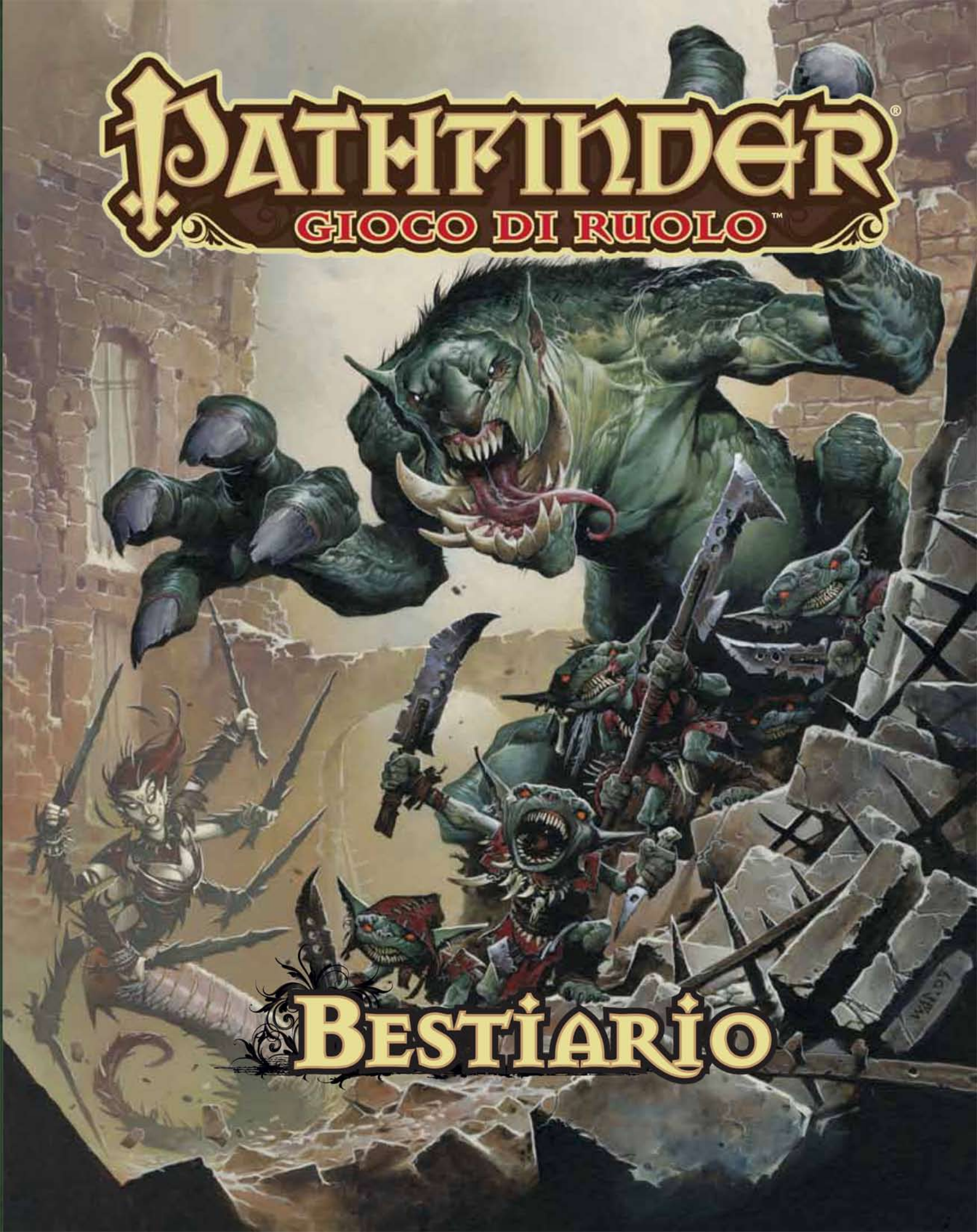

Pathfinder®
Gioco di Ruolo™
Bestiario

Pathfinder Gioco di Ruolo

Bestiario

CREDITI

Autore: Jason Bulmahn
Sviluppo testi: Brian Cortijo, Adam Daigle, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter e Greg A. Vaughan

Capo redazione: James Jacobs
Redazione: Jason Bulmahn, Christopher Carey, David A. Eitelbach, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Vic Wertz e Hank Woon

Copertina: Wayne Reynolds
Direzione artistica: James Davis e Sarah E. Robinson
Illustrazioni interne: Dave Allsop, Bento Box Studios, Peter Bergting, Matt Cavotta, Concept Art House, Matt Dixon, Jesper Ejsing, Jason Engle, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends, Michael Jaecks, Eric Lofgren, Warren Mahy, Christian Pearce, Drew Pocza, Scott Purdy, Alex Shim, Dean Spencer, Francis Tsai, Adam Vehige, Ilker Serdar Yildiz, Eva Widermann, Tyler Walpole, Ben Wootten, Kevin Yan e Kieran Yanner

Editore: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

EDIZIONE ITALIANA
A CURA DI WYRD EDIZIONI

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi
Supervisione • Jacopo Veronese
Traduzione • Chiara Fattorelli, Sirio Frugoni, Eleonora Mainardi, Roberto Pecoraro, Daniele Scarpa, Jacopo Veronese
Grafica • Avatar Studio
Stampa • Tipolitografia Petruzzi, Città di Castello (PG)

Ringraziamenti speciali: Ryan Dancey, Clark Peterson, ai partecipanti dell'Open Gaming Movement e a tutto lo staff del 5° Clone.

Questo gioco è dedicato alla memoria di Gary Gygax e Dave Arneson.

Basato sulle regole originali del gioco di ruolo scritto da Gary Gygax e Dave Arneson che hanno ispirato la terza edizione del gioco ideata e sviluppata da Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza la passione e la dedizione di migliaia di giocatori che hanno contribuito al suo sviluppo. Grazie per tutto il tempo che avete dedicato.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary è una pubblicazione Paizo Publishing, LLC che si basa sulla Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder e GameMastery sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, e Pathfinder Companion sono marchi di Paizo Publishing, LLC. ed usati su licenza.

© 2009 Paizo Publishing. Edizione italiana © 2010 Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati. Prima Edizione Giugno 2010.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele 11
66100 Chieti
e-wyrd.com

SOMMARIO

INTRODUZIONE 5

MOSTRI DALLA A ALLA Z 7

APPENDICE 1: CREAZIONE DEI MOSTRI 290

APPENDICE 2: AVANZAMENTO DEI MOSTRI 294

APPENDICE 3: GLOSSARIO 297

APPENDICE 4: MOSTRI COME PG 314

APPENDICE 5: TALENTI DEI MOSTRI 315

APPENDICE 6: MOSTRI GREGARI 317

APPENDICE 7: COMPAGNI ANIMALI 317

APPENDICE 8: MOSTRI PER TIPO 317

APPENDICE 9: MOSTRI PER GS 318

APPENDICE 10: MOSTRI PER TERRENO 320

APPENDICE 11: INDICE DELLE VARIANTI 322

APPENDICE 12: INDICE DELLE CAPACITÀ 323

APPENDICE 13: RUOLI DEI MOSTRI 324

APPENDICE 14: TABELLE DEGLI INCONTRI 325

Regione	Pagina	Regione	Pagina
Deserto	325	Oceano	327
Dungeon (livelli bassi)	325	Palude	327
Dungeon (livelli medi)	325	Rovine	327
Dungeon (livelli alti)	326	Savana (pianure calde)	327
Foresta (temperata)	326	Sotterranei	328
Giungla	326	Urbano (città pericolosa)	328
Montagne/colline	326		

MOSTRI IN ORDINE ALFABETICO

Aasimar 7
Aboleth 8
Acaro pescatore 9
Acchiappamosche gigante 10
Anchilosauro (dinosauro) 81
Anguilla elettrica 16
Ankheg 17
Aquila 19
Aquila gigante 19
Arconte lanterna 21
Arconte segugio 22
Arconte trombettiere 23
Arpia 24
Babau (demone) 56
Balor (demone) 57–58
Barghest 29
Barghest superiore 29
Basidirond 30
Basilisco 31
Bebilith 32
Behir 33
Bisonte (animale da pascolo) 18
Boggard 34
Brachiosauro (dinosauro) 81
Bralani (azata) 26
Bugbear 35
Bulette 36
Cacciatore invisibile 37
Calamaro 38
Calamaro gigante 38
Cane 39
Cane da galoppo 39
Cane goblin 40
Cauchemar (incubo) 172
Cavallo 41
Centauro 42
Cervo volante gigante 249
Chimera 43
Chuul 44
Ciclope 45
Cinghiale 46
Cinghiale crudele 46
Coboldo 47
Cobra di ferro 48
Coccodrillo 49
Coccodrillo crudele 49
Cockatrice 50
Corvo (famiglio) 126
Couatl 51
Cubo gelatinoso 52
Cumulo strisciante 53
Deinonico (dinosauro) 82
Delfino 54
Demone ombra 65
Derro 69
Deva astrale (angelo) 12
Diavolo barbuto 71
Diavolo cornuto 72
Diavolo della fossa 74–75
Diavolo del ghiaccio 76
Diavolo d'ossa 79
Diavolo uncinato 80
Divoracervelli 85
Divoratore 86
Djinni (genio) 141
Donnola (famiglio) 126
Doppelganger 87
Dracolisco (mezzo-drago) 204
Drago d'argento 100–101
Drago bianco 90–91
Drago blu 92–93
Drago di bronzo 102–103
Drago nero 94–95
Drago d'oro 104–105
Drago di ottone 106–107
Drago di rame 108–109
Drago rosso 96–97
Drago verde 98–99
Dretch (demone) 59
Driade 110
Drider 111
Drow 112–113
Drow nobile 113
Duergar 114
Efreeti (genio) 142
Elasmosauro (dinosauro) 82
Elefante 115
Elementale dell'acqua 116–117
Elementale dell'aria 118–119
Elementale del fuoco 120–121
Elementale della terra 122–123
Erinni (diavolo) 73
Ettercap 124
Ettin 125
Falco (famiglio) 126
Fantasma 129–130
Fauce gorgogliante 131
Fenice 133
Formica gigante 134
Froghemoth 135
Fungo viola 136
Fuoco fatuo 137
Fustigatore 138
Gargoyle 139
Gatto (famiglio) 126
Gelatina ocra 140
Ghaele (azata) 27
Ghepardo (felino) 132
Ghiottone 146
Ghiottone crudele 146
Ghoul 147
Gigante delle colline 148
Gigante del fuoco 149
Gigante del gelo 150

Gigante delle nuvole 151
Gigante delle rocce 152
Gigante delle tempeste 153
Girallon 154
Glabrezu (demone) 60
Gnefro 155
Gnoll 156
Goblin 157
Golem di argilla 159
Golem di carne 160
Golem di ferro 161
Golem di ghiaccio 162
Golem di legno 163
Golem di pietra 164
Gorgone 165
Gorilla 166
Gorilla crudele 166
Granchio gigante 167
Grifone 168
Gufo (famiglio) 127
Hezrou (demone) 61
Hobgoblin 169
Idra 170
Iena 171
Iena crudele 171
Imp (diavolo) 77
Incubo 172
Janni (genio) 143
Kraken 173
Kyton 174
Lamia 175
Lemure (diavolo) 78
Leone 176
Leone crudele 176
Leopardo (felino) 132
Liana assassina 177
Lich 181–182
Lillend (azata) 28
Linnorm dei ghiacci 183
Linnorm dei laghi 184
Linnorm delle rupi 185
Lucertola (famiglio) 127
Lucertola dal collare 186
Lucertola folgorante 187
Lucertoloide 188
Lumaca gigante 189
Lupo 190
Lupo crudele 190
Lupo invernale (worg) 283
Lupo mannaro (licantropo) 179
Manticora 191
Mantide gigante 192
Manto assassino 193
Mantoscuro 194
Marid (genio) 144
Marilith (demone) 62
Marinide 195
Mastodonte (elefante) 115
Medusa 196
Megera marina 197
Megera notturna 198
Megera verde 199
Melma grigia 200
Mephit dell'acqua 201
Mephit dell'aria 201
Mephit del fuoco 201
Mephit del ghiaccio 201
Mephit del magma 201
Mephit della melma 202
Mephit della polvere 202
Mephit del sale 202
Mephit della terra 202
Mephit del vapore 202
Mezzo-celestiale (unicorno) 203
Mezzo-drago (dracolisco) 204
Mezzo-immondo (minotauro) 205
Millepiedi gigante 206
Mimic 207
Minotauro 208
Mohrg 209
Morlock 210
Mummia 211
Murena gigante 16
Muschio giallo rampicante 212
Nabasu (demone) 63
Naga guardiano 213
Naga oscuro 214
Naga spirituale 215
Nalfeshnee (demone) 64
Neothelid 216
Ninfa 217
Oggetto animato 218
Ogre 219
Ogre magi (oni) 220
Ombra 221
Ombra superiore 221
Omuncolo 222
Orca 54
Orco 223
Orso crudele 224
Orso grigio 224
Orsogufo 225
Oscuro predatore 226
Oscuro strisciante 227
Otyugh 228
Pegaso 229
Piovra 230
Piovra gigante 230
Pipistrello (famiglio) 127
Pipistrello crudele 231
Pixie 232
Planetar (angelo) 13
Pony (cavallo) 41
Protoplasma nero 233
Pseudodrago 234
Pteranodonte (dinosauro) 83
Quasit (demone) 66
Ragno gigante 235
Ragno fase 236
Rakshasa 237
Rana gigante 238
Rana velenosa 238
Ratto crudele 239
Ratto mannaro (licantropo) 180
Recuperatore 240
Remorhaz 241
Rinoceronte 242
Rinoceronte lanoso 242
Roc 243
Rospo (famiglio) 127
Rugginofago 244
Sahuagin 245
Salamandra 246
Sanguisuga gigante 247
Satiro 248
Scarabeo del fuoco 249
Scheletro 250–251
Scheletro campione 252
Sciame di millepiedi 206
Sciame di formiche legionarie 134
Sciame di granchi 167
Sciame di pipistrelli 231
Sciame di ragni 235
Sciame di ratti 239
Sciame di sanguisughe 247
Sciame di vespe 280
Scimmia (famiglio) 128
Scorpione gigante 253
Segugio da guerra di Nessus 254
Segugio infernale 254
Segugio urlatore 255
Serpente marino 257
Serpente strangolatore 256
Serpente velenoso 256
Sfinge 258
Shaitan (genio) 145
Shoggoth 259
Skum 260
Solar (angelo) 14
Spettro 261
Squalo 262
Squalo crudele 262
Stegosauro (dinosauro) 83
Strangolatore 263
Strige 264
Succube (demone) 67
Svirfneblin 265
Tarrasque 266
Tengu 267
Testuggine dragona 268
Tiefling 269
Tigre 270
Tigre crudele 270
Tirannosauro (dinosauro) 84
Topo (famiglio) 128
Treant 271
Triceratopo (dinosauro) 84
Troglodita 272
Troll 273
Unicorno 274
Uro (animale da pascolo) 18
Vampiro 275–276
Varano (lucertola) 186
Vargouille 277
Vegepigmeo 278
Verme purpureo 279
Vespa gigante 280
Vipera (famiglio) 128
Viverna 281
Vrock (demone) 68
Wight 282
Worg 283
Wraith 284
Xill 285
Xorn 286
Yeti 287
Zombi 288–289

Introduzione

Benvenuti al *Bestiario* di *Pathfinder GdR*! All'interno di questo manuale troverete molti mostri e creature da far affrontare ai vostri giocatori durante le loro esplorazioni del mondo di gioco. Le creature qui presentate sono tratte da diverse fonti: dai miti e dalle leggende del mondo reale (come draghi e demoni, basilischi e yeti), dalla tradizione del gioco di ruolo (come il cumulo strisciante ed il ruggino-fago), dalle invenzioni di famosi scrittori (i morlock di H.G. Wells o i ghast e gli shoggoth di H.P. Lovecraft) e dalle idee di nuovi autori. Per utilizzare al meglio le creature del *Bestiario* vi serve una copia di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Questi due libri insieme costituiscono le regole base di Pathfinder GdR.

Anche se ogni mostro è una creatura unica, molti possiedono attacchi, difese e qualità speciali simili. Le capacità uniche sono descritte nel blocco statistiche della creatura. Molte capacità comuni a più mostri si trovano nelle regole universali per i mostri nell'Appendice 3. Se una capacità speciale non compare nella descrizione la troverete qui. Controllate le pagg. 297-306 di questo manuale riguardanti le regole universali per i mostri.

Le Appendici contengono anche altre informazioni, come le regole per modificare le statistiche dei mostri (rendendoli più o meno potenti applicando archetipi, modificando taglia e Dadi Vita o dando loro livelli di classe), linee guida per PG mostri e altro ancora.

Ogni mostro è descritto nello stesso formato, diviso in tre aree: Introduzione, Blocco Statistiche e Descrizione.

Introduzione

I mostri sono presentati in ordine alfabetico. Nel caso di un gruppo di mostri abbia tratti simili (come alcune razze di esterni ed alcuni animali e parassiti), il nome base del mostro viene inserito per primo. I blocchi statistiche portano i nomi completi dei mostri, organizzati per Grado di Sfida.

Blocco statistiche

Qui troverete le informazioni necessarie a gestire il mostro in un incontro. Un blocco statistiche è organizzato come segue. Nei casi in cui una riga del blocco statistiche non abbia un valore associato, la riga viene omessa.

Nome e GS: Per primo viene presentato il nome del mostro, assieme al suo Grado di Sfida (GS) e tre icone utilizzate per identificare rapidamente il ruolo della creatura nel gioco. Il Grado di Sfida rappresenta numericamente la pericolosità del mostro: più alto è il numero, più pericolosa è la creatura. Il Grado di Sfida è spiegato più in dettaglio a pag. 425 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

PE: Qui sono indicati i punti esperienza che i PG ricevono per aver sconfitto la creatura.

Razza, classe e livello: Alcuni mostri non possiedono Dadi Vita razziali, e vengono definiti invece dal loro livello di classe. Per questi mostri, razza, classe e livello appaiono qui. A meno che non sia indicato diversamente, la prima classe descritta è la classe scelta dal mostro come classe preferita.

Allineamento, taglia e tipo: Anche se la taglia ed il tipo della creatura rimangono costanti (a meno che non cambino per l'applicazione di un archetipo o altri modificatori), l'allineamento è più variabile. L'allineamento indicato per ogni mostro è quello tipico, ma esso può variare in base alle esigenze specifiche della vostra campagna. Solo nel caso di mostri relativamente non intelligenti (le creature con Intelligenza 2 o meno sono di solito soltanto neutrali) ed i mostri planari (gli esterni con un allineamento diverso da quello indicato sono paria della loro società) l'allineamento indicato è praticamente impossibile da cambiare.

Iniz e Sensi: Il modificatore di iniziativa della creatura, seguito dai sensi speciali della creatura e dal suo modificatore alle prove di Percezione.

Aura: Se la creatura possiede un'aura magica o straordinaria viene indicato qui, insieme al suo raggio e, se applicabile, alla CD per resistere ai suoi effetti.

Icone dei Mostri

Ogni mostro nel manuale è accompagnato da tre indicazioni visive che aiutano a riconoscere il ruolo e la nicchia che occupano nel mondo. La prima indica il tipo di mostro. La seconda il terreno dove si può normalmente incontrare. La terza il clima che preferisce. Descrizioni più precise sul tipo (e sottotipo), sul terreno preferito e sul clima sono ripetute nel blocco statistiche, ma queste tre icone permettono di riconoscere il mostro con una sola occhiata.

Tipo di Creatura

- Aberrazione
- Animale
- Bestia magica
- Costrutto
- Drago
- Esterno
- Folletto
- Melma
- Non morto
- Parassita
- Umanoide
- Umanoide mostruoso
- Vegetale

Terreno

- Acqua
- Cielo
- Colline
- Deserto
- Foresta/Giungla
- Montagne
- Paludi
- Pianure
- Rovine/Dungeon
- Sotterranei
- Urbano

Clima

Extraplanare · Freddo · Temperato · Tropicale

CA: La Classe Armatura della creatura, la sua Classe Armatura a contatto e impreparato. I modificatori che generano il valore della CA si trovano fra parentesi.

pf: I punti ferita della creatura, seguiti dai suoi DV (inclusi i modificatori di Costituzione, i livelli della classe preferita, i modificatori dovuti al tipo di creatura ed il talento Robustezza). Le creature con livelli in classi da PG ricevono il massimo dei punti ferita con il primo DV, ma i punti ferita provenienti dai DV successivi sono calcolati nella media. I valori di guarigione rapida e rigenerazione, se presenti, seguono i DV.

Tiri salvezza: I tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà della creatura, seguiti dai modificatori occasionali.

Capacità difensive/RD/Immunità/Resistenze/RI: Tutte le capacità difensive non comuni. La riduzione del danno, le immunità, le resistenze e la resistenza agli incantesimi, se presenti, sono indicate qui.

Debolezze: Tutte le debolezze inusuali della creatura sono indicate qui.

Velocità: La velocità sul terreno della creatura, seguita da eventuali altre velocità della creatura.

Mischia: Gli attacchi in mischia della creatura sono indicati qui, con il modificatore al tiro per colpire dopo il nome dell'attacco ed il danno inflitto fra parentesi.

Distanza: Come sopra, ma riferito agli attacchi a distanza.

Spazio/Portata: Lo spazio e la portata della creatura. Se lo spazio e la portata sono nella norma (quadretto di 1,5 metri e portata 1,5 metri) questa riga viene omessa.

Attacchi speciali: Gli attacchi speciali della creatura. I dettagli completi vengono dati al termine del blocco statistiche o nell'Appendice sulle regole universali per i mostri.

Capacità magiche: Dopo il livello dell'incantatore delle capacità magiche della creatura, questa sezione descrive tutte le capacità magiche che essa possiede, organizzate per il numero di volte in cui possono essere utilizzate. Le capacità magiche permanenti sono sempre in funzione, ma possono essere dissolte. Una creatura può riattivare una capacità magica permanente come azione veloce.

Incantesimi conosciuti/preparati: Se la creatura può lanciare incantesimi, il suo livello dell'incantatore è indicato qui, seguito dagli incantesimi che conosce o che ha di solito preparati. A meno che non sia indicato diversamente, una creatura che lancia incantesimi non ottiene altre capacità delle classi da incantatore, come la capacità dei chierici di convertire spontaneamente gli incantesimi preparati in incantesimi di cura o infliggi.

