi creatura situata entro 30 metri da lui e che sia in grado di comprendere un linguaggio.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenato per 1 ora. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché non subisce danni o un'altra creatura non usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo.

Quaggoth

Umanoide Medio (quaggoth), caotico neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Atletica +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Sottocomune
Sfida 2 (450 PE)

Furia del Ferimento. Finché il quaggoth ha 10 punti ferita o meno, dispone di vantaggio ai tiri per colpire. Inoltre, infligge 7 (2d6) danni extra a qualsiasi bersaglio che colpisca con un attacco in mischia.

Azioni

Multiattacco. Il quaggoth effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Quaggoth

I quaggoth, creature feroci e gelose del loro territorio, si aggirano per i baratri dell'Underdark. Assalgono i loro avversari in preda alla frenesia e diventano ancora più letali quando sono prossimi alla morte.

Origini dei Quaggoth. I quaggoth non sono mai stati una razza illuminata, ma non erano nemmeno i brutali abitanti dell'Underdark che sono oggi. In un'epoca remota, i quaggoth vivevano in superficie, radunati in tribù di cacciatori arborei notturni, dotati di una loro cultura e di un loro linguaggio. Quando gli elfi fecero la loro comparsa nel reame dei mortali, si scontrarono con i quaggoth e li portarono sull'orlo dell'estinzione. Soltanto fuggendo nelle profondità dell'Underdark i quaggoth riuscirono a sopravvivere.

Nei secoli trascorsi nelle viscere del mondo, i quaggoth persero il colore del pelo e adattarono la loro vista all'oscurità: i costanti pericoli e le strane magie del nuovo reame trasformarono i loro corpi e li resero sempre più brutali e feroci. Impararono a mangiare ogni tipo di cibo che riuscivano a trovare... e quando non lo trovavano, si cibavano gli uni degli altri. Quando il cannibalismo divenne parte della loro cultura, abbandonarono il loro passato per sempre.

Servitori dei Drow. A causa dell'antica inimicizia tra i quaggoth e gli elfi di superficie, è facile convertire i primi alla causa degli elfi oscuri. Negli anni più recenti, i drow si sono dimostrati interessati all'allevamento dei quaggoth, incoraggiandone la ferocia e rafforzando la loro obbedienza. I casati drow più ricchi dispongono di intere legioni di quaggoth ai loro comandi e, cosa ancora peggiore, i drow fomentano l'odio dei quaggoth nei confronti degli elfi guidandoli nel mondo di superficie per lanciare l'assalto agli insediamenti elfici conosciuti.

Thonot. Alcuni quaggoth assorbono l'energia psionica che permea certe zone dell'Underdark. Quando una tribù scopre che un suo membro ha ereditato questi poteri, lo obbliga ad assumere il ruolo di sciamano tribale, noto anche come thonot. Un thonot custodisce le conoscenze di una tribù e ne garantisce la superiorità rispetto ai nemici. Un thonot che delude la tribù viene ucciso e divorato in un rituale cannibalistico, nella speranza che il suo potere sia tramandato a un quaggoth più degno.

Immunità ai Veleni. Le molte generazioni trascorse a dare la caccia alle creature sotterranee velenose e la costante esposizione alle muffe e ai funghi che crescono nel sottosuolo hanno costretto i quaggoth a sviluppare un'immunità a tutti i tipi di veleno.

Variante: Quaggoth Thonot

Un quaggoth thonot è un normale quaggoth con un grado di sfida pari a 3 (700 PE) e il tratto aggiuntivo seguente.

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del quaggoth è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Il quaggoth può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *caduta morbida*, *mano magica* (la mano è invisibile)
1/giorno ciascuno: *cura ferite*, *immagine speculare*, *ingrandire/ridurre*, *riscaldare il metallo*

Se mi uccidi una volta,
vergogna a te.
Se mi uccidi due volte,
vergogna a me.
—Massima dei rakshasa

Rakshasa

Un rakshasa esercita il dominio sugli altri attraverso la sottigliezza e l'inganno. Poche creature arrivano mai a vedere questi immondi nella loro vera forma, in quanto possono assumere l'aspetto che vogliono, anche se preferiscono farsi passare per qualcuno di potente o di influente: per esempio un nobile, un cardinale o un ricco mercante. La vera forma di un rakshasa è un misto dei tratti di un umano e di quelli di una tigre, con una deformità degna di nota: le mani sono invertite e i palmi compaiono là dove in un umano dovrebbero essere i dorsi delle mani.

Spiriti Maligni Incarnati. I rakshasa ebbero origine molto tempo fa nei Nove Inferi, quando alcuni diavoli potenti celebrarono un rituale oscuro allo scopo di liberare le loro essenze dai loro corpi immondi e sfuggire al vincolo dei Piani Inferiori. Un rakshasa giunge sul Piano Materiale per dare libero sfogo al suo appetito di carne umanoide e di piani malvagi. Sceglie le prede con cura e si assicura di mantenere segreta la sua presenza nel mondo.

Rinascita del Male. Per un rakshasa, la morte sul Piano Materiale significa un agonizzante e tormentoso ritorno nei Nove Inferi, dove la sua essenza resta intrappolata finché il suo corpo non si riforma (un processo che può richiedere mesi o anni). Quando il rakshasa rinasce, conserva tutti i ricordi e le conoscenze della sua vita passata e cerca vendetta contro chi lo ha ucciso. Se il bersaglio si trova per qualsiasi motivo oltre la sua portata, il rakshasa potrebbe punire la famiglia, gli amici o i discendenti del suo assassino.

Come accade con i diavoli, i rakshasa uccisi nei Nove Inferi vengono distrutti per sempre.

Rakshasa

Immondo Medio, legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d8 + 52)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Abilità Inganno +10, Intuizione +8
Vulnerabilità ai Danni perforante da armi magiche impugnate da creature buone
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Infernale
Sfida 13 (10.000 PE)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa non può essere influenzato o individuato dagli incantesimi di 6° livello o inferiore se non desidera esserlo. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del rakshasa è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il rakshasa può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *camuffare se stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, mano magica*
3/giorno ciascuno: *charme su persone, immagine maggiore, individuazione del magico, invisibilità, suggestione*
1/giorno ciascuno: *dominare persone, spostamento planare, visione del vero, volare*

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni taglienti e il bersaglio è maledetto se è una creatura. La maledizione magica ha effetto ogni volta che il bersaglio inizia un riposo breve o lungo, riversando orribili immagini e incubi nella mente del bersaglio. Il bersaglio maledetto non ottiene alcun beneficio quando completa un riposo breve o lungo. La maledizione permane finché non viene rimossa da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da una magia analoga.

Remorhaz Giovane

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Immunità ai Danni freddo, fuoco
Sensi Percezione passiva 10, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Corpo Surriscaldato. Una creatura che tocca il remorhaz o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Remorhaz

Un remorhaz emerge da sotto una coltre di neve e di ghiaccio sprigionando una nube di vapore e il suo corpo pulsa di fuoco interiore. Sulla nuca spuntano delle pinne simili ad ali e la bocca gigantesca è irta di zanne acuminate.

Predatori Artici. I remorhaz vivono nei territori artici, dove si cibano di alci, orsi polari e altre creature che condividono il loro territorio. Non tollerano i climi caldi e si sono adattati al freddo sviluppando all'interno del corpo un calore pari a quello di una fornace. Quando un remorhaz va a caccia, si nasconde sotto il ghiaccio e la neve scavando e aspetta di udire le deboli vibrazioni di una creatura di passaggio sopra di lui. Quando si nasconde sotto la neve, può ridurre la temperatura del suo corpo in modo da non fondere la copertura.

Cuccioli Mostruosi. I giganti del gelo cacciatori perlustrano spesso le distese ghiacciate alla ricerca dei nidi e delle uova di remorhaz. I giganti considerano i cuccioli di remorhaz delle bestie molto pregiate, in quanto possono addestrarli appena usciti dal guscio affinché obbediscano ai comandi e facciano la guardia alle loro cittadelle di ghiaccio. A differenza degli esemplari completamente cresciuti, i giovani remorhaz rosicchiano le loro vittime anziché inghiottirle tutte intere.

Remorhaz

Mostruosità Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Velocità 9 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Immunità ai Danni freddo, fuoco
Sensi Percezione passiva 10, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 11 (7.200 PE)

Corpo Surriscaldato. Una creatura che tocca il remorhaz o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 40 (6d10 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 17 per sfuggire). Finché il remorhaz afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il remorhaz non può mordere un altro bersaglio.

Inghiottire. Il remorhaz effettua un attacco con il morso contro una creatura di taglia Media o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce i danni del morso e viene inghiottita, ma la lotta termina. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del remorhaz e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del remorhaz.

Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal remorhaz. Se il remorhaz muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta e può sfuggire usando 4,5 metri di movimento e uscendo prona dal cadavere.

Revenant

Un revenant è costituito dall'anima di un mortale che è andato incontro a una sorte crudele e immeritata. Quell'anima si fa strada con le unghie e coi denti fino a tornare nel mondo dei vivi per reclamare vendetta contro colui che le ha fatto un torto. Il revenant rivendica il suo corpo mortale e almeno a prima vista assomiglia a uno zombi. Tuttavia, gli occhi di un revenant non sono spenti e senza vita: ardono invece di una feroce determinazione e si infiammano in presenza del suo avversario. Se il corpo originale del revenant è andato distrutto o non è disponibile per qualsiasi altro motivo, lo spirito si impossessa del cadavere di un altro umanoide. A prescindere dal corpo che il revenant usa come involucro, il suo avversario riconosce sempre il revenant per ciò che è in realtà.

Assetati di Vendetta. Un revenant dispone soltanto di un anno per reclamare vendetta. Quando il suo avversario muore o se il tempo a sua disposizione si esaurisce, il revenant si sbriciola in polvere e la sua anima svanisce nell'oltretomba. Se l'avversario è troppo potente perché il revenant possa distruggerlo con le sue sole forze, il non morto andrà in cerca di alleati che lo aiutino a completare la sua missione.

Giustizia Divina. Nessuna magia può nascondere una creatura inseguita da un revenant, che conosce sempre la direzione e la distanza che lo separa dal bersaglio della sua vendetta. Nei casi in cui il revenant va in cerca di vendetta su più di un avversario, li insegue uno alla volta, iniziando dalla creatura che ha sferrato il colpo mortale. Se il corpo di un revenant viene distrutto, la sua anima fugge in cerca di un nuovo cadavere di cui impossessarsi e riprende la caccia.

Natura dei Non Morti. Un revenant non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Variante: Revenant con Armi e Incantesimi

Se un revenant era un incantatore al momento della sua morte, potrebbe conservare alcune o tutte le sue capacità da incantatore. Analogamente, se un revenant era solito indossare armature e brandire armi quando era in vita, potrebbe continuare a farlo.

Revenant

Non morto Medio, neutrale

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 136 (16d8 + 64)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza For +7, Cos +7, Sag +6, Car +7
Resistenze ai Danni necrotico, psichico
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 5 (1.800 PE)

Rigenerazione. Il revenant recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se subisce danni da fuoco o danni radiosi, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del revenant. Il corpo del revenant è distrutto solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non può rigenerarsi.

Ringiovanimento. Quando il corpo del revenant è distrutto, la sua anima persiste. Dopo 24 ore, l'anima si impossessa di un altro cadavere situato sul suo stesso piano di esistenza e recupera tutti i suoi punti ferita. Finché l'anima è senza corpo, un incantesimo *desiderio* può essere usato per consegnare l'anima all'oltretomba senza che faccia più ritorno.

Immunità allo Scacciare. Il revenant è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Inseguitore Vendicativo. Il revenant conosce la distanza e la direzione in cui si trova qualsiasi creatura contro cui abbia giurato vendetta, anche se essa si trova su un piano di esistenza diverso rispetto al suo. Se muore la creatura a cui il revenant dà la caccia, il revenant lo percepisce.

Azioni

Multiattacco. Il revenant effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura contro cui il revenant ha giurato vendetta, il bersaglio subisce 14 (4d6) danni contundenti extra. Invece di infliggere danni, il revenant può afferrare il bersaglio (CD 14 per sfuggire), purché si tratti di una creatura di taglia Grande o inferiore.

Sguardo Vendicativo. Il revenant bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui, che esso sia in grado di vedere e contro cui abbia giurato vendetta. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo fallisce, è paralizzato finché il revenant non gli infligge danni o fino alla fine del turno successivo del revenant. Quando la paralisi termina, il bersaglio è spaventato dal revenant per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se può vedere il revenant; se supera il tiro salvezza, la condizione di spaventato per lui termina.

Roc

In lontananza, la sagoma di un roc può apparire molto simile a quella di qualsiasi rapace. Ma quando cala verso terra, la taglia smisurata diventa spaventosamente chiara. In volo, l'apertura alare di un roc può superare i sessanta metri. Quando riposa, appollaiato sui picchi montani dove dimora, questo mostruoso uccello rivaleggia in grandezza con i draghi più vecchi.

Titani dei Cieli. Nei tempi antichi in cui i giganti lottavano contro i draghi per il controllo del mondo, Annam, il padre degli dèi dei giganti, creò i roc affinché i suoi fedeli potessero sfidare il dominio dell'aria detenuto dai draghi. Quando la guerra finì, i roc furono liberi dal dominio dei giganti e si diffusero in tutto il mondo.

Anche se i giganti delle nuvole e i giganti delle tempeste a volte domano questi grandi uccelli, i roc considerano perfino i giganti come potenziali prede. Si spostano in volo per grandi distanze in cerca di cibo, sfrecciando al di sopra delle nuvole per raggiunger i loro territori di caccia preferiti. È raro che un roc vada a caccia delle creature più piccole e veloci, o che si interessi ai paesi e alle foreste, dove le prede potrebbero facilmente trovare riparo. Quando avvista un bersaglio grosso e lento come un gigante, una balena o un elefante, un roc si tuffa in picchiata per ghermire la preda con i giganteschi speroni.

Remoti e Solitari. I roc sono creature solitarie che possono vivere per vari secoli. Costruiscono il nido usando alberi, tende, relitti di navi e i resti delle carovane che rapiscono, formando giganteschi grovigli in cima ai picchi montani più inaccessibili dalle creature inferiori.

A volte il nido di un roc contiene ancora i tesori delle carovane o delle navi razziate, dal momento che la creatura non si cura di tali quisquiglie. Più raramente, un nido può contenere uova di dimensioni superiori a un umano, il frutto delle rare unioni tra due roc.

Roc

Mostruosità Mastodontica, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 248 (16d20 + 80)
Velocità 6 m, volare 36 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	9 (–1)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +9, Sag +4, Car +3
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 11 (7.200 PE)

Vista Acuta. Il roc dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il roc effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 27 (4d8 + 9) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (4d6 + 9) danni taglienti e il bersaglio è afferrato (CD 19 per sfuggire). Finché il roc afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il roc non può usare gli speroni contro un altro bersaglio.

Rugginofago

Moltitudini preferirebbero affrontare una squadra di orchi piuttosto che affrontare un singolo rugginofago. Queste strane creature sono generalmente docili, ma corrodono i metalli ferrosi per poi cibarsi della ruggine che producono. Così facendo hanno rovinato le armature, gli scudi e le armi di innumerevoli avventurieri.

Un rugginofago è coperto da una corazza spessa e bitorzoluta, ha una lunga coda che termina con un'appendice ossea e due antenne simili a piume che spuntano dalla testa da insetto.

Saccheggiatori del Sottosuolo. I rugginofagi vagano per i passaggi sotterranei in cerca di metalli ferrosi di cui cibarsi, come l'acciaio, il ferro, l'adamantio e il mithral. Ignorano le creature che non portano questi metalli, ma possono diventare aggressivi nei confronti di chi trasporta armi e armature d'acciaio. Un rugginofago fiuta l'odore del suo cibo da notevoli distanze e si tuffa immediatamente verso la fonte di quell'odore per corrodere e divorare l'oggetto.

A un rugginofago non interessa se la ruggine da mangiare proviene da uno spuntone metallico o da una spada, quindi gli avventurieri possono distrarlo lasciando cadere qualche oggetto ferroso dietro di loro.

Nomadi Sotterranei. È raro incontrare i rugginofagi in grossi numeri: queste creature preferiscono andare a caccia da sole o in piccoli gruppi. Vagano lungo i tunnel e si spostano da una caverna all'altra, alla ricerca instancabile di metalli ferrosi da consumare. Nel corso dei loro vagabondaggi spesso entrano in contatto con altri abitanti dell'Underdark che li considerano innocui o poco appetitosi. Di conseguenza, i rugginofagi spesso si aggirano anche nei pressi di altri mostri sotterranei. Se ben trattati e nutriti a dovere, possono diventare anche compagni o bestie da compagnia amichevoli.

Rugginofago

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Fiutare il Ferro. Il rugginofago può individuare, tramite l'olfatto, la precisa ubicazione di qualsiasi metallo ferroso situato entro 9 metri da lui.

Arrugginire. Ogni arma non magica fatta di metallo che colpisca il rugginofago si corrode. Dopo avere inflitto danni, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di –1 ai tiri per i danni. Se la sua penalità scende a –5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscono il rugginofago si distruggono dopo avere inflitto danni.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Antenne. Il rugginofago corrode un oggetto di metallo ferroso non magico situato entro 1,5 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, il tocco delle antenne distrugge una parte di quell'oggetto pari a un cubo con spigolo di 30 centimetri. Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, quella creatura può effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11 per evitare il tocco del rugginofago.

Se l'oggetto toccato è un'armatura di metallo o uno scudo di metallo indossato o trasportato, quell'oggetto subisce una penalità permanente e cumulativa di –1 alla CA che fornisce. Un'armatura ridotta a una CA pari a 10 o uno scudo che scende a un bonus di +0 è distrutto. Se l'oggetto toccato è un'arma di metallo impugnata, arrugginisce come descritto nel tratto Arrugginire.

Sahuagin

Lungo le coste immerse nella nebbia o nei tratti sconfinati di oceano, il sinistro squillo di una conchiglia usata come corno di guerra fa gelare il sangue nelle vene di tutti coloro che lo sentono. È il suono del corno da caccia dei sahuagin, una chiamata alle armi che precede una razzia e una battaglia. I coloni chiamano i sahuagin "diavoli marini", in quanto queste creature non mostrano alcuna compassione: massacrano le ciurme delle navi e decimano i villaggi costieri indiscriminatamente.

Diavoli delle Profondità. I sahuagin sono una razza di predatori ittici che emergono dalle profondità più nere dell'oceano per dare la caccia alle creature dei tratti di acqua bassa e delle coste. Sebbene si annidino negli abissi oceanici più profondi, i sahuagin vedono l'intero reame acquatico come il loro regno e le creature che lo popolano come prede a cui dare la caccia nel corso di sanguinarie battute.

I sedicenti sovrani dei domini oceanici dei sahuagin sono giganteschi maschi mutanti che sviluppano una seconda coppia di braccia. Questi potenti baroni si dimostrano avversari temibili in battaglia e tutti gli altri sahuagin si inchinano al loro cospetto.

La Via dello Squalo. I sahuagin venerano il dio degli squali Sekolah. Soltanto le sahuagin femmine sono ritenute degne di incanalare il potere del dio, quindi le sacerdotesse esercitano una forte influenza sulle comunità di sahuagin.

L'odore del sangue fresco suscita nei sahuagin una frenesia incontrollata. Inoltre, in quanto veneratori di Sekolah, i sahuagin hanno sviluppato una speciale affinità con gli squali e li addestrano come animali da guerra. Perfino gli squali non addestrati riconoscono i sahuagin come alleati e non li aggrediscono.

Inimicizia con gli Elfi. I sahuagin potrebbero controllare gli oceani, se non fosse per la presenza dei loro nemici mortali, gli elfi acquatici. La guerra tra le due razze infuria da secoli lungo le coste e nei mari del mondo, sconvolgendo i commerci marittimi e trascinando altre razze nel sanguinario conflitto.

L'odio dei sahuagin nei confronti degli elfi acquatici è talmente intenso che i diavoli marini si sono evoluti per combattere meglio contro i loro antichi avversari. Un sahuagin nato nelle vicinanze di una comunità di elfi acquatici può rivelarsi un malenti, vale a dire un sahuagin che fisicamente assomiglia a un elfo acquatico in tutto e per tutto. I sahuagin sono suscettibili alle mutazioni, ma nessuno sa dire se questo strano fenomeno sia precedente o addirittura sia la causa del conflitto.

I sahuagin fanno buon uso dei malenti, sfruttandoli come spie e assassini nelle città degli elfi acquatici e nelle società delle altre creature che costituiscono una minaccia per i sahuagin. La semplice ombra della minaccia dei malenti è sufficiente a generare paranoia e sospetto tra gli elfi acquatici, la cui resilienza viene logorata in questo modo in previsione di una vera e propria invasione dei sahuagin.

Sahuagin

Umanoide Medio (sahuagin), legale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m
Linguaggi Sahuagin
Sfida 1/2 (100 PE)

Frenesia di Sangue. Il sahuagin dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare in aria e in acqua, ma deve immergersi in acqua almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente ogni squalo entro 36 metri da lui, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin effettua due attacchi in mischia: uno con il morso e uno con gli artigli o con la lancia.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

"Il villaggio era vuoto, i gabbiani erano stranamente silenziosi e l'unica cosa che sentivamo era il fragore delle onde del mare."
—Dopo una razzia dei sahuagin

Sahuagin Sacerdotessa

Umanoide Medio (sahuagin), legale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Abilità Percezione +6, Religione +3
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m
Linguaggi Sahuagin
Sfida 2 (450 PE)

Frenesia di Sangue. La sahuagin dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Anfibio Limitato. La sahuagin può respirare in aria e in acqua, ma deve immergersi in acqua almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Telepatia con gli Squali. La sahuagin può comandare magicamente ogni squalo entro 36 metri da lei, usando una forma limitata di telepatia.

Incantesimi. La sahuagin è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *benedizione, dardo tracciante, individuazione del magico*
2° livello (3 slot): *arma spirituale* (tridente), *blocca persone*
3° livello (3 slot): *linguaggi, parola guaritrice di massa*

Azioni

Multiattacco. La sahuagin effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Sahuagin Barone

Umanoide Grande (sahuagin), legale malvagio

Classe Armatura 16 (corazza di piastre)
Punti Ferita 76 (9d10 + 27)
Velocità 9 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Cos +6, Int +5, Sag +4
Abilità Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi Sahuagin
Sfida 5 (1.800 PE)

Frenesia di Sangue. Il sahuagin dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare in aria e in acqua, ma deve immergersi in acqua almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente ogni squalo entro 36 metri da lui, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o con il tridente.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Tridente. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Salamandra

Le salamandre, creature dalle spire sinuose e dalle spine acuminate, si aggirano serpeggiando nel Mare di Cenere sul Piano Elementale del Fuoco. Il corpo emana un calore intenso e gli occhi gialli risplendono come candele nelle orbite incavate dei loro volti grifagni.

Le salamandre amano il potere e adorano dare fuoco alle cose. Al di fuori del loro piano di origine, giocano tra i tronchi anneriti degli alberi carbonizzati mentre un incendio divora la foresta attorno a loro o strisciano lungo i pendii dei vulcani in eruzione per crogiolarsi nelle fosse di fuoco e nei fiumi di magma.

Serpenti di Fuoco. Le salamandre nascono da uova sferiche del diametro di sessanta centimetri fatte di ossidiana fumante. Quando una salamandra è pronta a uscire dal guscio, lo fonde con il suo calore e ne esce in forma di serpente di fuoco. Un serpente di fuoco matura e si trasforma in una salamandra adulta nel giro di un anno.

Schiave degli Efreet. Molto tempo fa gli efreet ingaggiarono gli azer per costruire la leggendaria Città d'Ottone, ma non riuscirono a schiavizzare quella razza mistica una volta che gli azer ebbero completato l'opera. Rivolsero allora la loro potenza contro le salamandre ed ebbero più fortuna nell'assicurarsi una razza di schiavi da usare per seminare guerra e distruzione tra i piani.

Le salamandre disprezzano gli azer e credono che, se gli efreet fossero riusciti a dominare quella razza di artigiani elementali, sarebbero ancora libere. Gli efreet sfruttano questa inimicizia a loro vantaggio, fomentando l'odio delle salamandre e spronandole ad attaccare i loro vecchi servitori.

Gli efreet non tollerano che le salamandre servano altri padroni; quando si imbattono in una salamandra devota al culto del Male Elementale, la uccidono piuttosto che reclamarla come schiava.

Nobili Sprezzanti. Sebbene le salamandre seguano gli impulsi distruttivi della loro indole focosa, la schiavitù sotto gli efreet ha influenzato la cultura delle salamandre libere. Le salamandre ora governano la loro società ispirandosi al modello degli efreet, in cui gli esemplari più grandi e forti reclamano il dominio sui loro simili inferiori.

Man mano che le salamandre invecchiano, crescono in dimensioni e prestigio e ascendono a posizioni di dominio, imponendosi come nobili crudeli presso i loro simili. Questi nobili hanno il comando di varie bande di salamandre che vagano per il Piano Elementale del Fuoco come nomadi del deserto, depredando le altre comunità in cerca di tesori.

Forge Viventi. I corpi delle salamandre generano un calore intenso e, quando combattono, le loro armi diventano incandescenti e ustionano i nemici al semplice contatto. Perfino la semplice vicinanza a una salamandra può rivelarsi pericolosa: la carne delle altre creature si piaga e si brucia al solo avvicinarsi.

Questo calore interno è una grande risorsa per le salamandre che lavorano come fabbri, in quanto consente loro di ammorbidire e modellare il metallo a mani nude. Sebbene non siano meticolose quanto gli azer, le salamandre sono comunque considerate tra i più grandi metallurghi in tutti i piani. Le creature più potenti le convocano come combattenti, ma altre le arruolano per le loro doti artigianali oppure le vincolano a una forgia o a una fornace e le sfruttano come fonti di calore illimitate.

Serpente di Fuoco

Elementale Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Vulnerabilità ai Danni freddo
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce l'Ignan ma non può parlarlo
Sfida 1 (200 PE)

Corpo Surriscaldato. Una creatura che tocca il serpente o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

Azioni

Multiottacco. Il serpente effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Salamandra

Elementale Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilità ai Danni freddo
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1.800 PE)

Corpo Surriscaldato. Una creatura che tocca la salamandra o la colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lei subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Armi Surriscaldate. Ogni arma da mischia di metallo impugnata dalla salamandra infligge 3 (1d6) danni da fuoco extra se colpisce (già inclusi nell'attacco).

Azioni

Multiattacco. La salamandra effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché la salamandra afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto, la salamandra può colpire il bersaglio automaticamente con la coda e non può effettuare attacchi con la coda contro altri bersagli.

Gli spiriti mi spronano costantemente
Sognano un'era in cui i cuori erano puri
Mentre quelli di oggi dubitano insicuri
Ridono e urlano assieme nella mia mente.
Riempi la mia coppa non una volta, ma due o tre
Il nettare sulle mie labbra scacci i ricordi mesti,
Che le pixie invisibili si spoglino delle vesti.
Soddisferò i miei vizi, della carnalità sono il Re.
I treant si congedano con fronde ripiegate
I segreti nei corsetti delle dame io rivelo
Il mio canto le affascini come un vento d'estate
Che il mio calice sia pieno, voglio ancora bere.
Sole e luna si alternino per sempre nel cielo
E che le mie ore naufraghino nel piacere.
—Sonetto di un Satiro Libertino

Satiro

I satiri sono folletti scalmanati che fanno baldoria nelle foreste selvagge, animati in egual misura dalla curiosità e dall'edonismo.

Un satiro ha l'aspetto di un maschio umano ben piazzato, ma la metà inferiore del corpo è quella di una capra, con tanto di zoccoli fessi. Dalla testa spunta un paio di corna che possono variare da piccole protuberanze appena accennate alle massicce corna ricurve di un ariete. Solitamente un satiro si lascia crescere la barba.

Festaioli Edonisti. I satiri amano le bevande più forti, le spezie più fragranti e le danze più sfrenate. Un satiro si strugge quando non può cedere ai suoi istinti ed è pronto a fare di tutto pur di appagare i suoi desideri. Potrebbe rapire un menestrello famoso per ascoltare le sue canzoni, infiltrarsi in un giardino ben difeso per spiare una bella donna o un bell'uomo, o intrufolarsi in un palazzo per assaggiare il cibo più prelibato della regione. I satiri non si lasciano scappare nessuna festività e partecipano a qualsiasi festa di cui sentano parlare. Le varie civiltà del mondo osservano un numero sufficiente di festività e giorni sacri da consentire loro di fare baldoria ininterrottamente.

Inebriati dalle bevande e dal piacere, i satiri non pensano mai alle conseguenze che la loro incitazione all'edonismo può avere sugli altri. Lasciano quelle creature esterrefatte a contemplare il loro stesso comportamento e a inventarsi qualche improbabile scusa per spiegare il loro stato sconvolto ai genitori, ai datori di lavoro, alla famiglia o agli amici.

Variante: Flauto del Satiro

A volte un satiro porta con sé un flauto a sette canne con cui può creare degli effetti magici. In genere soltanto un satiro all'interno di un gruppo porta con sé questo flauto. Se un satiro possiede un flauto, ottiene la seguente opzione di azione aggiuntiva.

Flauto. Il satiro suona il flauto e sceglie uno degli effetti magici seguenti: una melodia affascinante, un accordo spaventoso o una dolce ninnananna. Ogni creatura situata entro 18 metri dal satiro e che sia in grado di sentire il flauto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti subirà gli effetti descritti di seguito. Gli altri satiri e le creature che non possono essere affascinate non sono influenzati.

Una creatura influenzata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune a questo flauto per le 24 ore successive.

Melodia Affascinante. La creatura è affascinata dal satiro per 1 minuto. Se il saturo o un suo compagno danneggia la creatura, l'effetto termina immediatamente.

Accordo Spaventoso. La creatura è spaventata per 1 minuto.

Dolce Ninnananna. La creatura si addormenta ed è priva di sensi per 1 minuto. L'effetto termina se la creatura subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliare la creatura scuotendola.

Satiro

Folletto Medio, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 31 (7d8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Abilità Furtività +5, Intrattenere +6, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/2 (100 PE)

Resistenza alla Magia. Il satiro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni contundenti.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Scheletro

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 13 (frammenti di armatura)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilità ai Danni contundente
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Scheletro

Gli scheletri sono creature animate dalla magia nera. Rispondono al richiamo degli incantatori che li strappano alle tombe pietrose o ai campi di battaglia, oppure si animano spontaneamente nei luoghi saturi di morte e di perdite, risvegliati dai flussi di energia necromantica o dalla presenza corruttrice del male.

Morti Animati. Qualunque sia l'origine della sinistra forza che risveglia uno scheletro, essa infonde nelle sue ossa un'oscura vitalità, saldando giuntura e giuntura e rimontando gli arti infranti. Questa energia spinge uno scheletro a muoversi e a pensare in maniera rudimentale, a pallida imitazione del modo in cui agiva in vita. Uno scheletro animato non conserva alcun legame con il suo passato. Una resurrezione applicata a uno scheletro, tuttavia, ripristina il suo corpo e la sua anima, esiliando l'empio spirito non morto che lo anima.