Caratteristiche: I punteggi di caratteristica della creatura sono dati qui. A meno che non sia indicato diversamente, i punteggi rappresentano i modificatori razziali base applicati a punteggi di 10 o 11. Le creature con classi da PNG hanno statistiche ottenute dalla serie standard (13, 12, 11, 10, 9, 8), mentre le creature con livelli da PG hanno la serie élite (15, 14, 12, 11, 10, 8); in entrambi i casi, i modificatori ai punteggi di caratteristica della creatura sono dati in fondo alla descrizione.

Att base/BMC/DMC: Questi valori sono il bonus di attacco base, il Bonus da Manovra in Combattimento e la Difesa da Manovra in Combattimento della creatura.

Talenti: I talenti della creatura sono descritti qui. Un talento bonus ha una "B" in apice.

Abilità: Le abilità della creatura sono descritte qui. Al termine della riga si trovano i modificatori razziali alle abilità.

QS: Le qualità speciali possedute dalla creatura.

Ambiente: La regione e il clima in cui si può incontrare la creatura; di solito sono più ampie di quanto indichi l'icona all'inizio del blocco statistiche. In questo caso, l'icona rappresenta il terreno preferito.

Organizzazione: Qui viene descritto come la creatura è organizzata, incluso il numero di creature che si possono incontrare insieme.

Tesoro: Il valore preciso del tesoro della creatura dipende dal tipo di avanzamento del gioco: lento, medio o veloce, come descritto nella Tabella 12–5 a pag. 427 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Nel caso in cui la creatura abbia un equipaggiamento magico assegnatole, si suppone che si tratti di un gioco medio: se il gioco è lento o veloce bisogna adattare l'equipaggiamento del mostro in modo appropriato. Un tesoro "Standard" indica che il valore totale del tesoro della creatura è quello di un GS pari al livello medio del gruppo, come indicato sulla Tabella 12–5 a pag. 427 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. "Doppio" o "triplo" indica che la creatura possiede un tesoro doppio o triplo rispetto al valore indicato. "Accidentale" indica che la creatura ha la metà del valore standard, e solo all'interno della sua tana. "Nessuno" indica che di norma la creatura non possiede un tesoro (di solito la norma per le creature non intelligenti che non hanno una tana, anche se possono essere utilizzate per fare la guardia ad un tesoro). "Equipaggiamento da PNG" indica che il mostro possiede il tesoro normale per un PNG di livello pari al GS del mostro (vedi pag. 484 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*).

Capacità speciali: Infine, le capacità speciali della creatura sono descritte in dettaglio qui.

Descrizione

Qui si trovano informazioni su come il mostro si inserisca nel mondo di gioco, note su ecologia e società ed altre indicazioni utili che aiutano a rendere "vivo" il mostro quando incontra i PG. Alcuni mostri hanno sezioni extra che descrivono varianti delle creature, note sull'utilizzo dei mostri come PG, metodi di costruzione della creatura e così via.

AASIMAR

Questa donna, dotata di bellezza soprannaturale, somiglia ad un essere umano ma emana una sensazione di calma e benevolenza.

AASIMAR **GS 1/2**

PE 200

Aasimar chierico 1

NB esterno Medio (nativo)

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 10, impreparato 15 (+5 armatura)

pf 11 (1d8+3)v

Temp +4, **Rifl** +0, **Vol** +5

Resistenze acido 5, elettricità 5, freddo 5

ATTACCO

Velocità 9 m (6 m in armatura)

Mischia mazza pesante –1 (1d8–1)

Distanza balestra leggera +0 (1d8/19–20)

Attacchi speciali allontanare la morte (1d4+1, 6/giorno); incanalare energia positiva (5/giorno, 1d6, CD 12); tocco del bene (6/giorno)

Capacità magiche (LI 1°)

1/giorno—*luce diurna*

Incantesimi preparati (LI 1°)

1°—*benedizione*, *comando* (CD 14), *protezione dal male*[D]

0 (a volontà)—*individuazione del magico*, *guida*, *stabilizzare*

D incantesimo di dominio; **Domini** Bene, Guarigione

STATISTICHE

For 8, **Des** 10, **Cos** 14, **Int** 13, **Sag** 17, **Car** 14

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 9

Talenti Scacciare Non Morti

Abilità Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +8, Guarire +7; **Modificatori razziali** +2 Diplomazia, +2 Percezione

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi terreno

Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–6)

Tesoro equipaggiamento da PNG (corazza di scaglie, mazza pesante, balestra leggera con 10 quadrelli, altro tesoro)

Gli aasimar sono umani con una lontana ascendenza celestiale. Gli aasimar non sono sempre buoni, ma per loro il bene è una tendenza naturale che li porta inevitabilmente a gravitare verso le fedi legate ai celestiali. Il retaggio aasimar può nascondersi per molte generazioni ed apparire all'improvviso nel figlio di due umani normali.

La maggior parte delle società vede la nascita degli aasimar come un buon presagio. Gli aasimar hanno un aspetto umano eccetto che per alcuni tratti somatici minori che ne rivelano l'ascendenza. Alcuni aasimar hanno capelli che risplendono come metallo, occhi e pelle dai toni e colori inusuali o perfino diafane aureole dorate.

Personaggi aasimar

Gli aasimar sono definiti dai loro livelli di classe e non hanno Dadi Vita razziali. Gli aasimar hanno i seguenti tratti razziali.

+2 Carisma, +2 Saggezza: Gli aasimar sono saggi, sicuri di sé ed amichevoli.

Velocità normale: Gli aasimar hanno una velocità base sul terreno di 9 metri.

Scurovisione: Gli aasimar vedono nel buio entro 18 metri.

Abile: Gli aasimar ricevono bonus razziale +2 alle prove di Diplomazia e Percezione.

Capacità magiche: Gli aasimar possono utilizzare *luce diurna* una volta al giorno come capacità magica (il livello dell'incantatore è pari al livello di classe dell'aasimar).

Resistenze celestiali: Gli aasimar hanno resistenza 5 ad acido, elettricità e freddo.

Linguaggi: Gli aasimar iniziano il gioco parlando Comune e Celestiale. Gli aasimar con un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanico e Silvano.



Illustrazione di Andrew Hou

Aboleth

Dal corpo viscido e trasparente di questa creatura con tre occhi, simile ad un pesce, si agitano quattro lunghi tentacoli frementi.

ABOLETH **GS 7**

PE 3.200

LM aberrazione Enorme (acquatico)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

Aura nube di muco (1,5 m)

DIFESA

CA 20, contatto 9, impreparato 19; (+1 Des, +11 naturale, –2 taglia)

pf 84 (8d8+48)

Temp +8, **Rifl** +5, **Vol** +11

ATTACCO

Velocità 3 m, nuotare 18 m

Mischia 4 tentacoli +10 (1d6+5 più bava)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Capacità magiche (LI 16°)

A volontà—*immagine persistente* (CD 18), *immagine programmata* (CD 19), *immagine proiettata* (CD 20), *miraggio arcano* (CD 18), *muro illusorio* (CD 17), *trama ipnotica* (CD 15), *velo* (CD 19)

3/giorno—*dominare mostri* (CD 22)

STATISTICHE

For 20, **Des** 12, **Cos** 22, **Int** 15, **Sag** 17, **Car** 17

Att base +6; **BMC** +13; **DMC** 24 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Focalizzata (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (una qualsiasi) +13, Intimidire +14, Nuotare +24, Percezione +14, Raggirare +11, Sapienza Magica +13

Linguaggi Aboleth, Aklo, Aquan, Sottocomune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi acquatico

Organizzazione solitario, coppia, nidiata (3–6) o branco (7–19)

Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Bava (Str) Una creatura colpita dai tentacoli dell'aboleth deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 (basata su Cos); un fallimento trasforma la sua pelle in una membrana lucida e viscosa nel giro di 1d4 round. La nuova "pelle" è molto tenera, e finché questa condizione persiste la Costituzione della vittima viene ridotta di 4. Se la pelle della vittima non viene tenuta umida, si secca velocemente, e la vittima subisce 1d12 danni ogni 10 minuti. *Rimuovi malattie* ed altri effetti simili possono riportare la vittima alla normalità, ma l'immunità alle malattie non offre protezione da questo attacco.

Nube di muco (Str) Sott'acqua, un aboleth secerne una nube di muco trasparente. Tutte le creature adiacenti ad un aboleth devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 (basata su Cos) ogni round o perdono la capacità di respirare aria (e diventano in grado di respirare sott'acqua) per 3 ore. Un nuovo contatto con la nube di muco dell'aboleth ed un nuovo fallimento del tiro salvezza estende l'effetto di altre 3 ore.

Come suggerisce il loro aspetto primitivo, gli ermafroditi aboleth sono fra le più antiche forme di vita al mondo. Già antichi quando gli dèi cominciarono ad interessarsi del Piano Materiale, gli aboleth hanno sempre vissuto lontani dagli altri mortali: sono alieni, freddi e sempre occupati ad intessere piani. Un tempo governavano il mondo in un vasto impero, ed oggi vedono le altre forme di vita come cibo o schiavi... a volte entrambe le cose assieme. Disprezzano gli dèi, poiché ritengono di essere loro i veri signori del creato. Un aboleth è lungo 7,5 metri e pesa circa 3,2 tonnellate.

Nelle più oscure profondità del mare, gli aboleth abitano ancora nelle loro grottesche città, ciclopiche e nauseabonde. Sono serviti da innumerevoli schiavi presi da ogni nazione, sia terrestre che marina, e quelli terrestri sono doppiamente schiavi dei loro padroni e del loro muco, che permette loro di respirare sott'acqua. Gli aboleth incontrati da soli sono di solito esploratori provenienti da queste città nascoste, in cerca di nuovi schiavi.



Illustrazione di Ben Wootten

Acaro Pescatore

Bizzarra creatura simile ad un granchio di taglia umana si aggrappa alle rocce, minacciando chiunque con le sue enormi chele.

ACARO PESCATORE **GS 2**

PE 600

N parassita Medio

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 14 (+1 Des, +4 naturale)

pf 22 (3d8+9)

Temp +6, **Rifl** +2, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia 2 artigli +5 (1d4+3)

Distanza filamento +3 (trascinare)

Attacchi speciali trascinare (filamento, 3 metri)

STATISTICHE

For 17, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 4

Att base +2; **BMC** +5 (+9 con trascinare); **DMC** 16 (28 contro sbilanciare)

Abilità Scalare +11

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o groviglio (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Filamento (Str) Un acaro pescatore può espellere un sottile filamento di seta appiccicosa come azione standard. Questo attacco di contatto ha gittata 18 metri e non ha incrementi di gittata. Una creatura colpita dal filamento di un acaro pescatore rimane attaccata al filo appiccicoso. Come azione standard, una creatura "pescata" può liberarsi effettuando una prova di Artista della Fuga con CD 25 o strappando il filamento superando una prova di Forza con CD 20. Un filamento ha CA 14 (contatto 12), 5 punti ferita e RD 15/tagliente. L'applicazione di un liquido con un alto tasso alcolico (o una dose di *solvente universale*) dissolve l'adesivo e libera la creatura catturata. Un acaro pescatore può avere un solo filamento attivo per volta.

Trascinare (Str) Un acaro pescatore ha bonus razziale +4 alle prove di BMC effettuate usando il suo attacco speciale trascinare.

L'acaro pescatore è un esperto predatore che vive nelle caverne. Il suo metodo di caccia è unico: si inerpica sulle pareti di una caverna posizionandosi su una sporgenza o una rientranza, di solito ad un'altezza di circa 9 metri. Le sporgenze che dominano ponti e quelle basse che si aprono su crepacci sono i suoi terreni di caccia preferiti. L'acaro pescatore resta in attesa fino a che una preda arriva entro 18 metri, a questo punto espelle una sottile corda di seta con velocità incredibile, sferzando il bersaglio come con una frusta. Il filamento è molto appiccicoso e una volta che la creatura colpisce la preda con esso, la riavvolge per nutrirsi, confidando sulla sua posizione soprelevata per scongiurare eventuali aiuti che potrebbero disturbarlo mentre mangia. Collezioni di ossa e scarti di filamenti contraddistinguono la tana di un acaro pescatore. Un acaro pescatore produce il suo filamento da ghiandole interne; quando lo riavvolge con una vittima, in genere mangia il filamento insieme al cibo. È impossibile raccogliere un nuovo filamento da un acaro pescatore morto, ma i filamenti raccolti da uno vivo sono incredibilmente leggeri e resistenti, funzionando come una corda di seta una volta che l'adesivo appiccicoso si è decomposto lungo tutta la lunghezza (generalmente nel giro di 3d6 minuti). Le ghiandole dei filamenti di un acaro pescatore vengono usate nella creazione della *colla universale* e di oggetti magici appiccicosi similari. Le ghiandole di un singolo acaro pescatore contano come 100 mo di materiale grezzo, compensando così il costo totale di creazione dell'oggetto finito.

Sebbene gli acari pescatori sembrino dei granchi, non se la cavano bene in acqua e non sono dei bravi nuotatori. Comunque, molti acari pescatori stabiliscono la tana su sporgenze che dominano sui rapidi fiumi sotterranei, che concedono un afflusso di cibo costante, specie se tali fiumi sono usati come rotte commerciali. Chi naviga questi fiumi spesso viaggia con schiavi o bestiame di riserva, e quando si avvicina ad una zona notoriamente frequentata da acari pescatori, mette uno sfortunato animale o schiavo su una zattera per distrarre il famelico mostro.

Un acaro pescatore è lungo 2,1 metri e pesa 200 kg.



Illustrazione di Eric Lofgren

Acchiappamosche Gigante

Questa pianta imponente è un ammasso rampicante di barbigli e steli mobili che terminano in un paio di verdi mascelle dentate.

ACCHIAPPAMOSCHE GIGANTE GS 10

PE 9.600

N vegetale Enorme

Iniz +8; **Sensi** percezione tellurica 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 22, contatto 12, impreparato 18 (+4 Des, +10 naturale, –2 taglia)

pf 149 (13d8+91)

Temp +17, **Rifl** +8, **Vol** +5

Immunità effetti di influenza mentale, metamorfosi, paralisi, sonno, stordimento, veleno; **Resistenze** acido 20

ATTACCO

Velocità 3 m

Mischia 4 morsi +15 (1d8+7 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali avvolgere

STATISTICHE

For 25, **Des** 18, **Cos** 25, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +9; **BMC** +18 (+22 lottare); **DMC** 32 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Abilità Furtività +9 (+17 nel sottobosco), Percezione +10; **Modificatori razziali** +8 Furtività nel sottobosco

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario, coppia o macchia (3–6)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Avvolgere (Str) Se l'acchiappamosche gigante inizia il suo turno con un avversario di almeno due categorie più piccolo di lui che lotta con una delle sue bocche, può chiudere completamente le sue mascelle avviluppando il nemico con una prova di manovra di combattimento (come se tentasse di immobilizzarlo). Se ha successo, avvolge la preda infliggendole 1d8+7 danni e 2d6 danni da acido poiché la cavità viene inondata da enzimi digestivi. La chiusura è sigillata ermeticamente, quindi una creatura avvolta rischia il soffocamento. Avvolgere è una forma particolare di immobilizzazione, e una creatura avvolta può scappare nello stesso modo in cui può farlo una immobilizzata, ma poiché è interamente contenuta all'interno delle fauci della pianta, la vittima della pianta non può essere bersaglio di effetti o attacchi che richiedono una linea di vista o di effetto. Un acchiappamosche gigante che sta lottando o immobilizzando un nemico non può attaccarne altri con quel morso, ma può farlo con gli altri.

Coriaceo vegetale che cresce nelle aree dal suolo sterile ma che abbondano di vita animale, questo pericoloso predatore è una versione gigante della specie più comune (e molto più piccola). Considerando che gli acchiappamosche più piccoli crescono catturando insetti, quelli giganti fanno lo stesso con animali, umanoidi e qualsiasi altra cosa tanto sciocca da avvicinarglisi troppo. Leggende locali parlano di piante chiamate "acchiappauomini", "faucimordaci", "fogliadrago", "mordimucca" e "trangugiatore verde", ma gli avventurieri le conoscono semplicemente come acchiappamosche giganti.

Poiché le prede dell'acchiappamosche gigante sono in genere più intelligenti degli insetti, questo enorme vegetale si è evoluto in un cacciatore molto più aggressivo dei suoi simili più piccoli. Si muove lentamente sul terreno, usando le sue contorte radici come tentacoli per trasferirsi in zone di caccia più popolose, e confondendosi con la vegetazione circostante. I suoi steli si muovono rapidamente, le fauci scattano sulle prede all'improvviso. Il vegetale stesso è anche dotato di una certa intelligenza e sa usare semplici tattiche di attacco o difesa. Sebbene la maggior parte degli acchiappamosche giganti abbia quattro paia di mandibole, alcuni possono averne solo uno, mentre altri otto o più. Come regola generale, si può incrementare di 2 i DV di un acchiappamosche gigante e la sua armatura naturale di +1 per ogni attacco con il morso extra aggiunto. Se si aggiungono alla pianta più di 3 o 4 morsi (e quindi più di 6 o 8 Dadi Vita), consultate la Tabella 1–1 a pag. 291 per assicurarsi che il GS del vegetale resti appropriato.

Gli steli della creatura sono lunghi 6 metri, e giacciono vicino alla massa centrale; un paio di mandibole di un acchiappamosche maturo misurano circa 2,1 metri. Un acchiappamosche gigante pesa 4.500 kg.



Illustrazione di Michael Jaecks

Angelo

Gli angeli sono una razza di celestiali, creature che vivono nei piani di allineamento buono.

Gli angeli possono essere di qualsiasi allineamento buono. Gli angeli legali vengono dal Paradiso, quelli neutrali dal Nirvana e quelli caotici dall'Elysium, anche se la maggior parte di essi serve una divinità buona e considera il piano dove essa vive come sua dimora. La maggior parte dei mortali ritiene che gli angeli non mentano, imbroglino e rubino mai, che il loro comportamento sia sempre impeccabile e siano i più affidabili e diplomatici di tutti i celestiali; anche se nella maggior parte dei casi questo corrisponde al vero esistono eccezioni, specie fra gli angeli che servono gli dèi dell'inganno o altre divinità caotiche.

I primi e più potenti angeli sono più antichi delle razze mortali. Furono tra le prime creazioni degli dèi del bene, e quelli sopravvissuti fino ad oggi sono fra le creature non divine più potenti del multiverso. Anche se gli dèi creano periodicamente nuovi angeli, la maggior parte degli angeli moderni era un tempo composta da mortali le cui anime sono ascese una volta raggiunta la propria destinazione fra i piani. Spesso la forma di un angelo ricorda quella originale del mortale, ma più alta, luminosa, e potente. La relazione fra le anime dei mortali buoni e gli angeli è di dominio pubblico sul Piano Materiale: molte religioni pensano che tutti i fedeli diverranno angeli nell'aldilà. Altri complicano ulteriormente la questione confondendo famosi mortali (come santi e martiri) con angeli preesistenti con nome simile o suggerendo che gli angeli possano prendere forma mortale per compiere grandi imprese e ritornare nei cieli una volta compiuta la loro opera.

Gli angeli possiedono una bellezza straordinaria, anche se il loro aspetto è molto vario. La loro capacità di mutare forma implica che sono in grado di apparire ai mortali come maschi o come femmine, a seconda delle loro preferenza personali e della volontà della loro divinità patrona. Essendo creature di puro spirito dotate di forma fisica invece che nate dalla carne di altre creature, il loro sesso è mutevole; alcuni angeli prendono forma maschile, alcuni solo femminile, altri entrambe, altri ancora preferiscono forme androgine o asessuate.

Tecnicamente, la parola "angelo" si riferisce a diversi tipi di angeli umanoidi: solar, planetar e deva (dei quali esistono diversi tipi, con il deva astrale come variante più comune), anche se molti mortali utilizzano questo termine applicandolo a tutti i celestiali, siano essi angeli, vigili arconti, azata fatati, animaleschi agathion o altre creature nativa dei piani di allineamento buono. Gli angeli non si offendono, dato che hanno ben altro a cui pensare che ai mortali e alla loro fissazione di classificare ogni cosa.

Gli angeli parlano Celestiale, Draconico ed Infernale, ma possono comunicare con quasi tutte le creature grazie alla loro lingua primeva. Tutti gli angeli possiedono tratti comuni, descritti a pagina 310 di questo manuale. La maggior parte degli angeli ha anche altri poteri assegnati loro dalla divinità che servono. Ad esempio, un guardiano angelico dei vulcani potrebbe avere il sottotipo fuoco, mentre il protettore di una città sommersa potrebbe essere acquatico, anfibio o utilizzare le ali per nuotare.

Angeli caduti

Molte religioni raccontano di angeli ribellatisi al loro creatore o divenuti corrotti e malvagi. Purtroppo è possibile, anche se raro, e sono solo i più superbi o deboli di volontà a soccombere a questo fato. Gli angeli caduti sono esiliati dai piani di allineamento buono, cacciati da quelli che un tempo erano loro fratelli e bersaglio anche degli immondi. I caduti perdono la grazia e lo splendore dei loro simili ancora puri, anche se a detta di molti possiedono una bellezza tragica. Ancora più rari sono quegli angeli caduti abbastanza astuti da entrare nelle legioni dell'Inferno e vengono trasformati in un tipo di diavolo, mentre quelli che diventano un demone dell'Abisso conquistano una piccola regione di quel regno orribile o entrano a servizio presso un demone più potente.

Cori Angelici

Pur essendoci controparti malvagie per quasi tutte le razze di allineamento buono, tra gli immondi non ne esiste una per gli angeli. Molti studiosi hanno dibattuto sulle ragioni per l'assenza di questa simmetria fra esterni buoni e malvagi e, sebbene molti abbiano concluso che si tratti della dimostrazione di come i buoni siano disposti a superare le differenze di allineamento per fare il bene, non se ne trova una ragione precisa.

Dato che gli angeli possono essere di qualsiasi allineamento buono, rappresentano i bisogni ed i desideri di tutte le tre principali razze di esterni buoni. Anche se molti angeli si dedicano a tutte e tre, molti fra essi ne scelgono una come favorita, a seconda del proprio allineamento. Anche se la loro forma non cambia a seconda dell'allineamento, gli angeli utilizzano spesso la loro capacità di cambiare forma per apparire più simili ad un agathion, un arconte o un azata, a seconda della situazione o della propria personalità.

Gli angeli sono poi suddivisi in una gerarchia detta la Triade dei Cori. La razza degli angeli è composta prima di tutto dai deva, gli angeli più comuni e diversi fra loro: il deva astrale qui presentato è solo il più conosciuto. I deva del terzo coro hanno due ali. Il secondo coro è composto dai planetar, con quattro ali, mentre i capi della razza angelica sono i solar, dotati di sei ali. Si tratta dei più potenti fra gli angeli, e se necessario possono anche opporsi direttamente ad un semidio.

Angelo, Deva Astrale

Quest'alta creatura umanoide ha lunghe ali piumate ed irradia un'aura che rende quasi difficile guardarlo direttamente.

DEVA ASTRALE **GS 14**

PE 38.400

NB esterno Medio (angelo, buono, extraplanare)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +26

Aura aura protettiva

DIFESA

CA 29, contatto 14, impreparato 25 (+4 Des, +15 naturale; +4 deviazione contro malvagi)

pf 172 (15d10+90)

Temp +16, **Rifl** +13, **Vol** +11; +4 contro veleno, +4 resistenza contro il male

Capacità difensive schivare prodigioso; **RD** 10/male; **Immunità** acido, freddo, pietrificazione; **Resistenze** elettricità 10, fuoco 10; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 15 m, volare 30 m (buona)

Mischia *martello da guerra della distruzione*+2 +26/+21/+16 (1d8+14/×3 più stordimento) o schianto +23 (1d8+12)

Capacità magiche (LI 13°)

A volontà—*aiuto, aura sacra* (CD 24), *dissolvi il male* (CD 21), *dissolvi magie, fiamma perenne, individuazione del male, invisibilità* (solo se stesso), *parola sacra* (CD 23), *punizione sacra* (CD 20), *rimuovi malattie, rimuovi maledizione, rimuovi paura, rivela bugie* (CD 20), *spostamento planare* (CD 23)

7/giorno—*cura ferite leggere, vedere invisibilità*

1/giorno—*barriera di lame* (CD 22), *guarigione*

STATISTICHE

For 26, **Des** 19, **Cos** 21, **Int** 18, **Sag** 18, **Car** 23

Att base +15; **BMC** +23; **DMC** 37

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +22, Artigianato (uno qualsiasi) +22, Conoscenze (piani) +22, Conoscenze (religioni) +19, Diplomazia +24, Furtività +22, Intimidire +24, Intuizione +26, Percezione +26, Volare +26

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

QS cambiare forma (*alterare se stesso*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi piano di allineamento buono

Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–6)

Tesoro doppio (*martello da guerra della distruzione*+2)

CAPACITÀ SPECIALI

Schivare prodigioso (Str) Funziona come l'omonima capacità di classe del ladro. Se un deva astrale riceve schivare prodigioso da livelli di classe, essa diventa schivare prodigioso migliorato.

Stordimento (Sop) Se un deva astrale colpisce un avversario per due volte in un round con il suo martello da guerra, la creatura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 25 (basata su For) o viene stordita per 1d6 round.

I deva astrali sono i messaggeri degli dèi del bene. Controllano i viaggiatori planari e supportano i mortali più potenti, spingendoli a combattere per la causa del bene. Un tipico deva astrale ha forma umana tranne che per le ali, anche se può assomigliare ad altre razze umanoidi o, raramente, avere forme più strane. Un deva astrale è alto 2,2 metri e pesa 125 kg.

I deva astrali sono creati dalle divinità da anime di mortali buoni, anche se alcune anime si trasformano in modo spontaneo, senza intervento divino. Le loro capacità e poteri li rendono ottimi esploratori e combattenti d'élite nelle schiere angeliche. Spesso portano lunghe pergamene su cui sono scritti messaggi, giudizi divini, o parti di profezie su importanti eventi futuri, di cui sono molto gelosi: non permettono a nessuno, neppure ad altri deva astrali, di leggerle.



Illustrazioni di Alex Shim

Angelo, Planetar

Muscolosa, glabra ed alta, questa creatura umanoide ha pelle di smeraldo e due paia di ali piumate brillanti.

PLANETAR **GS 16**

PE 76.800

NB esterno Grande (angelo, buono, extraplanare)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m, *individuazione del male, individuazione di calappi e trabocchetti*, visione crepuscolare, *visione del vero*; Percezione +27

Aura aura protettiva

DIFESA

CA 32, contatto 13, impreparato 28 (+4 Des, +19 naturale, –1 taglia; +4 deviazione contro malvagi)

pf 229 (17d10+136); rigenerazione 10 (armi ed effetti con il descrittore male)

Temp +19, **Rifl** +11, **Vol** +19; +4 contro veleno, +4 resistenza contro male

RD 10/male; **Immunità** acido, freddo, pietrificazione; **Resistenze** elettricità 10, fuoco 10; **RI** 27

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 27 m (buona)

Mischia *spadone sacro+3* +27/+22/+17 (3d6+15/19–20) o schianto +24 (2d8+12)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Capacità magiche (LI 16°)

Permanenti—*individuazione del male, individuazione di calappi e trabocchetti, rivela bugie* (CD 20), *visione del vero*

A volontà—*dissolvi magie, fiamma perenne, invisibilità* (solo se stesso), *parlare con i morti* (CD 20), *punizione sacra* (CD 21), *rimuovi malattie, rimuovi maledizione, rimuovi paura* (CD 18), *ristorare inferiore*

3/giorno—*barriera di lame* (CD 21), *colpo infuocato* (CD 22), *onde di affaticamento, parola del potere stordire, rianimare morti*

1/giorno—*charme sui mostri di massa* (CD 25), *onde di esaurimento, ristorare superiore, terremoto* (CD 25)

Incantesimi preparati (LI 16°)

8°—*tempesta di fuoco* (CD 25), *terremoto* (CD 25)

7°—*parola sacra* (CD 24), *rigenerazione* (2)

6°—*cura ferite moderate di massa* (CD 23), *dissolvi magie superiore, esilio* (CD 23), *guarigione*

5°—*dissolvi il male* (2, CD 22), *giusto potere, spezzare incantamento, spostamento planare* (CD 22)

4°—*congedo* (CD 21), *evoca mostri IV, neutralizzare veleno* (CD 21), *protezione dalla morte*

3°—*cura ferite gravi* (2), *epurare invisibilità, evoca mostri III, luce diurna, muro di vento*

2°—*allineare arma* (2), *cura ferite moderate* (2), *resistenza dell'orso* (2), *splendore dell'aquila*

1°—*benedizione* (2), *cura ferite leggere* (4), *scudo della fede*

0 (a volontà)—*individuazione del magico, purificare cibo e bevande, stabilizzare, virtù*

STATISTICHE

For 27, **Des** 19, **Cos** 24, **Int** 22, **Sag** 25, **Car** 24

Att base +17; **BMC** +26; **DMC** 40

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Spezzare Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +24, Artigianato (uno qualsiasi) +26, Conoscenze (piani) +26, Conoscenze (religioni) +26, Conoscenze (storia) +23, Diplomazia +27, Furtività +20, Guarire +24, Intimidire +27, Intuizione +27, Percezione +27, Volare +26

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

QS cambiare forma (*alterare se stesso*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi piano di allineamento buono

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro doppio (*spadone sacro+3*)

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi I planetar lanciano incantesimi divini come chierici di 16° livello. Non hanno accesso ai domini né ad altre capacità da chierico.

I planetar sono i generali delle armate celestiali volti alla distruzione del male. Un planetar è di norma alto 2,7 metri e pesa circa 250 kg. Sono ottimi diplomatici, ma contro gli immondi preferiscono una guerra piuttosto che negoziare una pace.



Angelo, Solar

Questa torreggiante creatura umanoide ha occhi che brillano come topazio, pelle metallica e tre coppie di ali bianche.

SOLAR **GS 23**

PE 819.200

NB esterno Grande (angelo, buono, extraplanare)

Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare, *individuazione di calappi e trabocchetti, individuazione del male, visione del vero*; Percezione +33

Aura aura protettiva

DIFESA

CA 44, contatto 11, impreparato 42 (+14 armatura, +1 Des, +19 naturale, +1 schivare, –1 taglia; +4 deviazione contro malvagi)

pf 363 (22d10+242); rigenerazione 15 (armi, artefatti, effetti ed incantesimi con il descrittore male)

Temp +25, **Rifl** +14, **Vol** +23; +4 contro veleno, +4 resistenza contro male

RD 15/epico e male; **Immunità** acido, freddo, pietrificazione; **Resistenze** elettricità 10, fuoco 10; **RI** 34

ATTACCO

Velocità 15 m, volare 45 m (buona); 10,5 m, volare 30 m (buona) in armatura

Mischia *spadone danzante+5* +35/+30/+25/+20 (3d6+18) o schianto +30 (2d8+13)

Distanza *arco lungo composito+5* (For +9) +31/+26/+21/+16 (2d6+14 più *freccia assassina*)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Capacità magiche (LI 20°)

Permanenti—*individuazione del male, individuazione di calappi e trabocchetti, rivela bugie* (CD 21), *visione del vero*

A volontà—*aiuto, ancora dimensionale, animare oggetti, comunione, dissolvi magie superiore, evoca mostri VIII, fiamma perenne, imprigionamento* (CD 26), *invisibilità* (solo se stesso), *onde di affaticamento, parlare con i morti* (CD 20), *punizione sacra* (CD 21), *resistere all'energia, rimuovi maledizione, rimuovi paura, ristorare inferiore*

3/giorno—*barriera di lame* (CD 23), *charme sui mostri di massa* (CD 25), *guarigione, onde di esaurimento, permanenza, resurrezione, terremoto* (CD 23)

1/giorno—*desiderio, parola del potere accecare, parola del potere stordire, parola del potere uccidere, ristorare superiore, spruzzo prismatico* (CD 24)

Incantesimi preparati (LI 20°)

9°—*forma eterea, guarigione di massa, miracolo, tempesta di vendetta* (CD 27)

8°—*aura sacra* (2) (CD 26), *cura ferite critiche di massa* (2), *tempesta di fuoco* (CD 26)

7°—*dettame* (CD 25), *distruzione* (CD 25), *parola sacra* (CD 25), *rigenerazione, transizione eterea*

6°—*banchetto degli eroi, cura ferite moderate di massa, esilio* (CD 24), *non morto a morto* (CD 24), *parola del richiamo*

5°—*dissolvi il male* (CD 23), *giusto potere, respiro di vita, simbolo di sonno* (CD 23), *spezzare incantamento, spostamento planare* (CD 23)

4°—*congedo* (CD 22), *cura ferite critiche* (3), *interdizione alla morte, neutralizza veleno* (2) (CD 22)

3°—*cerchio magico contro il male, cura ferite gravi, epurare invisibilità, luce diurna, muro di vento, preghiera, protezione dall'energia*

2°—*allineare arma, consacrare, cura ferite moderate* (2), *forza del toro, resistenza dell'orso, splendore dell'aquila*

1°—*benedizione, cura ferite leggere* (3), *favore divino, scudo della fede, scudo entropico*

0 (a volontà)—*individuazione del magico, purificare cibo e bevande, stabilizzare, virtù*

STATISTICHE

For 28, **Des** 20, **Cos** 30, **Int** 23, **Sag** 27, **Car** 25

Att base +22; **BMC** +32; **DMC** 47

Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mira Letale, Mobilità, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Spezzare Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +31, Conoscenze (natura) +31, Conoscenze (piani) +31, Conoscenze (religioni) +31, Conoscenze (storia) +31, Diplomazia +32, Furtività +21, Intuizione +33, Percezione +33, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +31, Volare +32

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

QS cambiare forma (*alterare se stesso*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi piano di allineamento buono

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro doppio (*armatura completa+5, spadone danzante+5, arco lungo composito+5* [For +9])

CAPACITÀ SPECIALI

Freccia assassina (Sop) L'arco di un solar non ha bisogno di munizioni, e quando viene teso crea una *freccia assassina* scelta dal solar.

Incantesimi I solar lanciano incantesimi divini come chierici di 20° livello. Non hanno accesso ai domini né ad altre capacità da chierico.

I solar sono i più potenti fra gli angeli, solitamente braccio destro di una divinità o campioni di cause che portano beneficio ad un intero mondo o piano. Un solar ha di solito aspetto quasi umano, anche se alcuni di essi somigliano ad altre razze umanoidi ed alcuni hanno anche forme più inusuali. Un solar è alto circa 2,7 metri, pesa circa 250 kg ed ha una voce profonda ed imperiosa, impossibile da ignorare. La maggior parte di essi ha pelle argentata o dorata.

Benedetti con una serie di capacità magiche e le magie dei chierici più potenti, i solar sono avversari terribili in grado di uccidere da soli le più potenti creature malvagie. Fra i celestiali sono considerati i più eccellenti cercatori di tracce, ed i migliori fra loro, si dice, sono in grado di seguire tracce vecchie di giorni

Illustrazione di Andrew Hou

lasciate da un diavolo della fossa attraverso il Piano Astrale. Alcuni di essi prendono il manto di uccisori di mostri e danno la caccia a potenti immondi e non morti come i divoratori, le megere notturne, le ombre notturne ed i diavoli della fossa, compiendo perfino incursioni nei piani di allineamento malvagio e nel Piano dell'Energia Negativa per distruggere queste creature alla fonte, prima che possano fare del male ai mortali. Alcuni fra i solar più antichi hanno portato a termine la loro missione, ed hanno fama di uccisori di creature oggi estinte.

I solar accettano il ruolo di guardiani, di solito di concetti soprannaturali o di oggetti o creature di grande importanza. Su un mondo, un gruppo di solar protegge i condotti di energia del sole contro i tentativi di spegnerlo e di portare tenebre eterne operati da razze malvagie come i drow. Su un altro, sette solar vegliano su sette catene mistiche che tengono gli dèi del male imprigionati in un semipiano. Su un altro ancora, un solar con una spada fiammeggiante protegge il Paradiso Terrestre, impedendo a tutte le creature di entrare.

Nei mondi in cui gli dèi possono prendere forma fisica, i solar vengono inviati per diventare profeti e guru (spesso in guisa di mortali), gettando così le fondamenta di culti che diverranno grandi religioni. Nei mondi oppressi dal male, i solar sono i sacerdoti clandestini che portano speranza agli oppressi o che si lasciano martirizzare così che la loro essenza possa esplodere nelle regioni circostanti e crescere nel cuore dei futuri eroi.

Pur non essendo divinità, il potere dei solar si avvicina a quello dei semidei, e spesso fanno da consiglieri per le divinità più giovani o deboli. In alcune fedi politeiste, i mortali venerano uno o più solar come aspetti o servitori alla pari delle vere divinità (comunque mai senza l'approvazione della divinità in questione) o considerano i solar più famosi come figli, consorti o amanti delle vere divinità (cosa che, a seconda della divinità, potrebbe corrispondere al vero).

A differenza degli altri angeli, la maggior parte dei solar viene creata come diretta servitrice degli dèi, amalgamando anime buone ed energia divina pura, ma sempre più spesso questi potenti angeli vengono creati attraverso la "promozione" di angeli minori come deva e planetar. Raramente accade che anime particolarmente potenti e pure ascendano direttamente allo status di solar. I più antichi fra loro sono anteriori alla creazione dei mortali, e sono fra le prime creazioni degli dèi. Questi solar sono campioni fra i loro simili, ed hanno poca o nessuna interazione con i mortali, concentrandosi invece su concetti astratti quali la gravità, l'entropia, la materia oscura ed il male primevo.

I solar che passano molto tempo sul Piano Materiale, specialmente quelli che prendono la forma di mortali, sono a volta fonte di linee di sangue aasimar o mezzo-celestiali nelle famiglie umane, a volte a causa di una storia d'amore, a volte semplicemente per la vicinanza dei mortali alle loro emanazioni celestiali. È raro che vi siano loro discendenti diretti, e quando ciò accade è sempre una madre mortale a portare in grembo il figlio: anche se i solar possono apparire di qualsiasi sesso, gli dèi non hanno concesso loro la possibilità di dare alla luce un figlio. È per questo che i solar tendono a cercare un'amante mortale. Gli altri solar hanno poca considerazione di un loro simile che dà un figlio ad una mortale, quindi i padri solar tendono ad evitare i contatti con la loro progenie, per evitare di attirare vergogna su di sé. I solar, però, tendono a controllare da lontano i loro figli e, in tempo di difficoltà, ad aiutarli, anche se in modi misteriosi e discreti.

Tutti gli angeli rispettano il potere e la saggezza dei solar, e sebbene essi tendano a lavorare da soli, a volte comandano armate guidate da planetar e fanno da generali per le grandi incursioni contro le legioni dell'Inferno o le orde dell'Abisso.



Anguilla, Elettrica

Questo pesce serpentino di 1,8 metri si muove lentamente, emettendo uno strano suono brusco e scoppiettante.

ANGUILLA ELETTRICA **GS 2**

PE 600

N animale Piccolo

Iniz +6; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +4

DIFESA

CA 15, contatto 13, impreparato 13 (+2 Des, +2 naturale, +1 taglia)

pf 17 (2d8+8)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +0

Resistenze elettricità 10

ATTACCO

Velocità 1,5 m, nuotare 9 m

Mischia morso +3 (1d6+1) e coda –2 a contatto (1d6 da elettricità)

STATISTICHE

For 13, **Des** 14, **Cos** 19, **Int** 1, **Sag** 10, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (non può essere sbilanciato)

Talenti Iniziativa Migliorata

Abilità Artista della Fuga +10, Furtività +10, Nuotare +9, Percezione +4; **Modificatori razziali** +8 Artista della Fuga

ECOLOGIA

Ambiente acque dolci calde

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Elettricità (Str) Un'anguilla elettrica può produrre una potente scarica elettrica dalla sua coda, trasmettendola con un attacco di contatto riuscito. Con un critico, la creatura colpita deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 (basata su Cos) o resta stordita per 1d4 round.



L'anguilla elettrica è un curioso pesce che respira aria anziché acqua, ma certamente la sua caratteristica più curiosa è la capacità di generare potenti scosse elettriche. Un'anguilla elettrica è lunga 1,8 metri e pesa 22,5 kg.

Compagno animale anguilla elettrica

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 1,5 m, nuotare 9 m; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 12, Des 14, Cos 18, Int 1, Sag 10, Car 6; **Qualità speciali** anfibio, resistenza ad elettricità 5, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **CA** +2 armatura naturale; **Caratteristiche** Des +2, Cos +2; **Qualità speciali** elettricità (1d6), resistenza ad elettricità 10.

Anguilla, Murena Gigante

Quest'anguilla lunga 4,8 metri scivola nell'acqua con grazia sorprendente, spalancando la bocca irta di denti e una seconda mascella.

MURENA GIGANTE **GS 5**

PE 1.600

N animale Grande (acquatico)

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +7

DIFESA

CA 19, contatto 11, impreparato 17 (+2 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 52 (7d8+21)

Temp +8, **Rifl** +9, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità nuotare 9 m

Mischia morso +11 (2d6+9 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali rodere

STATISTICHE

For 22, **Des** 14, **Cos** 16, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 8

Att base +5; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 24

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Artista della Fuga +10, Furtività +8, Nuotare +14, Percezione +7; **Modificatori razziali** +8 Artista della Fuga

ECOLOGIA

Ambiente oceani caldi

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Rodere (Str) Se una murena gigante inizia un round con un nemico afferrato, gli infligge automaticamente danni da morso (2d6+9 danni). Una murena gigante ha un secondo paio di mascelle nella gola che l'aiutano ad ingoiare; può sferrare un secondo attacco col morso (+11 attacco, 1d6+4) contro un nemico già afferrato.

La murena gigante è un feroce predatore, capace di trattenere la preda con le sue mascelle primarie mentre con un secondo paio più piccolo contenuto nella gola la sbrana a piccoli morsi.

Compagno animale murena gigante

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **CA** +5 armatura naturale; **Velocità** nuotare 9 m; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For 14, Des 16, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 8; **Qualità speciali** afferrare, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** morso (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** rodere.

Illustrazione di Dean Spencer

Ankheg

Questa creatura, simile ad un insetto scavatore striscia su sei zampe, mentre dalle sue mandibole cola un icore acido.

ANKHEG **GS 3**

PE 800

N bestia magica Grande

Iniz +0; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 16, contatto 9, impreparato 16 (+7 naturale, –1 taglia)

pf 28 (3d10+12)

Temp +6, **Rifl** +3, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, scavare 6 m

Mischia morso +5 (2d6+4 più 1d4 acido e afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali sputare acido

STATISTICHE

For 16, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 1, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +7 (+11 lottare); **DMC** 17 (25 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Robustezza

Abilità Percezione +8, Scalare +8

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate o calde

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–6)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Sputare acido (Str) Una volta ogni 6 ore, un ankheg può sputare una linea di acido di 9 metri. Le creature colpite subiscono 1d4 danni da acido (Riflessi dimezza CD 14[su Costituzione]). Una volta che l'ankheg ha utilizzato questo attacco, deve attendere 6 ore prima di utilizzarlo di nuovo. Durante questo periodo, in più, il suo morso non infligge danni da acido. Un ankheg non utilizza questa capacità a meno che non sia disperato o frustrato, sputando solo quando ridotto e meno della metà dei suoi punti ferita o quando non riesce ad afferrare un avversario.

Gli ankheg sono una piaga fin troppo comune per le zone rurali. Questo mostro scavatore grande come un cavallo in genere evita le zone abitate più popolose, ma la sua predilezione per la carne del bestiame e degli esseri umani li tiene lontano dalle zone disabitate. Il loro habitat favorito è rappresentato delle campagne rurali, dato che il terriccio smosso rende loro molto facile muoversi scavando. Si narra di ankheg più grandi che vivono nei deserti remoti, che si cibano di scorpioni e cammelli e vengono raramente in contatto con la civiltà (un ankheg del deserto è un ankheg avanzato Enorme).

In combattimento, gli ankheg preferiscono attaccare con il morso. Contro più avversari, un ankheg afferra uno dei bersagli e tenta di ritirarsi sottoterra. Una creatura trascinata sottoterra può respirare, anche se con difficoltà (anche l'ankheg deve farlo, quindi i tunnel sono abbastanza porosi), ma spesso viene mangiata viva prima che i suoi compagni possano salvarla.

Gli ankheg scavano con le loro gambe e le mandibole, muovendosi velocissimi attraverso il terriccio, la sabbia e la ghiaia (non la roccia). Un ankheg che scava si ferma spesso a costruire tunnel, cospargendo le pareti con una densa secrezione orale. Se un ankheg vuole costruire un tunnel mentre scava deve muoversi a metà della propria velocità di scavare. Un tipico tunnel di ankheg è alto e largo 3 metri, di forma vagamente circolare e lungo da 18 a 45 metri ([1d10+5]×10). I gruppi di ankheg condividono lo stesso territorio e creano complesse reti di tunnel sotto le campagne, a volte creando voragini nei punti in cui troppi di essi scavano allo stesso tempo.