Sebbene la maggior parte degli scheletri sia composta dai resti animati di umani e altri umanoidi defunti, è possibile creare non morti scheletrici anche da creature non umanoidi, dando origine a un'orda dalle forme variegate e terrificanti.

Servitori Obbedienti. Gli scheletri animati da un incantesimo sono vincolati alla volontà del loro creatore. Obbediscono agli ordini alla lettera, senza mai mettere in discussione i compiti che ricevono dal loro padrone, a prescindere dalle conseguenze. Poiché interpretano i comandi alla lettera e obbediscono ciecamente, gli scheletri si adattano con difficoltà ai cambiamenti delle circostanze. Non sanno leggere, parlare, provare emozioni o comunicare in alcun modo ad eccezione di annuire col capo (o scuotere il capo) o indicare qualcosa. Restano comunque in grado di svolgere una vasta gamma di compiti relativamente complessi.

Uno scheletro può combattere impugnando armi e indossando armature, caricare e fare fuoco con una catapulta o un trebucco, arrampicarsi su una scala da assedio, formare un muro di scudi o versare olio bollente. Deve però ricevere istruzioni precise su come svolgere questi compiti.

Sebbene abbiano perduto l'intelletto che possedevano in vita, gli scheletri non sono del tutto privi di cervello. Anziché spezzarsi le ossa nel tentativo di sfondare una porta di ferro, uno scheletro tenterà prima di aprirla usando la maniglia. E se questo non funziona, cercherà un altro modo per attraversare o aggirare l'ostacolo.

Comportamenti Abituali. Gli scheletri indipendenti, liberi dal controllo di un padrone in modo temporaneo o permanente, a volte imitano le azioni delle loro vite passate, emulando con i loro corpi ossuti le attività più ricorrenti che svolgevano in vita. Lo scheletro di un minatore potrebbe impugnare un piccone e iniziare ad abbattere un muro di pietra. Lo scheletro di una guardia potrebbe piazzarsi di sentinella accanto alla prima porta che capita. Lo scheletro di un drago potrebbe adagiarsi su un tesoro, mentre lo scheletro di un cavallo potrebbe tentare di brucare l'erba di un prato che non potrà mai mangiare. Se abbandonati a se stessi in una sala da ballo, gli scheletri di un gruppo di nobili potrebbero ripetere all'infinito la danza che non hanno mai terminato.

Quando gli scheletri incontrano le creature viventi, l'energia necromantica che li anima li spinge a uccidere i viventi, a meno che un ordine del padrone non vieti loro di farlo. Attaccano senza pietà e combattono fino alla distruzione, in quanto hanno una percezione molto limitata della loro identità e ancora più ridotta dell'autoconservazione.

Natura dei Non Morti. Uno scheletro non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Scheletro Minotauro

Non morto Grande, legale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilità ai Danni contundente
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce l'Abissale ma non può parlarlo
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se lo scheletro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti è spinto fino a 3 metri più lontano e buttato a terra prono.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Scheletro Cavallo da Guerra

Non morto Grande, legale malvagio

Classe Armatura 13 (frammenti di bardatura)
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilità ai Danni contundente
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Sciacallo Mannaro

Gli sciacalli mannari, semplici sciacalli contaminati dal potere di un demone, infestano le strade e i sentieri delle terre selvagge, tendendo imboscate per massacrare tutti coloro che incontrano.

Uno sciacallo mannaro si alterna tra tre forme fisiche. Nella sua forma naturale è indistinguibile da uno sciacallo normale. Può assumere forma umana, spesso con un aspetto smagrito e un atteggiamento disperato per muovere a pietà gli sconosciuti. Quando i viaggiatori accolgono uno sciacallo mannaro in mezzo a loro, il mostro li attacca assumendo la sua forma ibrida di taglia umana, ricoperta di pelo, dotata di una testa da sciacallo e in grado di camminare eretta su due zampe.

Ingannatori e Codardi. Fu il signore dei demoni Graz'zt a creare gli sciacalli mannari per porli al servizio dei suoi servitori preferiti, i lamia. Proiettando il suo potere fuori dall'Abisso, egli conferì ad alcuni sciacalli il dono della parola e la capacità di assumere forme umanoidi. Uno sciacallo mannaro è un mentitore nato e le creature più osservatrici potrebbero notare che è scosso da una fitta di dolore ogni volta che dice la verità.

Uno sciacallo mannaro preferisce combattere al fianco di sciacalli o altri suoi simili. Se guidati dagli sciacalli mannari, gli sciacalli si dimostrano compagni tenaci e fedeli.

Servitori Soprannaturali. Gli sciacalli mannari rapiscono gli umanoidi su ordine dei lamia a cui obbediscono, condannando le vittime a una vita di schiavitù o a una morte agonizzante. Lo sguardo magico di uno sciacallo mannaro può rendere privo di sensi un avversario per consentire al mostro di legarlo e portarlo via. Uno sciacallo mannaro potrebbe anche usare il suo sguardo per neutralizzare un nemico mortale quanto basta da consentirgli di dileguarsi.

Sciacallo Mannaro

Umanoide Medio (mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Inganno +4, Percezione +2
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Comune (non può parlare in forma di sciacallo)
Sfida 1/2 (100 PE)

Mutaforma. Lo sciacallo mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un umano Medio specifico o in un ibrido umanoide-sciacallo, o per tornare alla sua forma naturale, che è quella di uno sciacallo Piccolo. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, lo sciacallo mannaro torna alla sua forma naturale.

Olfatto e Udito Acuti. Lo sciacallo mannaro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Lo sciacallo mannaro dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dello sciacallo mannaro si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso (Solo Forma di Sciacallo o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Scimitarra (Solo Forma Umana o Ibrida). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Sguardo Soporifero. Lo sciacallo mannaro guarda una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10; se lo fallisce, si addormenta magicamente e cade privo di sensi per 10 minuti o finché qualcuno non usa un'azione per svegliarlo scuotendolo. Se una creatura supera il tiro salvezza, è immune allo sguardo di questo sciacallo mannaro per le 24 ore successive. I non morti e le creature immuni alla condizione di affascinato non sono influenzate.

Segugio Infernale

I segugi infernali, mostruosi immondi in forma di possenti mastini in grado di esalare fuoco, si aggirano per i campi di battaglia dell'Acheronte e su tutti i Piani Inferiori. Sul Piano Materiale, i segugi infernali sono comuni soprattutto al servizio di diavoli, giganti del fuoco e altre creature malvagie che li usano come animali da guardia e compagni.

Fame Bruciante. I segugi infernali vanno a caccia in branco, cibandosi di qualsiasi creatura che appaia loro commestibile. Evitano gli avversari potenzialmente pericolosi e preferiscono bersagliare le prede più deboli con i loro morsi feroci e il loro soffio di fuoco, dimostrando una determinazione spietata nell'inseguire la preda fino alla fine.

Quando un segugio infernale si nutre, la carne che consuma va ad alimentare le fiamme infernali che ardono dentro di lui. Quando il segugio muore, quelle fiamme consumano i resti della creatura in una ribollente nube di fumo e di braci ardenti, lasciando soltanto qualche ciuffo bruciato di pelo nero.

Malvagi fino al Midollo. I segugi infernali sono più intelligenti delle bestie comuni e la loro natura legale li rende adatti a obbedire agli ordini. Tuttavia, l'indole malvagia di un segugio infernale implica che questa creatura potrà essere addestrata soltanto a essere un assassino spietato. Se a un segugio infernale non è consentito di placare la sua fame malevola, presto abbandonerà il suo padrone o si rivolterà contro di lui.

Segugio Infernale

Immondo Medio, legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (7d8 + 14)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Abilità Percezione +5
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce l'Infernale ma non può parlarlo
Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il segugio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Il segugio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del segugio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5–6). Il segugio esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Sfinge

Una sfinge vigila sui segreti e sui tesori degli dèi custoditi in un luogo sacro. Esamina impassibile ogni nuovo gruppo che si presenta al suo cospetto, facendosi strada tra le ossa dei supplicanti e degli aspiranti cercatori che non sono riusciti a superare le sue prove e ora giacciono attorno alla sua tana. Una sfinge è dotata di grandi ali che solitamente tiene ripiegate lungo i fianchi, di un corpo leonino bruno e muscoloso e di zampe anteriori abbastanza possenti da fare a pezzi un umanoide.

Guardiani Divini. Le sfingi mettono alla prova il valore di coloro che vanno in cerca dei tesori degli dèi, che si tratti di segreti dimenticati, possenti incantesimi, artefatti o portali magici. Le creature che scelgono di affrontare la prova di una sfinge sono obbligate a mettere in gioco la loro vita e soltanto chi si dimostrerà degno ne uscirà vivo. Tutti gli altri saranno distrutti dalla sfinge.

Alcune sfingi fungono da somme sacerdotesse per le divinità che le hanno create, ma molte sono semplicemente degli spiriti incarnati, condotti nel reame dei mortali da fervide preghiere o da interventi diretti. Una sfinge vigila costantemente, senza stancarsi mai, e non ha bisogno di dormire o mangiare. È raro che interagisca con altre sue simili, non avendo una vita al di fuori della sua missione sacra.

Prove Magiche. I segreti e i tesori sorvegliati da una sfinge restano sotto la protezione degli dèi, quindi quando una creatura fallisce la prova di una sfinge, la via che porta all'oggetto o alla conoscenza desiderata svanisce. Anche se una sfinge viene attaccata e sconfitta, il supplicante non riuscirà in alcun modo a ottenere il segreto che cercava... e si sarà inimicato il dio che aveva posto quella sfinge a guardia del segreto.

Le divinità più benevole a volte concedono alla sfinge il potere di allontanare semplicemente i supplicanti che falliscono le loro prove, trasportandoli altrove e facendo in modo che non possano mai più incontrare la sfinge. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, coloro che falliscono la prova di una sfinge vanno incontro a una macabra morte sotto i suoi artigli.

Esseri Extraplanari. I mortali solitamente incontrano le sfingi all'interno di antiche tombe o complessi di rovine, ma alcune sfingi sono anche in grado di accedere ai reami extraplanari. Una conversazione con una sfinge che inizia tra le mura diroccate di un'antica sala potrebbe trasferirsi improvvisamente in un luogo alieno come una scacchiera di dimensioni umane o in cima a una minacciosa scogliera da scalare durante una furiosa tempesta. A volte una sfinge deve essere evocata da uno spazio extradimensionale di questo tipo e i supplicanti che la cercano devono trovare il modo di richiamarla alla sua tana deserta. Soltanto coloro che la sfinge reputa degni potranno accedere al suo reame.

Sfingi Decadute. Forse a seguito del logorio dei secoli che passano, del rimpianto per gli innocenti massacrati o dell'ambizione a essere venerate come divinità dai supplicanti che tentano di ottenere conoscenze, alcune sfingi si svincolano dal loro mandato divino. Tuttavia, anche se una sfinge muta allineamento e fedeltà in questo modo, non lascia mai il luogo che sorveglia e non rivela mai i suoi segreti ad alcuna creatura che non ritenga meritevole.

È tonda eppure piatta come il mare
Dei Signori Lupini funge da altare
Perla nel mare, gemma sul nero firmamento
Immutabile, eppure in perenne mutamento.
—Enigma della ginosfinge della
Montagna della Piuma Bianca

Androsfinge

Un'androsfinge ha la testa di un maschio umanoide e il corpo di un leone. Sfoggia un carattere scorbutico e amareggiato e spesso inizia le conversazioni con qualche insulto o osservazione negativa. Dietro la sua facciata scontrosa, tuttavia, un'androsfinge nasconde un cuore nobile. Non ha alcuna intenzione di mentire o di ingannare, ma non cede alcuna informazione facilmente, misurando ogni parola allo scopo di proteggere i suoi segreti.

Un'androsfinge mette alla prova il coraggio e il valore dei supplicanti non solo costringendoli a completare un'impresa, ma anche con il suo temibile ruggito, che echeggia per chilometri e chilometri e può terrorizzare e assordare le creature vicine. Coloro che superano le sue prove potrebbero essere ricompensati con un *banchetto degli eroi*.

Ginosfinge

Una ginosfinge ha la testa di una femmina umanoide. Molte sfoggiano il portamento regale di una regina del mondo dei mortali, mentre altre sono caratterizzate da lineamenti leonini più selvaggi. Gli occhi di una ginosfinge vedono oltre lo spazio e il tempo presente e penetrano i veli dell'invisibilità e della magia. I supplicanti che scrutano a fondo in quegli occhi potrebbero essere trasferiti magicamente altrove e finire esiliati su un remoto piano dove li attende una difficile prova.

Le ginosfingi sono veri e propri ricettacoli di conoscenze e di sapere. Pongono rompicapi ed enigmi per mettere alla prova l'ingegno dei supplicanti che si presentano ad apprendere i loro segreti e a volte sono disposte a contrattare con quei supplicanti per ottenere un tesoro o un servizio di qualche tipo.

La Tana di una Sfinge

Una sfinge presiede un antico tempio, sepolcro o cripta che contiene segreti divini e tesori oltre la portata dei comuni mortali.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, la sfinge perde), la sfinge può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare di nuovo un effetto finché non completa un riposo breve o lungo:

- Il flusso del tempo viene alterato in modo da costringere ogni creatura nella tana a ripetere il tiro per l'iniziativa. La sfinge può scegliere di non ripeterlo.
- Gli effetti del tempo sono alterati in modo da obbligare ogni creatura nella tana a superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti diventerà 1d20 anni più giovane o più vecchia (a scelta della sfinge), ma mai più giovane di 1 anno di età. Un incantesimo *ristorare superiore* può riportare l'età di una creatura alla normalità.
- Il flusso del tempo nella tana viene alterato in modo che tutto ciò che si trova al suo interno si sposta di 10 anni nel passato o nel futuro (a scelta della sfinge). Soltanto la sfinge è immediatamente consapevole dell'alterazione temporale. Un incantesimo *desiderio* può riportare l'incantatore e un massimo di altre sette creature da lui designate al tempo normale.
- La sfinge sposta se stessa e un massimo di altre sette creature situate all'interno della tana e che essa sia in grado di vedere su un altro piano di esistenza. Una volta al di fuori della tana, la sfinge non può usare azioni di tana, ma può tornare nella tana come azione bonus nel suo turno, portando fino a sette creature con sé.

Androsfinge

Mostruosità Grande, legale neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 199 (19d10 + 95)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +11, Int +9, Sag +10
Abilità Arcano +9, Percezione +10, Religione +15
Immunità ai Danni psichico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato
Sensi Percezione passiva 20, vista pura 36 m
Linguaggi Comune, Sfinge
Sfida 17 (18.000 PE)

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto che tenti di percepire le emozioni o leggere i pensieri, nonché a qualsiasi incantesimo di divinazione a cui rifiuti di sottoporsi. Le prove di Saggezza (Intuizione) effettuate per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge subiscono svantaggio.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della sfinge sono magici.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 12° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Non necessita di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi. Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, salvare i morenti, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, individuazione del bene e del male, individuazione del magico*
2° livello (3 slot): *ristorare inferiore, zona di verità*
3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi*
4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*
5° livello (2 slot): *colpo infuocato, ristorare superiore*
6° livello (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Multiattacco. La sfinge effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d10 + 6) danni taglienti.

Ruggito (3/Giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni volta che ruggisce prima di completare un riposo lungo, il ruggito è più forte e l'effetto è diverso, come descritto di seguito. Ogni creatura entro 150 metri dalla sfinge e in grado di udire il ruggito deve effettuare un tiro salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 è spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 è assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se una creatura lo fallisce, subisce 44 (8d10) danni da tuono e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non cade a terra prona.

Azioni Leggendarie

La sfinge può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco con Artiglio. La sfinge effettua un attacco con artiglio.
Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, in uno spazio libero situato entro 36 metri da lei e che essa sia in grado di vedere.
Lanciare un Incantesimo (Costs 3 Actions). La sfinge lancia un incantesimo dalla sua lista degli incantesimi preparati, usando uno slot incantesimo come di consueto.

Ginosfinge

Mostruosità Grande, legale neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Abilità Arcano +12, Percezione +8, Religione +8, Storia +12
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni psichico
Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato
Sensi Percezione passiva 18, vista pura 36 m
Linguaggi Comune, Sfinge
Sfida 11 (7.200 PE)

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto che tenti di percepire le emozioni o leggere i pensieri, nonché a qualsiasi incantesimo di divinazione a cui rifiuti di sottoporsi. Le prove di Saggezza (Intuizione) effettuate per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge subiscono svantaggio.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della sfinge sono magici.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 9° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Non necessita di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi. Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, illusione minore, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *identificare, individuazione del magico, scudo*
2° livello (3 slot): *oscurità, localizza oggetto, suggestione*
3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi, rimuovi maledizione*
4° livello (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*
5° livello (1 slot): *conoscenza delle leggende*

Azioni

Multiattacco. La sfinge effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Azioni Leggendarie

La sfinge può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco con Artiglio. La sfinge effettua un attacco con artiglio.
Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, in uno spazio libero situato entro 36 metri da lei e che essa sia in grado di vedere.
Lanciare un Incantesimo (Costs 3 Actions). La sfinge lancia un incantesimo dalla sua lista degli incantesimi preparati, usando uno slot incantesimo come di consueto.

Slaad

Nel Caos Mutevole del Limbo, frammenti di prati e foreste, castelli in rovina e isole remote fluttuano in un tumulto di fuoco, acqua, terra e vento. Gli abitanti più famosi di questo piano inospitale sono le creature simili a rospi chiamate slaadi. Gli slaadi sono esseri indisciplinati che rifiutano qualsiasi gerarchia formale: gli slaad più deboli obbediscono a quelli più forti soltanto sotto la minaccia di annientamento.

La Pietra di Procreazione. Molto tempo fa, Primus, signore supremo dei modron, creò una gigantesca pietra sfaccettata in cui infuse il potere della legge. Poi la scagliò nel Limbo e la lasciò fluttuare in quel piano, convinto che la pietra avrebbe riportato l'ordine nel caos di quel piano e arrestato la diffusione del caos sugli altri piani. Man mano che il potere della pietra cresceva, le creature dalla mente ordinata come i modron e i githzerai riuscirono a creare degli insediamenti nel Limbo. La creazione di Primus, tuttavia, ebbe un effetto collaterale imprevisto: l'energia caotica assorbita dalla pietra generò gli orrori che divennero in seguito noti come gli slaadi. I sapienti chiamarono la gigantesca pietra di Primus la Pietra di Procreazione proprio per questo motivo.

Gli slaadi spazzarono via ogni insediamento dei modron nel Limbo, dal primo all'ultimo. In quanto creature di caos allo stato supremo, gli slaadi disprezzano i modron e li attaccano a vista. Nonostante questo, Primus difende la sua creazione e non percepisce gli slaadi come una minaccia, oppure sceglie di ignorarli.

Nascita e Trasformazione. Gli slaadi seguono un orrendo ciclo di riproduzione. Si riproducono inoculando le loro uova nei corpi degli umanoidi o contaminando quegli umanoidi con una malattia mutagena chiamata virus del caos. Ogni slaad di colore diverso si riproduce o si trasforma in modo diverso: gli slaadi rossi generano gli slaadi blu e verdi, mentre quelli blu generano gli slaadi rossi e verdi. Ogni slaad verde si sottopone a un ciclo di trasformazione che dura tutta la vita fino a diventare un potente slaad grigio o slaad della morte. Lo slaad mantiene sempre i suoi ricordi, da una trasformazione all'altra.

Mutaforma. Alcuni slaadi possono trasformarsi nelle creature umanoidi da cui furono generati in origine. Questi slaadi fanno ritorno al Piano Materiale per seminare discordia sfruttando le loro fattezze di un tempo.

Slaad Rosso

Quando uno slaad rosso colpisce con un artiglio una creatura umanoide, può inoculare in quella creatura un uovo da una ghiandola situata proprio sotto gli artigli. L'uovo si fa strada all'interno del corpo ospite ed entra in gestazione, generando col tempo uno slaad girino. Questo girino divora poi il corpo ospite dall'interno fino a uscirne, si ciba dei suoi resti e poi va in cerca di altra carne fresca per sfamarsi. Il girino si trasforma in uno slaad blu pienamente sviluppato (o in uno slaad verde se il corpo ospite era in grado di lanciare incantesimi di 3° livello o superiore) nel giro di 2d12 ore.

Slaad Blu

Gli uncini ossei che spuntano dal dorso delle mani di uno slaad blu trasmettono una terribile malattia mutagena agli umanoidi che ne vengono feriti. Questa infezione, chiamata virus del caos, trasforma la vittima in uno slaad rosso completamente sviluppato (o in uno slaad verde se il corpo ospite era un incantatore in grado di lanciare incantesimi di 3° livello o superiore).

Slaad Verde

Gli slaadi verdi sono creature sorprendentemente intelligenti e dotate della capacità innata di lanciare incantesimi. Uno slaad verde può cambiare forma per apparire umanoide. Se è nato da un corpo ospite umanoide, lo slaad solitamente adotta la forma del corpo ospite.

In un momento imprevedibile della sua esistenza, uno slaad verde scopre il modo di trasformarsi istantaneamente, magicamente e permanentemente in uno slaad grigio, ma la scoperta di questa conoscenza può arrivare dopo anni o addirittura dopo decenni.

Slaad Grigio

Al di fuori del Limbo, gli slaadi grigi fungono da estensioni viventi della volontà dei loro padroni, gli slaadi della morte. Quando uno slaad grigio si reca sul Piano Materiale per compiere una missione funesta, spesso assume forma umanoide. Uno slaad grigio impara a padroneggiare l'uso di uno spadone e a infondere in quell'arma la sua magia innata.

Se uno slaad grigio divora nella sua interezza il cadavere di uno slaad della morte, si trasforma all'istante in uno slaad della morte.

Slaad della Morte

Gli slaadi della morte sono pervasi dal potere del Piano dell'Energia Negativa, sono l'esemplificazione del caos corrotto dal male e provano un piacere sadico nell'infliggere dolore al prossimo. Propagano la loro razza assumendo a viva forza il controllo di intere torme di slaadi rossi e blu e invadendo gli altri piani. Gli umanoidi che sopravvivono all'incursione diventano incubatori di altri slaadi.

Variante: Gemme del Controllo degli Slaadi

Quando uno slaad emerge dalla Pietra di Procreazione, la pietra impianta magicamente un frammento di se stessa nel cervello dello slaad. Questo frammento assume la forma di una gemma magica grande circa quanto il pugno di un bambino umano. La gemma ha lo stesso colore dello slaad. Un'altra creatura può usare la magia per chiamare a sé la gemma di uno slaad e usarla per soggiogare la creatura. Lo slaad deve obbedire a chiunque sia in possesso della sua gemma. Se la gemma di uno slaad viene distrutta, lo slaad non può più essere controllato in questo modo.

Uno slaad originato in modo diverso dalla Pietra di Procreazione non ha alcuna gemma nel cervello, ma ne riceve una non appena entra in contatto con la Pietra di Procreazione. Gli slaad del Limbo sono attratti dalla Pietra di Procreazione, quindi molti finiscono per avere comunque una gemma. Uno slaad con una gemma del controllo nel cervello possiede il tratto aggiuntivo seguente.

Gemma del Controllo. Il cervello di uno slaad contiene una gemma magica del controllo. Lo slaad deve obbedire a chiunque possieda quella gemma ed è immune alla condizione di affascinato finché è controllato in questo modo.

È possibile acquisire la gemma usando certi incantesimi. Se lo slaad fallisce il suo tiro salvezza contro *imprigionare*, l'incantesimo può trasferire la gemma nel palmo aperto dell'incantatore, anziché imprigionare lo slaad. Un incantesimo *desiderio* lanciato in presenza dello slaad può essere formulato in modo da fornire la gemma.

Un incantesimo *ristorare superiore* lanciato sullo slaad distrugge la gemma senza danneggiare lo slaad.

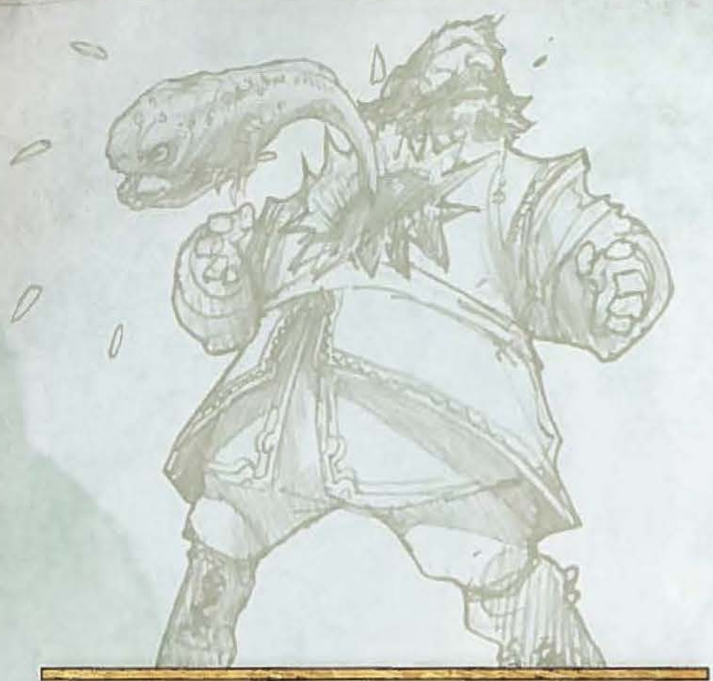
Un personaggio competente in Saggezza (Medicina) può rimuovere la gemma da uno slaad incapacitato. Ogni tentativo richiede 1 minuto di lavoro ininterrotto e una prova di Saggezza Medicina con CD 20 effettuata con successo. Ogni tentativo fallito infligge 22 (4d10) danni psichici allo slaad.

Slaad Rosso

Slaad Blu

Slaad Verde

Slaad Grigio



Slaad Rosso

Aberrazione Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	6 (–2)	7 (–2)

Abilità Percezione +1
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Slaad, telepatia 18 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Rigenerazione. Lo slaad recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. Lo slaad effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è infettato da una malattia: un minuscolo uovo di slaad.

Un umanoide può incubare soltanto un uovo di slaad alla volta. Nell'arco di tre mesi l'uovo si sposta all'interno della cassa toracica, entra in gestazione e dà origine a un girino di slaad. Nelle 24 ore che precedono la nascita, il corpo ospite inizia a sentirsi male, subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza e la sua velocità è dimezzata. Alla nascita, il girino si fa strada rosicchiando gli organi vitali ed esce dal petto dell'ospite in 1 round: una procedura che uccide l'ospite.

Se la malattia viene curata prima che il girino emerga, l'embrione di slaad viene disintegrato.

Slaad Girino

Aberrazione Minuscola, caotico neutrale

Classe Armatura 12
Punti Ferita 10 (4d4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	5 (–3)	3 (–4)

Abilità Furtività +4
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 7, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce lo Slaad ma non può parlarlo
Sfida 1/8 (25 PE)

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Slaad Blu

Aberrazione Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	7 (–2)	9 (–1)

Abilità Percezione +1
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Slaad, telepatia 18 m
Sfida 7 (2.900 PE)

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Rigenerazione. Lo slaad recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. Lo slaad effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è infettato da una malattia chiamata virus del caos. Finché è infettato, il bersaglio non può recuperare punti ferita e il suo massimo dei punti ferita si riduce di 10 (3d6) ogni 24 ore. Se la malattia riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio si trasforma istantaneamente in uno slaad rosso o, se ha la capacità di lanciare incantesimi di 3° livello o superiore, in uno slaad verde. Soltanto un incantesimo *desiderio* può invertire la trasformazione.

Nel cervello di uno slaad è nascosta una gemma magica. Se ne entri in possesso, sarai in grado di comandare lo slaad.

Slaad Verde

Aberrazione Grande (mutaforma), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (−1)	12 (+1)

Abilità Arcano +3, Percezione +2
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Slaad, telepatia 18 m
Sfida 8 (3.900 PE)

Mutaforma. Lo slaad può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio, o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, lo slaad torna alla sua forma naturale.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello slaad è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Lo slaad può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *individuazione dei pensieri*, *individuazione del magico*, *mano magica*
2/giorno ciascuno: *invisibilità* (solo se stesso), *paura*
1/giorno: *palla di fuoco*

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Rigenerazione. Lo slaad recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. Lo slaad effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o il bastone. In alternativa, usa Scagliare Fiamma due volte.

Morso (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Artiglio (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

Bastone. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Scagliare Fiamma. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da fuoco. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Slaad Grigio

Aberrazione Media (mutaforma), caotico neutrale

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (17d8 + 51)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)

Abilità Arcano +5, Percezione +6
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Slaad, telepatia 18 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Mutaforma. Lo slaad può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio, o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, lo slaad torna alla sua forma naturale.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello slaad è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). Lo slaad può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *immagine maggiore*, *individuazione dei pensieri*, *individuazione del magico*, *invisibilità* (solo se stesso), *mano magica*
2/giorno ciascuno: *linguaggi*, *palla di fuoco*, *paura*, *volare*
1/giorno: *spostamento planare* (solo se stesso)

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dello slaad sono magici.

Rigenerazione. Lo slaad recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. Lo slaad effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o lo spadone.

Morso (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Artigli (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Slaad della Morte

Aberrazione Media (mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 170 (20d8 + 80)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Abilità Arcano +6, Percezione +8
Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 18 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Slaad, telepatia 18 m
Sfida 10 (5.900 PE)

Mutaforma. Lo slaad può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio, o per tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, lo slaad torna alla sua forma naturale.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello slaad è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Lo slaad può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *immagine maggiore, individuazione dei pensieri, individuazione del magico, invisibilità* (solo se stesso), *mano magica*
2/giorno ciascuno: *linguaggi, palla di fuoco, paura, volare*
1/giorno ciascuno: *nube mortale, spostamento planare*

Resistenza alla Magia. Lo slaad dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dello slaad sono magici.

Rigenerazione. Lo slaad recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Multiattacco. Lo slaad effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o lo spadone.

Morso (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8 + 5) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici.

Artigli (Solo Forma di Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Spaventapasseri

Al momento del raccolto, quando la morte torna a visitare il mondo del crepuscolo e i fiori estivi chinano le loro teste appassite, gli inquietanti spaventapasseri vegliano silenziosamente sui campi deserti. Con pazienza immortale, queste stoiche sentinelle montano la guardia nonostante il vento, la pioggia e le inondazioni, vincolate al volere del loro padrone e impazienti di terrorizzare le prede con i loro volti di tela grezza e di dilaniare le vittime con i loro artigli affilati.

Costrutti Animati dagli Spiriti. Uno spaventapasseri è animato dallo spirito vincolato di una creatura malvagia uccisa, che gli conferisce un obiettivo e un certo grado di mobilità. È la sua presenza soprannaturale riemersa dall'oltretomba a consentire a uno spaventapasseri di incutere paura in coloro su cui posa lo sguardo. Le megere e le streghe spesso vincolano a uno spaventapasseri lo spirito di un demone, ma qualsiasi spirito malvagio può servire a questo scopo. Anche se alcuni aspetti della personalità dello spirito possono riaffiorare, esso non ha alcun ricordo della sua vita come creatura e la sua volontà si concentra soltanto su come servire il suo creatore. Se il creatore muore, lo spirito che anima uno spaventapasseri continua a seguire gli ultimi comandi del creatore, va in cerca di vendetta per la morte di quest'ultimo o si autodistrugge.