Anche se gli ankheg somigliano ad immensi insetti sono più intelligenti e, con un po' di tempo e un buon addestratore, possono diventare animali domestici o da carico. Il fatto che anche "addomesticati" gli ankheg tendano a sputare acido quando spaventati o sorpresi li rende poco sicuri nelle regioni più civilizzate, ma fra le razze selvagge, come gli hobgoblin, i troglodi e soprattutto gli orchi sono popolari come guardiani o perfino animali da salotto. Un ankheg può raggiungere una lunghezza di 3 metri e pesare circa 400 kg.



Illustrazione di Matt Cavotta

Animale da Pascolo, Bisonte

Questa creatura ha piccole corna rivolte verso l'alto, pelo ruvido e un'ampia gobba sulle spalle.

BISONTE **GS 4**

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (+8 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d8+20)

Temp +8, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia corno +10 (2d6+12)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali fuga precipitosa (vedi uro), travolgere (2d6+12, CD 20)

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 4

Att base +3; **BMC** +12; **DMC** 22 (26 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato

Abilità Percezione +8

ECOLOGIA

Ambiente pianure fredde o temperate

Organizzazione solitario, coppia o mandria (3–30)

Tesoro nessuno

I bisonti sono grandi animali da pascolo. Possono crescere fino a 3,7 metri in lunghezza e 2,1 metri in altezza al garrese. Mediamente i bisonti pesano 1.100 kg. Le statistiche del bisonte possono essere usate per quasi tutti i grandi animali da pascolo, come il bufalo.

I bisonti si spaventano molto meno facilmente dei loro cugini domestici e sono molto più aggressivi quando proteggono la loro mandria o i piccoli. I tori adulti sono estremamente combattivi durante la stagione degli amori, e per una femmina si possono anche uccidere tra di loro.



Illustrazione di Kevin Yan

Animale da Pascolo, Uro

Questo grande toro dalle lunghe corna ha pelle nero sporco e un temperamento aggressivo. Le sue corna sono ampie e appuntite.

URO **GS 2**

PE 600

N animale Grande

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 13, contatto 9, impreparato 13 (+4 naturale, –1 taglia)

pf 22 (3d8+9)

Temp +6, **Rifl** +3, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia corno +7 (1d8+9)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali fuga precipitosa, travolgere (2d6+9, CD 17)

STATISTICHE

For 23, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 4

Att base +2; **BMC** +9; **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Resistenza Fisica

Abilità Percezione +9

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o mandria (3–30)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Fuga precipitosa (Str) Una fuga precipitosa si verifica se tre o più creature con fuga precipitosa effettuano un attacco di travolgere rimanendo una a fianco dell'altra. Mentre fuggono precipitosamente, le creature possono travolgere i nemici di taglia pari alla loro o inferiore, e la CD di travolgere aumenta di +2.

Gli uro (sia singolare che plurale) sono animali da pascolo grandi simili ai bovini domestici.

Compagno animale

uro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 12 m; **CA** +1 armatura naturale, **Attacco** corno (1d6); **Caratteristiche** For 14, Des 12, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 4; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Aquila

Questo magnifico uccello predatore ha il piumaggio scuro salvo sulla testa, dove è bianco candido.

AQUILA **GS 1/2**

PE 200

N animale Piccolo

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 14, contatto 13, impreparato 12 (+2 Des, +1 naturale, +1 taglia)

pf 5 (1d8+1)

Temp +3, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 24 m (media)

Mischia 2 artiglio +3 (1d4), morso +3 (1d4)

Spazio 75 cm **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 10, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 7

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 11

Talenti Arma Accurata

Abilità Percezione +10, Volare +8; **Modificatori razziali** +8 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

Tra i rapaci più maestosi, questi uccelli predatori ghermiscono pesci da fiumi e laghi, piombano su roditori e piccoli mammiferi sui prati alpini, e sono noti anche per rapire giovani capre dalla presunta sicurezza dei loro picchi.

Queste creature, come tutti gli uccelli da preda, hanno potenti e affilate grinfie artigliate e un becco adunco perfetto per strappare la carne. La loro vista potenziata gli consente di individuare la preda da grandi distanze, e tipicamente cacciano volando in ampi cerchi sopra il terreno.

Le aquile in genere costruiscono i loro massicci nidi sulle cime degli alberi o tra i dirupi rocciosi di picchi scoscesi. Durante la stagione degli amori, un'aquila depone due uova, ma normalmente sopravvive solo un pulcino, poiché il più forte dei due di solito uccide e mangia il più debole.

Le aquile generalmente pesano tra i 4 e i 7,5 kg, a seconda della specie, con un'apertura alare di oltre 2,1 metri.

Aquila Gigante

Le piume di questa aquila immensa sono marrone dorato e brillano alla luce del sole. Il becco affilato e le grinfie ricurve sono giallo scuro.

AQUILA GIGANTE **GS 3**

PE 800

NB bestia magica Grande

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +15

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 12 (+3 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 26 (4d10+4)

Temp +5, **Rifl** +7, **Vol** +3

Capacità difensive eludere

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 24 m (media)

Mischia 2 artigli +7 (1d8+4), morso +7 (1d6+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 18, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 11

Att base +4; **BMC** +9; **DMC** 22

Talenti Allerta, Attacco in Volo

Abilità Intuizione +4, Percezione +15, Volare +8; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Auran (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario, coppia o nidiata (3–12)

Tesoro nessuno

Una tipica aquila gigante raggiunge l'altezza di 4,5 metri, ha un'apertura alare che supera i 9 metri e somiglia ai suoi cugini più piccoli in tutto tranne che nella taglia. Pesa 250 kg.

Le aquile giganti sono molto più che animali, possiedono un intelletto soprannaturale e si considerano guardiani e protettori dei loro territori montani. Stabiliscono amicizie durature con quelli che rispettano loro e i loro domini montani.



Illustrazione di Dean Spencer

Arconte

Gli arconti sono una razza di esterni provenienti dal Paradiso, creature di legge e bene con il compito di proteggere il loro piano nativo, gli innocenti e coloro che rifiutano il male. Sono i nemici naturali di diavoli, daemon e demoni e la maggior parte di essi è veterana di antiche guerre con gli immondi dei Piani Inferiori.

I nativi del monte del Paradiso nascono dalla terra e dalle nuvole che formano il piano, portati alla creazione dal processo metafisico che sta alla base di quel monte sacro, dalla fede dei mortali di allineamento buono e dalla trasformazione di spiriti virtuosi. Ogni arconte comincia la sua vita come arconte lanterna o spirito servitore minore, ottenendo prestigio e potere servendo la causa del bene. Controllati da mentori benevolenti e dai capitani degli ordini divini, gli spiriti vengono incoraggiati a fare del loro meglio per diffondere pace, onestà e giustizia in tutto il Piano Materiale. A questo scopo, gli arconti prendono spesso il manto di cavalieri erranti che viaggiano per i mondi più disperati aiutando le creature buone e promuovendo gli atti di coraggio. Questi esterni virtuosi preferiscono motivare i mortali ad agire con onore ed integrità piuttosto che raddrizzare i torti di persona, poiché ritengono che la causa della giustizia sia meglio servita incoraggiando i mortali a compiere le scelte giuste e a liberarsi da soli delle catene del male. In questo modo diventa più facile resistere alle tentazioni future e far crescere i semi del progresso spirituale. Molti arconti, quindi, preferiscono un approccio discreto nell'interagire con i mortali, dispensando salvezza e punizioni senza palesare la propria presenza.

Il Paradiso è molto meno discreto quando combatte le orde dei Piani Inferiori. Le armate degli Arconti si oppongono duramente a quelle dell'Inferno, di Abbadon e dell'Abisso, scontrandosi con esse su campi di battaglia extraplanari e sullo stesso Piano Materiale. Questi scontri possono prendere la forma di vasti eserciti che si affrontano in bizzarre roccaforti planari o di arconti solitari che si rivelano ai mortali per spingerli a combattere gli immondi invasori. In questi casi gli arconti preferiscono affrontare direttamente i loro nemici, sempre che sia prudente farlo; se lo scontro fosse impari, allora cercano di portarsi in vantaggio (sfruttando tattiche di guerriglia o colpendo un avversario con la magia prima di entrare in mischia). Potendosi teletrasportare a volontà, è facile per loro scomparire per poi ricomparire in seguito, spesso con dei rinforzi, quando gli avversari sono impreparati. Questi guerrieri della legge sono sempre onorevoli, perfino con i loro avversari, ma non sono degli sciocchi, né privi di passioni: in pochi, nel multiverso, osano mettersi contro l'ira del Paradiso.

Pur essendo campioni del bene, non hanno pazienza verso chi non segue le tradizioni ed il cammino della bontà. Anche se una dittatura crudele può essere nemica degli arconti, ribellioni e sommosse non sono il modo corretto per cambiare la situazione. Giustizia e legge non devono essere abbandonate nel perseguire la causa del bene, e simili azioni anarchiche spesso portano soltanto danni e caos, anche senza volerlo. Le leggi del Paradiso esistono per minimizzare i danni collaterali e seppur aderire a simili leggi può richiedere un tempo maggiore per risolvere la situazione, gli arconti fanno notare che anche la vittoria conseguita è di durata maggiore. A causa di questa forte aderenza a leggi e tradizione, gli arconti si trovano spesso a scontrarsi con le creature caotiche buone, in particolare gli azata. Per un arconte, la natura degli azata è incostante ed impaziente: colpire un nemico senza curarsi delle conseguenze di un atto così impulsivo può portare più male che bene. Anche se opporsi al caos degli azata può essere necessario, un arconte non prova piacere nel farlo e fa del proprio meglio per rendere il conflitto più breve possibile. Sfortunatamente i capricciosi ed emotivi azata sono leggendari fra gli arconti per la loro capacità di ricordare gli sgarbi subiti: per molti arconti, la politica migliore da mantenere con essi è di essere brevi, succinti ed irremovibili.

Gli arconti parlano Celestiale, Draconico ed Infernale, ma possono comunicare con quasi tutte le creature grazie alla loro lingua primeva. Tutti gli arconti possiedono tratti comuni, descritti a pagina 311 di questo manuale. La maggior parte degli arconti ha anche altri poteri che riflettono il loro ruolo nelle armate del Paradiso.

Arconti Signori Empirei

Molti potenti arconti sono signori empirei, benevolenti eroi del bene e governatori dei regni sacri. Ascesi oltre le specifiche forme dei loro simili, questi arconti unici diffondono pace ed ordine, attraverso atti discreti o in prima linea con le armate divine. Di seguito sono elencati solo alcuni dei signori empirei più venerati.

Asteria, dell'Ordine Eterno
Cocidius, Custode dei Falchi
Duellona, Vergine Guerriera
Erlang Shen, Che Tutto Vede
Hors, il Sole Gelante
Inanna, Principessa del Cielo
Lugus, Tre-Facce
Ogoun, di Fuoco e Ferro
Oro, Fiamma nel Cielo
Radigost, Latore di Doni
Sheave, il Signore Orfano
Svarozic, Il Viso nella Fiamma
Tanit, Guardiano della Vita
Tahmineh, la Madre Ferita

Illustrazione di Michael Jaecks

Arconte Lanterna

Questa sfera di luce emana calma e calore e si muove con silenzio e grazia soprannaturali.

ARCONTE LANTERNA **GS 2**

PE 600

LB esterno Piccolo (arconte, buono, extraplanare, legale)
Iniz +4; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +4
Aura aura di minaccia (CD 13)

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 15 (+4 naturale, +1 taglia; +2 deviazione contro malvagi)
pf 13 (2d10+2)
Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +0; +4 contro veleno, +2 resistenza contro male
RD 10/male; **Immunità** elettricità, pietrificazione

ATTACCO

Velocità volare 18 m (perfetta)
Distanza 2 raggi di luce +3 contatto (1d6)
Capacità magiche (LI 3°):
A volontà—*aiuto*, *fiamma perenne*, *individuazione del male*, *teletrasporto superiore* (se stesso più 25 kg di oggetti)

STATISTICHE

For 1, **Des** 11, **Cos** 12, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 10
Att base +2; **BMC** –4; **DMC** 6
Talenti Iniziativa Migliorata
Abilità Conoscenze (piani) +3, Diplomazia +5, Intuizione +5, Percezione +4, Volare +14
Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva
QS unione

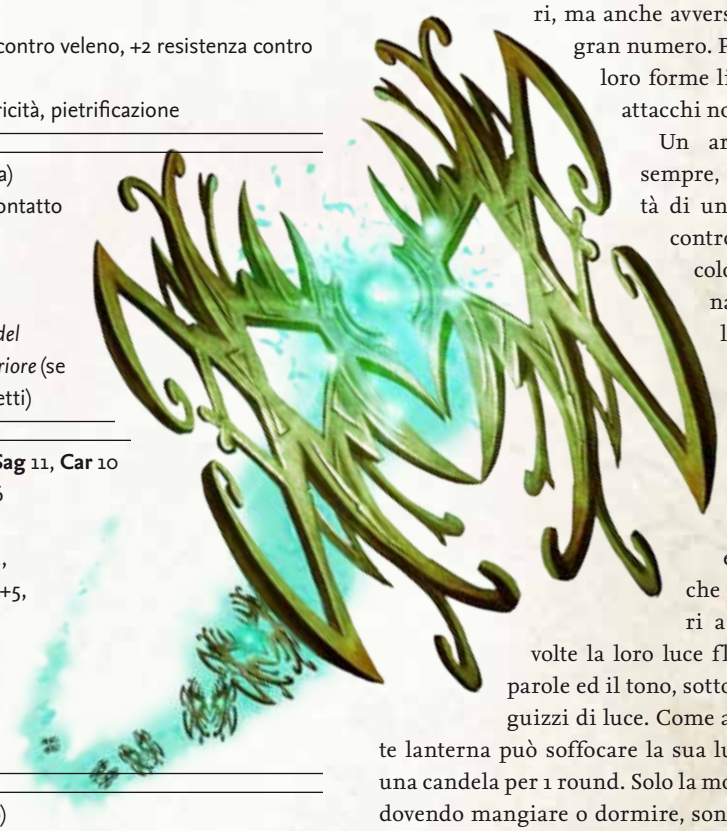
ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Paradiso)
Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–6)
Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Raggio di luce (Str) Un arconte lanterna può emanare raggi di luce per danneggiare gli avversari. I raggi arrivano al massimo a 9 metri e superano qualsiasi tipo di riduzione del danno.

Unione (Sop) Nove arconti lanterna si possono fondere come azione di round completo, diventando una entità di taglia Grande più potente dei singoli arconti che la formano. Somiglia ad un vortice di lucciole ed ha i poteri di un elementale dell'aria Grande cui si sommano i seguenti: sottotipi arconte, buono e legge; tratti degli arconti (aura di minaccia (CD 16); 2 raggi di luce (2d6); RD 5/male e magia. Gli arconti possono rimanere in questa forma per 2d4 round. Quando l'unione si separa nei singoli arconti, i suoi punti ferita si dividono fra di essi. Se aveva meno di 9 punti ferita, alcuni degli arconti muoiono quando termina l'unione.



Esseri curiosi ed amichevoli, gli arconti lanterna amano conversare ed aiutare le altre creature. I loro corpi, però, sono soltanto globi di purezza spirituale e luce fioca, e seppur siano in grado di interagire con quanto li circonda attraverso la forza di volontà, simili interazioni non permettono loro di compiere la maggior parte delle azioni fisiche. La loro natura elusiva li rende ottimi esploratori, almeno in zone dove le luci fluttuanti non sono rare, e messaggeri, ma anche avversari terribili quando in gran numero. Pur di aspetto fragile, le loro forme li proteggono contro gli attacchi normali.

Un arconte lanterna brilla sempre, di solito con l'intensità di una torcia. Hanno totale controllo sull'intensità ed il colore della luce che emanano, ed amano modulare colore e luminosità a tempo di musica, per divertire le altre creature.

La maggior parte degli arconti lanterna parla con voce soffiata ed echeggiante, in toni che vanno da sobri sussurri a cinguettii affettati. A volte la loro luce fluttua seguendo le loro parole ed il tono, sottolineando i discorsi con guizzi di luce. Come azione rapida un arconte lanterna può soffocare la sua luce fino all'intensità di una candela per 1 round. Solo la morte può spegnerlo. Non dovendo mangiare o dormire, sono ottimi guardiani. Gli arconti lanterna rappresentano l'illuminazione di molti insediamenti nei regni celesti e sostituiscono quella comune o magica, facendo così anche da sentinelle contro le creature malvagie.

Piccoli ma rapidi e zelanti, gli arconti lanterna sono ottime truppe di supporto nelle armate celestiali: sciamano contro i nemici più deboli o si teletrasportano in massa per prendere ai fianchi gli schieramenti avversari e tagliare la strada ai rinforzi o bloccare le vie di fuga. Questi minuscoli arconti lavorano bene insieme e sanno che la loro forza sta nel loro numero. I più coraggiosi fra loro vengono promossi in altri tipi di arconti, ma la maggior parte di essi è soddisfatta della propria condizione.

Arconte Segugio

L'aspetto pulito e lo spadone lucido di questo umanoide del viso di cane fanno capire che non si tratta di una semplice bestia.

ARCONTE SEGUGIO **GS 4**

PE 1.200

LB esterno Medio (arconte, buono, extraplanare, legale)

Iniz +4; **Sensi** fiuto, *individuazione del male*, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

Aura aura di minaccia (CD 16), *cerchio magico contro il male*

DIFESA

CA 19, contatto 10, impreparato 19 (+9 naturale; +2 deviazione contro malvagi)

pf 39 (6d10+6)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +5; +4 contro veleno, +2 resistenza contro male

RD 10/male; **Immunità** elettricità, pietrificazione; **RI** 15

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +8 (1d8+3), schianto +8 (1d4+1) o spadone prf +9/+4 (2d6+3), morso +3 (1d8+2)

Capacità magiche (LI 6°)

Permanenti— *cerchio magico contro il male, individuazione del male*

A volontà—*aiuto, fiamma perenne, messaggio, teletrasporto superiore* (se stesso più 25 kg di oggetti)

STATISTICHE

For 15, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +6; **BMC** +8; **DMC** 18

Talenti Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +9, Furtività +13, Intimidire +10, Intuizione +10, Percezione +10, Sopravvivenza +14; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Sopravvivenza

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

QS cambiare forma (*forma ferina II*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Paradiso)

Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–5)

Tesoro standard (spadone perfetto, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Cambiare forma (Sop) Un arconte segugio può assumere qualsiasi forma canina di taglia da Piccola a Grande, come se utilizzasse *forma ferina II*. In forma canina perde i suoi attacchi con il morso, lo schianto e lo spadone, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta. Per questa capacità, le forme che può assumere sono quelle di qualsiasi creatura simile ad un cane o ad un lupo del tipo animale.

Gli arconti segugio sono umani muscolosi con la testa di un cane o di un lupo dall'aspetto nobile. Guerrieri ben addestrati, preferiscono utilizzare in battaglia i loro spadoni, pur essendo in grado di utilizzare le loro armi naturali. Gli arconti segugio non amano uccidere i mortali, e preferiscono disarmarli o metterli fuori combattimento. Contro gli immondi o coloro che sono corrotti in modo irrimediabile, però, non mostrano pietà.

Gli arconti segugio sono soldati e sentinelle disciplinati. A volte alcune divinità li inviano a controllare luoghi o individui specifici. Con l'aspetto di amichevoli cani randagi, questi difensori segreti possono seguire per anni i loro protetti senza farsi notare.

Nelle armate del Paradiso, alcuni paladini arconti segugio comandano i loro simili in qualità di capitani o cavalieri. Guidano incursioni contro le roccaforti immonde, siano esse basi dei daemon o mercati di anime delle megere notturne. Simili missioni li rendono i celestiali più facili da incontrare nei Piani Inferiori, e spesso quelli che sembrano branchi di lupi affamati si rivelano un'ancora di salvezza in questi luoghi altrimenti letali. A prescindere dagli ordini ricevuti, gli arconti segugio mostrano particolare odio verso gli immondi di aspetto canino, abbandonando ogni cautela per distruggere barghest, glabrezu, segugi urlatori ed altri esterni simili.



Illustrazione di Michael Jaecks

Arconte Trombettiere

Snello e bellissimo, dalla pelle color del marmo, questo essere fluttua grazie a potenti ali bianche ed irradia una sensazione di serenità.

ARCONTE TROMBETTIERE GS 14

PE 38.400

LB esterno Medio (arconte, buono, extraplanare, legale)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +22

Aura aura di minaccia (CD 22), *cerchio magico contro il male*

DIFESA

CA 27, contatto 13, impreparato 24 (+3 Des, +14 naturale; +2 deviazione contro malvagi)

pf 175 (14d10+98)

Temp +16, **Rifl** +9, **Vol** +14; +4 contro veleno, +2 resistenza contro male

RD 10/male; **Immunità** elettricità, pietrificazione; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 27 metri (buona)

Mischia *spadone+4* +23/+18/+13 (2d6+11/19–20)

Attacchi speciali tromba

Capacità magiche (LI 14°)

Permanenti—*cerchio magico contro il male*

A volontà—*aiuto, fiamma perenne, individuazione del male, messaggio, teletrasporto superiore* (se stesso più 25 kg di oggetti)

Incantesimi preparati (LI 14°)

7°—*cura ferite gravi di massa* (2)

6°—*esilio* (CD 21), *guarigione* (2)

5°—*cura ferite leggere di massa, dissolvi il male* (CD 20), *rianimare morti, spostamento planare* (CD 20)

4°—*congedo* (CD 19), *immunità agli incantesimi, neutralizza veleno* (CD 19), *potere divino*

3°—*cura ferite gravi, epurare invisibilità, luce diurna, protezione dall'energia, veste magica*

2°—*consacrare, cura ferite moderate* (2), *forza del toro, ristorare inferiore* (2), *saggezza del gufo*

1°—*benedizione, cura ferite leggere* (3), *favore divino, santuario* (CD 16), *scudo della fede*

0 (a volontà)—*individuazione del magico, purificare cibo e bevande, stabilizzare, virtù*

STATISTICHE

For 20, **Des** 17, **Cos** 25, **Int** 16, **Sag** 20, **Car** 17

Att base +14; **BMC** +19; **DMC** 32

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Persuasivo, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento

Abilità Addestrare Animali +20, Artista della Fuga +17, Conoscenze (religioni) +20, Diplomazia +24, Furtività +20, Intrattenere (strumenti a fiato) +20, Intuizione +24, Percezione +22, Volare +24

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Paradiso)

Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–5)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Gli arconti trombettieri lanciano incantesimi divini come chierici di 14° livello. Non hanno accesso ai domini né ad altre capacità da chierico.

Tromba (Sop) Tutte le creature eccetto altri arconti entro 30 metri da un arconte che suona la tromba devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 19 (basata su Car) o restano paralizzate per 1d4 round. L'arconte può anche trasformare la tromba in uno *spadone+4* come azione gratuita. Se impugnata da altri, la tromba è soltanto un inutile pezzo di metallo.

Messaggeri delle divinità buone e dei celestiali più potenti, gli arconti trombettieri sono le avanguardie delle armate divine e gli araldi delle legioni dei cieli. Quando le divinità di allineamento buono devono comunicare con i mortali, mandano spesso arconti trombettieri come intermediari. Gli arconti trombettieri hanno voci chiare e musicali, e occhi bianchi senza pupille. Tutti gli arconti trombettieri hanno con sé una tromba o un corno, adornate con lo stendardo del loro signore, con cui creano splendide musiche per richiamare altri arconti, paralizzare i nemici o difendere gli innocenti.



Illustrazione di Alex Stone

Arpia

A parte le ali lacere e i piedi artigliati, questa creatura assomiglia ad una donna dall'aspetto selvaggio.

ARPIA **GS 4**

PE 1.200

CM umanoide mostruoso Medio

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 13 (+2 armatura, +2 Des, +1 naturale, +1 schivare)

pf 38 (7d10)

Temp +4, **Rifl** +7, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 24 m (media)

Mischia morning star +8/+3 (1d8+1), 2 artigli +3 (1d6)

Attacchi speciali canto ammaliatore

STATISTICHE

For 12, **Des** 15, **Cos** 10, **Int** 7, **Sag** 12, **Car** 17

Att base +7; **BMC** +8; **DMC** 21

Talenti Abilità Focalizzata (Raggirare), Attacco in Volo, Schivare, Tempra Possente

Abilità Intimidire +7, Intrattenere (canto) +5, Percezione +7, Raggirare +7, Volare +12

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–12)

Tesoro standard (armatura di cuoio, morning star, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Canto ammaliatore (Sop) Il canto di un'arpia ha il potere di influenzare la mente di coloro che lo ascoltano, attirandoli verso di essa. Quando un'arpia canta, tutte le creature che non siano arpie entro una propagazione di 90 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 16 (basata su Car) o rimangono ammaliate. Una creatura che superi il tiro salvezza non è soggetta al canto della stessa arpia per 24 ore. Una vittima sotto gli effetti del canto ammaliatore si muove verso l'arpia scegliendo la strada più diretta. Se il percorso conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, in un burrone, ecc.), la creatura può effettuare un secondo tiro salvezza per terminare l'effetto prima di cadere nel pericolo. Le creature ammaliate non possono compiere altra azione che non sia difendersi. Una vittima entro 1,5 metri dall'arpia rimane ferma e non oppone resistenza agli attacchi del mostro. L'effetto continua per tutta la durata del canto e per 1 round dopo che è cessato. È un effetto sonoro di charme che influenza la mente.

Spesso viste come creature malvagie e corrotte, le arpie sanno come gli altri pensano e agiscono. Questa capacità percettiva offre loro un vantaggio nel trovare i loro pasti preferiti. Sebbene le creature selvatiche cadano facilmente vittime del canto ammaliatore, queste malvagie donne-uccello preferiscono pasti conditi con complessi pensieri senzienti. Le facili prede rendono il pasto noioso.

Anche se in definitiva selvagge e senza alcun rimorso per le loro azioni, diverse arpie vivono presso le società umanoidi e si divertono a sfruttare le creature che reputano potenziali pasti. Le arpie tendono ad indossare ninnoli e ciondoli rubati alle loro vittime, perché amano compiacersi dei brillanti ornamenti degli uomini. Da vicino queste creature trasudano del puzzo delle loro vittime divorate e raramente lasciano che le creature non ancora ammaliate si avvicinino troppo, cosicché non sentano l'odore del sangue e della putrefazione sulle loro penne. Per questo motivo, molte arpie si cospargono di profumi e oli aromatici.

Le arpie sono marcatamente differenti a seconda della regione in cui vivono. Alcune assomigliano ad una mescolanza di avvoltoi e donne, mentre altre portano sulle penne i tratti regali di falchi e falconi. Rare nidiate di arpie, in luoghi isolati e tropicali del mondo, hanno anche piume colorate come i pappagalli.



Illustrazioni di Tyler Walpole

Azata

Gli Azata sono una specie di celestiali nativi del piano di Elysium, dove domina la ricerca della libertà e della bontà. Gli azata sono paladini di questi valori: grandi poeti, cavalieri ed esploratori che vagano per i piani alla ricerca di brava gente che abbia bisogno del loro aiuto. Spesso sono descritti come i celestiali più simili ad elfi o a folletti; nonostante ciò gli azata hanno sembianze bizzarre, non umane e possono assumere forme elementali o soprannaturali. La maggior parte di essi possiede un titolo cavalleresco o nobiliare come duca, contessa o principe, apparentemente ereditario, forse proveniente da una monarchia celestiale ormai dimenticata. Tali titoli non sono usati dagli Azata per esercitare influenza l'uno sull'altro, ma solo per distinguersi o per questione di importanza. Sono nemici agguerriti del male, impavidi e abili in battaglia.

Non sorprende che i tre generi più noti di azata riescano a volare, poiché raramente restano in un posto troppo a lungo, preferendo il brivido del movimento e la scoperta delle bellezze materiali. Molti degli "insediamenti" degli azata sono poco più di un insieme di tende in una zona di riferimento; gli azata si riuniscono durante il giorno per condividere notizie, storie e per duellare pacificamente, per poi spostarsi nuovamente dopo pochi giorni. Questi insediamenti provvisori sono colorati e hanno un'aria di festa, in quanto gli azata accolgono i membri della loro specie come dei cari amici. Sebbene pochi possano prevedere dove e quando possa nascere una comunità azata, alcune specie o razze si riuniscono in gruppi per varie celebrazioni e riunioni tradizionali. Tali ritrovi avvengono tipicamente in un periodo mistico, come la sera dell'equinozio lunare o durante periodi meno anticipabili, come il matrimonio di due profeti, e sempre in un posto di pura o grande meraviglia naturale. Tutti gli azata sanno quando e dove potrebbe avvenire il prossimo raduno o quello più vicino, e tutti sono i benvenuti. Questi raduni, tuttavia, non impediscono agli azata di avere possedimenti e comunità stabili; le cime di Elysium risuonano all'infinito delle canzoni dei cori azata.

Sebbene gli arconti, stoici e legati alla loro patria, considerino i loro cugini degli irresponsabili, gli azata sono guidati da una natura battagliera e non sopportano di restare in un posto troppo a lungo. Questa tendenza li porta a servire i mortali per un periodo molto breve, preferendo arrivare, svolgere il proprio compito e continuare con altre sfide. Per quanto cerchino di diffondere libertà e gioia, gli azata capiscono di non poter imporre tali virtù in tutto il multiverso. Senza oscurità non ci può essere nessuna luce e senza lotta non ci può essere nessuna vittoria. Premesso ciò, questi celestiali prendono le distanze da molti conflitti dei mortali, preferendo agire come consiglieri piuttosto che come paladini, concedendo ai mortali buoni il controllo delle proprie conquiste. Tuttavia, in casi in cui le forze del male agiscono liberamente e irrompono nei mondi dei mortali, gli azata corrono in difesa di coloro che sono più indifesi.

In genere gli azata collaborano tra loro, ma le loro forti personalità e il grande senso di libertà individuale spesso li vede contrapporsi in date situazioni. Sebbene entrambe le parti abbiano a cuore il bene superiore, tali argomenti possono essere fraintesi e diventare motivi di scontro. Nei casi in cui un solo azata sia convinto che il suo modo di agire sia giusto, può autoescludersi, rinunciando all'appoggio dei suoi simili in modo da poter lanciare una crociata solitaria contro le malvagità del multiverso.

Molti degli azata provengono dalla bellezza incontaminata di Elysium, creati e nutriti dall'influsso delle anime dei mortali buoni. Come gran parte degli esterni, non possono riprodursi l'uno con l'altro, e spesso si incontrano con i mortali ritenuti affascinanti e di indole buona. Gli azata amoreggiano spesso con i loro simili, essendo inclini all'amore, alla gioia e all'amicizia, ma raramente si sentono legati a uno solo di loro, a prescindere dalla razza.

Gli azata parlano Celestiale, Draconico e Infernale ma possono parlare con quasi ogni creatura grazie alla padronanza della lingua primeva. Per maggiori dettagli sulla lingua primeva e su altre peculiarità comuni degli azata, vedi pag. 311.

Signori Empirei Azata

Tra i ranghi dei signori empirei, i paladini divini dei Piani Superiori, si trovano vari membri unici e potenti della razza azata. Mentre alcuni di questi celestiali esercitano il potere su grandi regni e legioni di seguaci, altri sono girovaghi ed eroi solitari che usano l'astuzia, la saggezza e il coraggio per diffondere i valori di gioia e libertà. Di seguito viene riportato un elenco di signori empirei azata più noti, conosciuti e onorati nei vari piani e mondi.

Atonga, dei Mari e dei Canti
Aizen Myo-o, la Saggezza Rossa
Cernunnos, il Signore dei Cervi
Connla, il Figlio del Cane lupo
Il Dimenticato, Libero Persino dai Ricordi
Itzamna, Colui che Osserva dalle Nubi
Lada, Signora della Danza
Maahes, il Guardiano-Bestia
Muyingwa, il Lanciatore del Seme
Ibeji, i Gemelli
Ogma, il Campione
Tsukuyomi, Principe della Luna
Qetesh, l'Amante Sacro
Vikramaditya, Re Saggio e Valoroso

Azata, Bralani

I capelli bianco argento e un lieve bagliore caratterizzano questo arciere simile ad un elfo e dagli occhi che turbinano di colori vibranti.

BRALANI **GS 6**

PE 2.400

CB esterno Medio (azata, buono, caotico, extraplanare, mutaforma)
Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +15

DIFESA

CA 20, contatto 14, impreparato 16 (+4 Des, +6 naturale)
pf 66 (7d10+28)
Temp +9, **Rifl** +9, **Vol** +6
RD 10/ferro freddo o male; **Immunità** elettricità, pietrificazione; **Resistenze** freddo 10, fuoco 10; **RI** 17

ATTACCO

Vel 12 m, volare 30 m (perfetta)
Mischia *scimitarra+1* +13/+8 (1d6+8/18–20) o schianto +12 (1d6+7)
Distanza *arco lungo composito+1* +12/+7 (1d8+6/×3)
Attacchi speciali colpo turbinante
Capacità magiche (LI 6°)
A volontà—*charme su persone* (CD 13), *folata di vento* (CD 14), *immagine speculare*, *muro di vento*, *sfocatura*
2/giorno—*cura ferite gravi*, *fulmine* (CD 15)

STATISTICHE

For 20, **Des** 18, **Cos** 19, **Int** 13, **Sag** 14, **Car** 15
Att base +7; **BMC** +12; **DMC** 26
Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Abilità Addestrare Animali +12, Cavalcare +14, Furtività +14, Intuizione +12, Percezione +15, Raggirare +12, Volare +22
Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva
QS forma di vento

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Elysium)
Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)
Tesoro doppio (*scimitarra+1*, *arco lungo composito+1* [For +5])

CAPACITÀ SPECIALI

Esplosione turbinante (Sop) In forma di vento, un bralani può attaccare con un'esplosione improvvisa di vento che infligge 3d6 danni lungo una linea di 6 metri. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi con CD 17 [basata su Cos] dimezza il danno.

Forma di vento (Sop) Un bralani può cambiare la propria forma corporea da umanoide ad una di vento e nebbia come azione standard. In forma umanoide, non può volare o usare esplosione turbinante. In forma di vento, agisce come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *camminare nel vento*. Può attaccare e usare capacità magiche in entrambe le forme. Un bralani rimane in una forma finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, né il bralani ritorna ad una particolare forma quando viene ucciso (entrambe le forme sono autentiche). Un incantesimo *visione del vero* rivela, tuttavia, contemporaneamente entrambe le forme.

I bralani sono gli azata più fieri e selvaggi, vivono momento per momento, sempre in cerca di occasioni per mettere alla prova le loro abilità in battaglia. Oltre alle sembianze elfiche, possono assumere la forma di turbini di polvere, neve o sabbia. Nel regno dei mortali sono spesso scambiati per jinn. Gioiscono per il brutto tempo: non per le sue qualità distruttive, ma per la sua intensità ed energia, e molte storie descrivono i bralani come spiriti sorridenti che attraversano le tempeste più impetuose.

I bralani non hanno bisogno di mangiare, ma si divertono a farlo. Molti preferiscono il cibo elfico, i piatti caldi degli umani e il vino speziato. Grazie alla loro somiglianza con gli elementali e i folletti, a volte fungono da intermediari tra questi e i mortali, anche se preferiscono stabilire tregue temporanee che permettano alle parti di condurre le proprie trattative in campo neutro. Quando fungono da mediatori (o in altre occasioni), i bralani propongono gare o tornei amichevoli per porre fine alle dispute, divertendosi a inventare sfide impegnative per mettere alla prova l'abilità fisica e mentale dei mortali.



Illustrazioni di Alex Shim

Azata, Ghaele

Questa sentinella dall'elegante armatura rimane sempre vigile; dagli occhi irradia luce divina e la sua spada nobile sprigiona potere.

GHAELE **GS 13**

PE 25.600

CB esterno Medio (azata, buono, caotico, extraplanare, mutaforma)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, *individuazione del male*, visione crepuscolare, *vedere invisibilità*; Percezione +20

Aura *aura sacra*

DIFESA

CA 28, contatto 16, impreparato 26 (+1 Des, +4 deviazione, +12 naturale, +1 schivare)

pf 136 (13d10+65)

Temp +17, **Rifl** +11, **Vol** +16

RD 10/ferro freddo e male; **Immunità** elettricità, pietrificazione; **Resistenze** freddo 10, fuoco 10; **RI** 25

ATTACCO

Vel 15 m, volare 45 m (perfetta)

Mischia *spadone sacro+2* +22/+17/+12 (2d6+12)

Distanza 2 raggi di luce a contatto +14 (2d12)

Attacchi speciali sguardo

Capacità magiche (LI 13°)

Permanenti—*aura sacra* (CD 21), *individuazione del male, vedere invisibilità*

A volontà—*aiuto, blocca mostri* (CD 18), *camuffare se stessi, charme sui mostri* (CD 17), *cura ferite leggere, dissolvi magie, fiamma perenne, immagine maggiore* (CD 16), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità superiore* (solo se stesso), *luci danzanti, teletrasporto superiore* (solo se stesso e 22,5 kg di oggetti)

3/giorno—*globo di invulnerabilità*

1/giorno—*catena di fulmini* (CD 19), *muro di forza, spruzzo prismatico*

Incantesimi da chierico preparati (LI 13°)

7°—*parola sacra* (CD 21)

6°—*esilio* (CD 20), *guarigione* (CD 20)

5°—*colpo infuocato* (CD 19), *rianimare morti, visione del vero*

4°—*congedo* (2) (CD 18), *interdizione alla morte, potere divino, ristorare*

3°—*cura ferite gravi* (3), *luce incandescente* (2)

2°—*aiuto, allineare arma, resistenza dell'orso, ristorare inferiore* (2)

1°—*benedizione, comando* (CD 15), *favore divino, foschia occultante, scudo della fede*

0 (a volontà)—*individuazione del magico, purificare cibo e bevande, stabilizzare, virtù*

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 20, **Int** 16, **Sag** 19, **Car** 17

Att base +13; **BMC** +20; **DMC** 31

Talenti Disarmare Migliorato, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato, Schivare

Abilità Addestrare Animali +19, Artista della Fuga +17, Conoscenze (natura) +16, Conoscenze (piani) +19, Diplomazia +19, Furtività +17, Intuizione +20, Percezione +20, Volare +25

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

QS forma di luce

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Elysium)

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)

Tesoro triplo (*spadone sacro+2*)

CAPACITÀ SPECIALI

Forma di luce (Sop) Un ghaele può cambiare la propria forma corporea da solida a luce come azione standard. In forma solida (umanoide), non può volare o usare i raggi di luce. In forma di luce, può volare e guadagna la qualità incorporeo: in questa forma può attaccare con i raggi di luce o usare le capacità magiche, ma non può sferrare attacchi fisici o lanciare incantesimi. Questa capacità funziona come forma di vento dei bralani.

Incantesimi I ghaele lanciano incantesimi divini come chierici di 13° livello. Non hanno accesso ai domini o ad altre capacità da chierico.

Raggio di luce (Str) I raggi di luce emanati da un ghaele hanno raggio di azione 90 metri e superano qualsiasi tipo di riduzione del danno.

Sguardo (Sop) In forma solida (umanoide), lo sguardo di un ghaele uccide le creature malvagie con 5 DV o meno (raggio 18 metri, un tiro salvezza riuscito su Volontà con CD 18 [su Carisma] nega l'effetto mortale ma la vittima resta comunque scossa per 2d10 round). Le creature non malvagie e quelle malvagie con più di 5 DV devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 18 [su Carisma] o sono scosse per 2d10 round. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune allo sguardo di quel particolare ghaele per 24 ore. Questo è un effetto di paura ed influenza mentale.



I ghaele sono gli azata più leali e cacciano immondi, draghi e non morti con la stessa caparbietà. Molti sembrano umani idealizzati o elfi e sono inclini alla gioia ma non esitano a colpire chi percepiscono come malvagio.

Azata, Lillend

Questa creatura ha il corpo di una seducente elfa alata nella parte superiore e quello di un serpente dalla vita in giù.

LILLEND **GS 7**

PE 3.200

CB esterno Grande (azata, buono, caotico, extraplanare)

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +13

DIFESA

CA 20, contatto 12, impreparato 17 (+3 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 73 (7d10+35)

Temp +7, **Rifl** +10, **Vol** +10

Immunità elettricità, pietrificazione, veleno; **Resistenze** freddo 10, fuoco 10

ATTACCO

Vel 9 m, volare 21 m (media)

Mischia *spada lunga+1* +12/+7 (2d6+8/19–20), colpo di coda +6 (2d6+2 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali esibizione bardica (20 round/giorno), stritolare (2d6+5)

Capacità magiche (LI 7°)

3/giorno—*luce, oscurità, scassinare, terreno illusorio* (CD 18)

1/giorno—*charme su persone* (CD 15), *parlare con gli animali, parlare con i vegetali*

Incantesimi conosciuti (LI 7°)

3° (2/giorno)—*charme sui mostri* (CD 17), *cura ferite gravi*

2° (4/giorno)—*blocca persone* (CD 16), *invisibilità, suggestione* (CD 16), *suono dirompente* (CD 16)

1° (5/giorno)—*charme su persone* (CD 15), *cura ferite leggere, identificare, sonno* (CD 15)

0 (a volontà)—*frastornare* (CD 14), *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna* (CD 14)

STATISTICHE

For 20, **Des** 17, **Cos** 21, **Int** 14, **Sag** 16, **Car** 19

Att base +7; **BMC** +13; **DMC** 26 (non può essere sbilanciato)

Talenti Fluttuare, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +14, Intrattenere (strumenti a corda) +16, Intuizione +13, Percezione +13, Raggirare +14, Sopravvivenza +14, Volare +11; **Modificatori razziali** +4 Sopravvivenza

Linguaggi Celestiale, Draconico, Infernale; lingua primeva

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Elysium)

Organizzazione solitario, coppia o coro (3–6)

Tesoro standard (arpa perfetta, *spada lunga+1*)

CAPACITÀ SPECIALI

Esibizione bardica Un lillend ha la capacità di esibizione bardica di un bardo di 7° livello, e ciò gli garantisce di accedere ai poteri di affascinare, controcanto, infondere coraggio, ispirare competenza e *suggestione*.

Incantesimi Un lillend lancia incantesimi come un bardo di 7° livello. Predilige gli incantesimi di ammaliamento e guarigione.

Tra gli azata, i lillend sono i cantastorie e gli scrittori di cronache, tramandano tradizioni e narrano storie in forma di poemi epici e canti. In genere sono pacifici, ma intervengono se un capolavoro o un artista di talento sono in pericolo. Un lillend pesa circa 1.900 kg e la sua parte inferiore è lunga 6 metri. Sebbene non abbiano bisogno di nutrirsi, si dice che cenino a base di musica, arte ed esecuzioni. Amano la natura incontaminata e i luoghi del mondo che ricordano la bellezza del loro piano natio. Molte razze narrano di queste muse, in particolare di quelle che si sono interessate all'addestramento di un artista dotato o impegnate nella creazione di meravigliose opere d'arte. Tali leggende talvolta sono vere, in quanto ogni lillend ha le proprie preferenze riguardo opere, creazioni e artisti e spesso visita il Piano Materiale per godere del loro splendore e per assicurarsi che siano al sicuro. I lillend sono pronti a difendere tale bellezza, facendo appello alla forza degli alleati vicini o annientando i malvagi nelle loro spire micidiali.



Illustrazioni di Alex Shim

Barghest

Questa bestia feroce dai tratti canini si muove a quattro zampe; i suoi esili arti anteriori sono più delle mani che zampe di lupo.