Natura dei Costrutti. Uno spaventapasseri non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Spaventapasseri

Costrutto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Vulnerabilità ai Danni fuoco
Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, privo di sensi, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 1 (200 PE)

Falso Aspetto. Finché lo spaventapasseri rimane immobile, non è distinguibile da un normale spaventapasseri inanimato.

Azioni

Multiattacco. Lo spaventapasseri effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è spaventato fino alla fine del turno successivo dello spaventapasseri.

Sguardo Terrificante. Lo spaventapasseri bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di vedere lo spaventapasseri, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è magicamente spaventato fino alla fine del turno successivo dello spaventapasseri. Il bersaglio spaventato è paralizzato.

Spettro

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 0 m, volare 15 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1 (200 PE)

Movimento Incorporeo. Lo spettro può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, lo spettro subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchio di Vita. *Attacco con Incantesimo in Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (3d6) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché la creatura non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Spettro

Uno spettro è lo spirito collerico e scatenato di un umanoide a cui è stato impedito di raggiungere l'aldilà. Gli spettri non ricordano più chi o cosa erano in vita, ma sono condannati a vagare per il mondo in eterno. Alcuni vengono creati quando la magia nera o il tocco di un wraith strappa un'anima da un corpo vivente.

Oltre la Redenzione. Quando un fantasma porta a termine le questioni che aveva lasciato in sospeso, finalmente conosce il riposo. Per uno spettro, tuttavia, non esiste alcun riposo o redenzione. Uno spettro è condannato a restare sul Piano Materiale finché la distruzione della sua anima non lo consegnerà all'oblio. Fino ad allora, uno spettro conduce un'esistenza solitaria nei luoghi più dimenticati, secolo dopo secolo, dimenticato dal resto del mondo.

Odio Eterno. Ogni creatura vivente ricorda allo spettro che la vita ormai è oltre la sua portata. Alla semplice vista di un essere vivente, uno spettro è sopraffatto da un dolore e da una collera che riuscirà a placare soltanto distruggendo quella vita. Uno spettro uccide rapidamente e senza pietà, in quanto privare gli altri della vita è l'unica cosa che gli fornisce un barlume di soddisfazione. Tuttavia, per quante vite possa sopprimere, uno spettro finisce sempre per soccombere all'odio e al dolore.

Abitanti dell'Oscurità. La luce del sole rappresenta una fonte di vita che nessuno spettro può sperare di estinguere ed è quindi una fonte di dolore per queste creature. Quando cala la notte, gli spettri escono dai luoghi del loro riposto eterno e vanno in cerca di creature viventi da uccidere, ben sapendo che poche armi possono fare loro del male. Alle prime luci dell'alba si ritirano nell'oscurità e restano nascosti in attesa della notte successiva.

Natura dei Non Morti. Uno spettro non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Variante: Poltergeist

Un poltergeist è un tipo diverso di spettro: lo spirito invisibile e confuso di un individuo che non ricorda come o perché è morto. Un poltergeist sfoga la sua collera attraverso il potere della sua psiche infranta, facendo volare in aria le creature e gli oggetti intorno a sé.

Un poltergeist ha un grado di sfida pari a 2 (450 PE) e ottiene il tratto aggiuntivo seguente:

Invisibilità. Il poltergeist è invisibile.

Il poltergeist possiede le opzioni di azione seguenti al posto del Risucchio di Vita dello spettro:

Schianto Violento. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 10 (3d6) danni da forza.

Spinta Telecinetica. Il poltergeist bersaglia una creatura o un oggetto incustodito situato entro 9 metri da lui. La creatura deve essere di taglia Media o inferiore per essere influenzata da questa magia; l'oggetto non deve pesare più di 75 chilogrammi.

Se il bersaglio è una creatura, il poltergeist effettua una prova di Carisma contrapposta alla prova di Forza del bersaglio. Se il poltergeist vince la contesa, scaglia il bersaglio di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione (anche verso l'alto). Se il bersaglio entra poi in contatto con una superficie rigida o un oggetto pesante, subisce 1d6 danni per ogni 3 metri di cui si è mosso.

Se il bersaglio è un oggetto che non è indossato o trasportato, il poltergeist lo scaglia di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione. Il poltergeist può usare l'oggetto come arma a distanza, attaccando una creatura lungo la traiettoria dell'oggetto (+4 al tiro per colpire) e infliggendo 5 (2d4) danni contundenti se colpisce.

Spiritello

Gli spiritelli, minuscole creature dotate di ali da libellula, fluttuano in volo nei boschi più nascosti e nelle radure più ombrose. Nonostante la loro natura fatata, gli spiritelli sembrano privi di calore e di compassione. Sono guerrieri aggressivi e tenaci, pronti a ricorrere a estremi rimedi pur di tenere gli stranieri lontani dalle loro dimore. Gli intrusi che si avvicinano troppo vengono giudicati in base alla loro natura morale e poi fatti addormentare o spaventati e messi in fuga.

Protettori della Foresta. Gli spiritelli costruiscono piccoli villaggi tra i rami degli alberi o dei treant loro amici, nelle radure verdeggianti ravvivate da muschio, fiori selvatici e funghi. Desiderano che la natura prosperi allo stato selvaggio e non consentono a nessun intruso di violare i loro territori. Quando avvistano uno straniero indesiderato, lo conducono su una falsa pista facendo rumore tra le foglie o spezzando rametti. Se una creatura è tanto stolta da insistere a inoltrarsi nel territorio di uno spiritello, sarà colpita da una raffica di frecce avvelenate che la faranno cadere addormentata. Mentre la creatura è immersa nel sonno, gli spiritelli si dileguano poi indisturbati, ritirandosi in un'area ancora più remota della foresta.

Veggenti del Cuore. Gli spiritelli possono percepire se una creatura è buona o malvagia ascoltando e percependo il battito del suo cuore. Valutando le azioni passate di una creatura, uno spiritello può capire se il suo cuore batte rapidamente, animato dall'amore, se è appesantito dal dolore o oscurato dall'odio o dall'avidità. Il potere di percezione del cuore di uno spiritello mostra sempre la verità, perché il cuore non può mentire.

Mescitori di Veleni. Quando si trovano al sicuro nei loro domini boschivi, gli spiritelli creano tossine, unguenti, antidoti e veleni, incluso il veleno soporifero con cui rivestono le loro frecce. Si avventurano fino ai boschi più remoti per raccogliere fiori, muschi e funghi rari, a volte spingendosi anche in territori pericolosi a tale scopo. Nei casi più disperati, possono perfino arrivare a rubare gli ingredienti di cui hanno bisogno dal giardino di una megera.

Creature di Buon Cuore. Gli spiritelli sanno giudicare saggiamente il cuore delle altre creature, si schierano dalla parte di quelle buone e si oppongono alla volontà dei folletti malvagi, tentando a ogni occasione di sventare i piani di malvagi signori fatati. Se incontrano degli avventurieri in missione per liberare la foresta da un folletto malvagio o dalla minaccia di un gruppo di goblinoidi, offrono volentieri il loro aiuto e forse giungeranno in loro soccorso quando gli avventurieri meno se lo aspettano.

A differenza dei pixie, è raro che gli spiritelli si abbandonino a divertimenti e sollazzi frivoli. Sono guerrieri, protettori e giudici coscienziosi e tenaci, spesso considerati cupi e seriosi dagli altri folletti a causa della loro natura severa. Tuttavia, quei folletti che rispettano i territori degli spiritelli trovano in loro dei validi alleati quando le cose si mettono male.

"C'era un minuscolo villaggio tra i rami di quell'albero, lo giuro. Ma un istante dopo, ero steso a terra con la faccia in mezzo al fango. Avevo la testa piena di stelle luccicanti, e quando mi sono rialzato in piedi e ho dato un'occhiata in giro, sia l'albero che il piccolo villaggio erano spariti."

—Racconto di un mezzorco ranger

Spiritello

Folletto Minuscolo, neutrale buono

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +8, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 12/48 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Se il risultato del tiro salvezza è pari o inferiore a 5, il bersaglio avvelenato cade privo di sensi per la stessa durata, finché non subisce danni o finché un'altra creatura non usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo.

Vista del Cuore. Lo spiritello tocca una creatura e apprende magicamente lo stato emotivo attuale della creatura. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza su Carisma con CD 10, lo spiritello apprende anche l'allineamento della creatura. I celestiali, gli immondi e i non morti falliscono automaticamente il tiro salvezza.

Invisibilità. Lo spiritello diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che lo spiritello indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Succube/Incubo

Le succubi e gli incubi sono immondi lascivi dalle ali scure che infestano tutti i Piani Inferiori al servizio di diavoli, demoni, megere notturne, rakshasa e yugoloth. Asmodeus, il sovrano dei Nove Inferi, usa questi immondi per indurre i mortali in tentazione e spingerli a compiere atti malvagi. Il signore dei demoni Graz'zt tiene presso di sé molti succubi e incubi come consiglieri e consorti.

Sebbene le leggende ne parlino separatamente, qualsiasi succube può diventare un incubo e viceversa, anche se molti di loro manifestano una preferenza per l'una o l'altra forma. Ciononostante è molto raro che i mortali vedano una succube o un incubo nella sua vera forma, siccome questi immondi in genere intraprendono la loro corruzione in modo velato e insidioso.

Splendidi Corruttori. Una succube o un incubo si manifesta la prima volta in forma eterea, attraversando le pareti come un fantasma per insinuarsi accanto al letto di un mortale e sussurrargli piaceri proibiti di ogni genere. Le vittime vengono tentate nel sonno a cedere ai loro desideri più oscuri, a violare ogni tabù e ad appagare i loro appetiti proibiti. Man mano che l'immondo evoca immagini lascive nei sogni della vittima, quest'ultima diventa sempre più vulnerabile alle tentazioni nella vita di tutti i giorni.

Prima o poi l'immondo entra nel reame dei mortali assumendo una forma tentatrice per influenzare direttamente le azioni di una creatura. Apparendo con le fattezze di un umanoide che in precedenza era comparso soltanto nei sogni della vittima, la succube o l'incubo seduce la vittima o stringe amicizia con lei, assecondando ogni suo desiderio affinché compia atti malvagi di sua spontanea volontà.

Un mortale non consegna la sua anima all'immondo attraverso una cessione o un contratto formale. La sua anima diventa di proprietà dell'immondo semplicemente quando è stata corrotta fino in fondo (stando ad alcuni, quando la vittima ha commesso i tre tradimenti di pensiero, parola e azione). Più virtuosa è la preda dell'immondo, più la procedura di corruzione sarà lunga e più la sua caduta sarà gratificante. Quando una vittima è stata corrotta con successo, la succube o l'incubo la uccide e la sua anima corrotta precipita sui Piani Inferiori.

La succube o l'incubo fa ricorso alla magia per affascinare una vittima soltanto quando è necessario e solitamente come forma di autodifesa. Una creatura affascinata non è responsabile delle sue azioni, quindi costringerla a comportarsi contro la sua volontà non aiuta l'immondo a raggiungere la meta finale dell'anima della vittima.

Bacio Mortale. Il bacio di una succube o di un incubo è un eco del vuoto di quell'immondo e della sua bramosia di colmare quel vuoto con un'anima corrotta. Nemmeno il destinatario del bacio dell'immondo trae alcuna soddisfazione dal bacio; anzi, sperimenta soltanto il dolore e la profonda sensazione di vuoto che l'immondo gli trasmette. Spesso il bacio può essere considerato un vero e proprio attacco, solitamente sferrato come colpo d'addio prima che l'immondo si dia alla fuga.

Progenie Immonda. Le succubi e gli incubi possono riprodursi tra loro per generare altri loro simili. Più raramente, una succube o un incubo si riproducono con un umanoide. Da questa unione sacrilega nasce un cambion, che diventa inevitabilmente maligno quanto il suo genitore immondo.

Succube/Incubo

Immondo Medio (mutaforma), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Abilità Furtività +7, Inganno +9, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Legame Telepatico. L'immondo ignora la restrizione di gittata della sua telepatia quando comunica con una creatura da lui affascinata. Non è nemmeno necessario che i due si trovino sullo stesso piano di esistenza.

Mutaforma. L'immondo può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide Piccolo o Medio oppure per tornare alla sua forma naturale. Senza ali, l'immondo perde la sua velocità di volare. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia e della velocità, restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, l'immondo torna alla sua forma naturale.

Azioni

Artiglio (Solo Forma di Immondo). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Fascino. Un umanoide situato entro 9 metri dall'immondo e che quest'ultimo sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è magicamente affascinato per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi verbali o telepatici dell'immondo. Se il bersaglio subisce danni o riceve un comando suicida, può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune al Fascino di questo immondo per le 24 ore successive.

L'immondo può affascinare un solo bersaglio alla volta. Se ne affascina un altro, l'effetto sul bersaglio precedente termina.

Bacio Prosciugante. L'immondo bacia una creatura da lui affascinata o una creatura consenziente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 contro questa magia; se lo fallisce, subisce 32 (5d10 + 5) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione dura finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

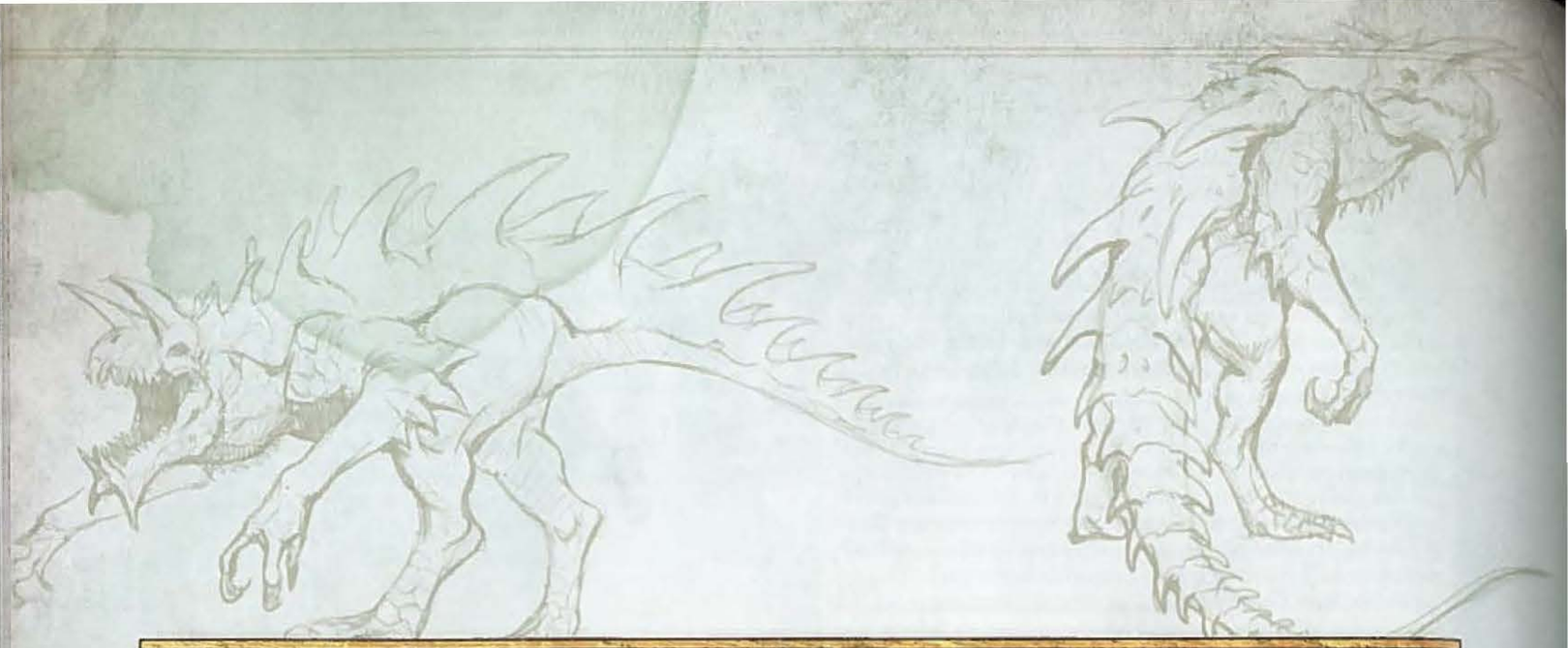
Forma Eterea. L'immondo entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale o viceversa.

Tarrasque

Il leggendario tarrasque è forse il mostro più temuto su tutto il Piano Materiale. È credenza comune che esista soltanto una di queste creature, anche se nessuno può prevedere dove e quando essa colpirà.

Il tarrasque, un bipede ricoperto di scaglie, è alto quindici metri, lungo più di venti metri e pesa centinaia di tonnellate. Si muove come un rapace, chinandosi in avanti e sfruttando la coda sferzante per tenersi in equilibrio. Le fauci cavernose sono abbastanza grandi da inghiottire tutte le creature ad eccezione di quelle più grosse e la sua fame è talmente forte da spingerlo a divorare le popolazioni di intere città.

Distruzione Leggendaria. Il potenziale distruttivo del tarrasque è talmente vasto che alcune culture includono il mostro nelle loro dottrine religiose, incorporando le sue sporadiche comparse nelle storie che parlano di giudizio divino e collera divina. Le leggende parlano di come il tarrasque resti assopito nella sua tana segreta sottoterra, immerso in un letargo che può durare decenni o perfino secoli. Quando si risveglia in risposta a qualche imperscrutabile richiamo cosmico, emerge dalle profondità e annienta tutto ciò che trova sul suo cammino.



Tarrasque

Mostruosità Mastodontica (titano), senza allineamento

Classe Armatura 25 (armatura naturale)
Punti Ferita 676 (33d20 + 330)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (–4)	11 (+0)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +9, Car +9
Immunità ai Danni fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 36 m
Linguaggi —
Sfida 30 (155.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il tarrasque fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Il tarrasque dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Carapace Riflettente. Ogni volta che il tarrasque è bersagliato da un incantesimo *dardo incantato*, un incantesimo che ha una linea come area di effetto o un incantesimo che richiede un tiro per colpire a distanza, si tira un d6. Con un risultato da 1 a 5, il tarrasque non ne è influenzato. Con un risultato di 6, il tarrasque non ne è influenzato e l'effetto viene riflesso contro l'incantatore come se avesse origine dal tarrasque, usando l'incantatore come bersaglio.

Mostro da Assedio. Il tarrasque infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Azioni

Multiattacco. Il tarrasque può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua cinque attacchi: uno con il morso, due con gli artigli, uno con le corna e uno con la coda. Può usare Inghiottire invece del morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 36 (4d12 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 20 per sfuggire). Finché il tarrasque afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il tarrasque non può mordere un altro bersaglio.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d8 + 10) danni taglienti.

Corna. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 32 (4d10 + 10) danni perforanti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +19 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (4d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti cade a terra prono.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del tarrasque situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del tarrasque deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il tarrasque si trova entro linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del tarrasque per le 24 ore successive.

Inghiottire. Il tarrasque effettua un attacco con il morso contro una creatura di taglia Grande o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce i danni del morso, è inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del tarrasque e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del tarrasque.

Se il tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, il tarrasque deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal tarrasque. Se il tarrasque muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta dal mostro e può sfuggire usando 9 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Azioni Leggendarie

Il tarrasque può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il tarrasque recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Il tarrasque effettua un attacco con l'artiglio o con la coda.
Movimento. Il tarrasque si muove fino a metà della sua velocità.
Masticare (Costa 2 Azioni). Il tarrasque effettua un attacco con il morso o usa Inghiottire.

Teschio Infuocato

Una cortina di fiamme verdastre e una folle risata echeggiante accompagnano un teschio infuocato durante il pattugliamento del suo rifugio. Quando il teschio infuocato scopre degli intrusi, scaglia contro di loro i raggi infuocati che partono dai suoi occhi e i più temibili incantesimi che riesca a evocare dagli oscuri meandri della sua memoria.

Gli incantatori oscuri creano i teschi infuocati usando i resti dei maghi defunti. Quando il rituale è stato completato, una fiammata verde si sprigiona dal teschio a indicare che la sua spettrale trasformazione è compiuta.

Rimasugli di Vita. Un teschio infuocato ricorda soltanto vagamente la sua vita precedente. Anche se parla con la sua vecchia voce e ricorda gli eventi salienti del suo passato, non è altro che un'eco del suo vecchio io. Tuttavia, la sua trasformazione in non morto gli concede di attingere a tutta la magia di cui disponeva in vita, consentendogli di lanciare incantesimi ignorando le componenti materiali e somatiche che ora non può più usare.

Vincolato in Eterno. Un teschio infuocato è un essere vigile e intelligente che serve il suo creatore proteggendo un tesoro nascosto, una camera segreta o un individuo specifico. Un teschio infuocato esegue le direttive che gli vengono comunicate al momento della creazione e interpreta quei comandi alla lettera. Il padrone di un teschio infuocato deve scandire le sue istruzioni con cura se vuole che la creatura esegua il compito che le viene affidato nel modo più appropriato.

Avvolto nelle Fiamme. Il fuoco che avvolge un teschio infuocato arde in continuazione, proiettando una luce intensa che la creatura può controllare. Il teschio può inoltre usare quelle fiamme come arma, concentrandosi per scagliarle in forma di raggi infuocati dalle sue orbite vuote.

Ringiovanimento Occulto. I frammenti di un teschio infuocato si ricompongono se non vengono spruzzati di acqua santa o soggetti a un incantesimo *dissolvi magie* o *rimuovi maledizione*. Se il teschio infuocato ricomposto non può più svolgere il compito che gli era stato assegnato, non è più vincolato a nessuno e diventa autonomo.

Natura dei Non Morti. Un teschio infuocato non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Teschio Infuocato

Non morto Minuscolo, neutrale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 40 (9d4 + 18)
Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Arcano +5, Percezione +2
Resistenze ai Danni fulmine, necrotico, perforante
Immunità ai Danni freddo, fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, prono, spaventato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 4 (1.100 PE)

Illuminazione. Il teschio infuocato può proiettare luce fioca entro un raggio di 4,5 metri o luce intensa entro un raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri. Può passare da un'opzione all'altra con un'azione.

Resistenza alla Magia. Il teschio infuocato dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ringiovanimento. Se il teschio infuocato è distrutto, recupera tutti i suoi punti ferita dopo 1 ora, a meno che sui suoi resti non sia spruzzata dell'acqua santa o non sia lanciato un incantesimo *dissolvi magie* o *rimuovi maledizione*.

Incantesimi. Il teschio infuocato è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13; +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Non ha bisogno di componenti somatiche o materiali per lanciare i suoi incantesimi. Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetto (a volontà): *mano magica*
1° livello (3 slot): *dardo incantato, scudo*
2° livello (2 slot): *sfera infuocata, sfocatura*
3° livello (1 slot): *palla di fuoco*

Azioni

Multiattacco. Il teschio infuocato usa il Raggio di Fuoco due volte.

Raggio di Fuoco. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da fuoco.

Testuggine Dragona

Drago Mastodontico, neutrale

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 341 (22d20 + 110)
Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +11, Sag +7
Resistenze ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Aquan, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. La testuggine dragona può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Multiattacco. La testuggine dragona effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli. Può effettuare un attacco con la coda al posto dei due attacchi con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 26 (3d12 + 7) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (2d8 + 7) danni taglienti.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +13 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 26 (3d12 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti è spinto fino a 3 metri più lontano dalla testuggine dragona e buttato a terra prono.

Soffio di Vapore (Ricarica 5–6). La testuggine dragona esala vapore rovente in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 52 (15d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Trovarsi sott'acqua non conferisce alcuna resistenza contro questi danni.

Testuggine Dragona

Le testuggini dragone sono tra le più temibili creature degli oceani. Grandi e voraci quanto i più antichi draghi terrestri, attaccano le prede con le loro possenti mascelle, un soffio di vapore incandescente e una possente coda.

Il solido guscio di una testuggine dragona ha lo stesso colore verde scuro delle acque profonde in cui il mostro solitamente si annida. Le venature argentate che percorrono il guscio sono simili ai riflessi della luce sull'acqua in mare aperto e questo fa sì che una testuggine dragona affiorata sia spesso scambiata per un riflesso dei raggi del sole o della luna sulle onde.

Draghi delle Profondità. Come i draghi puri, le testuggini dragone amano accumulare tesori: affondano le navi e poi rovistano nel relitto alla ricerca di monete e altri oggetti preziosi. Una testuggine dragona trasporta un tesoro inghiottendolo per poi rigurgitarlo all'interno della sua tana.

Le testuggini dragone fanno la tana all'interno di caverne nascoste tra le barriere coralline, nei crepacci di profondità o lungo le coste più aspre e frastagliate. Se la caverna che sceglie è già abitata da altre creature, una testuggine dragona attacca gli occupanti attuali nel tentativo di reclamarne il controllo.

Mostri Mercenari. Le testuggini dragone sono abbastanza intelligenti da lasciarsi corrompere e i pirati che solcano le acque pattugliate da queste creature imparano presto a offrire tesori in cambio di un transito sicuro. I sahuagin più astuti a volte si alleano con le testuggini dragone, spronandole con l'offerta di un tesoro a usare le loro roventi armi a soffio in occasione di un'incursione contro le navi e gli insediamenti costieri.

Potenza Elementale. Le testuggini dragone a volte si fanno strada attraverso un varco planare sommerso fino al Piano Elementale dell'Acqua. Spesso questi esemplari mostruosi si mettono al servizio dei marid, che fissano i loro magnifici troni di corallo sul dorso delle testuggini dragone per usarle come cavalcature.

Thri-kreen

I thri-kreen vagano per i deserti e le savane del mondo tenendosi alla larga da tutte le altre razze.

Comunicazioni tra i Thri-Kreen. I thri-kreen utilizzano un linguaggio privo di parole: per esprimere emozioni e reazioni, un thri-kreen fa sbattere le mandibole e agita le antenne, trasmettendo agli altri thri-kreen la sensazione di ciò che pensa e percepisce. Altre creature trovano questo tipo di comunicazione difficile da interpretare e impossibile da riprodurre.

Quando i thri-kreen sono costretti a comunicare con altre specie intelligenti, fanno uso di metodi di comunicazione alternativi come tracciare disegni sulla sabbia o comporre disegni usando rametti o fili d'erba.

Emozioni Contenute. I thri-kreen provano una vasta gamma di emozioni, ma non sono abituati a esprimerle in modo appariscente come gli umani. Gli esemplari dotati di capacità psioniche spesso dimostrano una gamma di emozioni più vasta, specialmente se vivono nei pressi degli umani o di altre creature altamente emotive o interagiscono spesso con loro.

Isolazionisti e Nomadi. I thri-kreen vedono tutte le altre creature viventi come potenziali fonti di cibo e adorano il sapore della carne elfica in particolare. Se una creatura può tornare utile per qualcosa di diverso dal cibo, i thri-kreen tendono a non attaccarla a vista: uccidono per sopravvivere, ma mai per passatempo.

Sempre Svegli. I thri-kreen non hanno bisogno di dormire e possono riposare pur restando sempre all'erta o svolgendo compiti poco impegnativi. Si pensa che la loro incapacità di dormire sia il motivo per cui i thri-kreen hanno una longevità limitata: le aspettative di vita medie di un thri-kreen non superano mai i trent'anni.

Variante: Armi e Poteri Psionici dei Thri-kreen

Alcuni thri-kreen fanno uso di **armi da guerra** speciali. Un gythka è un'arma su asta a due mani dotata di una lama a ogni estremità. Un chatkcha è un cuneo piatto e triangolare dotato di tre lame seghettate (un'arma da lancio leggera).

Un thri-kreen armato di un gythka e di chatkcha ottiene le opzioni di azione seguenti:

Multiattacco. Il thri-kreen effettua due attacchi con il gythka o due attacchi con i chatkcha.

Gythka. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Chatkcha. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Alcuni thri-kreen manifestano capacità psioniche e usano i loro poteri per agevolarsi nella caccia e comunicare più facilmente con gli stranieri.

Un thri-kreen psionico è dotato di **telepatia** entro un raggio di 18 metri e ottiene il tratto aggiuntivo seguente:

Incantesimi Innati (Psionici). La caratteristica innata da incantatore del thri-kreen è Saggezza. Il thri-kreen può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *mano magica* (la mano è invisibile)
2/giorno ciascuno: *arma magica*, *sfocatura*
1/giorno: *invisibilità* (solo se stesso)

Thri-kreen

Umanoide Medio (thri-kreen), caotico neutrale

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Thri-kreen
Sfida 1 (200 PE)

Carapace Mimetico. Il thri-kreen può cambiare il colore del carapace per adattarlo ai colori e al tipo di superficie dell'ambiente circostante. Di conseguenza, dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.

Balzo da Fermo. Il thri-kreen può compiere un salto in lungo di un massimo di 9 metri e un salto in alto di un massimo di 4,5 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Multiattacco. Il thri-kreen effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, il bersaglio è anche paralizzato finché è avvelenato in questo modo. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza a ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Treant

I treant sono alberi risvegliati che vegliano sulle foreste più antiche. Sebbene preferiscano trascorrere i giorni, i mesi e gli anni in serena contemplazione, proteggono con ferocia le loro dimore boschive dalle minacce esterne.

L'Albero Assopito si Risveglia. Un albero destinato a diventare un treant medita per un lungo ciclo di stagioni, vivendo come un albero normale per decenni o addirittura per secoli prima di intuire il suo potenziale. Gli alberi che si risvegliano lo fanno solo in circostanze speciali e in luoghi saturi della magia della natura. Gli altri treant e i druidi più potenti sono in grado di percepire quando un albero racchiude una potenziale scintilla e proteggono quell'albero in un boschetto sacro quando il momento del suo risveglio è vicino. Durante il lungo processo di risveglio, un albero sviluppa sulla corteccia lineamenti simili a un volto, gambe nella parte inferiore del tronco e lunghi rami che si piegano verso il basso per fungere da braccia. Quando è pronto, l'albero estrae le gambe dal terreno dove aveva messo radici e si unisce ai suoi simili come protettore della dimora boschiva.

Guardiani Leggendari. Dopo il risveglio, un treant continua a crescere esattamente come quando era un albero. I treant creati dagli alberi più potenti possono raggiungere dimensioni smisurate e sviluppare poteri magici in grado di influenzare animali e vegetali. Questi treant possono animare i vegetali e usarli per catturare e intrappolare gli intrusi, chiamare in aiuto le creature selvatiche o incaricarle di riferire un messaggio a grande distanza.

Protettori delle Terre Selvagge. Anche una volta risvegliato, un treant passa buona parte del suo tempo vivendo come un albero. Pur mettendo radici in un luogo, un treant continua a percepire ciò che accade nelle immediate vicinanze e perfino gli avvenimenti nel raggio di molti chilometri, che riesce a leggere negli impercettibili cambiamenti dell'ambiente circostante.

I taglialegna che evitano di abbattere gli alberi giovani e vigorosi e i cacciatori che prendono soltanto ciò di cui hanno bisogno dalle abbondanti forme di vita della foresta difficilmente attireranno l'ira di un treant. Le creature che appiccano il fuoco con noncuranza, che avvelenano la foresta e distruggono gli alberi più grandi (specialmente se prossimi al risveglio) dovranno invece affrontare la collera del treant.

Treant

Vegetale Enorme, caotico buono

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	8 (–1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Vulnerabilità ai Danni fuoco
Resistenze ai Danni contundente, perforante
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Druidico, Elfico, Silvano
Sfida 9 (5.000 PE)

Falso Aspetto. Finché il treant rimane immobile, non è distinguibile da un normale albero.