BARGHEST **GS 4**

PE 1.200

LM esterno Medio (extraplanare, legale, malvagio, mutaforma)
Iniz +6; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 17, contatto 12, impreparato 15 (+2 Des, +5 naturale)
pf 45 (6d10+12)
Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +7
RD 5/magia

ATTACCO

Vel 9 m
Mischia morso +10 (1d6+4), 2 artigli +10 (1d4+4)
Attacchi speciali nutrirsi
Capacità magiche (LI 6°)
A volontà—*dissimulazione, intermittenza, levitazione*
1/giorno—*charme sui mostri* (CD 16), *disperazione opprimente* (CD 16), *porta dimensionale*

STATISTICHE

For 19, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 14
Att base +6; **BMC** +10; **DMC** 22 (24 contro sbilanciare)
Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente
Abilità Acrobazia +11, Diplomazia +11, Furtività +11, Intimidire +11, Intuizione +11, Percezione +11, Raggirare +11, Sopravvivenza +11
Linguaggi Infernale, Goblin, Worg
QS cambiare forma (goblin o lupo, *metamorfosi*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi
Organizzazione solitario o culto (1 più tribù di goblin)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Nutrirsi (Sop) Una volta al mese, un barghest può divorare il cadavere di un umanoide non malvagio come azione di round completo per ottenere un punto crescita. Ottiene un bonus uguale al suo totale di punti crescita a tiri per colpire, BMC, tiri salvezza e prove di abilità. I suoi punti ferita massimi aumentano di 5 per ogni punto crescita guadagnato. Ogni 2 punti crescita, il livello di incantatore di un barghest per le sue capacità magiche e il suo GS aumentano di +1. Quando un barghest raggiunge 4 punti crescita, cambia pelle e diventa un barghest superiore, perdendo tutti i punti crescita (e i bonus) ma ottiene le statistiche di un barghest superiore.

Ritenuti essere legati alle razze goblinoidi in modo immondo, i barghest giungono sul Piano Materiale per nutrirsi. Man mano che consuma i corpi degli innocenti, un barghest acquisisce maggior potere fino a diventare un barghest superiore e va in cerca di goblin o altre creature da soggiogare.

BARGHEST SUPERIORE **GS 7**

PE 3.200

LM esterno Grande (extraplanare, legale, malvagio, mutaforma)
Iniz +6; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 20, contatto 11, impreparato 18 (+2 Des, +9 naturale, –1 taglia)
pf 85 (9d10+36)
Temp +9, **Rifl** +10, **Vol** +10
RD 10/magia

ATTACCO

Vel 12 m
Mischia morso +14 (1d8+6), 2 artigli +14 (1d6+6)
Capacità magiche (LI 9°)
A volontà—*dissimulare, intermittenza, levitazione, sfera di invisibilità*
1/giorno—*charme sui mostri* (CD 16), *disperazione opprimente* (CD 16), *forza del toro di massa, ingrandire persone di massa, porta dimensionale*

STATISTICHE

For 23, **Des** 15, **Cos** 19, **Int** 18, **Sag** 18, **Car** 18
Att base +9; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contro sbilanciare)
Talenti Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente
Abilità Acrobazia +14, Diplomazia +16, Furtività +10, Intimidire +16, Intuizione +16, Nuotare +15, Percezione +16, Raggirare +16, Scalare +15, Sopravvivenza +16
Linguaggi Infernale, Goblin, Worg
QS cambiare forma (goblin o lupo, *metamorfosi*)



Illustrazione di Andrew Hou

Basidirond

Questa strana pianta è formata da quattro steli simili a zampe di ragno, da lunghi e verdi viticci, e da un fiore a campana pieno di spore.

BASIDIROND **GS 5**

PE 1.600

N vegetale Medio

Iniz +1; **Sensi** percezione tellurica, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 18, contatto 11, impreparato 17 (+1 Des, +7 naturale)

pf 52 (7d8+21)

Temp +8, **Rifl** +3, **Vol** +2

Immunità freddo, tratti dei vegetali

Debolezze letargo invernale

ATTACCO

Vel 6 m

Mischia schianto +10 (1d8+7 più spore)

Attacchi speciali nube allucinatoria, spore

STATISTICHE

For 20, **Des** 13, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (25 contro sbilanciare)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo non freddo

Organizzazione solitario, coppia o groviglio (3–8)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Letargo invernale (Str) Sebbene un basidirond sia immune al freddo, qualsiasi effetto di freddo cui è esposto lo rallenta di 1d4 round. Durante tale periodo, il basidirond non può usare la nube allucinatoria o le spore.

Nube allucinatoria (Str) Come azione standard una volta al minuto, un basidirond può sprigionare una nuvola di spore invisibili in un raggio di 6 metri. Tutte le creature all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 (basata su Cos) o sono colpite da potenti allucinazioni finché rimangono nella nuvola più 1d4 round dopo aver lasciato l'area. Un nuovo tiro salvezza deve essere effettuato ad ogni round in cui una creatura rimane all'interno dell'area colpita. Una nuvola allucinatoria permane per 5 round prima che si dissolva; un forte vento la fa subito disperdere. Per determinare quale allucinazione entra in gioco ad ogni round, tirate 1d6 e consultate la seguente tabella.

d6	Allucinazione
1	State sprofondando nelle sabbie mobili! Cadete a terra e passate 1 round ad agitare braccia e gambe come se steste cercando di nuotare.
2	Siete attaccati da uno sciame di ragni! Utilizzate un'azione di round completo per colpire il suolo sotto di voi con la vostra arma.
3.	Un oggetto nelle vostre mani si è trasformato in una vipera! Gettatelo via e allontanatevi dall'oggetto a gran velocità per 1 round.
4.	State soffocando! Rimanete sul posto, trattenete il respiro e tenete ben stretta la gola per 1 round.
5.	Vi siete rimpiccioliti di 1/10 della vostra grandezza! Restate immobili per 1 rd per evitare che i mostri vi vedano.
6.	Vi state sciogliendo! Tenetevi stretti cercando di rimanere attaccati; state immobili per 1 round.

Spore (Str) Qualsiasi creatura colpita da un basidirond viene coperta di spore e deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 (basata su Cos) o le spore attecchiranno nella sua carne, soprattutto nei polmoni. *Spore di basidirond*: Malattia—inalazione; *TS* Tempra CD 16; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS.

Il basidirond è una pianta micidiale che si nutre di umidità ricca di minerali, presente sulle pareti delle caverne o nel sangue fresco. Grazie a un flusso costante di umidità nutriente, gli abitanti delle grotte più astuti possono usare i basidirond come guardiani per il loro rifugio, anche se devono stare attenti a non trovarsi sulla strada della pianta per non esserne loro stessi vittime.



Illustrazione di Michael Jaecks

BASILISCO

Questo rettile tozzo e mostruoso possiede otto zampe, speroni ossuti che spuntano dalla schiena e occhi che brillano di un verde pallido

BASILISCO **GS 5**

PE 1.600

N bestia magica Media

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (–1 Des, +8 naturale)

pf 52 (7d10+14)

Temp +9, **Rifl** +4, **Vol** +5

ATTACCO

Vel 6 m

Mischia morso +10 (1d8+4)

Attacchi speciali sguardo

STATISTICHE

For 16, **Des** 8, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 11

Att base +7; **BMC** +10; **DMC** 19 (31 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Combattere alla Cieca, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +10, Percezione +10; **Modificatori razziali** +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o colonia (3–6)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Sguardo (Str) Trasforma in pietra permanentemente (come *carne in pietra*), raggio di 9 metri, Tempra CD 15 (basata su Cos) nega. Una creatura pietrificata e che viene poi coperta (non solo bagnata) dal sangue fresco di un basilisco morto da non più di un'ora ridiventa subito carne. Un basilisco contiene abbastanza sangue da coprire 1d3 creature Medie.

Il basilisco, spesso chiamato "Re dei Serpenti" è un rettile a otto zampe di indole aggressiva che ha la capacità di trasformare le creature in pietra con il suo sguardo. La leggenda narra che, come la cockatrice, i primi basilischi nacquero da uova deposte da serpenti e covate da galli, ma ben poco nella fisiologia del basilisco lascia spazio a questa teoria.

I basilischi vivono in quasi tutti gli ambienti asciutti, dalla foresta al deserto, e la loro pelle tende a rispecchiare l'ambiente che li circonda: un basilisco del deserto può essere bronzeo o marrone, mentre uno che vive nelle foreste può essere di colore verde acceso. Tendono a usare come rifugio le grotte, le tane o altre zone riparate. Questi rifugi sono spesso segnalati da statue raffiguranti persone e animali in pose naturali, che non sono altro che i resti pietrificati degli sventurati imbattutisi in un basilisco.

I basilischi hanno la capacità di consumare le creature pietrificate; l'acido prodotto dal loro stomaco dissolve ed estrae sostanze nutrienti dalla pietra, sebbene il processo sia lento e inefficiente, il che li rende pigri e inerti. Di conseguenza, i basilischi raramente attaccano o cacciano le prede che evitano il loro sguardo, contando sulla loro furtività e l'elemento di sorpresa al fine di non rimanere senza cibo. Quando non sono in attesa dei piccoli mammiferi, uccelli o rettili che fanno parte della loro dieta, i basilischi passano il tempo a dormire nelle tane. Coloro che sono abbastanza coraggiosi da catturare i basilischi o da nascondere un tesoro vicino a loro, scoprono che questi esseri possono fare da custodi o da cani da guardia.

Un basilisco adulto è lungo quasi 4 metri, di cui la metà occupata dalla lunga coda, e pesa 150 kg. Alcune razze presentano delle piccole corna ricurve sul naso o piccole creste di punglioni ossuti sopra la testa simili a una corona. Sebbene siano creature in genere solitarie che si riuniscono solo per accoppiarsi e deporre le uova, in zone particolarmente pericolose possono riunirsi in piccoli gruppi per proteggersi e attaccare gli intrusi in massa.

Per motivi ignoti, le donnole e i furetti sono immuni allo sguardo del basilisco, e a volte si intrufolano nelle tane mentre l'adulto è a caccia per cibarsi dei suoi piccoli. Alcune leggende narrano che il sangue di un basilisco può tramutare comuni pietre in un altro materiale, ma probabilmente si tratta di testimoni che hanno mal interpretato la ristorazione magica di creature o di parti del corpo pietrificate in precedenza.



Illustrazione di Andrew Hou

Bebilith

Questo enorme aracnide blu scuro cammina su sei zampe, sfoderando minaccioso i suoi artigli appuntiti e affilati come rasoi.

BEBILITH **GS 10**

PE 9.600

CM esterno Enorme (caotico, extraplanare, malvagio)

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 22, contatto 9, impreparato 21 (+1 Des, +13 naturale, –2 taglia)

pf 150 (12d10+84)

Temp +15, **Rifl** +11, **Vol** +7

RD 10/bene

ATTACCO

Vel 12 m, scalare 6 m

Mischia morso +19 (2d6+9 più decomposizione) e 2 artigli +19 (2d4+9/19–20)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali colpo penetrante, distruggere armature, ragnatela (+11 a distanza, CD 23, 12 pf)

Capacità magiche (LI 12°)

A volontà—*spostamento planare* (solo bebilith)

STATISTICHE

For 28, **Des** 12, **Cos** 24, **Int** 11, **Sag** 13, **Car** 13

Att base +12; **BMC** +23; **DMC** 34 (46 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artigli), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +16, Furtività +16, Intuizione +16, Percezione +16, Scalare +32, Sopravvivenza +16; **Modificatori razziali** +8 Furtività

Linguaggi Abissale (non può parlare); telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario o gruppo (2–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Colpo penetrante (Sop) Le armi naturali di un bebilith sono considerate caotiche e magiche al fine della riduzione del danno. Contro le creature del tipo demone le sue armi naturali sono considerate come di ferro freddo e buone.

Decomposizione (Sop) Il morso di un bebilith provoca un terribile effetto di decomposizione e putrefazione della carne. La decomposizione inizia nel round in cui la creatura viene morsa e continua per i 4 round successivi (in totale per 5 round). Ad ogni round in cui avviene la decomposizione, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 23 (basata su Cos) o subisce 2 danni alla Costituzione. Se il bersaglio supera due tiri salvezza consecutivi, l'effetto viene curato. Anche *guarigione* può arrestare l'effetto di decomposizione.

Distruggere armature (Str) Se un bebilith colpisce una creatura con entrambi gli artigli può distruggerne l'armatura e lo scudo come azione gratuita con una prova di BMC. Se la prova riesce, l'armatura e lo scudo vengono strappati via dal corpo del bersaglio e distrutti. Un'armatura che subisce tale attacco perde metà dei suoi punti ferita e ottiene la condizione rotta se il bersaglio fallisce un tiro salvezza su Riflessi con CD 25 (basata su For).

L'Abisso è un posto terribile, ma anche in questo orribile regno esistono predatori e bestie selvagge che vanno a caccia di demoni: il bebilith, il più noto, si è evoluto per cacciare e uccidere i demoni. Molto più intelligenti di quanto traspare dal loro aspetto, è un vantaggio che i bebilith siano cacciatori di demoni decisi e devoti, poiché se questi pericolosi esterni fossero intenzionati a conquistare ed espandere un proprio impero, la loro capacità di *spostamento planare* li renderebbe una minaccia. Per quanto, essendo un esterno, il bebilith non abbia un bisogno biologico di mangiare, ama il sapore della carne demoniaca.



Illustrazione di Tyler Walpole

BEHIR

Questo rettile blu strisciante dalle molteplici zampe possiede un muso spaventoso con due grandi corna ricurve ai lati.

BEHIR **GS 8**

PE 4.800

N bestia magica Enorme

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 21, contatto 9, impreparato 20 (+1 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 105 (10d10+50)

Temp +12, **Rifl** +8, **Vol** +5

Immunità elettricità

ATTACCO

Vel 12 m, scalare 6 m

Mischia morso +15 (2d6+9 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali inghiottire (2d8+9 contundenti, CA 16, 10 pf), soffio (linea di 6 metri, 7d6 elettricità, Riflessi CD 20 dimezza, ogni 1d4 round), sperone (6 artigli +14, 1d4+6), stritolare (2d6+9)

STATISTICHE

For 23, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 7, **Sag** 14, **Car** 12

Att base +10; **BMC** +18 (+22 lottare); **DMC** 29 (non può essere sbilanciato)

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato

Abilità Furtività +5, Percezione +8, Scalare +14

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente colline e deserti caldi

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare (Str) La capacità di afferrare di un behir funziona contro creature di qualsiasi taglia. Può stritolare nello stesso round in cui afferra l'avversario. Per ogni round in cui mantiene la presa, il behir può scegliere di colpire il bersaglio con gli speroni o di inghiottirlo.

Istintivo e bramoso, il behir trascorre gran parte del tempo a strisciare per le colline sabbiose e le rocce del deserto che formano il suo territorio, dando la caccia a tutte le creature che osano entrare nel suo territorio. Le sue sei paia di zampe robuste e dotate di artigli restano piegate ai suoi fianchi per gran parte del tempo, e si stendono solo in combattimento per afferrare i nemici, per correre al galoppo o per scalare i pendii delle scogliere a picco, tane di queste creature. In media il behir è lungo 12 metri e pesa circa 2 tonnellate. Oltre alle due corna prominenti sulla testa, molti hanno aculei decorativi a intervalli regolari lungo la spina dorsale.

Pur essendo territoriale e bestiale nella sua furia, il behir non è né stupido né necessariamente malvagio anche se, a causa del suo egocentrismo e della tendenza a rivendicare come sua ogni cosa esistente, entra spesso in conflitto con le altre razze. In quanto tale, un behir può essere corrotto o convinto da intrepidi negoziatori disposti ad avvicinarglisi. In questi casi, la tendenza di un behir ad attaccare prima e a ragionare poi (o non ragionare affatto) significa che chiunque cerchi di trovare un accordo deve avere dei validi motivi e far subito colpo sul behir con un'offerta allettante.

Spesso si dice che i behir siano in qualche modo legati ai draghi blu, ma la vera natura di questo legame rimane un mistero. Molti draghi negano qualsiasi legame e non vedono di buon occhio i behir per la loro scarsa intelligenza: un affronto che fa infuriare i behir, di per sé già impulsivi. Proprio per questo, molti behir portano rancore verso i draghi e sono pronti ad attaccare qualunque drago entri nel loro territorio.



Illustrazione di Jason Engle

Boggard

Questa creatura dalla testa di rospo, ha occhi bulbosi e sporgenti, e numerose protuberanze e verruche su tutta la pelle verdastra.

BOGGARD **GS 2**

PE 600

CM umanoide Medio (boggard)

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +4

DIFESA

CA 14, contatto 9, impreparato 14 (+2 armatura, –1 Des, +3 naturale)

pf 22 (3d8+9)

Temp +5, **Rifl** +0, **Vol** +1

ATTACCO

Vel 6 m, nuotare 9 m

Mischia morning star +5 (1d8+3), lingua –1 contatto (lingua appiccicosa)

Attacchi speciali gracidio terrificante

STATISTICHE

For 15, **Des** 9, **Cos** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 10

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 13

Talenti Arma Focalizzata (morning star), Robustezza

Abilità Acrobazia +2 (+14 per saltare), Furtività –1 (+7 nelle paludi), Nuotare +10; **Modificatori razziali** +16 Acrobazia per saltare, +8 Furtività nelle paludi, +4 Percezione

Linguaggi Boggard

QS andatura nelle paludi, trattenere il fiato

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario, coppia o truppa (3–12)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura in pelle, morning star, altri tesori)

CAPACITÀ SPECIALI

Andatura nelle paludi (Str) Quando si trova in una palude, un boggard può spostarsi su ogni tipo di terreno naturale impervio alla sua velocità normale. Il terreno alterato magicamente ha normale effetto su un boggard.

Gracidio terrificante (Sop) Una volta ogni ora, un boggard, come azione standard, può emettere un gracidio acuto e terrificante. Qualsiasi creatura non boggard che si trova entro 9 metri dal boggard deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 (basata su Car, include bonus razziale +2) o resta scossa per 1d4 round. Chi supera il tiro salvezza è immune al gracidio di quel particolare boggard per 24 ore. Invece, le creature che sono già scosse diventano spaventate per 1d4 round.

Lingua appiccicosa (Str) Una creatura colpita dalla lingua di un boggard non può spostarsi a più di 3 metri dal boggard e subisce penalità –2 alla CA per tutto il tempo che la lingua resta attaccata (questa penalità non è cumulativa in caso di più lingue). La lingua può essere rimossa effettuando una prova di Forza come azione standard o infliggendo 2 danni taglienti alla lingua (CA 11, il danno non inficia i punti ferita del boggard). Il boggard non può spostarsi a più di 3 metri dal bersaglio, ma può staccare la lingua come azione gratuita. Diversamente da una rana gigante, un boggard non può trascinare i bersagli con la lingua.

Trattenere il fiato (Str) Un boggard può trattenere il respiro per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio Costituzione prima di rischiare di annegare o soffocare.

I boggard assomigliano a rane o a rospi antropomorfi, dotati di mani e piedi palmati, occhi grandi e bocca molto larga. Queste creature edificano la propria casa vicino a grandi fiumi o nelle paludi. Lì costruiscono piccoli villaggi composti da collinette di fango sulle sponde. I boggard nascono come girini in stagni da allevamento, crescendo fino a 1 metro prima che si sviluppino gambe e braccia e riescano a vivere in ambiente terrestre. L'accettazione nel clan dipende dal successo da parte del giovane boggard di uccidere un umanoide vivo. Coloro che falliscono vengono esiliati dal clan. Man mano che i boggard invecchiano, continuano a crescere e perdono il colore. I boggard molto anziani hanno pelle completamente bianca e un corpo massiccio. Alcuni di questi boggard fanno parte della casta dei sacerdoti-re e conducono una vita di grandi piaceri, comandando il proprio clan.

Sebbene spesso ingobbiti, i boggard sono alti 1,5 metri e pesano circa 100 kg. Queste creature vivono per 50 anni, anche se le ristrettezze delle paludi e le continue battaglie causano la loro prematura scomparsa.



Illustrazione di Ilker Serdar Yildiz

BUGBEAR

Gli occhi sottili e biancastri baluginano impazienti della prossima vittima, mentre l'irsuta creatura rotea una morning star irta di spuntoni.

BUGBEAR **GS 2**

PE 600

CM umanoide Medio (goblinoide)

Iniz +1; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +8

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 16 (+2 armatura, +1 Des, +3 naturale, +1 scudo)

pf 16 (3d8+3)

Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia morning star +5 (1d8+3)

Distanza giavellotto +3 (1d6+3)

STATISTICHE

For 16, **Des** 13, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 10, **Car** 9

Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 16

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Prodezza Intimidatrice

Abilità Furtività +10, Intimidire +7, Percezione +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Intimidire

QS predatore

Linguaggi Comune, Goblin

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6), banda di guerra (7–12 più 2 guerrieri di 1° livello e 1 capitano di 3°–5° livello)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, scudo leggero di legno, morning star, 3 giavellotti, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Predatore (Str) Furtività e Percezione sono sempre abilità di classe per i bugbear.

Il bugbear è il più grande degli esponenti della razza goblinoide, un bruto dai movimenti pesanti che supera di almeno una testa la maggior parte degli umani. Sono solitari che preferiscono vivere ed uccidere da soli piuttosto che in tribù, sebbene non sia insolito trovare una piccola banda di bugbear che collabora o vive con una tribù di goblin od hobgoblin fungendo da guardia d'élite o carnefici. I bugbear non formano grandi insediamenti come i goblin o nazioni come gli hobgoblin; preferiscono qualcosa di più piccolo e caotico che li lasci liberi di fare quello che preferiscono (uccidere e torturare) a un livello più personale. Gli umani sono le prede preferite dei bugbear, e la maggior parte di essi annovera la carne umana come uno degli alimenti principali della propria dieta.

Macabri trofei quali orecchie e dita sono decorazioni comuni tra i bugbear. I bugbear, quando si rivolgono alla religione, prediligono le divinità dell'omicidio e della violenza, con i vari signori dei demoni tra i preferiti.

Un tipico bugbear è alto 2,1 metri e pesa 200 kg.

La natura della malvagità dei goblinoidi

Goblin, hobgoblin e bugbear, pur avendo analogie superficiali, rappresentano ognuno una diversa faccia del male. Gli hobgoblin sono ordinati e metodici nella loro malvagità, formando vaste armate, bande di guerra e nazioni dispotiche. I goblin rappresentano il male primordiale: cercano solo piccole vittime da trattare crudelmente ovunque ne possano trovare, sia tra i loro simili che tra i loro vicini. Eppure il male incarnato nei bugbear è il più terrificante, poiché cercano sempre di infliggere dolore e sofferenza nel modo più distruttivo possibile. Quando un hobgoblin uccide, è per tradizione e ordini. Quando un goblin uccide, è per divertimento. Quando un bugbear impugna la sua lama, però, uccide solo se è sicuro che quell'assassinio causerà il massimo del dolore e della sofferenza che altrimenti il semplice gesto di per sé non causerebbe; per un bugbear, il vero obiettivo di un omicidio non è colpire la vittima, ma quelli a cui essa è cara.



Illustrazione di Andrew Hou

Bulette

Creatura dotata di micidiali fauci affilate, e di una placca dorsale simile ad una pinna che si erge fra le piastre coriacee del dorso.

BULETTE **GS 7**

PE 3.200

N bestia magica Enorme

Iniz +6; **Sensi** fiuto, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 22, contatto 10, impreparato 20 (+2 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 84 (8d10+40)

Temp +11, **Rifl** +8, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 12 m, scavare 6 m

Mischia morso +13 (2d8+9/19–20) e 2 artigli +12 (2d6+6)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali balzare, morso selvaggio

STATISTICHE

For 23, **Des** 15, **Cos** 20, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +8; **BMC** +16; **DMC** 28 (32 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +9 (+17 saltare), Percezione +11; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia (saltare)

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Balzare (Str) Un bulette, quando attacca in carica, può compiere una prova di Acrobazia con CD 20 per balzare e atterrare vicino ai suoi avversari. Se la prova di Acrobazia riesce, può sferrare quattro attacchi con gli artigli contro i nemici a portata, ma non può attaccare col morso.

Morso selvaggio (Str) Il morso di un bulette è particolarmente pericoloso. Aggiunge una volta e mezzo il suo modificatore di Forza ai danni inflitti dal morso, e minaccia un colpo critico con 19–20.

Creazione di uno sconosciuto arcanista del passato, il bulette ora è diventato un feroce predatore di collina. Scavando rapidamente sotto il terreno, fende la superficie con la sua pinna dorsale lasciandosi dietro una scia caratteristica. Il bulette balza fuori, liberandosi da pietre e terriccio, per fare a pezzi la sua preda senza rimorsi, dando così origine al suo soprannome di "squalo terrestre".

I bulette sono noti per il pessimo carattere, e attaccano creature molto più grandi di loro senza alcuna paura. Bestie solitarie tranne per le occasionali coppie in fase riproduttiva, passano la maggior parte del tempo pattugliando i loro territori, che possono superare i 4,5 km², cacciando e punendo gli intrusi con una furia in grado di scuotere i pendii delle colline.

I bulette sono macchine perfette per divorare e distruggere ossa, armature e anche oggetti magici con le loro possenti mascelle e l'acido ribollente del loro stomaco. In mancanza d'altro, un bulette potrebbe sgranocchiare oggetti comuni, ma per qualche ragione non mangia volontariamente carne di elfo, segno forse di un coinvolgimento della magia elfica nella loro creazione, o di nani, anche se può far strage dei membri di entrambe le razze. Gli halfing, invece, sono tra i cibi preferiti di queste bestie, e non ci sono halfling assennati che si avventurino nel territorio di un bulette a cuor leggero.

Il bulette è un combattente astuto, e sorprende i nemici con agilità impressionante. Una delle sue tattiche preferite è lanciarsi alla carica e balzare sulla preda attaccando con i suoi artigli affilati come rasoi. Si dice che la carne dietro la cresta dorsale della bestia sia particolarmente tenera, e che quanti vogliano o riescano ad attendere che la pinna venga sollevata nella concitazione del combattimento o dell'accoppiamento possano tentare di sferrare un colpo mortale in quel punto, anche se la maggior parte di quelli che hanno affrontato uno squalo terrestre concordano sul fatto che il miglior modo per vincere un combattimento con un bulette sia evitarlo del tutto.



Illustrazione di Ben Wootten

Cacciatore Invisibile

Nessuna vera forma può essere individuata, ma un senso di forza e immensa malevolenza è innegabile nella presenza di questa creatura.

CACCIATORE INVISIBILE GS 7

PE 3.200

N esterno Medio (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +12

DIFESA

CA 20, contatto 14, impreparato 16 (+4 Des, +6 naturale)

pf 80 (7d10+42)

Temp +11, **Rifl** +11, **Vol** +4

Capacità difensive invisibilità naturale; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 9 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +12 (2d6+4)

STATISTICHE

For 18, **Des** 19, **Cos** 22, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 11

Att base +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Talenti Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento

Abilità Acrobazia +14, Conoscenze (piani) +12, Furtività +14, Intuizione +12, Percezione +12, Raggirare +10, Sopravvivenza +12; Volare +22

Linguaggi Auran, Comune

QS seguire tracce migliorato

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano dell'Aria)

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Invisibilità naturale (Str) Questa capacità è permanente: un cacciatore invisibile rimane sempre invisibile, anche quando attacca. È una capacità innata, non soggetta quindi all'incantesimo *epurare invisibilità*. Se non viene individuato, il cacciatore invisibile ottiene bonus +20 alle prove di Furtività quando si muove, o +40 se rimane fermo (bonus non inclusi nelle statistiche).

Seguire tracce migliorato (Str) Un cacciatore invisibile non subisce penalità alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce e si muove a qualsiasi velocità.

Queste creature restano enigmatiche e misteriose, poiché la loro natura rende difficile individuare i dettagli della loro reale forma. Originarie del Piano dell'Aria, queste creature si muovono nel mondo compiendo incarichi per coloro che le evocano. I cacciatori invisibili agiscono come guardiani, assassini e battitori, occupazioni nelle quali eccellono. L'invisibilità naturale e le qualità furtive permettono loro di seguire la preda senza essere visti e li avvantaggiano quando giunge il momento di eliminare un bersaglio.

Molti cacciatori invisibili però considerano questi compiti come misere richieste da parte dei mortali. Se viene assegnato loro un compito particolarmente complesso o sgradito, un cacciatore invisibile cercherà di trovare una scappatoia se l'istruzione è formulata in modo scarno. Per esempio, i maghi che richiamano un cacciatore invisibile con l'istruzione "proteggimi dal pericolo" potrebbero venire scortati in un lontano luogo nascosto, o addirittura portati sul Piano dell'Aria.

A causa delle continue evocazioni, molti cacciatori invisibili avversano gli abitanti del Piano Materiale. Quelli appena evocati nel mondo mortale conoscono solo le storie dei loro simili e mantengono un atteggiamento aperto nei riguardi di chi li richiama. Col tempo, o se servono un padrone malvagio, iniziano a farsi un'opinione negativa di queste creature mortali, che li porta a sviare le istruzioni e a danneggiare i loro padroni. Per i cacciatori invisibili più vecchi e con più esperienza, l'unica cosa che protegge chi li ha evocati è la magia che li lega. Queste creature tentano sempre di usare le incoerenze nella formulazione dei loro compiti e le distorsioni letterali nelle intenzioni per trovare un modo per infastidire, ferire o addirittura uccidere chi li ha portati su questo piano.



Illustrazione di Tyler Walpole

Calamaro

Questo sottile calamaro rosso attraversa velocemente l'acqua. Due grandi occhi osservano da sopra i tentacoli della creatura.

CALAMARO **GS 1**

PE 400

N animale Medio (acquatico)

Iniz +6; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +7

DIFESA

CA 13, contatto 12, impreparato 11 (+2 Des, +1 naturale)

pf 13 (3d8)

Temp +3, **Rifl** +7, **Vol** +2

Capacità difensive nube di inchiostro (raggio di 1,5 m)

ATTACCO

Velocità nuotare 18 m, propulsione 72 m

Mischia morso +4 (1d3+2), tentacoli +2 (1d4+1 più afferrare)

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +2; **BMC** +4 (+8 lottare); **DMC** 16

Talenti Iniziativa Migliorata, Multiattacco[B], Riflessi Fulminei

Abilità Nuotare +10, Percezione +7

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario, coppia o banco (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Nube di inchiostro (Str) Quando è sott'acqua, un calamaro può emettere una nube di inchiostro del raggio di 1,5 m una volta al minuto. Questa nuvola fornisce occultamento totale e permane per 1 minuto.

Propulsione (Str) Un calamaro può schizzare all'indietro in linea retta come azione di round completo senza provocare attacchi di opportunità.

I calamari sono predatori aggressivi che non hanno paura di niente, neppure di attaccare prede più grandi di loro.

Compagno animale calamaro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **CA** +1 naturale; **Velocità** nuotare 18 m, propulsione 72 m; **Attacco** tentacoli (1d4 più afferrare), morso (1d3); **Caratteristiche** For 14, Des 15, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 2; **Qualità speciali** nube di inchiostro, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Cos +2.

Calamaro Gigante

Immensa in taglia, i tentacoli di questa enorme piovra sferzano con incredibile velocità, ed i suoi occhi sono grandi come scudi.

CALAMARO GIGANTE **GS 9**

PE 6.400

N animale Enorme (acquatico)

Iniz +7; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +22

DIFESA

CA 20, contatto 11, impreparato 17 (+3 Des, +9 naturale, –2 taglia)

pf 102 (12d8+48)

Temp +14, **Rifl** +13, **Vol** +5

Capacità difensive nube di inchiostro (raggio di 6 m)

ATTACCO

Velocità nuotare 18 m, propulsione 78 m

Mischia morso +14 (2d6+7), 2 braccia +14 (1d6+7), tentacoli +12 (4d6+3/19–20 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m (9 m con braccia e tentacoli)

Attacchi speciali stritolare (4d6+10)

STATISTICHE

For 25, **Des** 17, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +9; **BMC** +18 (+22 lottare); **DMC** 31

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Critico Migliorato (tentacoli), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente

Abilità Nuotare +15, Percezione +22

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

Il calamaro gigante è una bestia leggendaria capace di nutrirsi di uomini. È la fame a spingere questi abitanti degli abissi in superficie, dove tutto ciò che trovano, diventa una potenziale preda. Un calamaro gigante è lungo circa 13,5 m e pesa circa 750 kg.



Illustrazione di Kieran Yanner

Cane

Questo piccolo cane ha un pelo ispido e uno sguardo affamato nei suoi occhi marrone scuro.

CANE **GS 1/3**

PE 135

N animale Piccolo

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 13, contatto 12, impreparato 12 (+1 Des, +1 naturale, +1 taglia)

pf 6 (1d8+2)

Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +2 (1d4+1)

STATISTICHE

For 13, **Des** 13, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 11 (15 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Acrobazia +1 (+9 saltare), Percezione +8, Sopravvivenza +1 (+5 seguire tracce con il fiuto); **Modificatori razziali** +4 Acrobazia per saltare, +4 Sopravvivenza per seguire tracce con il fiuto

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Le statistiche del cane presentate qui descrivono qualsiasi piccolo cane del peso approssimativo di 10–25 kg. Possono essere usate anche per piccoli canidi selvatici come coyote, sciacalli e cani selvaggi.

Nelle terre selvagge, i cani sono creature crudeli e territoriali. Eppure un cane rabbioso è ancor più terribile di un branco di cani selvatici. La rabbia colpisce spesso animali come pipistrelli, ghiottoni e ratti, ma la trasformazione di un normale animale domestico familiare li fa passare in secondo piano, rendendo il cane il più noto tra i veicoli di infezione classici della malattia.

Una creatura rabbiosa con un morso può inoculare la rabbia in una vittima. Il suo GS aumenta di 1 (o di un passo, nel caso di una creatura con GS inferiore a 1).

RABBIA

Tipo malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 14

Insorgenza 2d6 settimane; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1 danno a Cos più 1d3 danni a Sag (riduzione massima a Sag 1); **Cura** 2 TS consecutivi

Cane da Galoppo

Questo cane muscoloso è adatto ad una piccola sella. Un ringhio basso e minaccioso fuoriesce dal suo torace.

CANE DA GALOPPO **GS 1**

PE 400

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 13, contatto 12, impreparato 11 (+2 Des, +1 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +3 (1d6+3 più sbilanciare)

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 15 (19 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Acrobazia +6 (+14 saltare), Percezione +8, Sopravvivenza +1 (+5 seguire tracce con il fiuto); **Modificatori razziali** +4 Acrobazia per saltare, +4 Sopravvivenza per seguire tracce con il fiuto

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Tra i cani più grandi (noti tra le razze Piccole quali halfling e gnomi come cani da galoppo) sono comprese razze resistenti come husky, mastini e cani da caccia. Un cane da galoppo può combattere con un cavaliere, ma questi non può attaccare a sua volta a meno che superi una prova di Cavalcare con CD 10.



Illustrazione di Ben Wootten

Cane Goblin

Il muso di questo canide rognoso ha il naso piatto, gli occhi a capocchia di spillo e i denti sporgenti di un ratto grottescamente cresciuto.

CANE GOBLIN **GS 1**

PE 400

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 13, contatto 12, impreparato 11 (+2 Des, +1 naturale)

pf 9 (1d8+5)

Temp +4, **Rifl** +4, **Vol** +1

Immunità malattia

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +2 (1d6+3 più reazione allergica)

STATISTICHE

For 15, **Des** 14, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 8

Att base +0; **BMC** +2; **DMC** 14

Talenti Robustezza

Abilità Furtività +6

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate, paludi o sotterranei

Organizzazione solitario o branco (2–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Reazione allergica (Str) La forfora di un cane goblin è terribilmente irritante per tutte le creature non del sottotipo goblinoide. Una creatura non goblinoide ferita dal morso di un cane goblin, che infligge danni ad un cane goblin con un'arma naturale o un attacco senz'armi, o che entra in contatto con un cane goblin (incluse prove di lottare o cavalcare la creatura) deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 12 (basata su Cos) o si riempie di eruzioni cutanee pruriginose. Una creatura infetta da questa infiammazione subisce penalità –2 a Destrezza e Carisma per 1 giorno (reazioni allergiche multiple non si sommano). *Rimuovi malattie* o un'altra forma di guarigione magica rimuovono istantaneamente l'infiammazione. Questo è un effetto di malattia.

Detestati dagli uomini e dalle bestie, i cani goblin sono disgustosi, fetidi, vigliacchi e cattivi. Non sorprende che i goblin trovino affinità con queste disgustose bestie evitate da tutti. Costantemente afflitto da una rogna irritante esacerbata dalla produzione abbondante di forfora, anche il più sano dei cani goblin appare malato e affamato.

Nonostante il suo nome, il cane goblin in realtà è una specie di roditore mostruosamente cresciuto. Il corpo dalle lunghe zampe e la tendenza a cacciare e correre in branchi gli hanno procurato questo nome popolare, un nome sul quale molti goblin non concordano, perché ritengono che le loro cavalcature preferite non abbiano nulla a che fare con i cani veri. Naturalmente, essendo goblin, non si sono preoccupati di trovare un nome alternativo per i cani goblin. Forse non si rendono conto che potrebbero farlo. Il contatto con l'infestata pelle rognosa di un cane goblin causa alla maggior parte delle creature una reazione allergica nota come "orticaria goblin". I goblinoidi sembrano essere immuni a questo disturbo e sono contenti di tenere i cani goblin come guardiani e cavalcature.

Nonostante le condizioni e la malattia della loro pelle, i cani goblin sono molto resistenti alle malattie. Il loro cibo preferito sono le carogne: più putrefatte sono, meglio è. Il fatto che molte tribù di goblin lascino liberi i loro cani goblin nelle loro tane, è l'unica ragione per cui la maggior parte delle abitazioni dei goblin non è così sudicia quanto in realtà sarebbe; costantemente affamato, un cane goblin mangia qualsiasi cosa possa rosicchiare, cose che palati più raffinati rifiuterebbero.

Un cane goblin è lungo 1,5 metri, ma pesa solo 37,5 kg.

Compagno animale cane goblin

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 15 m; **Attacco** morso (1d4); **Caratteristiche** For 11, Des 16, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 8; **Qualità speciali** fiuto, reazione allergica, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +4.



Illustrazione di Andrew Hou

Cavallo

Questo fiero cavallo romba attraverso le pianure erbose con una fluida grazia, con il vento che lo trascina a briglia sciolta.

CAVALLO **GS 1**

PE 400

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 11, contatto 11, impreparato 9 (+2 Des, –1 taglia)

pf 15 (2d8+6)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia 2 zoccoli –2 (1d4+1)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 16, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 7

Att base +1; **BMC** +5; **DMC** 17 (21 contro sbilanciare)

Talenti Correre[B], Resistenza Fisica

Abilità Percezione +6

QS docile

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o mandria (3–30)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Docile (Str) Se non è addestrato in modo specifico per il combattimento (vedi l'abilità Addestrare Animali a pag. 92 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*), gli zoccoli di un cavallo vengono considerati come attacchi secondari.

I cavalli sono alti al garrese tra 1,5 e 1,8 metri e pesano tra 500 e 750 kg. Le statistiche qui riportate sono per un tipico cavallo da corsa, da qualcuno chiamato "cavallo leggero". Alcuni cavalli sono più grandi e robusti, allevati per il lavoro come trainare aratri o carrozze. Questi sono chiamati "cavalli pesanti" e le loro statistiche base sono date qui di seguito.

Cavallo pesante: Un cavallo pesante ottiene l'archetipo semplice avanzato. Ottiene anche un attacco con il morso (1d4 danni), e il danno degli zoccoli aumenta a 1d6. Un cavallo pesante può essere addestrato in modo specifico per il combattimento con l'abilità Addestrare Animali (come un cavallo leggero).

Cavallo, Pony

Questo equino tarchiato si muove con passo pesante e occhi curiosi. Avvicinandosi, allunga il muso, aspettandosi una carezza.

PONY **GS 1/2**

PE 200

N animale Medio

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 11, contatto 11, impreparato 10 (+1 Des)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +4, **Vol** +0

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 2 zoccoli –3 (1d3)

STATISTICHE

For 13, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 4

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (17 contro sbilanciare)

Talenti Correre[B], Resistenza Fisica

Abilità Percezione +5

QS docile (vedi cavallo)

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o mandria (3–30)

Tesoro nessuno

I pony sono una razza più piccola di cavalli che si adattano meglio ad essere cavalcati da halfling, gnomi e nani, ma sono amati anche dagli umani. Sono alti tra 90 cm e 1,2 metri e pesano circa 300 kg. Per un pony un peso leggero è fino a 50 kg, un peso medio tra 50,5 e 100 kg e un peso pesante tra 100,5 e 150 kg. Un pony può trainare fino a 750 kg.

Le statistiche qui riportate si riferiscono di un tipico pony. Esistono pony più robusti, a cui viene applicato l'archetipo semplice avanzato, ma sono piuttosto rari e, diversamente dai cavalli, queste creature non vengono chiamate "pony pesanti".

Come i cavalli, i pony possono essere addestrati per il combattimento con l'abilità Addestrare Animali, e possono fungere da cavalcature in combattimento per halfling, gnomi e altre razze piccole.



Illustrazione di Ben Wootten

Centauro

Questa creatura ha il torso abbronzato di un guerriero veterano e la parte inferiore del corpo di un eccezionale cavallo da guerra.

CENTAURO **GS 3**

PE 800

N umanoide mostruoso Grande

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 20, contatto 11, impreparato 18 (+6 armatura, +2 Des, +1 naturale, +2 scudo, –1 taglia)

pf 30 (4d10+8)

Temp +3, **Rifl** +6, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 15 m (10,5 m in armatura)

Mischia spada lunga +5 (1d8+2/19–20), 2 zoccoli +0 (1d6+1)

Distanza lancia +5 (1d8+2/×3)

Spazio 3 m, **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 15, **Des** 14, **Cos** 15, **Int** 11, **Sag** 14, **Car** 12

Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Conoscenze (natura) +4, Diplomazia +5, Intimidire +6, Percezione +7, Sopravvivenza +9

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano

QS armi sottodimensionate

ECOLOGIA

Ambiente pianure e foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia, banda (3–10), tribù (11–30 più 3 più 3 cacciatori di 3° livello e 1 capo di 6° livello)

Tesoro standard (corazza di piastre, scuso pesante di metallo, spada lunga, lancia, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Armi sottodimensionate (Str) Anche se un centauro è di taglia Grande, la parte superiore del suo corpo è quella di un umanoide Medio. Quindi impugna armi come se fosse di una categoria di taglia più piccola della propria (Media per la maggioranza dei centauri).

Leggendari cacciatori e abili guerrieri, i centauri sono in parte uomini e in parte cavalli. Generalmente collocata ai margini della civilizzazione, questa stoica popolazione varia enormemente come aspetto: di solito il colore della pelle è molto abbronzato ma simile a quello degli umani delle regioni limitrofe, mentre la parte inferiore del corpo ha le tonalità degli equini locali. Hanno capelli e occhi di colore scuro e i tratti del volto piuttosto marcati, mentre la loro stazza totale dipende dalla taglia del cavallo di cui hanno la parte inferiore del corpo. Quindi, anche se un centauro medio è alto in piedi 2,1 metri e pesa più di 1.000 kg, esistono molteplici varianti regionali, dagli esili corridori delle pianure ai massicci cacciatori di montagna.

I centauri vivono in media circa 60 anni. Distanti dalle altre razze e in conflitto con gli altri della loro specie, i centauri sono una razza antica che lentamente comincia ad accettare il mondo moderno. Anche se la maggioranza dei centauri vive ancora in tribù vagando per vaste pianure o ai margini di mistiche foreste, alcuni hanno abbandonato i modi isolazionisti dei loro antenati per stabilirsi in città cosmopolite. Spesso questi spiriti liberi sono considerati dei reietti e vengono disprezzati dalle loro tribù, e pertanto la decisione di abbandonarle è una scelta pesante. In alcuni casi, comunque, intere tribù guidate da capi progressisti hanno cominciato a commerciare o stringere alleanze con altre comunità di umanoidi, specie elfi, a volte gnomi, e più raramente umani o nani. Molte razze rimangono caute nei confronti dei centauri, però, per lo più a causa di leggende che li ritraggono come creature territoriali e feroci e dei periodici scontri violenti che essi hanno con i coloni testardi e i paesi in via di espansione.



Illustrazioni di Peter Bergting

Chimera

Questo spaventoso mostro alato ha il corpo di un leone e tre teste: di un drago, di un leone e di una capra cornuta.