Mostro da Assedio. Il treant infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Azioni

Multiattacco. Il treant effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +10 al tiro per colpire, gittata 18/54 m, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Animare Alberi (1/Giorno). Il treant anima magicamente uno o due alberi situati entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Questi alberi possiedono le stesse statistiche del treant, ad eccezione dei punteggi di Intelligenza e Carisma pari a 1; inoltre, non possono parlare e possiedono soltanto l'opzione di azione di Schianto. Un albero animato funge da alleato del treant. L'albero rimane animato per 1 giorno o finché non muore, finché il treant non muore o non si trova a più di 36 metri dall'albero oppure finché il treant non usa un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero mette radici, se possibile.

"Qua dentro c'è una puzza peggiore del perizoma di un orco!"

—Le ultime parole di Arlax Hammermantle, nano esploratore sotterraneo

Troglodita

I trogloditi, creature selvagge e degenerate, si annidano nei tratti meno profondi dell'Underdark e vivono in un costante stato di guerra contro i loro vicini o perfino tra loro. Marchiano i confini del loro territorio con ossa e teschi spezzati o con pittogrammi tracciati con il sangue o con lo sterco.

I trogloditi, forse i più spregevoli tra tutti gli umanoidi, possono digerire tutto ciò che riescono a ingurgitare. Vivono in mezzo ai rifiuti e le pareti delle loro caverne sono sporche di escrementi, di secrezioni oleose e dei rimasugli dei loro orrendi banchetti.

Brutali e Ottusi. I trogloditi seguono una cultura semplice e comunitaria, incentrata quasi esclusivamente sulla necessità di procurarsi il cibo. La loro mente è troppo semplice per pianificare qualcosa di più duraturo di due o tre giorni, quindi si affidano a una costante sequenza di razzie e di battute di caccia per sopravvivere. Provano un sadico piacere nel dare la caccia alle creature intelligenti più deboli di loro e nel non mostrare alcuna pietà verso coloro che catturano e trascinano nelle loro tane per cibarsene. I trogloditi più grossi e robusti guidano le battute di caccia e spesso diventano i capi delle loro tribù. Tuttavia, se un capo dà segni di debolezza o di esitazione, gli altri trogloditi lo attaccano e lo sbranano in preda alla frenesia.

I trogloditi sanno fabbricare ben poche cose e ne costruiscono ancora meno: tutto ciò che possiedono è ciò che strappano alle loro prede. Comprendono il valore delle armi e delle armature di metallo e spesso combattono tra loro per il diritto a rivendicare questi oggetti. Un'intera tribù di trogloditi potrebbe disgregarsi a seguito delle battaglie per contendersi una singola spada lunga.

Fedeli a Laogzed. Alcuni trogloditi venerano Laogzed, un rospo-lucertola demoniaco orrendamente grasso che giace in letargo nell'Abisso. Laogzed non offre nulla ai trogloditi se non una scintilla d'ispirazione, in quanto i suoi veneratori sognano di diventare grassi, ben pasciuti e pigramente appagati quanto lui.

Troglodita

Umanoide Medio (troglodita), caotico malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Abilità Furtività +2
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi Troglodita
Sfida 1/4 (50 PE)

Pelle Mimetica. Il troglodita dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.

Fetore. Ogni creatura che non sia un troglodita e che inizi il proprio turno entro 1,5 metri dal troglodita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore di tutti i trogloditi per 1 ora.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il troglodita subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il troglodita effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Troll

I troll, creature dotate di un mostruoso appetito congenito, si cibano di tutto ciò che riescono a catturare e divorare. Non hanno una loro società, ma prestano servizio come mercenari presso gli orchi, gli ogre, gli ettin, le megere e i giganti, chiedendo cibo e tesori come pagamento. Sono però esseri difficili da controllare e tendono a fare quello che vogliono anche quando lavorano assieme a creature più potenti.

Rigenerazione. Spezzare le ossa di un troll o squarciare la sua pelle gommosa serve soltanto a farlo infuriare: le sue ferite si richiudono rapidamente. Se il mostro perde un braccio, una gamba o perfino la testa, quelle parti recise a volte continuano a muoversi animate di vita propria. Un troll può perfino riattaccarsi le parti del corpo recise, senza lasciarsi turbare dalla momentanea menomazione. Soltanto l'acido e il fuoco possono arrestare le proprietà rigeneranti della carne di un troll. Quando qualcuno attacca i troll con fuoco e acido, i troll si infuriano e si scagliano contro di loro ignorando qualsiasi altra preda.

Troll Anomali. A causa delle loro capacità di rigenerazione, i troll sono particolarmente suscettibili alle mutazioni. Anche se insolite, queste trasformazioni possono essere causate da ciò che un troll ha fatto o da ciò che gli è stato fatto. Un troll decapitato potrebbe sviluppare due teste dal troncone del collo, mentre un troll che divora una creatura fatata potrebbe acquisire uno o più tratti di quella creatura.

Variante: Arti Abominevoli

Alcuni troll possiedono il tratto seguente.

Arti Abominevoli. Ogni volta che il troll subisce almeno 15 danni taglienti in un colpo solo, si tira un d20 per determinare cos'altro gli accade:

1–10: Non accade nulla.
11–14: Una gamba del troll viene recisa (se gli rimanevano ancora delle gambe).
15–18: Un braccio del troll viene reciso (se gli rimanevano ancora delle braccia).
19–20: Il troll viene decapitato, ma muore soltanto se non può rigenerarsi. Se muore, anche la testa decapitata muore.

Se il troll completa un riposo breve o lungo senza riattaccarsi la testa o un arto reciso, quella parte ricresce. A quel punto, la parte recisa muore. Fino ad allora, una parte recisa agisce al conteggio di iniziativa del troll e ha diritto a una sua azione e a un movimento. Una parte recisa ha CA 13, 10 punti ferita e il tratto Rigenerazione del troll.

Una **gamba recisa** non è in grado di attaccare e ha una velocità di 1,5 metri.

Un **braccio reciso** ha una velocità di 1,5 metri e può effettuare un attacco con l'artiglio nel suo turno, subendo svantaggio al tiro per colpire a meno che il troll non possa vedere il braccio e il suo bersaglio. Ogni volta che il troll perde un braccio, perde un attacco con l'artiglio.

Se la testa è recisa, il troll perde il suo attacco con il morso e il suo corpo è accecato, a meno che la testa non sia in grado di vederlo. La **testa recisa** ha una velocità pari a 0 metri e il tratto Olfatto Acuto del troll. Può effettuare un attacco con il morso, ma solo contro un bersaglio nel suo spazio.

Il troll ha velocità dimezzata se gli manca una gamba. Se perde entrambe le gambe, cade a terra prono. Se ha entrambe le braccia, può strisciare. Se ha un solo braccio, può sempre strisciare, ma la sua velocità è dimezzata. Senza braccia né gambe, la sua velocità è pari a 0 e non può beneficiare di alcun bonus di velocità.

Troll

Gigante Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1.800 PE)

Olfatto Acuto. Il troll dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danni da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del troll. Il troll muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Azioni

Multiattacco. Il troll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Uccello Stigeo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Risucchio di Sangue. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si avvinghia al bersaglio. Finché è avvinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa del dissanguamento.

L'uccello stigeo può staccarsi da solo spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa dopo aver risucchiato 10 punti ferita di sangue dal bersaglio o se il bersaglio muore. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare l'uccello stigeo.

Uccello Stigeo

Questa orrenda creatura volante sembra un incrocio tra un grosso pipistrello e una zanzara troppo cresciuta. Le zampe terminano con delle tenaglie affilate e la lunga proboscide, simile a un ago, si agita sferzando l'aria in cerca del prossimo pasto.

Gli uccelli stigei si nutrono del sangue delle creature viventi, avvinghiandosi ad esse per prosciugarle lentamente. Sebbene non costituiscano una grave minaccia in piccoli numeri, molti uccelli stigei possono rivelarsi un serio pericolo, avvinghiandosi alla preda e indebolendola prima che questa riesca a strapparseli di dosso.

Risucchio di Sangue. Un uccello stigeo attacca una vittima atterrando su di essa, trovando un punto vulnerabile e affondando la sua proboscide nella carne mentre usa le zampe a tenaglia per restare avvinghiato alla preda. Quando si è saziato, l'uccello stigeo si stacca dalla preda e si allontana in volo per digerire il pasto.

Umber Hulk

Questo orrendo abominio si aggira sottoterra scavando tunnel attraverso i complessi di caverne, i dungeon o gli insediamenti dell'Underdark in cerca di cibo. Chi è abbastanza fortunato da sopravvivere all'attacco di un umber hulk spesso ricorda ben poco dell'incidente, a causa dello sguardo dell'umber hulk, in grado di confondere la mente.

Scavatori Insidiosi. Gli umber hulk possono scavare attraverso la solida roccia, creando nuovi tunnel al loro passaggio. Il guscio chitinoso e duro come l'acciaio che protegge il loro corpo può reggere ai cedimenti, agli smottamenti e ai crolli dei tunnel che solitamente accompagnano il loro passaggio.

Un umber hulk scava fino ad arrivare a poca distanza dalla parete di una caverna o di un corridoio e rimane in attesa che qualche creatura passi dall'altra parte, grazie alle sue sottili antenne in grado di percepire il minimo movimento attorno a lui. Poi fa irruzione in un'esplosione di terra e rocce e, quando la sua ignara preda si volta per affrontare la minaccia sopraggiunta, l'umber hulk la ammalia con il suo sguardo alieno e la costringe a restare immobile mentre le sue mandibole si chiudono attorno a lei.

Alteratori Mentali. Molti di coloro che sopravvivono a un incontro con un umber hulk ricordano ben poco dell'attacco, poiché lo sguardo confondente del mostro altera i loro ricordi dell'evento. Chi ha già combattuto e ucciso un umber hulk è in grado di riconoscerne i segni. Gli altri abitanti dell'Underdark raccontano macabre storie di esploratori scomparsi e di cieca distruzione da parte di un misterioso avversario. Queste storie spaventose dipingono gli umber hulk in una luce quasi soprannaturale e si concludono quasi tutte con lo stesso monito: quando un umber hulk è stato avvistato, è già troppo tardi per sfuggirgli.

Umber Hulk

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10, percezione tellurica 18 m, scurovisione 36 m
Linguaggi Umber Hulk
Sfida 5 (1.800 PE)

Sguardo Confondente. Quando una creatura inizia il suo turno entro 9 metri dall'umber hulk ed è in grado di guardare l'umber hulk negli occhi, l'umber hulk può obbligarla magicamente a effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15, purché non sia incapacitato.

Se la creatura fallisce il tiro salvezza, non può effettuare reazioni fino all'inizio del proprio turno successivo e tira un d8 per determinare cosa fa in quel turno. Con un risultato da 1 a 4, la creatura non fa niente. Con un risultato di 5 o 6, la creatura non effettua alcuna azione, ma usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Con un risultato di 7 o 8, la creatura effettua un attacco in mischia contro una creatura casuale oppure non fa nulla se non c'è alcuna creatura entro portata.

Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, non può vedere l'umber hulk fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda l'umber hulk, deve immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Scavatore di Tunnel. L'umber hulk può scavare attraverso la roccia solida a metà della sua velocità di scavare, lasciando dietro di sé un tunnel largo 1,5 metri e alto 2,4 metri.

Azioni

Multiattacco. L'umber hulk effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con le mandibole.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8 + 5) danni taglienti.

Mandibole. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Unicorno

Gli unicorni vivono nelle foreste incantate. Non hanno alcuna parentela con i cavalli a cui assomigliano e sono in realtà creature celestiali dalla forma bianca e scintillante come le stelle che vagano per i reami silvani.

Dalla fronte di un unicorno spunta un singolo corno d'avorio a spirale il cui tocco magico può curare i malati e i feriti. Un unicorno conosce le lingue degli elfi e dei popoli silvani e le sue orecchie colgono le parole e i sussurri di tutte le creature che condividono il suo dominio. Un unicorno consente alle creature di buon cuore di entrare nel suo bosco per cacciare o per raccogliere cibo, ma tiene a debita distanza chiunque porti con sé il male. Le creature dal cuore nero raramente escono vive dal dominio di un unicorno.

Guardiani Divini. Le divinità buone inviano gli unicorni sul Piano Materiale per scacciare il male e preservare e proteggere i luoghi sacri. Molti unicorni proteggono un reame delimitato, come una foresta incantata, ma a volte gli dèi inviano un unicorno a vegliare su un artefatto sacro o a proteggere una specifica creatura. Quando le forze dell'oscurità si muovono per colpire un individuo che gli dèi vogliono proteggere, quell'individuo viene a volte condotto dagli dèi fino alla foresta di un unicorno, dove le creature malvagie dovranno inseguirlo a loro rischio e pericolo.

Spesso gli unicorni si mettono al servizio delle divinità dei boschi e delle foreste, incluse quelle dei folletti più benevoli. Sebbene tutti gli unicorni siano dotati di poteri curativi, ce ne sono alcuni che mettono al servizio degli dèi capacità perfino superiori, compiendo miracoli solitamente riservati ai sommi sacerdoti.

Signori delle Foreste. La foresta di un unicorno è un reame celestiale dove nulla di tutto ciò che accade sotto le fronde sfugge all'attenzione della creatura. Un unicorno sente ogni melodia intonata dagli elfi tra le cime degli alberi, percepisce ogni bruco che tesse il suo bozzolo, ogni foglia e ogni ramo su cui una sgargiante farfalla fa riposare le sue stanche ali.

La foresta di un unicorno è pervasa da una sensazione di calma. Dai lupi alle volpi, dagli uccelli agli scoiattoli fino agli insetti più minuscoli, tutte le creature del dominio di un unicorno sembrano più docili. I pixie, gli spiritelli, i satiri, le driadi e gli altri folletti solitamente volubili servono fedelmente un unicorno quando si stabiliscono nel suo bosco. Sotto la protezione di un unicorno queste creature si sentono al sicuro dall'avanzata del mondo civilizzato e dall'insidiosa contaminazione del male.

Un unicorno vaga costantemente per il suo dominio, muovendosi con la massima attenzione per non disturbare gli altri abitanti. Una creatura potrebbe cogliere una fugace visione dell'unicorno in un istante e vedere soltanto le fronde del bosco un istante dopo.

Corno Sacro. Il corno di un unicorno è il fulcro del suo potere, un frammento di magia divina plasmato in una forma a spirale in avorio. Le bacchette in corno di unicorno incanalano potenti magie e le armi in corno di unicorno sferrano colpi carichi di energia divina. I maghi possono usare la polvere del corno di un unicorno per creare potenti pozioni e inchiostri per pergamene o utilizzarla come componente in vari rituali occulti. Tuttavia, ogni creatura che contribuisca anche in minima parte all'uccisione di un unicorno diventerà molto probabilmente il bersaglio di una rappresaglia divina.

Cavalcature Benedette. Quando l'oscurità e il male minacciano di sopraffare il mondo dei mortali, gli dèi a volte ritengono opportuno assegnare a un campione un unicorno come cavalcatura. Un paladino in sella a un unicorno è un segno sicuro dell'intervento degli dèi negli affari del reame mortale, un'alleanza sacra stipulata per decapitare intere orde di demoni e ricacciare i diavoli nei Nove Inferi.

Fintanto che il periodo di oscurità persiste, l'unicorno rimane al fianco del campione e il suo corno rispende di luce per scacciare il buio della notte, ma se il campione degli dèi cade in disgrazia o volta le spalle alla causa del bene e della rettitudine, l'unicorno lo abbandona e non fa mai più ritorno.

La Tana di un Unicorno

La tana di un unicorno potrebbe essere un antico complesso di rovine ricoperto di rampicanti, una radura nebbiosa delimitata da imponenti querce, una collina ricoperta di fiori e popolata di farfalle o una serena area boschiva di altro tipo.

Effetti Regionali

Il dominio di un unicorno, trasformato dalla presenza celestiale della creatura, può includere uno qualsiasi degli effetti magici seguenti:

- Le fiamme libere di natura non magica vengono spente all'interno del dominio dell'unicorno. Le torce e i fuochi da campo si rifiutano di ardere, mentre le lanterne chiuse non sono influenzate.
- Le creature originarie del dominio dell'unicorno possono nascondersi più facilmente: dispongono di vantaggio a tutte le prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.
- Quando una creatura di allineamento buono lancia un incantesimo o usa un effetto magico che consenta a un'altra creatura di allineamento buono di recuperare punti ferita, il bersaglio recupera il massimo numero possibile di punti ferita per l'incantesimo o l'effetto in questione.
- Le maledizioni che influenzano le creature di allineamento buono sono soppresse.

Se l'unicorno muore, questi effetti terminano immediatamente.

Unicorno

Celestiale Grande, legale buono

Classe Armatura 12
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Carica. Se l'unicorno si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con il corno nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'unicorno è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14). L'unicorno può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente:

A volontà: *artificio druidico*, *individuazione del bene e del male*, *passare senza tracce*
1/giorno ciascuno: *calmare emozioni*, *dissolvi il bene e il male*, *intralciare*

Resistenza alla Magia. L'unicorno dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'unicorno sono magici.

Azioni

Multiattacco. L'unicorno effettua due attacchi: uno con gli zoccoli e uno con il corno.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Corno. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Tocco Guaritore (3/Giorno). L'unicorno tocca un'altra creatura con il corno. Il bersaglio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita. Inoltre, il tocco rimuove tutte le malattie e neutralizza tutti i veleni che affliggono il bersaglio.

Teletrasporto (1/Giorno). L'unicorno teletrasporta magicamente se stesso e fino a tre creature consenzienti situate entro 1,5 metri da lui e che esso sia in grado di vedere, assieme a ogni oggetto che essi indossano o trasportano, fino a un luogo che sia familiare all'unicorno, entro un raggio di 1,5 chilometri.

Azioni Leggendarie

L'unicorno può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. L'unicorno recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.
Scudo Scintillante (Costa 2 Azioni). L'unicorno crea un campo magico scintillante attorno a sé o a un'altra creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine del turno successivo dell'unicorno.
Guarire Se Stesso (Costa 3 Azioni). L'unicorno recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita.

Vampiro

I vampiri, creature risvegliatesi in una notte eterna, bramano la vita che hanno perduto e saziano la loro sete bevendo il sangue dei viventi. I vampiri detestano la luce del sole, perché il suo tocco li incenerisce. Non proiettano mai ombre o riflessi, quindi qualsiasi vampiro che desideri muoversi inosservato tra i viventi deve restare nell'oscurità e lontano dalle superfici riflettenti.

Desideri Oscuri. Che un vampiro conservi i ricordi della sua vita passata o meno, i suoi legami emotivi avvizziscono e i sentimenti puri di un tempo vengono corrotti dalla non morte. L'amore si trasforma in una feroce ossessione e l'amicizia si trasforma in amara gelosia. Al posto delle emozioni, il vampiro va in cerca dei simboli fisici di ciò che desidera: un vampiro in cerca di amore potrebbe essere ossessionato da una giovane e splendida donna, mentre un vampiro ossessionato dalla gioventù e dal potenziale potrebbe fare di un bambino l'oggetto del suo fascino. Altri si circondano di opere d'arte, libri o oggetti sinistri come strumenti di tortura o trofei delle creature che hanno ucciso.

Nati dalla Morte. Quasi tutte le vittime di un vampiro diventano progenie vampiriche: creature fameliche animate dalla stessa sete di sangue di un vampiro, ma sotto il controllo del vampiro che le ha create. Se un vampiro puro consente a una progenie di bere il sangue del suo stesso corpo, la progenie si trasforma in un vampiro puro a sua volta e non è più sotto il controllo del suo padrone. Pochi vampiri sono disposti a rinunciare al controllo in questa maniera. Le progenie vampiriche ottengono l'indipendenza quando il loro creatore muore.

Incatenati alla Tomba. Ogni vampiro rimane vincolato alla sua bara, cripta o luogo di sepoltura dove deve riposare durante il giorno. Se un vampiro non ha ricevuto una sepoltura formale, deve riposare sotto 30 centimetri di terra nel luogo in cui è diventato un non morto. Un vampiro può spostare il suo luogo di sepoltura trasportando la sua bara o una quantità ingente di terreno del luogo di sepoltura in un altro luogo. Alcuni vampiri preparano più luoghi di riposo in questo modo.

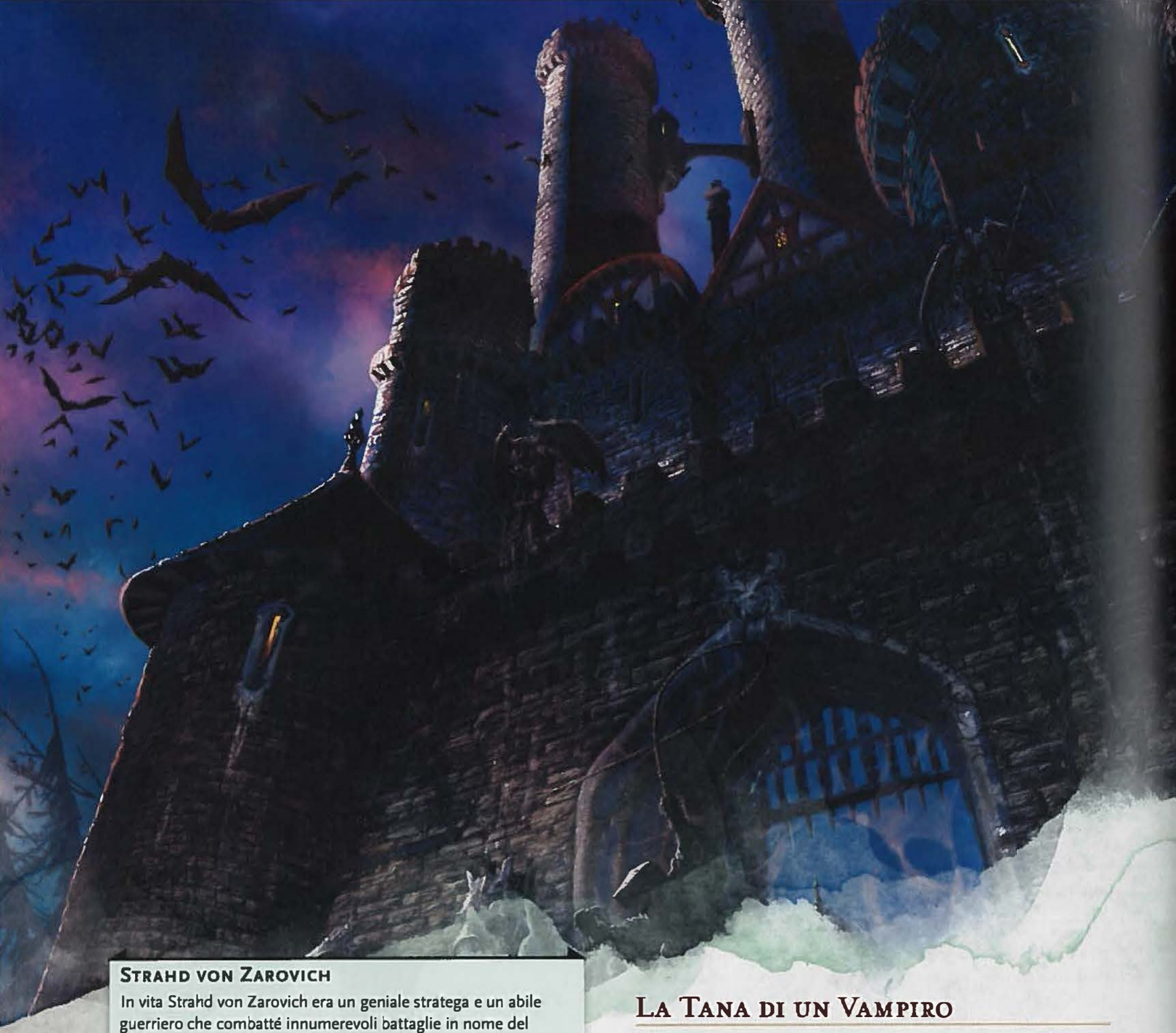
Natura dei Non Morti. I vampiri e le progenie vampiriche non hanno bisogno di respirare.

"Io sono l'Antico, io sono la Terra. Le mie origini si perdono nell'oscurità del passato. Ero il guerriero, ero buono e giusto. La mia collera tuonava sulla terra come quella di un dio giusto, ma i molti anni di guerra e di morte consumarono la mia anima come il vento sbriciola in sabbia la pietra."

—Conte Strahd von Zarovich

Personaggi Giocanti Come Vampiri

Le statistiche di un personaggio giocante trasformato in una progenie vampirica e poi in vampiro non cambiano, ad eccezione dei punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, che diventano pari a 18 a meno che non siano già maggiori. Il personaggio ottiene inoltre le resistenze ai danni, la scurovisione, i tratti e le azioni del vampiro. I tiri per colpire e i tiri per i danni degli attacchi del vampiro sono basati sulla Forza. La CD del tiro salvezza per Fascino è pari a 8 + il bonus di competenza del vampiro + il modificatore di Carisma del vampiro. L'allineamento del personaggio diventa legale malvagio e il DM potrebbe prendere il controllo del personaggio finché il vampirismo non sia invertito tramite un incantesimo *desiderio* o il personaggio non sia ucciso e riportato in vita.



Strahd von Zarovich

In vita Strahd von Zarovich era un geniale stratega e un abile guerriero che combatté innumerevoli battaglie in nome del suo popolo. Quando la guerra e le molte uccisioni finirono per privarlo della gioventù e del vigore, si stabilì nella remota vallata di Barovia e costruì un castello in cima a una rupe da cui poteva contemplare le sue terre. Suo fratello Sergei si recò a vivere con lui al Castello Ravenloft, diventando il suo consigliere e fedele compagno.

In suo fratello, Strahd vide tutto ciò che aveva perduto. Sergei era giovane e attraente mentre Strahd era diventato vecchio e segnato da mille cicatrici. Il loro rapporto si tinse di risentimento e presto sfociò nell'odio. L'amata di Strahd, Tatyana, lo ripudiò e scelse invece di sposare Sergei.

Nel disperato tentativo di riconquistare il cuore di Tatyana, Strahd stipulò un patto con le potenze oscure e divenne immortale. Al matrimonio di Sergei e Tatyana, Strahd affrontò suo fratello e lo uccise, ma Tatyana fuggì e si gettò dalle mura di Ravenloft. Le guardie di Strahd, scoperta la sua natura mostruosa, lo trafissero con una pioggia di frecce, ma Strahd non morì: divenne un vampiro, forse il primo vampiro a detta di molti sapienti.

Nei secoli successivi alla sua trasformazione, la sete di vita e di gioventù di Strahd non fecero che crescere. Ancora oggi rimane a meditare nel suo tetro maniero, maledicendo i viventi per avergli sottratto ciò che ha perduto e senza ammettere la sua colpa nella tragedia che egli stesso scatenò.

La Tana di un Vampiro

Un vampiro sceglie come tana un luogo maestoso ma ben difendibile, come per esempio un castello, un maniero fortificato o un'abbazia cinta da un cerchio di mura. Nasconde la sua bara in una cripta sotterranea sorvegliata dalle sue progenie vampiriche o da altre creature della notte a lui fedeli.

Effetti Regionali

La regione che circonda la tana di un vampiro è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera uno qualsiasi degli effetti seguenti:

- La presenza di pipistrelli, topi e lupi nella regione aumenta visibilmente.
- I vegetali entro 150 metri dalla tana avvizziscono, gli steli dei fiori e i rami degli alberi diventano contorti e spinosi.
- Le ombre proiettate entro 150 metri dalla tana sembrano insolitamente scarne e a volte si muovono come se fossero animate di vita propria.
- Una nebbia inquietante serpeggia lungo il terreno nel raggio di 150 metri dalla tana del vampiro. La nebbia a volte assume strane forme, come quelle di mani artigliate o serpenti striscianti.

Se il vampiro è distrutto, questi effetti terminano dopo 2d6 giorni.

Vampiro

Non morto Medio (mutaforma), legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 144 (17d8 + 68)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +9, Sag +7, Car +9
Abilità Furtività +9, Percezione +7
Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 13 (10.000 PE)

Mutaforma. Se il vampiro non è esposto alla luce del sole o all'acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un pipistrello Minuscolo o in una nube di nebbia Media, o tornare alla sua forma naturale.

Finché è in forma di pipistrello, il vampiro non può parlare, la sua velocità base sul terreno è pari a 1,5 metri e la sua velocità di volare è pari a 9 metri. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia e della velocità, non cambiano. Ogni oggetto che indossa si trasforma assieme a lui, ma non quelli che trasporta. Se muore, il vampiro torna alla sua forma naturale.

Finché è in forma di nebbia, il vampiro non può effettuare alcuna azione, né parlare o manipolare oggetti. Non ha peso, ha una velocità di volare pari a 6 metri, può fluttuare e può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. Inoltre, se l'aria può passare attraverso uno spazio, la nebbia può farlo senza stringersi, ma non può attraversare l'acqua. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione ed è immune a tutti i danni non magici, ad eccezione dei danni che subisce dalla luce del sole.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il vampiro fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Fuga Nebbiosa. Quando il vampiro scende a 0 punti ferita e si trova al di fuori del luogo in cui riposa, si trasforma in una nube di nebbia (come descritto nel tratto Mutaforma) invece di cadere privo di sensi, purché non sia esposto alla luce del sole o all'acqua corrente. Se non può trasformarsi, è distrutto.

Finché ha 0 punti ferita in forma nebbiosa, non può tornare alla forma di vampiro e deve raggiungere il luogo dove riposa entro 2 ore, altrimenti sarà distrutto. Una volta giunto nel suo luogo di riposo, torna alla sua forma di vampiro ed è paralizzato finché non recupera almeno 1 punto ferita. Dopo avere trascorso 1 ora nel luogo dove riposa con 0 punti ferita, recupera 1 punto ferita.

Rigenerazione. Il vampiro recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o all'acqua corrente. Se il vampiro subisce danni radiosi o danni dall'acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del vampiro.

Movimenti del Ragno. Il vampiro può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Debolezze dei Vampiri. Il vampiro possiede i difetti seguenti:

Proibizione. Il vampiro non può entrare in una dimora se non viene invitato da uno degli occupanti.

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo turno nell'acqua corrente.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene piantata nel cuore del vampiro mentre il vampiro è incapacitato nel suo luogo di riposo, il vampiro rimane paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

Ipersensibilità alla Luce del Sole. Il vampiro subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce del sole. Finché rimane esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Azioni

Multiattacco (Solo Forma di Vampiro). Il vampiro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere un attacco con il morso.

Colpo Senz'Armi (Solo Forma di Vampiro). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni contundenti. Invece di infliggere danni, il vampiro può afferrare il bersaglio (CD 18 per sfuggire).

Morso (Solo Forma di Pipistrello o di Vampiro). *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura consenziente o una creatura incapacitata, afferrata o trattenuta dal vampiro. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici. Il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti e il vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si anima la notte seguente come progenie vampirica sotto il controllo del vampiro.

Fascino. Il vampiro bersaglia un umanoide situato entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere il vampiro, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 contro questa magia, altrimenti è affascinato dal vampiro. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da proteggere e a cui dare ascolto. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo del vampiro, vede le richieste o le azioni del vampiro nella luce più favorevole possibile ed è considerato un bersaglio consenziente per l'attacco con il morso del vampiro.

Ogni volta che il vampiro o i compagni del vampiro fanno qualcosa di dannoso al bersaglio, quest'ultimo può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Altrimenti l'effetto dura 24 ore, finché il vampiro non è distrutto, non si trova su un piano di esistenza diverso dal bersaglio o non usa un'azione bonus per terminare l'effetto.

Figli della Notte (1/Giorno). Il vampiro chiama a sé magicamente 2d4 sciami di pipistrelli o di topi, purché non sia sorto il sole. Finché si trova all'esterno, il vampiro può invece chiamare 3d6 lupi. Le creature chiamate arrivano in 1d4 round, agiscono come alleati del vampiro e obbediscono ai suoi comandi parlati. Le bestie rimangono per 1 ora, finché il vampiro non muore o finché il vampiro non le congeda con un'azione bonus.

Azioni Leggendarie

Il vampiro può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il vampiro recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Il vampiro si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.
Colpo Senz'Armi. Il vampiro effettua un colpo senz'armi.
Morso (Costa 2 Azioni). Il vampiro effettua un attacco con il morso.

Varianti: Vampiri Combattenti e Incantatori

Alcuni vampiri hanno ricevuto un addestramento marziale e vantano esperienza sul campo di battaglia. Un **vampiro combattente** che indossa un'armatura completa (CA 18) e impugna uno spadone ha un grado di sfida pari a 15 (13.000 PE) e le seguenti opzioni di attacco aggiuntive:

Multiattacco. Il vampiro effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Alcuni vampiri sono praticanti delle arti arcane. Un **vampiro incantatore** ha un grado di sfida pari a 15 (13.000 PE) e possiede il tratto seguente:

Incantesimi. Il vampiro è un incantatore di 9° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*
1° livello (4 slot): *comprensione dei linguaggi, nube di nebbia, sonno*
2° livello (3 slot): *folata di vento, immagine speculare, individuazione dei pensieri*
3° livello (3 slot): *animare morti, anti-individuazione, scagliare maledizione*
4° livello (3 slot): *inaridire, invisibilità superiore*
5° livello (1 slot): *dominare persone*

Progenie Vampirica

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +3
Abilità Furtività +6, Percezione +3
Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 5 (1.800 PE)

Rigenerazione. La progenie recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposta alla luce del sole o all'acqua corrente. Se la progenie subisce danni radiosi o danni dall'acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo della progenie.

Movimenti del Ragno. La progenie può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Debolezze dei Vampiri. La progenie possiede i difetti seguenti:

Proibizione. La progenie non può entrare in una dimora se non viene invitata da uno degli occupanti.

Danneggiata dall'Acqua Corrente. La progenie subisce 20 danni da acido se termina il suo turno nell'acqua corrente.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene piantata nel cuore della progenie mentre è incapacitata nel suo luogo di riposo, la progenie è distrutta.

Ipersensibilità alla Luce del Sole. La progenie subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce del sole. Finché rimane esposta alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. La progenie effettua due attacchi, di cui solo uno può essere un attacco con il morso.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Invece di infliggere danni, la progenie può afferrare il bersaglio (CD 13 per sfuggire).

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura consenziente o una creatura incapacitata, afferrata o trattenuta dalla progenie. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici. Il massimo dei punti ferita del bersaglio è ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti e la progenie recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Verme Purpureo

I giganteschi mostri scavatori noti come vermi purpurei terrorizzano le creature dell'Underdark facendosi strada attraverso la solida roccia in cerca di prede. Queste creature, ottuse e fameliche forze della natura, considerano ogni cosa che incontrano come un potenziale pasto.

Cacciatori Famelici. I vermi purpurei sono attirati dai rumori forti: si dice che a volte interrompano una battaglia sotterranea per fare irruzione in una città vicina in cerca di prede. Le civiltà del sottosuolo come i drow, i duergar e i mind flayer fanno uso di protezioni speciali nei pressi dei loro insediamenti per tenere alla larga questi mostri.

Anche se diffusi soprattutto nell'Underdark, i vermi purpurei sono spesso avvistati anche nel mondo di superficie, specialmente nei territori rocciosi e montagnosi. Le fauci di un verme purpureo sono abbastanza grandi da inghiottire un cavallo intero e nessuna creatura è al sicuro dalla sua fame. Il verme avanza comprimendo ed espandendo ritmicamente il corpo e la velocità con cui si muove può cogliere di sorpresa molti abitanti dell'Underdark.

Doni del Verme. Quando un verme purpureo scava nel terreno, consuma la terra e la roccia disgregandola ed espellendola in continuazione. Nel corpo di un verme purpureo è quindi possibile trovare metalli preziosi e gemme di ogni genere e i cacciatori di tesori più coraggiosi e avventati prendono spesso di mira queste creature per questo motivo.

Scavando, un verme purpureo crea costantemente nuovi tunnel in tutto l'Underdark, che vengono poi sfruttati da altre creature come strade e corridoi. Siccome un verme purpureo fa raramente ritorno ai suoi tunnel, questi passaggi sono un buon posto dove evitare quei mostri. Le aree ricche di prede sono spesso attraversate da complessi sistemi di tunnel, il risultato di vari vermi che vanno a caccia tutti assieme.

Verme Purpureo

Mostruosità Mastodontica, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 247 (15d20 + 90)
Velocità 15 m, scavare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Tiri Salvezza Cos +11, Sag +4
Sensi Percezione passiva 9, percezione tellurica 18 m, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 15 (13.000 PE)

Scavatore di Tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della sua velocità di scavare, lasciando dietro di sé un tunnel del diametro di 3 metri.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 19, altrimenti è inghiottito dal verme. Una creatura inghiottita è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del verme e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il verme deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono a terra prone in uno spazio entro 3 metri dal verme. Se il verme muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta dal verme e può sfuggire usando 6 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Pungiglione Caudale. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 19 (3d6 + 9) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Vermeiena

I vermiiena si cibano della carne putrefatta dalle carcasse e spesso inghiottono anche le ossa viscide che rimangono. Attaccano aggressivamente qualsiasi creatura che violi il loro territorio o che li disturbi mentre si cibano.

Mangiatori di Carogne. Un vermeiena fiuta l'odore della morte e ne segue la scia fino a raggiungere il suo cibo, ma preferisce non competere con gli altri mangiatori di carogne. Di conseguenza queste orrende creature si nascondono nei territori dove c'è morte in abbondanza e gli altri mangiatori di carogne dispongono di una mobilità limitata. Caverne, fogne, dungeon e paludi boscose sono le zone dove fanno la tana più volentieri, ma spesso sono attirati anche dai campi di battaglia e dai cimiteri.

Quando un vermeiena va a caccia, i suoi tentacoli sondano l'aria in cerca di un sentore di sangue o di putrefazione. Nei tunnel o nelle rovine, i vermiiena spesso si avvicinano alle loro fonti di cibo strisciando lungo i soffitti. In questo modo evitano i contatti con le melme, gli otyugh e altri pericolosi abitanti dell'oscurità e sorprendono le potenziali prede che non pensano a guardare verso l'alto.

Predatori Pazienti. Sia nei territori di caccia sotterranei sia in quelli di superficie notturni, una fonte di luce segnala la presenza di una potenziale preda. Un vermeiena può seguire una fonte di luce anche per molte ore, tenendosi a debita distanza e sperando di cogliere l'odore del sangue. Nonostante la loro grossa taglia, i vermiiena possono facilmente tendere imboscate appostandosi dietro un angolo e aspettando che le prede giungano a loro.

Al momento di affrontare una potenziale preda o intruso, un vermeiena lascia che sia il suo veleno ad agire. Quando una vittima si irrigidisce per la paralisi, il vermeiena la avviluppa nei suoi tentacoli e la trascina via verso un costone roccioso sopraelevato o un passaggio isolato dove potrà ucciderla senza essere disturbato. Poi il mostro riprende a pattugliare il territorio, in attesa che il suo pasto maturi.

Vermeiena

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 18)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	12 (+1)	5 (–3)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Acuto. Il vermeiena dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Movimenti del Ragno. Il vermeiena può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Azioni

Multiattacco. Il vermeiena effettua due attacchi: uno con i tentacoli e uno con il morso.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Finché l'avvelenamento non termina, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Viverna

A volte i viandanti delle terre selvagge, alzando gli occhi al cielo, possono scorgere la scura figura alata di una viverna che trasporta la sua preda. Questi mostri vanno a caccia nelle stesse foreste e nelle stesse caverne infestate dai loro cugini più grandi, i draghi. La loro comparsa semina il panico tra gli insediamenti di confine delle aree civilizzate.

Le viverne possiedono due zampe ricoperte di scaglie, ali membranose e una coda sinuosa che termina con la loro arma più potente, un pungiglione velenoso. Il veleno contenuto nel pungiglione della viverna può uccidere una creatura in pochi secondi: è estremamente potente e brucia i vasi sanguigni della vittima risalendo fino al cuore. Nonostante l'estrema pericolosità delle viverne, spesso i cacciatori e gli avventurieri si mettono sulle loro tracce proprio per impossessarsi del loro veleno, che viene utilizzato poi per ricoprire le armi o come componente alchemico.

Predatrici dei Cieli. Le viverne non combattono a terra, a meno che non siano costrette a farlo per raggiungere una preda o non siano state attirate con l'inganno in una posizione in cui combattere in volo si riveli impossibile. Se costretta a uno scontro a terra, la viverna si rannicchia al suolo, sibila e ringhia minacciosamente e fa ondeggiare il pungiglione sopra la testa, pronto a scattare.

Aggressive e Spietate. Una viverna a caccia di prede si ritira solo se è stata ferita gravemente, se la preda riesce a sfuggirle o se compare un altro potenziale pasto più semplice da ottenere. Se la vittima si infila in un'area troppo angusta, la viverna si piazza a guardia dell'ingresso, pronta a far scattare la coda non appena se ne presenta l'occasione.

Le viverne, pur essendo più scaltre delle bestie comuni, non sono comunque intelligenti quanto i loro cugini draghi. Di conseguenza, le creature che riescono a mantenere il sangue freddo quando una viverna le insegue in volo, spesso riescono a seminarle o sviarle. Le viverne puntano sulle prede seguendo il percorso più diretto possibile, senza prendere in considerazione la possibilità di cadere in un'imboscata.

Viverne Addomesticate. Le viverne possono essere addomesticate e utilizzate come cavalcature, ma tale pratica costituisce una sfida difficile e potenzialmente mortale. I risultati migliori si ottengono addestrandole fin dalla nascita, ma anche in quei casi il temperamento violento delle viverne è costato la vita a molti aspiranti padroni.

Viverna

Drago Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 6 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. La viverna effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione. Mentre vola, può usare gli artigli al posto di un altro attacco.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Wight

La parola "wight" significava "persona" nei tempi antichi, ma ora il nome si riferisce ai non morti malvagi che un tempo erano mortali animati da desideri oscuri e da una grande vanità. Quando la morte ferma il cuore di una creatura del genere e ne sopprime la scintilla vitale, il suo spirito lancia un disperato appello al signore dei demoni Orcus o a qualche empia divinità dell'oltretomba per una seconda possibilità: la non morte in cambio di una guerra eterna contro i vivi. Se una potenza oscura risponde alla chiamata, lo spirito riceve il dono della non morte e può perseguire i suoi malevoli obiettivi.

I wight conservano i ricordi e le motivazioni del loro vecchio io vivente. Rispondono al richiamo dell'entità oscura che li ha trasformati in non morti, qualunque essa sia, e formulano giuramenti per placare il loro nuovo signore pur conservando la loro autonomia. Un wight non si stanca mai e può perseguire i suoi obiettivi implacabilmente, senza lasciarsi distrarre da nulla.

Divoratori di Vita. Un wight non è né morto né vivo, esiste in uno stato di transizione a metà strada tra questo mondo e il prossimo. La scintilla di luce che lo manteneva in vita è scomparsa e al suo posto ora arde il desiderio di divorare quella di tutti gli altri esseri viventi. Quando un wight attacca, questa essenza vitale risplende come un tizzone incandescente nei suoi occhi scuri. Il tocco gelido di un wight può risucchiare la scintilla vitale di una creatura attraverso la carne, gli abiti e le armature.

Ombra del Sepolcro. Di giorno i wight fuggono dal mondo per sottrarsi alla luce del sole, che odiano. Si rifugiano nei tumuli funerari, nelle cripte o nelle tombe dove dimorano. Le loro tane sono luoghi silenziosi e desolati, circondati da vegetazione morente, visibilmente annerita ed evitata da uccelli e bestie di ogni genere.

Gli umanoidi uccisi da un wight possono animarsi come zombi sotto il suo controllo. Spinti dalla fame per le anime viventi e dalla stessa bramosia di potere che li ha risvegliati come non morti, alcuni wight fungono da truppe d'assalto per altri condottieri malvagi, come per esempio i wraith. Come soldati sono in grado di pianificare le loro azioni, ma lo fanno raramente: preferiscono affidarsi alla loro sete di distruzione per schiacciare qualsiasi creatura che incontrino sul loro cammino.

Natura dei Non Morti. Un wight non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Wight

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 3 (700 PE)

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il wight subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il wight effettua due attacchi con la spada lunga o due attacchi con l'arco lungo. Può usare il Risucchio di Vita al posto di un attacco con la spada lunga.

Risucchio di Vita. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Un umanoide ucciso da questo attacco si anima 24 ore dopo come zombi sotto il controllo del wight, a meno che l'umanoide non sia riportato in vita o il suo corpo non sia distrutto. Il wight non può controllare più di dodici zombi simultaneamente.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni taglienti o 7 (1d10 + 2) danni taglienti se usata a due mani.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Wraith

Un wraith è l'incarnazione della malizia allo stato puro, concentrata in una forma incorporea impaziente di sopprimere ogni forma di vita. Questa creatura è intrisa di energia negativa e il suo semplice passaggio nel mondo è sufficiente ad annerire e fare marcire la vegetazione attorno a lei. Gli animali fuggono dalla sua presenza e perfino le fiamme più piccole si spengono, risucchiate dall'oblio famelico dell'esistenza terrificante del wraith.

Orrendo Oblio. Quando un umanoide mortale conduce una vita degenerata o stipula un patto con un immondo, consegna la sua anima alla dannazione eterna nei Piani Inferiori. A volte però l'anima resta intrisa di energia negativa al punto di collassare su se stessa e cessare di esistere prima di essere trascinata all'orrendo oltretomba che la attende. In questo caso, lo spirito si trasforma in un wraith senza anima, un malefico fulcro di vuoto intrappolato sul piano in cui è morto. Dell'esistenza passata del wraith non rimane quasi nulla; in questa nuova forma, il wraith esiste soltanto per annientare le vite altrui.

Privati del Corpo. Un wraith può muoversi attraverso le creature e gli oggetti solidi con la stessa facilità con cui un mortale si muove attraverso la nebbia.

Un wraith può conservare alcuni ricordi della sua vita mortale in forma di echi indistinti. Tuttavia, perfino gli eventi e le emozioni più forti diventano poco più di deboli sensazioni, fugaci come un sogno impossibile da ricordare appieno. Un wraith potrebbe fermarsi un istante a fissare qualcosa che lo affascinava in vita oppure placare la sua collera di fronte a un'amicizia del passato. Tali momenti però sono rari, in quanto molti wraith detestano ciò che erano: il passato non fa altro che ricordare loro ciò che sono diventati.

Comandanti Non Morti. Un wraith può creare un servitore non morto dallo spirito di una creatura umanoide che sia recentemente morta di morte violenta. Un frammento di quell'anima sventurata diventa uno spettro, animato dall'odio nei confronti di tutto ciò che vive.

I wraith a volte si mettono al comando di una legione di morti per orchestrare la rovina dei viventi. Quando escono dalle loro tombe per muover battaglia, la vita e la speranza avvizziscono al loro passaggio. Anche quando gli eserciti di un wraith sono costretti a ritirarsi, le terre che avevano occupato sono talmente devastate e sterili che gli abitanti sopravvissuti finiscono spesso per morire di fame.

Natura dei Non Morti. Un wraith non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Wraith

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Velocità 0 m, volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m
Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita
Sfida 5 (1.800 PE)

Movimento Incorporeo. Il wraith può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposto alla luce del sole, il wraith subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchio di Vita. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 21 (4d8 + 3) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Creare Spettro. Il wraith bersaglia un umanoide situato entro 3 metri da lui, che non sia morto da più di 1 minuto e che sia morto di morte violenta. Lo spirito del bersaglio si anima come spettro nello spazio del suo cadavere o nello spazio libero più vicino. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può controllare più di sette spettri simultaneamente.

Xorn

Gli xorn, bizzarre creature originarie del Piano Elementale della Terra, rilevano la presenza di gemme e metalli preziosi tramite il loro fiuto e scavano cunicoli nella terra e nella roccia per raggiungerli e cibarsene. Sul Piano Materiale gli xorn devono vagare in lungo e in largo nell'Underdark alla ricerca di cibo e diventano aggressivi nei confronti di minatori e cacciatori di tesori quando i minerali preziosi di cui si cibano scarseggiano.

L'origine innaturale degli xorn è intuibile dalla conformazione del corpo, eccezionalmente pesante, e dalla bocca, enorme e potente, situata sulla sommità del capo. Le tre lunghe braccia sono dotate di artigli affilati e i tre grandi occhi, protetti da palpebre di pietra, sono in grado di vedere contemporaneamente in tutte le direzioni.

Viaggiatori Elementali. Uno xorn è dotato del potere della terra elementale e può scivolare attraverso roccia e terra con la stessa facilità con cui un pesce nuota in acqua. Quando si muove in questo modo non sposta la terra e la pietra: si fonde con essa e la attraversa senza lasciare dietro di sé tunnel, fosse o altri segni del suo passaggio.

Gli xorn preferiscono non lasciare il piano d'origine, dove possono facilmente ingozzarsi di gemme e metalli preziosi. Quando uno xorn compare sul Piano Materiale, per caso o spinto dalla curiosità, va sempre in cerca di cibo e di un modo per tornare a casa.

Mendicanti* e *Ladri. Gli xorn setacciano le viscere della terra in cerca di pietre e metalli preziosi. Non potendo digerire la materia organica, ignorano la maggior parte delle creature viventi. Per contro, la loro capacità di fiutare la presenza di metalli e pietre preziose spesso li induce a prendere di mira gli avventurieri che trasportano monete e gemme. Non essendo malvagio, uno xorn chiede i tesori in dono o tenta di contrattare, offrendo in cambio le informazioni che ha acquisito nel corso dei suoi viaggi. Se uno xorn vede rifiutate le sue richieste, può ricorrere alle minacce e alle intimidazioni. Se è affamato o infuriato, può anche ricorrere alla forza.

Xorn

Elementale Medio, neutrale

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 73 (7d8 + 42)
Velocità 6 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Furtività +3, Percezione +6
Resistenze ai Danni perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio
Sensi Percezione passiva 16, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Terran
Sfida 5 (1.800 PE)

Scivolare nella Terra. Lo xorn può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, lo xorn non disturba il materiale attraverso cui si muove.

Mimetismo nella Pietra. Lo xorn dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Percezione dei Tesori. Lo xorn può individuare, tramite l'olfatto, l'ubicazione precisa di metalli e pietre preziose, come monete o gemme, entro 18 metri da lui.

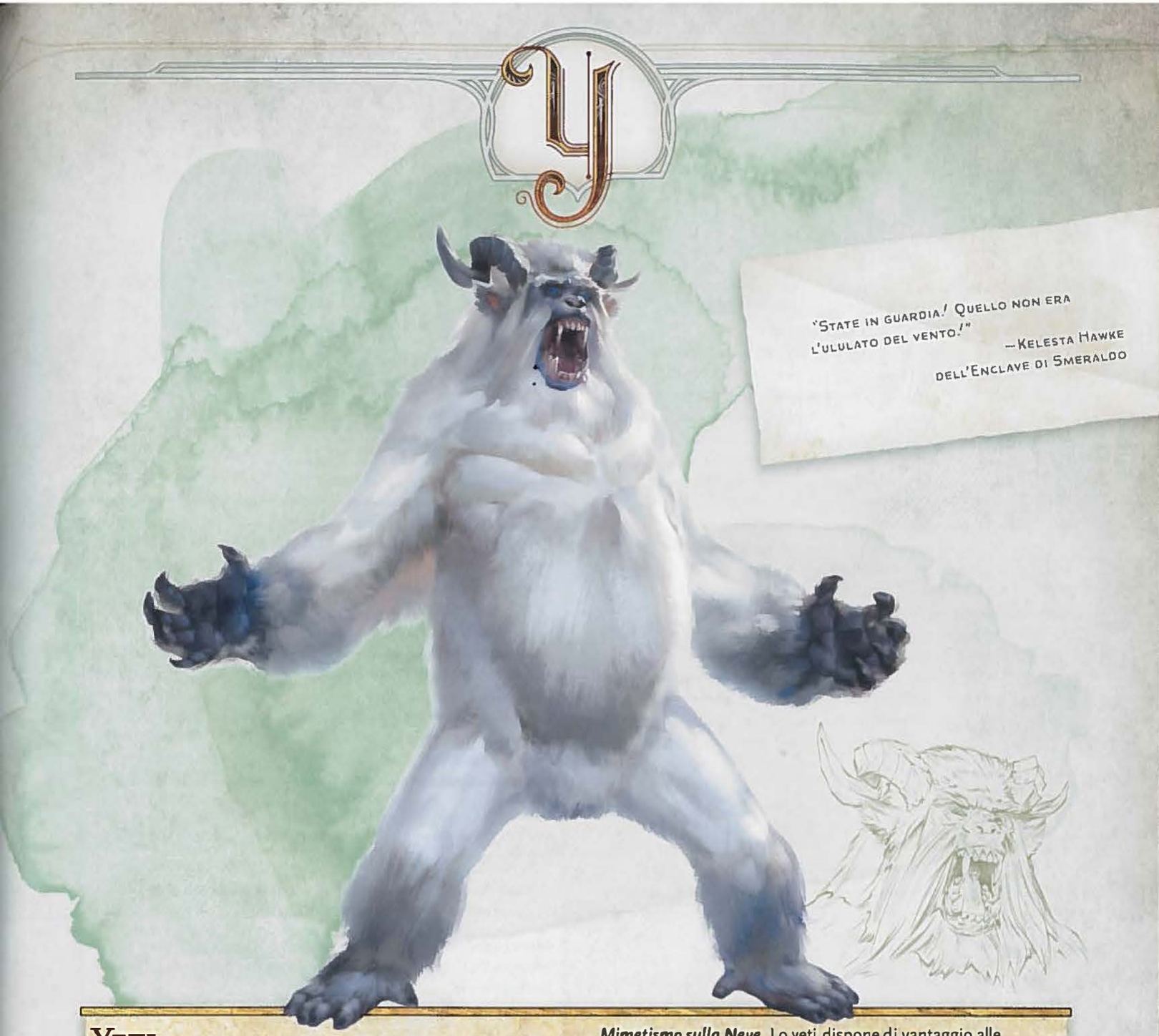
Azioni

Multiattacco. Lo xorn effettua tre attacchi con gli artigli e uno con il morso.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Y



"State in guardia! Quello non era l'ululato del vento!"
—Kelesta Hawke dell'Enclave di Smeraldo

Yeti

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 18)
Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Furtività +3, Percezione +3
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Yeti
Sfida 3 (700 PE)

Paura del Fuoco. Se lo yeti subisce danni da fuoco, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Olfatto Acuto. Lo yeti dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

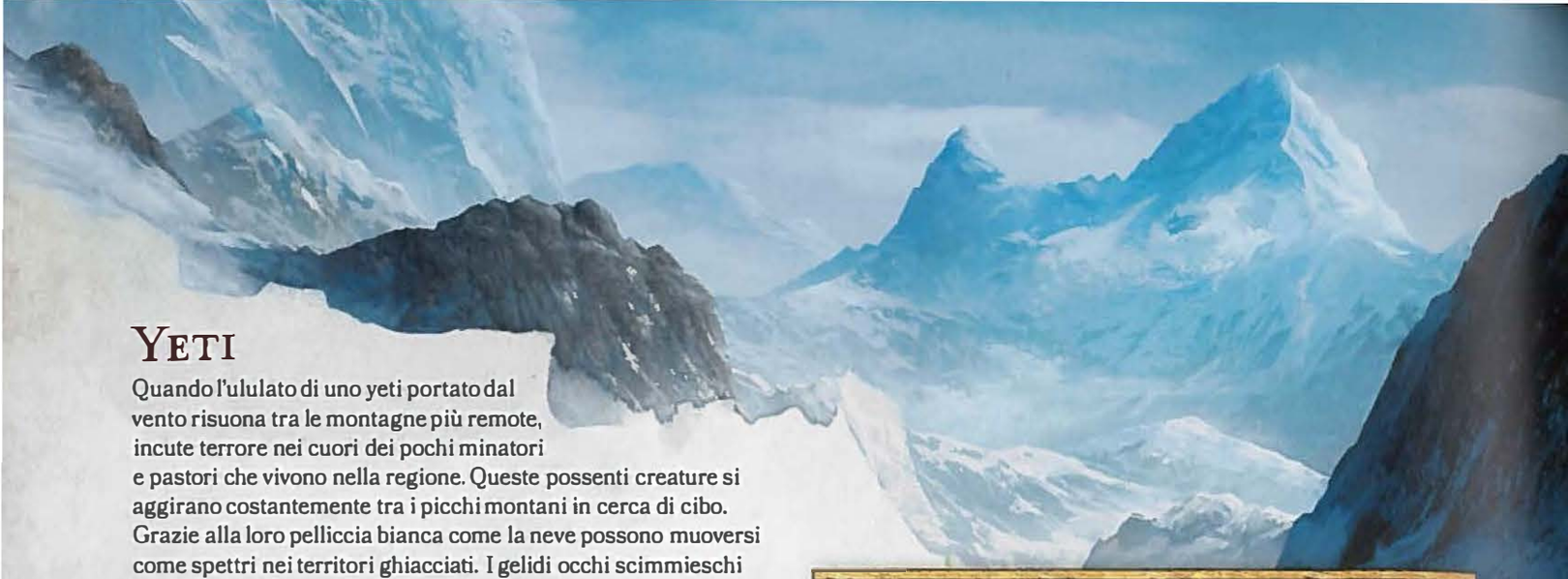
Mimetismo sulla Neve. Lo yeti dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni innevati.

Azioni

Multiattacco. Lo yeti può usare lo Sguardo Agghiacciante ed effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni da freddo.

Sguardo Agghiacciante. Lo yeti bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se può vedere lo yeti, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 contro questa magia, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da freddo ed è paralizzato per 1 minuto, a meno che non sia immune ai danni da freddo. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, il bersaglio è immune allo Sguardo Agghiacciante di tutti gli yeti (ma non degli yeti abominevoli) per 1 ora.



Yeti

Quando l'ululato di uno yeti portato dal vento risuona tra le montagne più remote, incute terrore nei cuori dei pochi minatori e pastori che vivono nella regione. Queste possenti creature si aggirano costantemente tra i picchi montani in cerca di cibo. Grazie alla loro pelliccia bianca come la neve possono muoversi come spettri nei territori ghiacciati. I gelidi occhi scimmieschi di uno yeti possono paralizzare la preda all'istante.

Cacciatori Scrupolosi. Gli abitanti delle montagne viaggiano in gruppo e sempre armati, ben sapendo che gli yeti possono fiutare l'odore della carne viva a chilometri di distanza. Quando trova una preda, lo yeti si muove velocemente sulle superfici ghiacciate e rocciose per reclamare il suo pasto, ululando freneticamente durante l'inseguimento. Perfino in mezzo a una tormenta, uno yeti riesce a seguire l'odore della preda attraverso il freddo e la neve.

Gli yeti vanno a caccia da soli o in piccoli gruppi famigliari. Quando una creatura fugge da uno yeti o lo affronta in combattimento, altri yeti attirati dall'odore del sangue potrebbero sopraggiungere rapidamente. A quel punto tutti gli yeti, gelosi del loro territorio, iniziano a combattere tra loro per accaparrarsi la carcassa della preda e anche gli yeti che restano uccisi nello scontro saranno divorati dai vincitori in un coro di ululati di euforia.

Ululati Terrificanti. Prima di una valanga, di una tormenta o di una letale gelata, gli ululati degli yeti echeggiano tra i pendii montuosi, trasportati dai venti gelidi. Tra gli abitanti delle montagne c'è chi crede di udire nel lamento degli yeti le voci dei propri cari uccisi dalle valanghe e dalle tormente che profetizzano messaggi di sventura. Altri abitanti più pragmatici sostengono che l'ululato degli yeti ricorda semplicemente che, nonostante le grandi conquiste della civiltà, nei territori dove domina la natura l'individuo civilizzato torna a essere soltanto una preda.

Predatori Brutali. Quando le mandrie di bestie montane sono abbondanti, gli yeti si tengono alla larga dai regni degli umanoidi. Quando invece è la fame a spingerli, attaccano gli insediamenti umanoidi a ondate, abbattendo i cancelli e gli steccati che in altri periodi li avrebbero tenuti a distanza e divorando le creature barricate all'interno.

Alcuni subdoli abitanti montani a volte utilizzano gli yeti come armi inconsapevoli. Un signore della guerra potrebbe seminare in giro carcasse di pecore o capre per attirare gli yeti verso l'accampamento nemico, al fine di seminare il caos e assottigliare i ranghi degli avversari prima dell'inizio della battaglia. I capi delle tribù montane, intenzionati ad ampliare il loro territorio, a volte fanno strage di selvaggina nelle zone di caccia per obbligare gli yeti affamati ad attaccare gli insediamenti umanoidi più vicini, che vengono poi subito annessi ai possedimenti della tribù.

Yeti Abominevoli. Lo yeti abominevole è più grosso di uno yeti normale, è alto il triplo di un umano e in genere vive e caccia da solo, anche se una coppia può vivere insieme il tempo necessario per svezzare i cuccioli. Questi giganteschi yeti, estremamente aggressivi e gelosi del territorio, attaccano e divorano ogni creatura a sangue caldo che incroci il loro cammino, spargendone le ossa sulla neve e sul ghiaccio circostante.

Yeti Abominevole

Mostruosità Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 137 (11d12 + 66)
Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Abilità Furtività +4, Percezione +5
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi Yeti
Sfida 9 (5.000 PE)

Paura del Fuoco. Se lo yeti subisce danni da fuoco, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Olfatto Acuto. Lo yeti dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Mimetismo sulla Neve. Lo yeti dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni innevati.

Azioni

Multiattacco. Lo yeti può usare lo Sguardo Agghiacciante ed effettua due attacchi con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6 + 7) danni taglienti più 7 (2d6) danni da freddo.

Sguardo Agghiacciante. Lo yeti bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se può vedere lo yeti, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 contro questa magia, altrimenti subisce 21 (6d6) danni da freddo ed è paralizzato per 1 minuto, a meno che non sia immune ai danni da freddo. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, il bersaglio è immune allo sguardo di questo yeti per 1 ora.

Soffio di Freddo (Ricarica 6). Lo yeti esala aria gelida in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 45 (10d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Yuan-ti

Quello degli yuan-ti è un popolo di infide creature serpentiformi prive di compassione. Nascosti nei loro remoti templi nelle giungle, nelle paludi e nei deserti, gli yuan-ti tramano per soppiantare e soggiogare tutte le altre razze e innalzarsi al rango di divinità.

Umanità Rinnegata. All'alba dei tempi gli yuan-ti erano una prosperosa razza umana che venerava i serpenti come animali totemici. Adoravano la duttile sinuosità del serpente, la sua calma controllata e il suo scatto letale. La loro evoluta filosofia li condusse a distaccarsi dalle emozioni in favore di una mente lucida e concentrata.

La cultura yuan-ti era una tra le più ricche del mondo dei mortali. I loro guerrieri erano leggendari e il loro impero si espandeva senza sosta. I templi degli yuan-ti torreggiavano al centro di antiche metropoli e crescevano costantemente in altezza per consentire agli yuan-ti di innalzare le loro suppliche agli dèi che sognavano di emulare. Alla fine gli dèi-serpenti udirono quelle preghiere, le loro voci sibilanti risposero dall'oscurità e rivelarono agli yuan-ti ciò che dovevano fare. La religione degli yuan-ti si tramutò in fanatismo. I culti si dedicarono totalmente alla venerazione degli dèi-serpenti e ne imitarono le usanze, dedicandosi al cannibalismo e offrendo umanoidi in sacrificio. Attraverso un'empia stregoneria, gli yuan-ti si fusero con i serpenti, rinnegando definitivamente la loro umanità e diventando simili alle divinità serpentine nell'aspetto, nei pensieri e nei sentimenti.

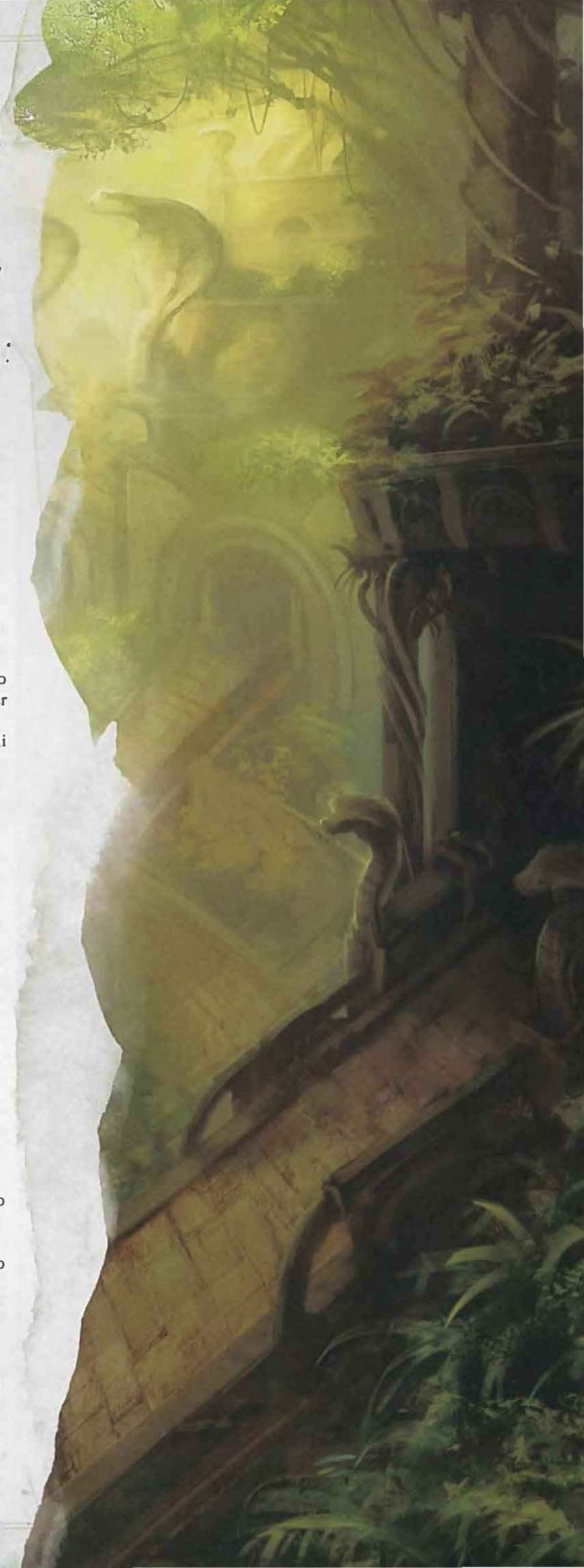
Re Serpenti degli Imperi Perduti. Gli yuan-ti considerano la loro trasformazione fisica un momento di trascendenza per la loro razza, un atto che ha permesso loro di liberarsi della fragile umanità come i serpenti si liberano di una pelle ormai morta. Quelli che non si sottoposero alla trasformazione furono resi schiavi o divennero cibo per gli individui benedetti dagli dèi-serpenti. Gli imperi yuan-ti caddero in rovina o furono sconfitti da chi si opponeva al cannibalismo e alla schiavitù, e il popolo rettile fu confinato tra le rovine delle sue grandi capitali e scacciato dalle altre razze.

Cuore Gelido. Le emozioni umanoidi sono qualcosa di sconosciuto per la maggior parte degli yuan-ti, che vede i sentimenti soltanto come una debolezza da sfruttare. Uno yuan-ti osserva il mondo e gli eventi della sua vita con un tale pragmatismo da risultare praticamente impossibile da manipolare, influenzare o controllare tramite mezzi non magici, e tenta a sua volta di controllare le altre creature tramite il terrore, il piacere o il timore reverenziale.

Gli yuan-ti sanno che il mondo che sperano di governare non può essere soggiogato a lungo tramite la sola forza bruta e che molte creature si rifiuteranno di servirli. Di conseguenza, per prima cosa gli yuan-ti tentano le altre creature con promesse di ricchezze e potere. Più e più volte le culture umanoidi hanno commesso il fatale errore di credere alle promesse degli yuan-ti. Dimenticano che uno yuan-ti che agisce onorevolmente o presta aiuto nel momento del bisogno lo fa solo come parte di un disegno più grande.

I capi degli yuan-ti sono strateghi astuti e spietati, pronti a sacrificare gli yuan-ti inferiori quando il potenziale guadagno giustifica le perdite. Non danno alcun significato all'onore in battaglia e, se ne hanno l'occasione, colpiscono per primi tendendo imboscate mortali.

Falsa Devozione. La vita degli yuan-ti ruota attorno ai loro templi, sebbene essi non amino gli dèi che venerano. Per loro il culto è un mezzo per ottenere il potere. Gli yuan-ti credono che se un individuo ottiene abbastanza potere, può divorare uno dei suoi dèi e prenderne il posto. Gli yuan-ti vivono in previsione di questa ascensione e sono disposti a commettere le più orrende atrocità pur di conseguirla.



Yuan-ti Abominio

Gli abomini, mostruosi serpenti dalle possenti braccia e dal torace di un umano, costituiscono la casta più alta della società yuan-ti e gli esemplari più vicini al modello concepito dagli dèi-serpente. Tessono trame complicate e celebrano oscuri rituali nella speranza di giungere un giorno a dominare il mondo.

Yuan-ti Abominio

Mostruosità Grande (mutaforma, yuan-ti), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Abilità Furtività +6, Percezione +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 PE)

Mutaforma. Lo yuan-ti può usare la sua azione per trasformarsi in un serpente Grande o per tornare alla sua forma naturale. Le statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, non cambia forma.

Incantesimi Innati (Solo Forma di Abominio). La caratteristica innata da incantatore dello yuan-ti è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). Lo yuan-ti può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *amicizia con gli animali* (solo serpenti)
3/giorno: *suggestione*
1/giorno: *paura*

Resistenza alla Magia. Lo yuan-ti dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco (Solo Forma di Abominio). Lo yuan-ti effettua due attacchi a distanza o tre attacchi in mischia, ma può usare l'attacco con il morso e l'attacco per stritolare soltanto una volta ciascuno.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

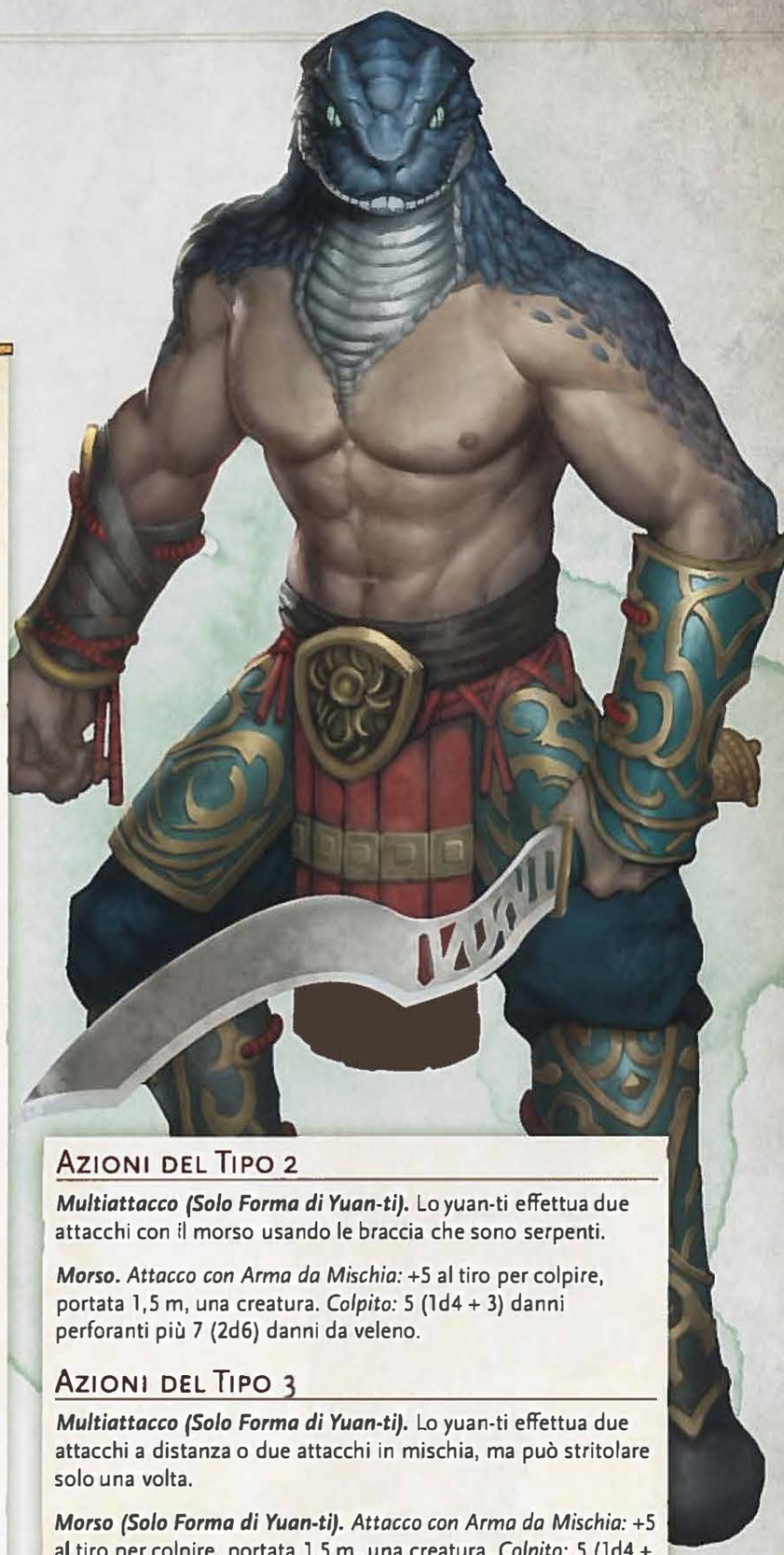
Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché lo yuan-ti afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e lo yuan-ti non può stritolare un altro bersaglio.

Scimitarra (Solo Forma di Abominio). *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo Forma di Abominio). *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Yuan-ti Nefasto

Un nefasto è un orrendo incrocio di tratti umani e serpentini. Si conoscono tre diversi tipi di yuan-ti nefasti, anche se è possibile che ne esitano altri. I nefasti costituiscono la casta intermedia della società yuan-ti. Quando vanno a caccia, scagliano frecce che intingono nel loro stesso veleno e, per costringere i nemici alla resa, utilizzano i loro poteri magici di influenza mentale.



Yuan-ti Nefasto

Mostruosità Media (mutaforma, yuan-ti), neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Abilità Furtività +4, Inganno +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Lo yuan-ti può usare la sua azione per trasformarsi in un serpente Medio o per tornare alla sua forma naturale. Le statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, non cambia forma.

Incantesimi Innati (Solo Forma di Yuan-ti). La caratteristica innata da incantatore dello yuan-ti è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Lo yuan-ti può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *amicizia con gli animali* (solo serpenti)
3/giorno: *suggestione*

Resistenza alla Magia. Lo yuan-ti dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Tipo di Nefasto. Lo yuan-ti appartiene a uno dei tipi seguenti:

Tipo 1: Corpo umano e testa di serpente
Tipo 2: Testa e corpo umani e serpenti al posto delle braccia
Tipo 3: Testa e torace umani con parte inferiore da serpente al posto delle gambe

Azioni del Tipo 1

Multiattacco (Solo Forma di Yuan-ti). Lo yuan-ti effettua due attacchi a distanza o due attacchi in mischia, ma può usare il morso solo una volta.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Scimitarra (Solo Forma di Yuan-ti). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo Forma di Yuan-ti). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni del Tipo 2

Multiattacco (Solo Forma di Yuan-ti). Lo yuan-ti effettua due attacchi con il morso usando le braccia che sono serpenti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni del Tipo 3

Multiattacco (Solo Forma di Yuan-ti). Lo yuan-ti effettua due attacchi a distanza o due attacchi in mischia, ma può stritolare solo una volta.

Morso (Solo Forma di Yuan-ti). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché lo yuan-ti afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e lo yuan-ti non può stritolare un altro bersaglio.

Scimitarra (Solo Forma di Yuan-ti). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo Forma di Yuan-ti). *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Yuan-ti Sanguepuro

I sanguepuro costituiscono la casta più bassa della società yuan-ti. Sono molto simili agli umani, ma a un esame ravvicinato la loro vera natura emerge sempre in qualche tratto serpentiforme, come placche di pelle scagliosa, occhi da rettile, denti aguzzi o una lingua biforcuta. Gli yuan-ti sanguepuro, avvolti in cappucci e mantelli, si mescolano agli umani e si infiltrano nei territori civilizzati per raccogliere informazioni, rapire prigionieri da interrogare o sacrificare, e concludere patti e scambi con chiunque possa avere un ruolo nelle loro numerose trame.

Gli Dèi-Serpente

Gli yuan-ti adorano molte potenti entità come se fossero delle divinità, incluse le seguenti.

Dendar, il Serpente Notturno. I seguaci di Dendar credono che un giorno questa creatura, nutrendosi delle paure e degli incubi del mondo, diventerà talmente grande da divorarlo completamente. Gli yuan-ti che servono Dendar terrorizzano le altre creature in ogni modo possibile, per fomentare e alimentare le paure degli umanoidi e nutrire il Serpente Notturno.

Merrshaulk, Signore della Fossa. Merrshaulk, la divinità principale degli yuan-ti, è immersa in un profondo letargo da lungo tempo. Man mano che il culto di Merrshaulk ha perso fedeli, questa divinità è caduta in torpore. I sacerdoti di Merrshaulk sono yuan-ti abomini che osservano ancora la tradizione dei sacrifici umani e seminano sofferenza in nome del loro dio. Gli abomini credono che compiendo atti crudeli a sufficienza, Merrshaulk si risveglierà e restituirà agli yuan-ti il posto e l'importanza che meritano.

Sseth, la Morte Sibilante. Sseth apparve agli yuan-ti dei tempi antichi in forma di uno yuan-ti alato, affermando di essere un avatar di Merrshaulk. Parlando con la voce di Merrshaulk, Sseth promise di condurre gli yuan-ti alla rinascita e alla fondazione di un nuovo impero. Molti devoti di Merrshaulk si convertirono al culto di Sseth. Alcuni yuan-ti da sempre sospettano che Sseth sia un usurpatore che approfitta del sonno di Merrshaulk per fare di sé un dio. Credono addirittura che Sseth possa avere divorato Merrshaulk e che ora risponda alle preghiere di tutti i suoi fedeli, mentre i sacerdoti del culto di Sseth convertono o annientano i più testardi adoratori di Merrshaulk.

Yuan-ti Sanguepuro

Umanoide Medio (yuan-ti), neutrale malvagio

Classe Armatura 11
Punti Ferita 40 (9d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Furtività +3, Inganno +6, Percezione +3
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico
Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dello yuan-ti è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Lo yuan-ti può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *amicizia con gli animali* (solo serpenti)
3/giorno ciascuno: *spruzzo velenoso*, *suggestione*

Resistenza alla Magia. Lo yuan-ti dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Lo yuan-ti effettua due attacchi in mischia.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Yugoloth

Gli yugoloth sono imprevedibili immondi che popolano i piani dell'Acheronte, della Gehenna, dell'Ade e di Carceri. Si comportano da mercenari e sono famosi per i loro voltafaccia. Sono l'incarnazione della cupidigia. Prima di schierarsi sotto il vessillo di qualcuno, gli yugoloth pongono sempre l'unica domanda che per loro ha un senso: *Cosa ci guadagno io?*

Figli della Gehenna. I primi yugoloth furono creati sulla Gehenna da una sorellanza di megere notturne. È credenza comune che fosse stato Asmodeus, il Signore dei Nove Inferi, a commissionare l'opera nella speranza di ottenere un esercito di immondi non vincolati ai Nove Inferi. Durante la creazione del nuovo esercito, le megere fabbricarono quattro tomi magici in cui annotarono i veri nomi di tutti gli yugoloth creati tranne uno, il Generale della Gehenna. I tomi erano chiamati i *Libri del Controllo*. Poiché chi conosce il vero nome di un immondo può esercitare un grande potere su di esso, le megere usarono i libri per assicurarsi l'obbedienza degli yugoloth, ma in seguito li usarono anche per carpire il vero nome degli altri immondi che si mettevano sulla loro strada. Si narra che i *Libri del Controllo* contengano anche i veri nomi di alcuni signori dei demoni e arcidiavoli.

Una serie di meschine gelosie e continui battibecchi finì per portare la sorellanza allo scioglimento e, nella lotta per il potere che ne seguì, i *Libri del Controllo* andarono smarriti o rubati. Senza dover più rendere conto a nessuno del loro operato, gli yugoloth reclamarono la libertà e da allora offrono i loro servigi al miglior offerente.

Mercenari Immondi. Gli yugoloth evocati chiedono molto in cambio del loro tempo e della loro fedeltà e le loro promesse durano solo fintanto che non si presenta un'opportunità migliore. A differenza dei demoni, con gli yugoloth è possibile ragionare, ma a differenza dei diavoli è raro che mantengano la parola data.

Gli yugoloth sono presenti praticamente ovunque, ma il costo da sostenere per assicurarsi la lealtà di un loro esercito è in genere superiore a quello che qualsiasi signore della guerra del Piano Materiale possa permettersi.

Gli yugoloth sono esseri egoisti, costantemente in lite tra loro. Un esercito di yugoloth è più organizzato di un'orda selvaggia di demoni, ma assai meno ordinato e disciplinato di una legione di diavoli. Senza un capo potente a tenerli in riga, gli yugoloth combattono solo per sfogare i propri istinti violenti, e soltanto finché ne traggono un beneficio personale.

Ritorno alla Gehenna. Quando uno yugoloth muore, si dissolve in una pozza di icore e si riforma al pieno delle forze sulla Cupa Eternità della Gehenna. Gli yugoloth possono essere distrutti permanentemente solo sul loro piano d'origine. Gli yugoloth lo sanno bene e si comportano di conseguenza: quando vengono evocati su altri piani, combattono senza curarsi della loro incolumità, mentre sulla Gehenna, se uno yugoloth ritiene che la sua fine sia imminente, tende a fuggire o implorare pietà.

Quando uno yugoloth viene distrutto permanentemente, il suo vero nome scompare da tutti i *Libri del Controllo*. Se in seguito lo yugoloth viene ricreato per mezzo di un rituale maledetto che prevede la distruzione di anime, il suo nome ricompare nei libri.

I Libri del Controllo. Quando tutte e quattro le copie dei *Libri del Controllo* scomparvero, Asmodeus e le megere notturne persero ogni potere sulle loro creazioni. Tutti e quattro i libri sono ancora in circolazione, alla deriva da un piano all'altro e a volte un individuo particolarmente pazzo o coraggioso ne entra in possesso per caso. Uno yugoloth evocato utilizzando il suo vero nome tramite il *Libro del Controllo* è obbligato a servire l'evocatore e obbedire ai suoi comandi. Gli yugoloth detestano essere controllati in questo modo e non fanno mistero della loro insoddisfazione. Come bambini petulanti, eseguono gli ordini dell'evocatore alla lettera e cercano costantemente cavilli e appigli per distorcerli.

Il Generale della Gehenna. Da qualche parte tra le desolazioni sulfuree della Gehenna esiste un ultroloth talmente forte che nessuno contesta il suo potere: il Generale della Gehenna. Molti yugoloth vanno in cerca di questo grande generale per mettersi sotto il suo comando, convinti che servendo il Generale della Gehenna otterranno potere e prestigio a volontà presso le entità planari inferiori.

Tuttavia, nessun immondo trova il Generale se questi non vuole essere trovato. Il suo vero nome è sconosciuto e nemmeno i *Libri del Controllo* fanno alcuna menzione di quest'essere potente e irrimediabilmente malvagio.

Arcanaloth

Gli arcanaloth sono esseri subdoli, con testa di sciacallo e corpo umanoide, ma possono utilizzare la magia per assumere una qualsiasi forma umanoide. In questo modo riescono a conquistarsi la fiducia delle creature con cui interagiscono, sostituendo il ringhio dello sciacallo con un sorriso accattivante.

A prescindere dalla forma assunta, gli arcanaloth appaiono sempre ben curati e ben vestiti. Sono degli incantatori molto intelligenti, affamati di conoscenza e potere, comandano le unità di yugoloth inferiori e si occupano dei contratti, dei documenti e dei resoconti riguardanti la loro razza.

Gli arcanaloth parlano e scrivono qualsiasi linguaggio, cosa che li rende abili diplomatici e astuti negoziatori. Un arcanaloth giustamente retribuito riesce a negoziare trattati e alleanze con fine perizia; d'altra parte, se decide di cambiare schieramento, con la stessa facilità può trasformare una trattativa di pace ben avviata in una guerra senza quartiere. Per il tempo e i talenti concessi, l'immondo chiede in cambio informazioni e oggetti magici potenti, che possono essere scambiati per ottenere ancora altre informazioni.

Variante: Evocazione degli Yugoloth

Alcuni yugoloth sono dotati di un'azione facoltativa che consente loro di evocare altri yugoloth.

Evoca Yugoloth (1/Giorno). Lo yugoloth sceglie cosa evocare e tenta di effettuare un'evocazione magica.

- Un **arcanaloth** ha una probabilità del 40 per cento di evocare un arcanaloth.
- Un **mezzoloth** ha una probabilità del 30 per cento di evocare un mezzoloth.
- Un **nycaloth** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 1d4 mezzoloth o un nycaloth.
- Un **ultroloth** ha una probabilità del 50 per cento di evocare 1d6 mezzoloth, 1d4 nycaloth o un ultroloth.

Uno yugoloth evocato appare in uno spazio libero entro 18 metri dal suo evocatore, agisce come desidera (a meno che il suo evocatore non sia un ultroloth, nel qual caso agisce come alleato del suo evocatore) e non può evocare altri yugoloth. Permane per 1 minuto, finché non muore o il suo evocatore non muore oppure finché il suo evocatore non lo congeda con un'azione bonus.

Mezzoloth

La maggior parte degli yugoloth è costituita dai mezzoloth, creature di dimensioni umane simili a insetti e ricoperte di fitte placche chitinose. I mezzoloth prestano servizio negli eserciti degli yugoloth come truppe di fanteria e nei loro enormi occhi distanziati si accende un bagliore rossastro quando avanzano verso i nemici.

La violenza e le ricompense sono i due bisogni fondamentali dei mezzoloth: se un essere potente può promettere loro l'una o l'altra cosa, può facilmente attirarli al proprio servizio. Sebbene sia dotato di micidiali artigli su tutte e quattro le braccia, un mezzoloth solitamente usa un tridente come arma. Se circondato dai nemici, un mezzoloth può esalare fumi tossici in grado di soffocare e uccidere interi gruppi di creature.

Nycaloth

I nycaloth, simili a muscolosi gargoyle, sono le truppe aeree scelte dell'esercito degli yugoloth. Sono dotati di possenti ali simili a quelle dei pipistrelli per spiccare rapidamente il volo in battaglia e di artigli affilati come lame alle mani e ai piedi per ridurre a brandelli la carne e le ossa dei nemici. Un nycaloth è un avversario da incubo, che colpisce con violenza, velocemente e senza preavviso per poi teletrasportarsi lontano. Usa la sua magia innata per diventare invisibile o creare una copia illusoria di se stesso con cui confondere ulteriormente i nemici.

I nycaloth sono i più leali tra gli yugoloth. Quando incontrano un padrone malvagio che li tratta bene, difficilmente violano l'accordo stipulato, a meno non sia in ballo una ricompensa esorbitante.

Ultroloth

Gli ultroloth comandano gli eserciti degli yugoloth nella Guerra Sanguinosa. Un ultroloth è un umanoide snello dalla pelle grigia e dalla testa allungata. Il volto è privo di lineamenti, ad eccezione di due occhi ovoidali, che possono diventare due scintillanti pozze di luce in grado di ipnotizzare le altre creature, sconvolgendole e neutralizzandole.

Gli ultroloth si fanno spesso guerra l'uno con l'altro, nel costante tentativo di incrementare il loro potere. Quando non sono occupati a combattere nella Guerra Sanguinosa, guidano le forze degli yugoloth sugli altri piani, comportandosi da signori del crimine o da comandanti di compagnie mercenarie malvagie.

Gli ultroloth hanno fama di essere crudeli e dirigono i loro servitori in combattimento tenendosi al sicuro nelle retrovie. Gli yugoloth inferiori sanno qual è il loro posto quando incontrano un ultroloth e rispondono alla sua chiamata senza esigere nulla in cambio.

Arcanaloth

Ultroloth

Nycaloth

"Potere. Tutti ambiscono al potere, ma soltanto pochi di noi lo meritano."
—Shemeshka il Predone, arcanaloth di Sigil

Arcanaloth

Immondo Medio (yugoloth), neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 104 (16d8 + 32)
Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Int +9, Sag +7, Car +7
Abilità Arcano +13, Inganno +9, Intuizione +9, Percezione +7
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni acido, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Percezione passiva 17, vista pura 36 m
Linguaggi tutti, telepatia 36 m
Sfida 12 (8.400 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'arcanaloth è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15). L'arcanaloth può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *alterare se stesso*, *dardo incantato*, *invisibilità* (solo se stesso), *oscurità*, *riscaldare il metallo*

Resistenza alla Magia. L'arcanaloth dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'arcanaloth sono magici.

Incantesimi. L'arcanaloth è un incantatore di 16° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco*, *illusione minore*, *mano magica*, *prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *disco fluttuante di Tenser*, *identificare*, *individuazione del magico*, *scudo*
2° livello (3 slot): *allucinazione di forza*, *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri*, *suggestione*
3° livello (3 slot): *controincantesimo*, *palla di fuoco*, *paura*
4° livello (3 slot): *esilio*, *porta dimensionale*
5° livello (2 slot): *blocca mostri*, *contattare altri piani*
6° livello (1 slot): *catena di fulmini*
7° livello (1 slot): *dito della morte*
8° livello (1 slot): *vuoto mentale*

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Teletrasporto. L'arcanaloth si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere.

Mezzoloth

Immondo Medio (yugoloth), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Percezione +3
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni acido, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Abissale, Infernale, telepatia 18 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del mezzoloth è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Il mezzoloth può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

2/giorno ciascuno: *dissolvi magie*, *oscurità*
1/giorno: *nube mortale*

Resistenza alla Magia. Il mezzoloth dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del mezzoloth sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il mezzoloth effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il tridente.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Tridente. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni perforanti o 8 (1d8 + 4) danni perforanti se impugnato con due artigli e usato per effettuare un attacco in mischia.

Teletrasporto. Il mezzoloth si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere.

Nycaloth

Immondo Grande (yugoloth), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Abilità Furtività +4, Intimidire +6, Percezione +4
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni acido, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 14, vista cieca 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Infernale, telepatia 18 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del nycaloth è Carisma. Il nycaloth può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *dissolvi magie*, *immagine speculare*, *individuazione del magico*, *invisibilità* (solo se stesso), *oscurità*

Resistenza alla Magia. Il nycaloth dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del nycaloth sono magici.

Azioni

Multiattacco. Il nycaloth effettua due attacchi in mischia o effettua un attacco in mischia e si teletrasporta prima o dopo l'attacco.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti subisce 5 (2d4) danni taglienti all'inizio di ogni suo turno a causa di una ferita immonda. Ogni volta che il nycaloth colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, i danni inflitti dalla ferita aumentano di 5 (2d4). Una creatura può usare un'azione per tamponare la ferita effettuando con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 13. La ferita si richiude anche se il bersaglio riceve una qualsiasi forma di guarigione magica.

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (2d12 + 5) danni taglienti.

Teletrasporto. Il nycaloth si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere.

Ultroloth

Immondo Medio (yugoloth), neutrale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 153 (18d8 + 72)
Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Abilità Furtività +8, Intimidire +9, Percezione +7
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità ai Danni acido, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi Percezione passiva 17, vista pura 36 m
Linguaggi Abissale, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 13 (10.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'ultroloth è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). L'ultroloth può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *alterare se stesso*, *chiaroveggenza*, *dissolvi magie*, *individuazione del magico*, *individuazione dei pensieri*, *invisibilità* (solo se stesso), *oscurità*, *suggestione*
3/giorno ciascuno: *muro di fuoco*, *paura*, *porta dimensionale*
1/giorno ciascuno: *suggestione di massa*, *tempesta di fuoco*

Resistenza alla Magia. L'ultroloth dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'ultroloth sono magici.

Azioni

Multiattacco. L'ultroloth può usare lo Sguardo Ipnotico ed effettua tre attacchi in mischia.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Sguardo Ipnotico. Con gli occhi che risplendono di luce opalescente, l'ultroloth bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se è in grado di vedere l'ultroloth, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 contro questa magia, altrimenti è affascinato fino alla fine del turno successivo dell'ultroloth. Il bersaglio affascinato è stordito. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, è immune allo sguardo dell'ultroloth per le 24 ore successive.

Teletrasporto. L'ultroloth si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere.

Zombi

Da qualche parte nell'oscurità si leva un gemito gorgogliante. Compare una figura che arranca a passo strascicato, mentre solleva le braccia rigonfie e le mani spezzate. Lo zombi avanza, determinato a uccidere chiunque sia troppo lento per sfuggire al suo abbraccio.

Servi Oscuri. Una sinistra magia necromantica pervade i resti dei cadaveri, animandoli come zombi pronti a obbedire a ogni ordine del loro creatore senza alcuna paura o esitazione. Gli zombi si muovono a scatti e avanzano a passi irregolari, coperti dai resti degli abiti con cui sono stati sepolti e accompagnati dal fetore della decomposizione.

La maggior parte degli zombi viene creata usando i resti degli umanoidi, ma è possibile infondere questa parvenza di vita in qualsiasi carcassa provvista di carne e ossa. È la magia necromantica, generalmente generata da un incantesimo, ad animare uno zombi. Alcuni zombi si animano spontaneamente quando la magia nera satura un'area. Una volta trasformata in zombi, una creatura può essere riportata in vita solo grazie a una magia estremamente potente, come un incantesimo di resurrezione.

Uno zombi non conserva alcuna traccia della persona che era in vita: la sua mente è completamente priva di pensieri e di immaginazione. Uno zombi privo di ordini rimane semplicemente immobile a decomporsi, finché non percepisce qualcosa da uccidere. La magia che anima uno zombi lo permea di malvagità, quindi, se abbandonato a se stesso, attacca qualsiasi creatura vivente.

Forme Ripugnanti. Gli zombi conservano lo stesso aspetto che avevano in vita, ma mostrano le ferite che ne hanno provocato la morte. Tuttavia, la magia che crea queste orrende creature spesso ha bisogno di tempo per agire. I combattenti morti su un campo di battaglia possono animarsi sventrati e rigonfi per i molti giorni trascorsi sotto il sole. Il cadavere infangato di un contadino potrebbe essere uscito dalla tomba scavando a mani nude e brulicare di vermi e parassiti. Uno zombi potrebbe essere trasportato a riva dalle onde o emergere da una palude rigonfio e putrefatto dopo avere trascorso intere settimane nell'acqua.

Soldati Privi di Volontà. Gli zombi si dirigono contro i nemici seguendo il percorso più diretto, non essendo in grado di ragionare su ostacoli, tattiche o terreni pericolosi. Uno zombi potrebbe immergersi in un fiume impetuoso nel tentativo di raggiungere nemici sull'altra riva, agitando le braccia per rimanere in superficie mentre viene sbattuto contro gli scogli e fatto a pezzi. Per raggiungere un nemico situato più in basso, uno zombi potrebbe saltare giù da una finestra aperta. Gli zombi avanzano senza esitare tra le fiamme, nelle pozze di acido e sui terreni disseminati di triboli.

Sono in grado di eseguire gli ordini più semplici e distinguere tra alleati e nemici, ma le loro facoltà di ragionamento si limitano ad arrancare nella direzione che viene loro indicata e ad aggredire tutti i nemici che incontrano lungo il cammino. Uno zombi provvisto di un'arma la utilizza, ma una volta caduta non la raccoglierà, e lo stesso farà con altri oggetti posti nelle sue mani, a meno che non gli venga ordinato di raccoglierli.

Natura dei Non Morti. Gli zombi non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

"Dopo che Beek è morto, abbiamo lanciato un incantesimo Animare Morti sul suo cadavere. Per un po' è stato divertente, ma poi lo zombi ha iniziato a puzzare troppo, quindi l'abbiamo ricoperto d'olio e gli abbiamo dato fuoco. Beek l'avrebbe trovato esilarante."
—Fonkin Hoodypeak, a proposito dell'amicizia

Zombi

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 8
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Tiri Salvezza Sag +0
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Zombi Ogre

Non morto Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 8
Punti Ferita 85 (9d10 + 36)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	6 (–2)	18 (+4)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Tiri Salvezza Sag +0
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Comune e il Gigante ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PE)

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Morning Star. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Zombi Beholder

Non morto Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 0 m, volare 6 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Tiri Salvezza Sag +2
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, prono
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità e il Sottocomune ma non può parlarli
Sfida 5 (1.800 PE)

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (4d6) danni perforanti.

Raggio Oculare. Lo zombi scaglia un raggio oculare magico casuale contro un bersaglio situato entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere:

1. *Raggio Paralizzante.* La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.
2. *Raggio di Paura.* La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.
3. *Raggio di Logoramento.* La creatura bersagliata deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 36 (8d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
4. *Raggio di Disintegrazione.* Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce 45 (10d8) danni da forza. Se questi danni riducono la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo diventa un cumulo di sottile polvere grigia.

Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, è disintegrato senza tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio disintegra una sua parte equivalente a un cubo con spigolo di 3 metri.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Appendice A: Creature Varie

Questa appendice contiene le statistiche di vari animali, parassiti e inquietanti creature. Le schede delle statistiche sono presentate in ordine alfabetico in base al nome della creatura.

Albero Risvegliato

Vegetale Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 59 (7d12 + 14)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilità ai Danni fuoco
Resistenze ai Danni contundente, perforante
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi un linguaggio conosciuto dal suo creatore
Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Finché l'albero rimane immobile, non è distinguibile da un normale albero.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (3d6 + 4) danni contundenti.

Un **albero risvegliato** è un albero comune diventato senziente e in grado di muoversi grazie all'incantesimo *risveglio* o ad altre magie simili.

Alce

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Alce Gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d12 + 10)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Alce Gigante, capisce il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 22 (4d8 + 4) danni contundenti.

La maestosa **alce gigante** è talmente rara che la sua comparsa è spesso interpretata come il presagio di un evento importante, come per esempio la nascita di un re. Secondo alcune leggende, gli dèi assumerebbero la forma di un'alce gigante quando fanno visita al Piano Materiale. Molte culture credono quindi che cacciare queste creature significhi attirare su di sé la collera divina.

Aquila

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Vista Acuta. L'aquila dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Aquila Gigante

Bestia Grande, neutrale buono

Classe Armatura 13
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 3 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Aquila Gigante, capisce il Comune e l'Auran ma non può parlarli
Sfida 1 (200 PE)

Vista Acuta. L'aquila dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Un'**aquila gigante** è una nobile creatura che parla un proprio linguaggio e capisce il Comune. Una coppia di aquile giganti solitamente custodisce fino a quattro uova o cuccioli nel suo nido (considerati come aquile normali).

Avvoltoio

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto e Vista Acuti. L'avvoltoio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sulla vista.

Tattiche del Branco. L'avvoltoio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni perforanti.

Avvoltoio Gigante

Bestia Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 10
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi capisce il Comune ma non può parlarlo
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Vista Acuti. L'avvoltoio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sulla vista.

Tattiche del Branco. L'avvoltoio dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Multiattacco. L'avvoltoio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Un **avvoltoio gigante** è dotato di un'intelligenza evoluta e di un'indole malevola. A differenza dei suoi simili più piccoli, non esita ad attaccare una creatura ferita per accelerarne la dipartita. Si dice che gli avvoltoi giganti possano seguire una creatura assetata e affamata per giorni interi per godersi lo spettacolo della sua sofferenza.

Babbuino

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Tattiche del Branco. Il babbuino dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del babbuino si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4 – 1) danni perforanti.

Cane della Morte

Beccoaguzzo

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Un **beccoaguzzo** è un uccello alto, incapace di volare, con zampe robuste e un pesante becco acuminato. Ha un pessimo carattere e tende ad attaccare qualsiasi creatura sconosciuta che gli si avvicini troppo.

Cammello

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 9
Punti Ferita 15 (2d10 + 4)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	8 (–1)	14 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 9
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti.

Altri Animali

Un libro di queste dimensioni non può contenere le statistiche di tutti gli animali che popolano il mondo di una campagna di D&D. Tuttavia, il DM può facilmente usare la scheda delle statistiche di un animale per rappresentarne un altro. Per esempio, può usare le statistiche della pantera per rappresentare un giaguaro e quelle della capra gigante per rappresentare un bufalo.

Cane della Morte

Mostruosità Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 12
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Abilità Furtività +4, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Due Teste. Il cane dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Azioni

Multiattacco. Il cane effettua due attacchi con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 contro la malattia, altrimenti è avvelenato finché la malattia non viene curata. Dopo ogni 24 ore, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza; se lo fallisce, il suo massimo dei punti ferita si riduce di 5 (1d10). Questa riduzione dura finché la malattia non viene curata. Se la malattia porta il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Un **cane della morte** è un orrendo segugio a due teste che vaga per le pianure, i deserti e l'Underdark. Nel suo cuore arde un odio inesauribile e la sua fame di carne umanoide lo spinge ad attaccare viandanti ed esploratori di ogni genere. La saliva di un cane della morte trasmette un'orrenda malattia che fa lentamente marcire la carne della vittima fino a staccarla dalle ossa.

Cane Intermittente

Folletto Medio, legale buono

Classe Armatura 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Cane Intermittente, capisce il Silvano ma non può parlarlo
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il cane dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Teletrasporto (Ricarica 4–6). Il cane si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 12 metri e che esso sia in grado di vedere. Prima o dopo essersi teletrasportato, il cane può effettuare un attacco con il morso.

Un **cane intermittente** trae il nome dalla sua capacità di apparire e scomparire da un piano di esistenza, un talento che usa per attaccare con più efficacia ed evitare di essere ferito. I cani intermittenti covano un odio di vecchia data nei confronti delle belve distorcenti e le attaccano a vista.

Capra

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

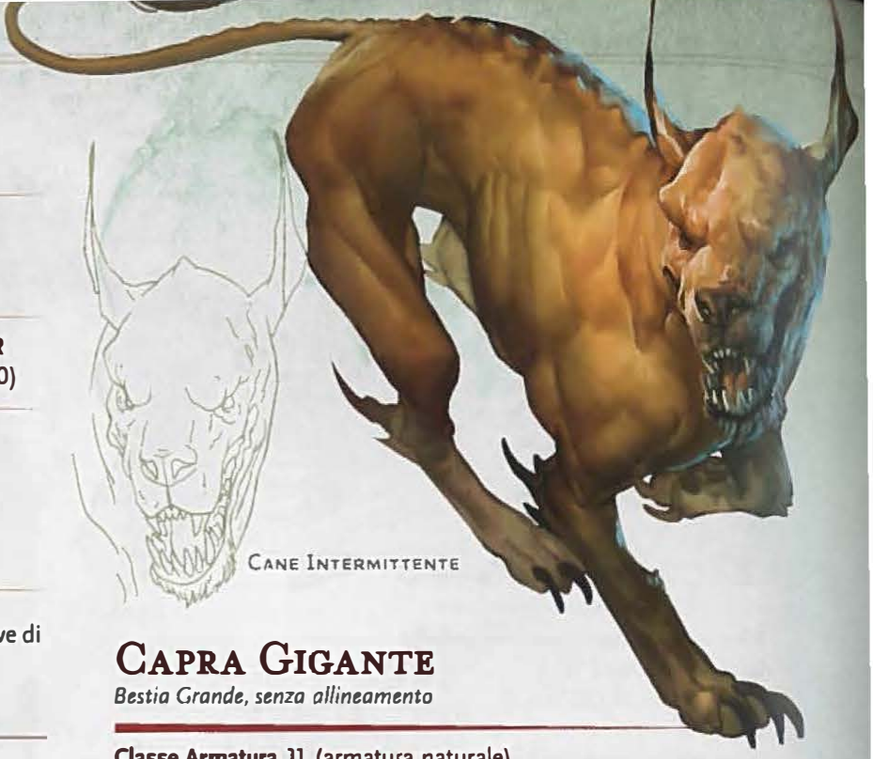
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Carica. Se la capra si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10, altrimenti cade a terra prono.

Ben Piantato. La capra dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro gli effetti che la butterebbero a terra prona.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.



Cane Intermittente

Capra Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se la capra si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Ben Piantato. La capra dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro gli effetti che la butterebbero a terra prona.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Galoppo

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Guerra

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli zoccoli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco con gli zoccoli contro di esso come azione bonus.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Cavallo da Tiro

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Cavalluccio Marino

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 0 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	12 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 0 (0 PE)

Respirare Sott'Acqua. Il cavalluccio marino può respirare soltanto sott'acqua.

Variante: Armatura per Cavallo da Guerra

Un cavallo da guerra corazzato possiede una CA basata sul tipo di bardatura indossata (vedi il *Player's Handbook* per ulteriori informazioni sulle bardature). La CA del cavallo include il suo modificatore di Destrezza, se applicabile. La bardatura non altera il grado di sfida del cavallo.

CA	Bardatura	CA	Bardatura
12	Cuoio	16	Cotta di Maglia
13	Cuoio Borchiato	17	Corazza a Strisce
14	Corazza ad Anelli	18	Armatura Completa
15	Corazza di Scaglie		

Cavalluccio Marino Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d10)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se il cavalluccio marino si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Respirare Sott'Acqua. Il cavalluccio marino può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Come i loro cugini più piccoli, i **cavallucci marini giganti** sono pesci timorosi, dai colori sgargianti, con il corpo oblungo e la coda arricciata. Gli elfi acquatici li addestrano per usarli come cavalcature.

Cespuglio Risvegliato

Vegetale Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 9
Punti Ferita 10 (3d6)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Vulnerabilità ai Danni fuoco
Resistenze ai Danni perforante
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi un linguaggio conosciuto dal suo creatore
Sfida 0 (10 PE)

Falso Aspetto. Finché il cespuglio rimane immobile, non è distinguibile da un normale cespuglio.

Azioni

Graffiare. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4 – 1) danni taglienti.

Un **cespuglio risvegliato** è un cespuglio comune diventato senziente e in grado di muoversi grazie all'incantesimo *risveglio* o ad altre magie simili.

Cinghiale

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 9
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con le zanne nello stesso turno, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 7 o meno danni che lo porterebbero a 0 punti ferita, è ridotto invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Cinghiale Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 8
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con le zanne nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 10 o meno danni che lo porterebbero a 0 punti ferita, è ridotto invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Coccodrillo

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 6 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Abilità Furtività +2
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Respiro. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 15 minuti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il coccodrillo non può mordere un altro bersaglio.

Coccodrillo Gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (9d12 + 27)
Velocità 9 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Abilità Furtività +5
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Trattenere il Respiro. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 30 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il coccodrillo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d10 + 5) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (CD 16 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il coccodrillo non può mordere un altro bersaglio.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio non afferrato dal coccodrillo. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prono.

Corvo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Imitare. Il corvo può imitare i suoni semplici che ha sentito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Daino

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni perforanti.

Elefante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 76 (8d12 + 24)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 4 (1.100 PE)

Carica Travolgente. Se l'elefante si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con le zanne nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, l'elefante può effettuare un attacco per calpestare contro di esso come azione bonus.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Calpestare. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Faina

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto e Udito Acuti. La faina dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Faina Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto e Udito Acuti. La faina dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Falco

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Vista Acuta. Il falco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Falco di Sangue

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Vista Acuta. Il falco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche del Branco. Il falco dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del falco si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Il **falco di sangue**, che trae il suo nome dal piumaggio scarlatto e dalla sua natura aggressiva, attacca senza paura qualsiasi altro animale, infilzandolo col suo becco appuntito e affilato. I falchi di sangue formano grossi stormi e attaccano insieme per abbattere le prede.

Gatto

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Acuto. Il gatto dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Falco

Gorilla

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Atletica +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gorilla effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 7,5/15 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Gorilla Gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 157 (15d12 + 60)
Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Atletica +9, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gorilla effettua due attacchi con i pugni.

Pugno. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Roccia. *Attacco con Arma a Distanza:* +9 al tiro per colpire, gittata 15/30 m, un bersaglio. *Colpito:* 30 (7d6 + 6) danni contundenti.

Granchio

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Abilità Furtività +2
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Chela. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno contundente.

Granchio Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Abilità Furtività +4
Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.

Azioni

Chela. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Il granchio ha due chele, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.

Gufo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 1,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Furtività +3, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Volo Sfuggente. Il gufo non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Vista e Udito Acuti. Il gufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'udito.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Gufo Gigante

Bestia Grande, neutrale

Classe Armatura 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 1,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m
Linguaggi Gufo Gigante, capisce il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Volo Sfuggente. Il gufo non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Vista e Udito Acuti. Il gufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'udito.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d6 + 1) danni taglienti.

I **gufi giganti** spesso fanno amicizia con i folletti e le altre creature silvane e vigilano sui reami boschivi in cui vivono.

Iena

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Tattiche del Branco. La iena dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati della iena si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni perforanti.

Iena

Iena Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Furia. Quando la iena riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia nel suo turno, la iena può effettuare un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco con il morso.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Leone

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Acuto. Il leone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Tattiche del Branco. Il leone dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Balzo in Corsa. Dopo una rincorsa di 3 metri, il leone può effettuare un salto in lungo di un massimo di 7,5 metri.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Lucertola

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Lucertola Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Una **lucertola gigante** può essere cavalcata o usata come bestia da soma. I lucertoloidi le usano anche come animali da compagni; le varianti sotterranee sono invece usate come cavalcature e bestie da soma dai drow, dai duergar e dagli altri abitanti dell'Underdark.

Variante: Tratti delle Lucertole Giganti

Alcune lucertole giganti possiedono uno dei tratti seguenti (o entrambi).

Trattenere il Respiro. La lucertola può trattenere il respiro per 15 minuti. (Una lucertola con questo tratto possiede inoltre una velocità di nuotare pari a 9 metri.)

Movimenti del Ragno. La lucertola può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Lupo

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Lupo Feroce

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Lupo Invernale

Lupo Invernale

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +3, Percezione +5
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi Comune, Gigante, Lupo Invernale
Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Mimetismo sulla Neve. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni innevati.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.

Soffio di Freddo (Ricarica 5–6). Il lupo esala una folata di vento gelido in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Il **lupo invernale**, una creatura che infesta i territori artici, è grande quanto un lupo feroce, ma ha la pelliccia bianca come la neve e gli occhi azzurri. I giganti del gelo usano queste creature malvagie come guardie e bestie da caccia, sfruttando la loro letale arma a soffio contro gli avversari. I lupi invernali comunicano tra loro usando latrati e ringhi, ma parlano il Comune e il Gigante quanto basta da partecipare alle conversazioni più semplici.

Mammut

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	9 (–1)	21 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 6 (2.300 PE)

Carica Travolgente. Se il mammut si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con le zanne nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il mammut può effettuare un attacco per calpestare contro di esso come azione bonus.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 25 (4d8 + 7) danni perforanti.

Calpestare. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura prona. *Colpito:* 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Un **mammut** è una creatura simile a un elefante, dalla folta pelliccia e dalle lunghe zanne. È più tarchiato ma più feroce dei normali elefanti e può vivere in vari habitat, da quelli subartici a quelli subtropicali.

Mastino

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il mastino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

I **mastini** sono possenti cani apprezzati dagli umanoidi per la loro fedeltà e i loro sensi acuti. I mastini possono essere addestrati come cani da guardia, da caccia o da guerra. Gli halfling e altri umanoidi Piccoli li usano come cavalcature.

Millepiedi Gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Mulo

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di trasporto.

Ben Piantato. Il mulo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza contro gli effetti che lo butterebbero a terra prono.

Mastino

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Orca Assassina

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 90 (12d12 + 12)
Velocità 0 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 36 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Senso Radar. L'orca non può usare vista cieca se è assordata.

Trattenere il Fiato. L'orca può trattenere il fiato per 30 minuti.

Udito Acuto. L'orca dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (5d6 + 4) danni perforanti.

Orso Bruno

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 34 (4d10 + 12)
Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Acuto. L'orso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Orso Nero

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto Acuto. L'orso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Orso Polare

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Velocità 12 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Acuto. L'orso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8 + 5) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Variante: Orso delle Caverne

Alcuni orsi si sono adattati alla vita nel sottosuolo, cibandosi di licheni sotterranei e pesci ciechi. Questi irascibili colossi, noti come orsi delle caverne, hanno la pelliccia scura e ispida e sono dotati di scurovisione entro un raggio di 18 metri. Sotto ogni altro aspetto, hanno le stesse statistiche di un orso polare.

Pantera

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 15 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Abilità Furtività +6, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Acuto. La pantera dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Balzo. Se la pantera si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Piovra

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 1,5 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Abilità Furtività +4, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Trattenere il Respiro. Finché si trova fuori dall'acqua, la piovra può trattenere il respiro per 30 minuti.

Mimetismo Acquatico. La piovra dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate finché si trova sott'acqua.

Respirare Sott'Acqua. La piovra può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno contundente e il bersaglio è afferrato (CD 10 per sfuggire). Finché il bersaglio è afferrato, la piovra non può usare i tentacoli su un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Una nube di inchiostro del raggio di 1,5 metri si diffonde tutt'intorno alla piovra, se essa si trova sott'acqua. L'area è

pesantemente oscurata per 1 minuto, anche se una corrente di intensità significativa può disperdere l'inchiostro. Dopo avere emesso l'inchiostro, la piovra può usare l'azione di Scatto come azione bonus.

Piovra Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 52 (8d10 + 8)
Velocità 3 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Abilità Furtività +5, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Trattenere il Respiro. Finché si trova fuori dall'acqua, la piovra può trattenere il respiro per 1 ora.

Mimetismo Acquatico. La piovra dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate finché si trova sott'acqua

Respirare Sott'Acqua. La piovra può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 16 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e la piovra non può usare i tentacoli su un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Una nube di inchiostro del raggio di 6 metri si diffonde tutt'intorno alla piovra, se essa si trova sott'acqua. L'area è pesantemente oscurata per 1 minuto, anche se una corrente di intensità significativa può disperdere l'inchiostro. Dopo avere emesso l'inchiostro, la piovra può usare l'azione di Scatto come azione bonus.

Pipistrello

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 1,5 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

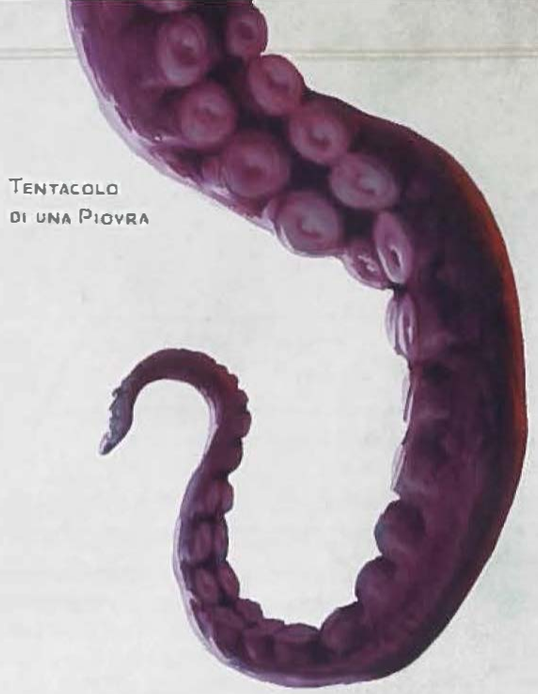
Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Senso Radar. Il pipistrello non può usare vista cieca se è assordato.

Udito Acuto. Il pipistrello dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante.



Tentacolo di una Piovra

Pipistrello Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 22 (4d10)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Senso Radar. Il pipistrello non può usare vista cieca se è assordato.

Udito Acuto. Il pipistrello dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pony

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Quipper

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Frenesia di Sangue. Il quipper dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Respirare Sott'Acqua. Il quipper può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Un **quipper** è un pesce carnivoro dai denti aguzzi. I quipper possono adattarsi a qualsiasi ambiente acquatico, inclusi i gelidi laghi sotterranei. Spesso si riuniscono in sciami; le statistiche di uno sciame di quipper compaiono successivamente in quest'appendice.

Quipper

Ragno

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Abilità Furtività +4
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, il ragno conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 9, altrimenti subisce 2 (1d4) danni da veleno.

Ragno Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Abilità Furtività +7
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, il ragno conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma

avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Ragnatela (Ricarica 5–6). *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio è trattenuto dalle ragnatele. Con un'azione, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza con CD 12. Se la supera, strappa le ragnatele. Le ragnatele possono anche essere attaccate e distrutte (CA 10; pf 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Per catturare la sua preda, un **ragno gigante** tesse elaborate ragnatele o lancia filamenti viscosi di ragnatela dall'addome. I ragni giganti si annidano generalmente sottoterra, dove fanno la tana sui soffitti o all'interno di crepe immerse nel buio e ricoperte di ragnatele. Spesso queste tane sono piene di bozzoli che contengono le loro vittime.

Ragno Lupo Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Abilità Furtività +7, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, il ragno conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Un **ragno lupo gigante**, più piccolo di un ragno gigante, dà la caccia alle prede sui terreni aperti o si nasconde in un fosso, un crepaccio o una cavità tra i detriti.

Ragno-Fase

Ragno-Fase

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Abilità Furtività +6
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Transizione Eterea. Come azione bonus, il ragno può spostarsi magicamente dal Piano Materiale al Piano Etereo o viceversa.

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Un **ragno-fase** è dotato della capacità di entrare e uscire dal Piano Etereo: sembra apparire dal nulla e svanisce rapidamente dopo avere attaccato. Spostandosi sul Piano Etereo prima di fare ritorno sul Piano Materiale, dà l'impressione di potersi teletrasportare.

Ragno Gigante

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Rana

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Abilità Furtività +3, Percezione +1
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (0 PE)

Anfibio. La rana può respirare in aria e in acqua.

Balzo da Fermo. La rana può compiere un salto in lungo di un massimo di 3 metri e un salto in alto di un massimo di 1,5 metri, con o senza rincorsa.

Una **rana** non possiede alcun tipo di attacco efficace. Si ciba di piccoli insetti e solitamente si annida nei pressi dell'acqua, negli alberi o sottoterra. Le statistiche della rana possono essere usate anche per rappresentare un **rospo**.

Rana Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Abilità Furtività +3, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. La rana può respirare in aria e in acqua.

Balzo da Fermo. La rana può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e la rana non può mordere un altro bersaglio.

Inghiottire. La rana effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Piccola o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è accecato e trattenuto, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori della rana e subisce 5 (2d4) danni da acido all'inizio di ogni turno della rana, che può inghiottire soltanto un bersaglio alla volta.

Se la rana muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Rinoceronte

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il rinoceronte si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Rospo Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 6 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. Il rospo può respirare in aria e in acqua.

Balzo da Fermo. Il rospo può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il rospo non può mordere un altro bersaglio.

Inghiottire. Il rospo effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore con cui stia lottando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio viene inghiottito e la lotta termina. Mentre è inghiottito, il bersaglio è accecato e trattenuto, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del rospo e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del rospo, che può inghiottire soltanto un bersaglio alla volta.

Se il rospo muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prona dal cadavere.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Illuminazione. Lo scarabeo proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per 3 metri aggiuntivi.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d6 – 1) danni taglienti.

Uno **scarabeo di fuoco gigante** è una creatura notturna che trae il suo nome da un paio di ghiandole fosforescenti che emanano luce. I minatori e gli avventurieri danno grande valore a queste creature, in quanto le ghiandole di uno scarabeo di fuoco gigante continuano a proiettare luce per 1d6 giorni dopo la morte dello scarabeo. Gli scarabei di fuoco giganti sono diffusi soprattutto sottoterra e nelle foreste più buie.

Sciacallo

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Lo sciacallo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Tattiche del Branco. Lo sciacallo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dello sciacallo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +1 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 (1d4 – 1) danni perforanti.

La Natura degli Sciami

Gli sciami presentati in questa sezione non sono ammassi di piccole creature comuni o benevole. Si formano a seguito di una sinistra o malsana influenza di qualche tipo. Un vampiro può evocare uno sciame di topi o di pipistrelli dagli angoli più bui della notte, mentre la sola presenza di un signore delle mummie può fare in modo che una miriade di scarabei emerga dalle profondità sabbiose della sua tomba. Una megera potrebbe avere il potere di aizzare uno sciame di corvi contro i suoi nemici, mentre uno yuan-ti abominio potrebbe essere seguito da sciami di serpenti velenosi. Nemmeno i druidi sono in grado di affascinare questi sciami e la loro aggressività rasenta l'innaturale.

Sciame di Corvi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 24 (7d8 – 7)
Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Percezione +5
Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un corvo Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Becchi. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. *Colpito:* 7 (2d6) danni perforanti o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Sciame di Insetti

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un insetto Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. *Colpito:* 10 (4d4) danni perforanti o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Variante: Sciami di Insetti

Vari tipi di insetti possono formare uno sciame; ognuno di questi sciami possiede i tratti descritti di seguito.

Sciame di Millepiedi. Una creatura ridotta a 0 punti ferita da uno sciame di millepiedi è stabile ma avvelenata per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzata finché rimane avvelenata in questo modo.

Sciame di Ragni. Uno sciame di ragni possiede i tratti aggiuntivi seguenti.

Movimenti del Ragno. Lo sciame può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, lo sciame conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Lo sciame ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Sciame di Scarabei. Uno sciame di scarabei ottiene una velocità di scavare di 1,5 metri.

Sciame di Vespe. Uno sciame di vespe possiede una velocità base sul terreno di 1,5 metri, una velocità di volare di 9 metri e nessuna velocità di scalare.

Sciame di Pipistrelli

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 0 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Senso Radar. Lo sciame non può usare vista cieca se è assordato.

Udito Acuto. Lo sciame dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un pipistrello Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. *Colpito:* 5 (2d4) danni perforanti o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Sciame di Quipper

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 28 (8d8 – 8)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Perce ione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Frenesia di Sangue. Lo sciame dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un quipper Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Respirare Sott'Acqua. Lo sciame può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. *Colpito:* 14 (4d6) danni perforanti o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Sciame di Serpenti Velenosi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 14
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (–1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, parali zato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un serpente Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. *Colpito:* 7 (2d6) danni perforanti o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Sciame di Topi

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 24 (7d8 – 7)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Acuto. Lo sciame dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un topo Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. *Colpito:* 7 (2d6) danni perforanti o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Scorpione

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 9; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Scorpione Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Lo scorpione effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Lo scorpione ha due artigli, ognuno dei quali può afferrare soltanto un bersaglio.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Serpente Stritolatore

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Stritolatore Gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 60 (8d12 + 8)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12 , vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 16 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Velenoso

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Serpente Velenoso Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Serpente Volante

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 14
Punti Ferita 5 (2d4)
Velocità 9 m, nuotare 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (–3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Volo Sfuggente. Il serpente non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante più 7 (3d4) danni da veleno.

Un **serpente volante** è un serpente alato dai colori sgargianti che si annida nelle giungle più remote. Le popolazioni tribali e i cultisti a volte addomesticano i serpenti volanti per usarli come messaggeri, che trasportano pergamene strette tra le loro spire.

Squalo Cacciatore

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Frenesia di Sangue. Lo squalo dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Respirare Sott'Acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Uno **squalo cacciatore,** più piccolo di uno squalo gigante, ma più grosso e feroce di uno squalo tropicale, infesta le acque di profondità. Solitamente va a caccia da solo, ma più squali cacciatori potrebbero cibarsi nella stessa area. Uno squalo cacciatore pienamente sviluppato misura dai 4,5 ai 6 metri.

Squalo Gigante

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 0 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (–5)	10 (+0)	5 (–3)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 5 (1.800 PE)

Frenesia di Sangue. Lo squalo dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possieda tutti i propri punti ferita.

Respirare Sott'Acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Uno **squalo gigante** è lungo 9 metri e normalmente infesta le acque più profonde degli oceani. Non conosce la paura e si ciba di qualsiasi cosa si trovi davanti, incluse le balene e le navi.

Squalo Tropicale

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Lo squalo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dello squalo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Respirare Sott'Acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Gli **squali tropicali**, più piccoli degli squali giganti e degli squali cacciatori, infestano le acque meno profonde e le barriere coralline e vanno a caccia in piccoli branchi. Un esemplare pienamente sviluppato misura dagli 1,8 ai 3 metri.

Tasso

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 3 (1d4 + 1)
Velocità 6 m, scavare 1,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (–3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Acuto. Il tasso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Tasso Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m, scavare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Acuto. Il tasso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il tasso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Topo

AVVISO

Numerosi topi giganti sono stati avvistati in tutta la città. Chiunque sia stato morso da un topo gigante dovrà presentarsi a un tempio per la somministrazione delle cure e delle preghiere adeguate.

Le autorità cittadine offrono una moneta d'argento per ogni topo gigante ucciso entro le mura della città. Per ricevere il pagamento dovranno essere fornite le prove dell'uccisione al capitano delle guardie ai moli cittadini tra mezzogiorno e il tramonto.

Tigre

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Acuto. La tigre dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Tigre dai Denti a Sciabola

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Acuto. La tigre dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Topo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Acuto. Il topo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Topo Gigante

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Variante: Topi Giganti Contagiosi

Alcuni topi giganti sono portatori di orrende malattie che trasmettono con il morso. Un topo gigante contagioso ha un grado di sfida pari a 1/8 (25 PE) e possiede l'azione seguente al posto del normale attacco con il morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti contrae una malattia. Finché la malattia non viene curata, il bersaglio non può recuperare punti ferita se non tramite mezzi magici e il suo massimo dei punti ferita si riduce di 3 (1d6) ogni 24 ore. Se la malattia fa scendere il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

Olfatto Acuto. Il topo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Tattiche del Branco. Il topo dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del topo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Vespa Gigante

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Worg

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Goblin, Worg
Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il worg dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Un **worg** è un predatore malvagio che adora dare la caccia alle creature più deboli di lui e sbranarle. Queste creature scaltre e maligne vagano per le terre selvagge più remote o vengono allevate da goblin e hobgoblin, che le usano come cavalcature, anche se un worg è pronto a rivoltarsi contro il suo cavalcatore se si considera maltrattato o malnutrito. I worg parlano il loro linguaggio personale e il Goblin; alcuni imparano anche a parlare il Comune.

Worg

Appendice B: Personaggi Non Giocanti

Questa appendice contiene le statistiche di vari personaggi non giocanti (PNG) umanoidi che gli avventurieri potrebbero incontrare nel corso di una campagna di D&D, dagli umili popolani ai possenti arcimaghi. Queste schede delle statistiche possono essere usate per rappresentare sia PNG umani che non umani.

Personalizzare i PNG

Esistono molti modi per personalizzare facilmente i PNG contenuti in questa appendice e adattarli alla propria campagna.

Tratti Razziali. È possibile aggiungere dei tratti razziali a un PNG. Per esempio, un halfling druido potrebbe avere una velocità di 7,5 metri e il tratto Fortunato. L'aggiunta dei tratti razziali non altera il grado di sfida di un PNG. Per ulteriori informazioni sui tratti razziali, vedi il *Player's Handbook*.

Scambio di Incantesimi. Un modo per personalizzare un PNG incantatore è sostituire uno o più dei suoi incantesimi. Il DM può sostituire qualsiasi incantesimo della lista di un PNG con un diverso incantesimo dello stesso livello contenuto nella stessa lista di incantesimi. Scambiare incantesimi in questa maniera non altera il grado di sfida di un PNG.

Scambiare Armi e Armature. Il DM può potenziare o depotenziare l'armatura di un PNG, dotarlo di altre armi o scambiare le armi. Le modifiche alla Classe Armatura e ai danni possono cambiare il grado di sfida di un PNG, come spiegato nella *Dungeon Master's Guide*.

Oggetti Magici. Più un PNG è potente, più è probabile che abbia uno o più oggetti magici in suo possesso. Per esempio, un arcimago potrebbe possedere un bastone o una bacchetta magica, nonché una o più pozioni o pergamene. Assegnare a un PNG un potente oggetto magico in grado di infliggere danni potrebbe alterare il suo grado di sfida. Gli oggetti magici e le modifiche al grado di sfida di una creatura sono descritti nella *Dungeon Master's Guide*.

Accolito

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Medicina +4, Religione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi. L'accolito è un incantatore di 1° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (3 slot): *benedizione, cura ferite, santuario*

Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti.

Gli **accoliti** sono i membri più giovani di un clericato, solitamente al servizio di un sacerdote. Svolgono varie funzioni all'interno di un tempio e ricevono alcuni poteri minori come incantatori dalle loro divinità.

Arcimago

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (15 con *armatura magica*)
Punti Ferita 99 (18d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Int +9, Sag +6
Abilità Arcano +13, Storia +13
Resistenze ai Danni danni degli incantesimi; contundente, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*)
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi sei qualsiasi
Sfida 12 (8.400 PE)

Resistenza alla Magia. L'arcimago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. L'arcimago è un incantatore di 18° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'arcimago può lanciare *camuffare se stesso* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, luce, mano magica, prestidigitazione, stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *armatura magica*, dardo incantato, identificare, individuazione del magico*
2° livello (3 slot): *immagine speculare, individuazione dei pensieri, passo velato*
3° livello (3 slot): *controincantesimo, fulmine, volare*
4° livello (3 slot): *esilio, pelle di pietra*, scudo di fuoco*
5° livello (3 slot): *cono di freddo, muro di forza, scrutare*
6° livello (1 slot): *globo di invulnerabilità*
7° livello (1 slot): *teletrasporto*
8° livello (1 slot): *vuoto mentale**
9° livello (1 slot): *fermare il tempo*

**L'arcimago lancia questi incantesimi su se stesso prima del combattimento.*

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Gli **arcimaghi** sono incantatori molto potenti (e in genere anche molto vecchi) dediti allo studio delle arti arcane. Quelli più benevoli consigliano i re e le regine, mentre quelli malvagi esercitano il potere tirannicamente e ambiscono a trasformarsi in lich. Quelli che non sono né buoni né malvagi si isolano all'interno di remote torri per poter praticare la loro magia senza interruzioni.

Un arcimago solitamente è assistito da uno o più apprendisti maghi e protegge la sua dimora con numerose interdizioni e guardiani magici per scoraggiare le intrusioni.

Assassino

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Tiri Salvezza Des +6, Int +4
Abilità Acrobazia +6, Furtività +9, Inganno +3, Percezione +3
Resistenze ai Danni veleno
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Gergo Ladresco più due qualsiasi
Sfida 8 (3.900 PE)

Assassinare. Durante il suo primo turno, l'assassino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che non abbia ancora effettuato un turno. Ogni colpo che l'assassino mette a segno contro una creatura sorpresa è considerato un colpo critico.

Elusione. Se l'assassino è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire danni dimezzati, non subisce alcun danno se lo supera e solo metà dei danni se lo fallisce.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, l'assassino infligge 14 (4d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'assassino (purché l'alleato non sia incapacitato e l'assassino non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Azioni

Multiattacco. L'assassino effettua due attacchi con la spada corta.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Gli **assassini**, addestrati nell'uso dei veleni, sono uccisori privi di scrupoli che agiscono per conto di nobili, maestri di gilda, sovrani e di chiunque possa permettersi il loro prezzo.

Bandito

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

I **banditi** agiscono in gruppo e a volte sono guidati da altri malviventi, veterani o incantatori. Non tutti i banditi sono malvagi: a volte l'oppressione, una calamità, una malattia o una carestia possono spingere un individuo onesto a darsi al banditismo.

I **pirati** sono i banditi dei mari. Possono agire da semplici saccheggiatori, interessati soltanto ad accumulare tesori e massacrare i nemici, oppure possono essere corsari autorizzati dalla corona ad attaccare e saccheggiare i vascelli delle nazioni nemiche.

Berserker

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento caotico

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PE)

Avventato. All'inizio del suo turno, il berserker può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

I **berserker**, figure imprevedibili, formano bande da guerra e si aggirano per le terre selvagge in cerca di qualsiasi occasione di conflitto.

Capo dei Banditi

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +4, Des +5, Sag +2
Abilità Atletica +4, Inganno +4
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi due qualsiasi
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Multiattacco. Il capo dei banditi effettua tre attacchi in mischia: due con la scimitarra e uno con il pugnale. Oppure effettua due attacchi a distanza con i pugnali.

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il capo dei banditi aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il capo dei banditi deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

C'è bisogno di una forte personalità, di un'astuzia spietata e di una buona parlantina per tenere in riga un gruppo di banditi. Il **capo dei banditi** possiede queste qualità in abbondanza.

Oltre a gestire una ciurma di malviventi egoisti, il **capitano dei pirati** è una variante del capo dei banditi in possesso di una nave da proteggere e da comandare. Per tenere i marinai in riga, il capitano deve assegnare ricompense e punizioni a cadenza regolare.

Ancora più dei tesori, per un capo dei banditi o un capitano dei pirati è importante la pessima fama. Un prigioniero che si appella alla vanità o all'ego del capitano avrà maggiori probabilità di essere ben trattato rispetto a uno che non sa o dichiara di non sapere nulla della sua pittoresca reputazione.

Cavaliere

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PE)

Impavido. Il cavaliere dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

Capo dei Banditi

Azioni

Multiattacco. Il cavaliere effettua due attacchi in mischia.

Spadone. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d10) danni perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, il cavaliere può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro, purché possa udire e capire il cavaliere. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere è incapacitato.

Reazioni

Parata. Il cavaliere aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

I **cavalieri** sono combattenti votati al servizio di un reggente, di un ordine religioso o di una nobile causa. L'allineamento di un cavaliere determina la rigidità con cui il suo voto deve essere onorato. Che si tratti di intraprendere una cerca o di pattugliare un reame, un cavaliere spesso viaggia accompagnato da un seguito che comprende i suoi scudieri e alcuni popolani come gregari.

Combattente Tribale

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	8 (–1)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi
Sfida 1/8 (25 PE)

Tattiche del Branco. Il combattente dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del combattente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

I **combattenti tribali** vivono oltre i confini del mondo civilizzato e solitamente si dedicano alla caccia e alla pesca per sopravvivere. Ogni tribù obbedisce agli ordini del suo capotribù, il combattente più grande o il più anziano della tribù o uno benedetto dagli dèi.

Cultista

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Inganno +2, Religione +2
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PE)

Devozione Oscura. Il cultista dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

I **cultisti** giurano fedeltà a potenze oscure come i principi elementali, i signori dei demoni o gli arcidiavoli. Molti tengono segreta la loro affiliazione per evitare di essere ostracizzati, imprigionati o giustiziati per le loro convinzioni. A differenza degli accoliti malvagi, i cultisti spesso mostrano segni di squilibrio nelle loro convinzioni e nelle loro pratiche.

Cultista Fanatico

Cultista Fanatico

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Abilità Inganno +4, Persuasione +4, Religione +2
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PE)

Devozione Oscura. Il fanatico dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

Incantesimi. Il fanatico è un incantatore di 4° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11, +3 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, infliggi ferite, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone*

Azioni

Multiattacco. Il fanatico effettua due attacchi in mischia.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

I **fanatici** fanno spesso parte dei ranghi di un culto, usando il carisma e i dogmi che detengono per influenzare i deboli e approfittarsi di loro. Molti sono interessati al potere personale più di qualsiasi altra cosa.

Druido

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 11 (16 con *pelle coriacea*)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Abilità Medicina +4, Natura +3, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Druidico più due qualsiasi
Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il druido è un incantatore di 4° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico, produrre fiamma, randello incantato*
1° livello (4 slot): *intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce*
2° livello (3 slot): *animale messaggero, pelle coriacea*

Azioni

Bastone Ferrato. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire (+4 al tiro per colpire con *randello incantato*), portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni contundenti, 4 (1d8) danni contundenti se impugnato a due mani o 6 (1d8 + 2) danni contundenti con *randello incantato.*

I **druidi** vivono nelle foreste e negli altri luoghi più isolati delle terre selvagge, dove proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzata del mondo civilizzato. Alcuni sono **sciamani tribali** che curano i malati, pregano gli spiriti animali e forniscono guida spirituale.

Druido

Esploratore

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +6, Natura +4, Percezione +5, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/2 (100 PE)

Udito e Vista Acuti. L'esploratore dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito o sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi in mischia o due attacchi a distanza.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Gli **esploratori** sono abili cacciatori e apripista che offrono i loro servigi a pagamento. Molti danno la caccia agli animali selvatici, ma alcuni lavorano anche come cacciatori di taglie, guide o ricognitori nelle operazioni militari.

Gladiatore

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchiato, scudo)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza For +7, Des +5, Cos +6
Abilità Atletica +10, Intimidire +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 5 (1.800 PE)

Impavido. Il gladiatore dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

Bruto. Quando il gladiatore colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Azioni

Multiattacco. Il gladiatore effettua tre attacchi in mischia o due attacchi a distanza.

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni perforanti o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Scudo da Sfondamento. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Reazioni

Parata. Il gladiatore aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il gladiatore deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

I **gladiatori** combattono per intrattenere le folle scalmanate. Alcuni gladiatori sono brutali lottatori dei circuiti clandestini che affrontano ogni scontro come una questione di vita o di morte, mentre altri sono duellanti professionisti che esigono tariffe esorbitanti ma raramente combattono fino alla morte.

Guardia

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Le **guardie** includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.

Mago

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (15 con *armatura magica*)
Punti Ferita 40 (9d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +6, Sag +4
Abilità Arcano +6, Storia +6
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi quattro qualsiasi
Sfida 6 (2.300 PE)

Incantesimi. Il mago è un incantatore di 9° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *armatura magica*, *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *scudo*
2° livello (3 slot): *passo velato*, *suggestione*
3° livello (3 slot): *controincantesimo*, *palla di fuoco*, *volare*
4° livello (3 slot): *invisibilità superiore*, *tempesta di ghiaccio*
5° livello (1 slot): *cono di freddo*

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

I **maghi** trascorrono la vita a studiare e praticare la magia. I maghi di allineamento buono offrono consigli ai nobili o ad altre figure potenti, mentre quelli malvagi si nascondono nei luoghi più isolati per condurre esperimenti indicibili senza che nessuno possa interferire.

Variante: Famigli

Ogni incantatore in grado di lanciare l'incantesimo *trova famiglio* (come un arcimago o un mago) è probabilmente in possesso di un famiglio. Il famiglio può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi il *Player's Handbook*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un imp, uno pseudodrago o un quasit.

Malvivente

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Abilità Intimidire +2
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il malvivente dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del malvivente si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Malvivente

Azioni

Multiattacco. Il malvivente effettua due attacchi in mischia.

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d10) danni perforanti.

I **malviventi** sono spietati criminali di bassa lega specializzati nell'intimidazione e negli atti di violenza. Lavorano per soldi e hanno ben pochi scrupoli.

Nobile

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (corazza di piastre)
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Inganno +5, Intuizione +4, Persuasione +5
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi due qualsiasi
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Stocco. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il nobile aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il nobile deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

I **nobili** esercitano una grande influenza e autorità in quanto membri della classe più elevata e vantano ricchezze e contatti che possono renderli potenti quanto un generale o un monarca. Un nobile viaggia spesso scortato dalle sue guardie e da alcuni popolani che fungono da suoi servitori.

Le statistiche di un nobile possono anche essere usate per rappresentare quei **cortigiani** che non sono di nobili origini.

Popolano

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 2 (1d4) danni contundenti.

I **popolani** includono figure come contadini, villici, schiavi, servitori, pellegrini, mercanti, artigiani ed eremiti.

Nobile

Sacerdote

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (giaco di maglia)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Abilità Medicina +7, Persuasione +3, Religione +4
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi due qualsiasi
Sfida 2 (450 PE)

Eminenza Divina. Come azione bonus, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per fare in modo che i suoi attacchi con un'arma da mischia infliggano magicamente 10 (3d6) danni radiosi extra a un bersaglio se lo colpiscono. Questo beneficio permane fino alla fine del turno. Se il sacerdote spende uno slot incantesimo di livello pari o superiore al 2°, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni livello oltre il 1°.

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*
3° livello (2 slot): *dissolvi magie, guardiani spirituali*

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d6) danni contundenti.

I **sacerdoti** diffondono gli insegnamenti delle loro divinità presso la gente comune. Sono i capi spirituali dei templi e dei santuari e spesso occupano una posizione di influenza all'interno delle loro comunità. I sacerdoti malvagi possono agire allo scoperto nel dominio di un tiranno oppure celebrare i riti depravati di una setta religiosa nascosta tra le ombre della buona società.

Un sacerdote solitamente è accompagnato da uno o più accoliti che lo aiutano nelle cerimonie religiose e negli altri obblighi sacri.

Spia

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 27 (6d8)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Furtività +4, Indagare +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +6, Persuasione +5, Rapidità di Mano +4
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi due qualsiasi
Sfida 1 (200 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno, la spia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, la spia infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato della spia (purché l'alleato non sia incapacitato e la spia non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Azioni

Multiattacco. La spia effettua due attacchi in mischia.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra a Mano. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Sovrani, nobili, mercanti, maestri di gilda e altri individui facoltosi fanno spesso uso di **spie** per avere un vantaggio in più da sfruttare in un mondo di politiche spietate. Una spia è stata addestrata per recuperare informazioni in segreto. Le spie più fedeli preferiscono morire anziché rivelare informazioni che potrebbero compromettere la loro persona o il loro datore di lavoro.

Veterano

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 17 (corazza a strisce)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Abilità Atletica +5, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi uno qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

I **veterani** sono guerrieri professionisti che impugnano le armi a pagamento, per proteggere qualcosa in cui credono o per difendere qualcosa di grande valore. I loro ranghi includono quei soldati che si sono ritirati dal servizio tempo addietro e quei combattenti che non hanno mai servito altri che se stessi.

Indice delle Schede delle Statistiche

Quest'indice è utile per trovare la scheda delle statistiche di un mostro specifico

A

Aarakocra, 12
Aboleth, 13
Accolito, 342
Acererak, 49
Ago Maligno, 202
Albero Risvegliato, 317
Alce, 317
Alce Gigante, 317
Allosauro, 79
Ameba Paglierina, 213
Anchilosauro, 79
Androsfinge, 272
Ankheg, 19
Aquila, 317
Aquila Gigante, 318
Arbusto Maligno, 202
Arcanaloth, 313
Arcimago, 342
Armatura Animata, 237
Arpia, 20
Artiglio Strisciante, 21
Assassino, 343
Avvoltoio, 318
Avvoltoio Gigante, 318
Azer, 22

B

Babbuino, 318
Balor, 55
Bandito, 343
Banshee, 23
Barigura, 56
Basilisco, 24
Beccoaguzzo, 319
Behir, 25
Beholder, 28
Belva Distorcente, 31
Berserker, 344
Boleto Stridente, 139
Bugbear, 32
Bugbear Capotribù, 32
Bulette, 33
Bullywug, 34

C

Cacciatore Invisibile, 35
Cambion, 36
Cammello, 319
Cane della Morte, 319
Cane Intermittente, 320
Capitano dei Pirati. *Vedi* Capo dei Banditi.
Capo dei Banditi, 344
Capra, 320
Capra Gigante, 320
Cavaliere, 345
Cavaliere della Morte, 37
Cavallo da Galoppo, 320
Cavallo da Guerra, 321
Cavallo da Tiro, 321
Cavallo degli Incubi, 38
Cavalluccio Marino, 321
Cavalluccio Marino Gigante, 321
Centauro, 39
Cespuglio Risvegliato, 322
Chasme, 57
Chimera, 40
Chuul, 41
Ciclope, 42
Cinghiale, 322
Cinghiale Gigante, 322
Cinghiale Mannaro, 192
Coboldo, 43
Coboldo Alato, 43
Coccodrillo, 322
Coccodrillo Gigante, 323
Cockatrice, 44
Combattente Tribale, 345
Cortigiano. *Vedi* Nobile.
Corvo, 323
Couatl, 45
Cubo Gelatinoso, 214
Cultista, 345
Cultista Fanatico, 346
Cumulo Strisciante, 46
Cuspide Letale, 47

D

Daino, 323
Dao, 146
Demilich, 48
Demone d'Ombra, 57
Deva, 16
Diavolo Barbuto, 70
Diavolo Cornuto, 71
Diavolo d'Ossa, 72
Diavolo del Ghiaccio, 73
Diavolo della Fossa, 74
Diavolo delle Catene, 75
Diavolo Spinato, 76
Diavolo Uncinato, 76
Divoracervelli, 81
Djinni, 147
Doppelganger, 82
Dracolich (Archetipo), 83
Dracolich Blu Adulto, 84
Drago Bianco Adulto, 88
Drago Bianco Antico, 87
Drago Bianco Cucciolo, 89
Drago Bianco Giovane, 88
Drago Blu Adulto, 92
Drago Blu Antico, 91
Drago Blu Cucciolo, 92
Drago Blu Giovane, 92
Drago d'Argento Adulto, 105
Drago d'Argento Antico, 104
Drago d'Argento Cucciolo, 106
Drago d'Argento Giovane, 106
Drago di Bronzo Adulto, 108
Drago di Bronzo Antico, 107
Drago di Bronzo Cucciolo, 109
Drago di Bronzo Giovane, 108
Drago di Rame Adulto, 111
Drago di Rame Antico, 110
Drago di Rame Cucciolo, 112
Drago di Rame Giovane, 111
Drago d'Ombra (Archetipo), 84
Drago d'Ombra Rosso Giovane, 85
Drago d'Oro Adulto, 114
Drago d'Oro Antico, 113
Drago d'Oro Cucciolo, 115
Drago d'Oro Giovane, 115
Drago d'Ottone Adulto, 117
Drago d'Ottone Antico, 116
Drago d'Ottone Cucciolo, 118
Drago d'Ottone Giovane, 117
Drago Fatato, 119
Drago Nero Adulto, 95
Drago Nero Antico, 94
Drago Nero Cucciolo, 95
Drago Nero Giovane, 95
Drago Rosso Adulto, 98
Drago Rosso Antico, 97
Drago Rosso Cucciolo, 98
Drago Rosso Giovane, 98
Drago Verde Adulto, 101
Drago Verde Antico, 100
Drago Verde Cucciolo, 101
Drago Verde Giovane, 101
Dretch, 58
Driade, 120
Drider, 121
Drow, 128
Drow Combattente Scelto, 128
Drow Mago, 129
Drow Sacerdotessa di Lolth, 129
Druido, 346
Duergar, 122
Duodrone, 229

E

Efreeti, 148
Elefante, 323
Elementale del Fuoco, 124
Elementale dell'Acqua, 124
Elementale dell'Aria, 125
Elementale della Terra, 125
Empireo, 130
Erinni, 77
Esploratore, 347
Ettercap, 131
Ettin, 132

F

Faina, 323
Faina Gigante, 324
Falco, 324
Falco di Sangue, 324
Fantasma, 133
Fatale dell'Acqua, 134
Fauce Gorgogliante, 135
Flumph, 136
Fomorian, 137
Fungo Viola, 139
Fuoco Fatuo, 140
Fustigatore, 141

G

Galeb Duhr, 142
Gargoyle, 143
Gatto, 324
Ghast, 150
Ghoul, 150
Gigante del Fuoco, 156
Gigante del Gelo, 156
Gigante delle Colline, 157
Gigante delle Nuvole, 157
Gigante delle Pietre, 158
Gigante delle Tempeste, 158
Ginosfinge, 273
Githyanki Cavaliere, 161
Githyanki Combattente, 161
Githzerai Monaco, 162
Githzerai Zerth, 162
Glabrezu, 58
Gladiatore, 347
Gnoll, 164
Gnoll Signore del Branco, 164
Gnoll Zanna di Yeenoghu, 164
Gnomo delle Profondità (Svirfneblin), 165
Goblin, 167
Goblin Capo, 167
Golem di Argilla, 169
Golem di Carne, 170
Golem di Ferro, 171
Golem di Pietra, 171
Gorgone, 172
Gorilla, 325
Gorilla Gigante, 325
Goristro, 59
Granchio, 325
Granchio Gigante, 325
Grell, 173
Grick, 174
Grick Alfa, 174
Grilone, 175
Grimlock, 176
Guardia, 348
Guardiano Protettore, 177
Gufo, 325
Gufo Gigante, 326

H

Hezrou, 60
Hobgoblin, 179
Hobgoblin Capitano, 179
Hobgoblin Signore della Guerra, 180

I

Idra, 181
Iena, 326
Iena Gigante, 326
Imp, 78
Incubo, 282
Ippogrifo, 182

K

Kenku, 183
Kraken, 185
Kuo-toa, 187
Kuo-toa Esecutore, 188
Kuo-toa Gran Sacerdote, 188

L

Lamia, 189
Lemure, 78
Leone, 326
Lich, 196
Lucertola, 327
Lucertola Gigante, 327
Lucertoloide, 198
Lucertoloide Sciamano, 199
Lupo, 327
Lupo Feroce, 327
Lupo Invernale, 328
Lupo Mannaro, 193

M

Magmin, 200
Mago, 348
Malvivente, 348
Mammut, 328
Mane, 60
Manticora, 203
Manto Assassino, 204
Mantoscuro, 205
Marid, 149
Marilith, 61
Marinide, 206
Mastino, 328
Medusa, 207
Megera Marina, 209
Megera Notturna, 210
Megera Verde, 211
Melma Grigia, 215
Melma Grigia Psichica, 212
Mephit del Fango, 216
Mephit del Fumo, 216
Mephit del Ghiaccio, 217
Mephit del Magma, 217
Mephit del Vapore, 218
Mephit della Polvere, 218
Merrow, 219
Mezzodrago (Archetipo), 220
Mezzodrago Rosso Veterano, 220
Mezzogre, 240
Mezzoloth, 313
Miconide Adulto, 223
Miconide Germoglio, 221
Miconide Sovrano, 223
Millepiedi Gigante, 329
Mimic, 224
Mind Flayer, 226
Mind Flayer Arcanista, 226
Minotauro, 227
Modron Fuori Controllo, 228
Monodrone, 228
Mulo, 329
Mummia, 232

N

Naga d'Ossa, 234
Naga Guardiana, 235
Naga Spirituale, 235
Nalfeshnee, 62
Nobile, 349
Nothic, 236
Nycaloth, 314

O

Ogre, 239
Ombra, 241
Omuncolo, 242
Oni, 243
Orca Assassina, 329
Orco, 246
Orco Capotribù Guerriero, 246
Orco Occhio di Gruumsh, 247
Orog, 247
Orrore Corazzato, 248
Orrore Uncinato, 249
Orsogufo, 250
Orso Bruno, 329
Orso delle Caverne, 330
Orso Mannaro, 193
Orso Nero, 330
Orso Polare, 330
Otyugh, 251

P

Pantera, 330
Pegaso, 252
Pentadrone, 230
Peryton, 253
Piovra, 330
Piovra Gigante, 331
Pipistrello, 331
Pipistrello Gigante, 331
Pirata. *Vedi* Bandito.
Pixie, 254
Planetar, 17
Plesiosauro, 80
Poltergeist, 280
Pony, 331
Popolano, 349
Progenie Vampirica, 298
Protoplasma Nero, 215
Pseudodrago, 255
Pteranodonte, 80

Q

Quadrone, 230
Quaggoth, 256
Quaggoth Servitore delle Spore, 221
Quaggoth Thonot, 256
Quasit, 63
Quipper, 332

R

Ragno, 332
Ragno Gigante, 332
Ragno Lupo Gigante, 333
Ragno-Fase, 333
Rakshasa, 257
Rampicante Maligno, 202
Rana, 334
Rana Gigante, 334
Re/Regina Lucertola, 199
Remorhaz, 258
Remorhaz Giovane, 258
Revenant, 259
Rinoceronte, 334
Roc, 260
Rospo. *Vedi* Rana.
Rospo Gigante, 334
Rugginofago, 261

S

Sacerdote, 350
Sahuagin, 262
Sahuagin Barone, 263
Sahuagin Sacerdotessa, 263
Salamandra, 265
Satiro, 266
Scarabeo di Fuoco Gigante, 335
Scheletro, 267
Scheletro Cavallo da Guerra, 268
Scheletro Minotauro, 268
Sciacallo, 335
Sciacallo Mannaro, 269
Sciamano Tribale. *Vedi* Druido.
Sciame di Corvi, 335
Sciame di Insetti, 335
Sciame di Millepiedi, 336
Sciame di Pipistrelli, 336
Sciame di Quipper, 336
Sciame di Ragni, 336
Sciame di Scarabei, 336
Sciame di Serpenti Velenosi, 336
Sciame di Topi, 337
Sciame di Vespe, 336
Scorpione, 337
Scorpione Gigante, 337
Segugio Infernale, 270
Serpente di Fuoco, 264
Serpente Stritolatore, 337
Serpente Stritolatore Gigante, 338
Serpente Velenoso, 338
Serpente Velenoso Gigante, 338
Serpente Volante, 338
Servitore delle Spore (Archetipo), 221
Signore delle Mummie, 233
Slaad Blu, 276
Slaad della Morte, 278
Slaad Girino, 276
Slaad Grigio, 277
Slaad Rosso, 276
Slaad Verde, 277
Solar, 18
Spada Volante, 238
Spaventapasseri, 279
Spectator, 30
Spettro, 280
Spia, 350
Spiritello, 281
Spora Gassosa, 139
Squalo Cacciatore, 338
Squalo Gigante, 339
Squalo Tropicale, 339
Succube, 282
Svirfneblin. *Vedi* Gnomo delle Profondità.

T

Tappeto Soffocante, 238
Tarrasque, 284
Tasso, 339
Tasso Gigante, 339
Teschio Infuocato, 285
Testuggine Dragona, 286
Thri-kreen, 287
Tigre, 339
Tigre dai Denti a Sciabola, 340
Tigre Mannara, 194
Tiranno della Morte, 29
Tirannosauro, 80
Topi Giganti Contagiosi, 341
Topo, 340
Topo Gigante, 340
Topo Mannaro, 195
Treant, 288
Triceratopo, 80
Tridrone, 229
Troglodita, 289
Troll, 290

U

Uccello Stigeo, 291
Ultroloth, 314
Umber Hulk, 292
Unicorno, 294
Urd. *Vedi* Coboldo Alato.

V

Vampiro, 297
Verme Purpureo, 299
Vermeiena, 300
Vespa Gigante, 341
Veterano, 350
Viverna, 301
Vrock, 64

W

Wight, 302
Worg, 341
Wraith, 303

X

Xorn, 304

Y

Yeti, 305
Yeti Abominevole, 306
Yochlol, 65
Yuan-ti Abominio, 308
Yuan-ti Nefasto, 309
Yuan-ti Sanguepuro, 310

Z

Zombi, 316
Zombi Beholder, 316
Zombi Ogre, 316

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Un Bestiario Fantasy dalla A alla Z

Il *Monster Manual* presenta un'orda di classiche creature di Dungeons & Dragons, dai draghi ai giganti, dai mind flayer ai beholder: una mostruosa riserva di creature a cui ogni Dungeon Master potrà attingere per sfidare i giocatori e popolare le sue avventure.

I mostri contenuti in questo volume sono tratti da tutta la celebre storia del gioco di D&D, accompagnati da statistiche di facile utilizzo e da entusiasmanti storie per stimolare la vostra immaginazione.

Quando sarete pronti per nuove avventure, ampliate la vostra esperienza di gioco con la quinta edizione del *Player's Handbook* e della *Dungeon Master's Guide*.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

DungeonsandDragons.com

ISBN: 978-1-945625-42-8
9 781945 625428
Codice prodotto: 73603-I
Stampato in Lituania
50,00€