CHIMERA **GS 7**

PE 3.200

CM bestia magica Grande

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 19, contatto 10, impreparato 18 (+1 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 85 (9d10+36)

Temp +9, **Rifl** +7, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (scarsa)

Mischia morso +12 (2d6+4), morso +12 (1d8+4), corno +12 (1d8+4), 2 artigli +12 (1d6+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali soffio (ogni 1d4 round)

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 4, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +9; **BMC** +14; **DMC** 25 (29 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro

Abilità Volare +2, Percezione +10, Furtività +4 (+8 tra arbusti e boscaglia); **Modificatori razziali** +4 Furtività tra arbusti e boscaglia, +2 Percezione

Linguaggi Draconico

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione solitario, coppia, branco (3–6), o stormo (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Soffio (Sop) Il soffio di una chimera dipende dal colore della sua testa di drago, come riportato nella tabella sotto. A prescindere dal suo tipo, il soffio è utilizzabile ogni 1d4 round, infligge 6d8 danni (Riflessi con CD 17 [basata su Cos] dimezza). Per determinare casualmente il colore della testa di una chimera e il suo soffio, tirate 1d10 sulla tabella seguente.

d10	Colore testa	Soffio
1–2	Nero	Linea di acido di 12 m
3–4	Blu	Linea di elettricità di 12 m
5–6	Verde	Cono di acido di 6 m
7–8	Rosso	Cono di fuoco di 6 m
9–10	Bianco	Cono di freddo di 6 m

Le chimere sono mostruose creature nate dal male primordiale. Odiose e fameliche, cacciano sia a terra che in aria. La testa di drago di una chimera può essere di qualunque tipo di drago malvagio, con l'arma a soffio corrispondente e le ali generalmente dotate delle stesse scaglie della testa. Le chimere parlano con tre voci che si sovrappongono, ma lo fanno raramente, tipicamente solo per adulare una creatura più potente. Una chimera è alta al garrese 1,5 metri, raggiungendo la lunghezza di 3 metri e il peso di 350 kg.

Le chimere preferiscono la carne, ma possono sopravvivere di vegetali se necessario (anche se quando sono costrette a farlo il loro umore peggiora ulteriormente). Il fatto che volino significa che possono scegliere con attenzione le loro prede, e generalmente cacciano in vaste aree cercando quelle facili. Sono troppo stupide e belligeranti per acquisire seguaci, anche se a volte una tribù di coboldi può far loro delle offerte. Al contrario, sono abbastanza intelligenti e caparbie da essere mediocri animali domestici, e solo una creatura molto più potente di loro può riuscire a sottometterle. Possono formare collaborazioni paritarie con umanoidi rispettosi o creature simili, e acconsentono anche ad essere usate come cavalcature. Un branco di chimere ha una gerarchia simile a quella dei leoni, con un maschio dominante che comanda il gruppo e la maggior parte delle cacce svolte dalle femmine. Una chimera solitaria può essere un giovane maschio solitario o una femmina con i cuccioli nelle vicinanze.



Chuul

Questa creatura simile ad un crostaceo ha un possente carapace, due minuscoli occhi rossastri e fauci dotate di lunghi tentacoli.

CHUUL **GS 7**

PE 3.200

CM aberrazione Grande (acquatico)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 22, contatto 12, impreparato 19 (+3 Des, +10 naturale, –1 taglia)

pf 85 (10d8+40)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +9

Immunità veleno

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 6 m

Mischia 2 artigli +14 (2d6+7 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali stritolare (2d6+7), tentacoli paralizzanti

STATISTICHE

For 25, **Des** 16, **Cos** 18, **Int** 10, **Sag** 14, **Car** 5

Att base +7; **BMC** +15 (+19 lottare); **DMC** 28 (32 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Abilità Conoscenze (natura) +8, Furtività +9, Intuizione +9, Nuotare +28, Percezione +19

Linguaggi Comune (a volte Sottocomune per le varianti sotterranee)

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Tentacoli paralizzanti (Str) Un chuul può trasferire le vittime afferrate da uno degli artigli ai suoi tentacoli come azione di movimento. I tentacoli stringono con la stessa forza degli artigli, ma anziché infliggere danni secernono una sostanza paralizzante. Chiunque venga trattenuto dai tentacoli deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 19 (basata su Cos) ogni round nel turno del chuul o resta paralizzato per 6 round. Mentre viene trattenuta dai tentacoli, che sia paralizzata o meno, una vittima subisce automaticamente 1d8+7 danni ogni round a causa delle mandibole della creatura.

I chuul sono predatori corazzati simili ai crostacei, sempre in agguato sotto la superficie degli stagni e dei pantani poco profondi, che escono dal loro nascondiglio per afferrare le loro prede con le loro chele e poi paralizzarle con i tentacoli della bocca prima di mangiarle vive.

I chuul sono eccellenti nuotatori, ma preferiscono attaccare le creature terrestri o abituate ad acque poco profonde. Una volta afferrate le loro vittime, i chuul spesso le trascinano nell'acqua profonda. I lucertoloidi sono le prede preferite dei chuul, anche se le pallide specie di chuul che vivono nei sotterranei preferiscono morlock, duergar, incauti drow e altri sfortunati che si avvicinano troppo ai loro corsi d'acqua sotterranei, ad eccezione dei troglodi il cui sapore i chuul trovano particolarmente disgustoso.

I chuul sono sorprendentemente intelligenti e molti si impegnano in inutili speculazioni sulle loro origini e motivazioni. Parlano un cinguettante e gorgogliante dialetto del Comune, ma pochi di essi sono inclini a chiacchierare con quanti non siano della loro razza, e se esiste una società chuul al di fuori del frenetico periodo degli amori, nessuno lo ha ancora scoperto. Al contrario, le menti dei chuul sembrano dedite solo alla ricerca del luogo perfetto in cui tendere un'imboscata per attaccare altre creature intelligenti e a come decorare le loro elaborate tane con trofei delle loro vittime. Anche se i chuul sembrano non interessati all'utilizzo di utensili, hanno un bisogno compulsivo di collezionare quelli delle loro vittime.

Un tipico chuul è alto 2,4 metri e pesa 325 kg.



Illustrazione di Peter Bergting

Ciclope

Un singolo enorme occhio si apre sulla fronte di questo gigante, ed una bocca altrettanto grande si spalanca come una caverna.

CICLOPE **GS 5**

PE 1.600

NE umanoide Grande (gigante)

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 19, contatto 8, impreparato 19 (+4 armatura, –1 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 65 (10d8+20)

Temp +9, **Rifl** +2, **Vol** +4

Capacità difensive ferocia

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia ascia bipenne +11/+6 (3d6+7/×3)

Distanza balestra pesante +5 (2d8/19–20/×3)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 21, **Des** 8, **Cos** 15, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +7; **BMC** +13; **DMC** 22

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato

Abilità Intimidire +9, Intuizione +5, Percezione +11, Professione (indovino) +10, Sopravvivenza +6; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Comune, Ciclope, Gigante

QS intuizione folgorante

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperato o tropicale

Organizzazione solitario o conclave (2–6) o tribù (7–18)

Tesoro standard (armatura di pelle, ascia bipenne Grande, balestra pesante Grande, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Intuizione folgorante (Sop) Una volta al giorno come azione immediata, un ciclope può scrutare nell'intricato spettro dei possibili futuri, ottenendo un'intuizione che gli permette di scegliere l'esatto risultato di un tiro di dado prima che questo venga effettuato. Questo effetto può alterare solo un'azione intrapresa dal ciclope e non può essere applicato ai tiri altrui.

Molte migliaia di anni fa, i solenni ciclopi governavano vasti regni, sebbene oggi la loro gloria sia stata dimenticata da tempo. I pochi ciclopi sopravvissuti aspirano raramente a qualcosa più che proteggere i loro rifugi e procacciarsi il prossimo pasto. Quest'ultimo compito copre gran parte delle loro attività, poiché il mostruoso appetito e la sazietà effimera dei ciclopi controllano il destino di questa razza e potrebbe aver causato la caduta del loro impero.

Un ciclope medio raggiunge l'altezza di 2,7 metri e pesa 300 kg. Sia i maschi che le femmine sono quasi completamente calvi, con fibrosi sprazzi di capelli scuri che a volte gli penzolano sopra le orecchie. Un folto sopracciglio concorre con il massiccio occhio di un ciclope per rendere l'atteggiamento della creatura facilmente riconoscibile.

La storia dei ciclopi, scritta sulle mura fatiscenti coperte di rampicanti di perdute città cadute molto tempo prima dell'avvento degli elfi, quando draghi e giganti regnavano su un paesaggio incontaminato dalle piccole effimere razze che regnano oggi, viene a poco a poco dimenticata. Poiché questi eventi sono accaduti così tanto tempo fa, è meno probabile che un ciclope conosca i semimitici trionfi dell'era perduta rispetto ad un umano parimenti poco istruito.

Antiche registrazioni, le tradizioni orali delle altre razze di giganti e i resoconti frammentari dei nativi delle tribù delle giungle meridionali parlano dei più grandi e primitivi "grandi ciclopi", imponenti titani dalle gambe pelose e un massiccio corno sopra un occhio indagatore. Si pensa che queste creature siano state i capi o le bestie da guerra dell'antica razza, e i ciclopi odierni li onorano come divinità viventi sfuggenti e distruttive.



Illustrazione di Kevin Yan

Cinghiale

I piccoli occhi iniettati di sangue di questa bestia feroce luccicano furiosi sopra una bocca da cui escono zanne aguzze.

CINGHIALE **GS 2**

PE 600

N animale Medio

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 14 (+4 naturale)

pf 18 (2d8+9)

Temp +6, **Rifl** +3, **Vol** +1

Capacità difensive ferocia

ATTACCO

Vel 12 m

Mischia corno +4 (1d8+4)

STATISTICHE

For 17, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 4

Att base +1; **BMC** +4; **DMC** 10

Talenti Robustezza

Abilità Percezione +12

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate o tropicali

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro nessuno

Molto più irascibili e pericolosi dei loro simili addomesticati, i cinghiali sono creature onnivore comuni nelle foreste temperate, sebbene siano abituati al clima tropicale. Esistono anche altre varianti, come i facoceri che popolano le pianure tropicali e le savane. I cinghiali vengono spesso uccisi per la loro carne, considerata prelibata da gran parte degli umanoidi. I cinghiali vengono spesso cacciati con una lancia speciale dotata di una trave trasversale usata per evitare che un cinghiale trafitto cerchi di incornare il suo cacciatore.

L'indole caparbia del cinghiale e l'abitudine di mangiare anche le ossa lo rendono adatto come animale da compagnia per alcune persone. Molte gilde di ladri tengono i cinghiali per lo smaltimento dei corpi, mentre alcune tribù di orchi li lasciano correre liberamente nelle tane, per ripulirle dai rifiuti.

Un cinghiale è lungo 1,2 metri e pesa circa 100 kg.



Illustrazione di Dean Spencer

Cinghiale Crudele

Il dorso di questo cinghiale dalle enormi dimensioni si solleva ricurvo. I suoi occhi rossi sono impolverati e gli zoccoli irsuti pieni di mosche.

CINGHIALE CRUDELE (DEODONTE) GS 4

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +4; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 15, contatto 9, impreparato 15 (+6 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d8+20)

Temp +7, **Rifl** +4, **Vol** +2

Capacità difensive ferocia

ATTACCO

Vel 12 m

Mischia corno +8 (2d6+9)

STATISTICHE

For 23, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +3; **BMC** +10; **DMC** 20

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Robustezza

Abilità Percezione +12

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate o tropicali

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro nessuno

Mentre il cinghiale è in genere irascibile ed aggressivo, il furioso deodonte (noto anche come cinghiale crudele presso la gente comune e i cacciatori) è feroce e violento. Pur essendo onnivoro come i suoi simili, il deodonte preferisce cibarsi di carne. I suoi denti affilati e la vista acuta lo rendono un ottimo predatore. Sebbene il deodonte sia principalmente un ripulitore, non si fa problemi ad attaccare le creature che incontra mentre va in cerca di cibo, o quelle che capitano involontariamente nel suo territorio. Orchi particolarmente coraggiosi o abili amano usare i deodonti come cavalcature, e la cavalleria orchesca montata su cinghiali crudeli rappresenta una forza spaventosa. Un deodonte adulto è lungo 3 metri, è alto al garrese 2.1 metri e pesa circa 1.000 kg.

Coboldo

Questo basso rettile umanoide ha la pelle a scaglie, un muso pieno di minuscoli denti e una lunga coda.

COBOLDO **GS 1/4**

PE 100

Coboldo combattente 1

LM umanoide Piccolo (rettile)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 14 (+2 armatura, +1 Des, +1 naturale, +1 taglia)

pf 5 (1d10)

Temp +2, **Rifl** +1, **Vol** –1

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia lancia +1 (1d6–1)

Distanza fionda +3 (1d3–1)

STATISTICHE

For 9, **Des** 13, **Cos** 10, **Int** 10, **Sag** 9, **Car** 8

Att base +1; **BMC** –1; **DMC** 10

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Artigianato (costruire trappole) +6, Furtività +5, Percezione +5; **Modificatori razziali** +2 Artigianato (costruire trappole), +2 Percezione, +2 Professione (minatore)

Linguaggi Comune, Draconico

QS astuto

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate o sotterranei

Organizzazione solitario, gruppo (2–4), nido (5–30 più un ugual numero di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°–6° livello) o tribù (31–300 più 35% di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 2 tenenti di 4° livello, 1 capo di 6°–8° livello e 5–16 ratti crudeli)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, lancia, fionda, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Astuto (Str) Artigianato (costruire trappole) e Furtività sono sempre capacità di classe per i coboldi.



I coboldi sono creature dell'oscurità, che si incontrano più facilmente in enormi dedali sotterranei o negli angoli bui delle foreste dove il sole non batte mai. A causa della somiglianza fisica, i coboldi si proclamano a gran voce eredi della stirpe draconica e destinati a governare la terra sotto l'ala dei loro grandi cugini divini, ma la maggior parte dei draghi li considera poco più che insetti fastidiosi. Ma, anche se proclamano discendenze divine e l'evidenza del loro destino, i coboldi sono consapevoli della loro debolezza. Codardi ed intriganti, non lottano mai apertamente se possono evitarlo, tendendo invece imboscate e trappole, rintanandosi nei loro dedali dietro una coltre di rozzi ma ingegnosi trabocchetti, o rovesciandosi sul nemico in vaste orde ululanti.

La tonalità dei coboldi varia anche tra i fratelli della stessa covata, spaziando tra i colori dei draghi cromatici, con una predominanza del rosso, e più di rado bianco, verde, blu e nero.

Personaggi coboldi

I coboldi sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. Un coboldo con livelli in una classe di PNG subisce penalità –3 al suo GS (invece della normale penalità –2). I coboldi hanno i seguenti tratti razziali.

Forza –4, Destrezza +2, Costituzione –2: I coboldi sono veloci ma deboli.

Piccoli: I coboldi sono Piccoli e ottengono bonus di taglia +1 alla loro CA, bonus +1 al tiro per colpire, penalità –1 a BMC e DMC, e bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Velocità normale: I coboldi hanno una velocità base sul terreno di 9 metri.

Scurovisione: I coboldi possono vedere al buio fino a 18 metri.

Armatura: I coboldi hanno bonus di armatura naturale +1.

Astuto: I coboldi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole), Percezione e Professione (minatore). Artigianato (costruire trappole) e Furtività sono sempre abilità di classe per un coboldo.

Debolezze: Sensibilità alla luce (vedi pag. 304).

Linguaggi: I coboldi iniziano il gioco parlando solo il Draconico. Un coboldo con un alto punteggio di Intelligenza può scegliere i seguenti linguaggi bonus: Comune, Gnomesco, Nanico e Sottocomune.

Illustrazione di Imaginary Friends

Cobra di Ferro

Questa creatura somiglia ad un piccolo cobra, ma ha il corpo ricoperto da piastre di ferro sovrapposte e luccicanti occhi rossi.

COBRA DI FERRO **GS 2**

PE 600

N costrutto Piccolo

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 20, contatto 13, impreparato 18 (+2 Des, +7 naturale, +1 taglia)

pf 15 (1d10+10)

Temp +0, **Rifl** +2, **Vol** +0

RD 5/—; **Immunità** tratti dei costrutti; **RI** 13

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +3 (1d6+1 più veleno)

STATISTICHE

For 12, **Des** 15, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +1; **BMC** +1; **DMC** 13 (non può essere sbilanciato)

Abilità Furtività +12; **Modificatori razziali** +6 Furtività

QS trovare bersaglio

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–10)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Trovare bersaglio (Sop) Una volta al giorno, il creatore di un cobra di ferro può ordinargli di trovare e uccidere una specifica creatura entro 1,5 km, come se fosse guidato da *rivela locazioni*. Il creatore deve aver visto o impugnare un oggetto appartenente alla creatura specificata perché questa capacità funzioni.

Veleno (Str) Il morso di un cobra di ferro inietta veleno da un serbatoio nascosto nel suo corpo. Essendo un costrutto, il cobra non produce naturalmente questo veleno, e il suo creatore deve ricaricare manualmente questo serbatoio. Il serbatoio contiene veleno sufficiente per tre attacchi con il morso riusciti, dopo di che la creatura infligge solo danni da morso. Ricaricare il serbatoio richiede 5 round e provoca attacchi di opportunità. Il creatore può riempire il serbatoio con qualsiasi veleno da ferimento (in genere veleno di aspide nero), sebbene possano essere usate sostanze acide alchemiche e anche liquidi sconosciuti. *Veleno di aspide nera*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 11; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS.

Il cobra di ferro è un costrutto semplice che somiglia ad un cobra incappucciato fatto di metallo. Il cobra di ferro in genere viene usato come guardia del corpo o guardiano di tesori, anche se la sua capacità soprannaturale di trovare infallibilmente le creature fa sì che venga usato anche come assassino. Poiché il serbatoio di veleno di un cobra di ferro può contenere svariati tipi di veleno, l'uso specifico del costrutto può essere ulteriormente personalizzato variando il veleno utilizzato. Alcuni incantatori riempiono questi serbatoi anche con pozioni, così che quando il cobra morde inietta la pozione nel bersaglio. Questo è un metodo alquanto pericoloso per ottenere gli effetti di una pozione, ma lascia libero il padrone del cobra di fare altro nel round di combattimento anziché bere una pozione.

Il ferro è il materiale più comune per queste creazioni, ma alcuni artigiani preferiscono impiegare materiali più esotici quando creano questo costrutto serpentino.

Cobra adamantino (GS +1): Questo cobra è costruito in modo più robusto rispetto agli altri. La sua armatura naturale aumenta a +12, ed ottiene +5 pf per DV e RD 10/—.

Cobra di ferro freddo (GS +0): Gli attacchi naturali di questo cobra sono considerati di ferro freddo ai fini di superare la riduzione del danno.

Cobra di legnoscuro (GS +0): Questo cobra è più mobile; ottiene nuotare 9 m e scalare 6 m.

Cobra di mithral (GS +1): Questo cobra è molto rapido. La sua Destrezza aumenta di +4 e la sua velocità è 21 m, e può sferrare 2 attacchi con il morso per round come azione di attacco completo.

Costruzione

Il corpo di un cobra di ferro viene costruito con 50 kg di materiale trattato magicamente (generalmente ferro).

COBRA DI FERRO

LI 7°; **Prezzo** 4.000 mo (ferro); 20.000 mo (adamantio), 8.000 (ferro freddo), 5.000 mo (legnoscuro) o 10.000 mo (mithral)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *animare oggetti*, *costrizione/cerca*, *rivela locazioni*; **Abilità** Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (ferramenta), Artigianato (carpenteria [solo per il cobra di legnoscuro]), o Artigianato (fabbricare armi) CD 15; **Costo** 2.000 mo (ferro); 10.000 mo (adamantio); 4.000 mo (ferro freddo); 2.500 mo (legnoscuro); 5.000 mo (mithral)



Illustrazione di Francis Tsai

Coccodrillo

Questo rettile fuoriesce dall'acqua con scioccante rapidità e con le mascelle spalancate in un ruggito, agitando la potente coda.

COCCODRILLO **GS 2**

PE 600

N animale Grande

Iniz +1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 13 (+1 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 22 (3d8+9)

Temp +6, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m; scatto

Mischia morso +5 (1d8+4 più afferrare) e colpo di coda +0 (1d12+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali rotolata letale (1d8+6 più sbilanciare)

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +2; **BMC** +7 (+11 lottare); **DMC** 18 (22 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione, Furtività)

Abilità Furtività +5 (+13 in acqua), Nuotare +12, Percezione +8; **Modificatori razziali** +8 Furtività in acqua

QS trattenere il fiato

ECOLOGIA

Ambiente fiumi e paludi calde

Organizzazione solitario, coppia o colonia (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Rotolata letale (Str) Quando sta lottando con un nemico della sua taglia o inferiore, un coccodrillo può effettuare una rotolata letale superando una prova di lotta. Appena si aggrappa al suo nemico, tira indietro le zampe e gira rapidamente, torcendo e straziando la vittima. Il coccodrillo infligge danni da morso e butta a terra prona la creatura. Se ha successo, il coccodrillo si mantiene in lotta.

Scatto (Str) Una volta ogni minuto un coccodrillo può effettuare uno scatto, aumentando la sua velocità sul terreno a 12 metri per 1 round.

Trattenere il fiato (Str) Un coccodrillo può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

Il coccodrillo è un rettile primitivo che vive nelle paludi o lungo le rive dei fiumi, un habitat che spesso lo mette violentemente in contatto con le ignare prede che si avvicinano all'acqua per bere. Il tipico coccodrillo è lungo 4,2 metri e pesa 700 kg, ma esistono specie più grandi. Si possono usare queste statistiche per creature simili, come gli alligatori.

Coccodrillo Crudele

Questo mostruoso coccodrillo di enormi dimensioni, è grande abbastanza da inghiottire un cavallo con un solo tremendo morso.

COCCODRILLO CRUDELE **GS 9**

PE 6.400

N animale Mastodontico

Iniz +4; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 6, impreparato 21 (+15 naturale, –4 taglia)

pf 138 (12d8+84)

Temp +15, **Rifl** +8, **Vol** +8

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m; scatto

Mischia morso +18 (3d6+13/19–20 più afferrare) e colpo di coda +13 (4d8+6)

Spazio 6 m; **Portata** 11,5 m

Attacchi speciali rotolata letale (3d6+19 più sbilanciare), inghiottire (3d6+13, CA 16, 13 pf)

STATISTICHE

For 37, **Des** 10, **Cos** 25, **Int** 1, **Sag** 14, **Car** 2

Att base +9; **BMC** +26 (+30 lottare); **DMC** 36 (40 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione, Furtività), Correre, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Furtività –6 (+2 in acqua), Nuotare +21, Percezione +14; **Modificatori razziali** +8 Furtività in acqua

QS trattenere il fiato

ECOLOGIA

Ambiente fiumi e paludi calde

Organizzazione solitario, coppia o colonia (3–6)

Tesoro nessuno

L'immenso sarcosuco, o coccodrillo crudele, è un enorme predatore capace di afferrare e divorare prede delle dimensioni dei dinosauri più grandi.



Illustrazione di Michael Jaecks

Cockatrice

Quest'orribile creatura avicola ha il corpo di un gallo emaciato, le ali di un pipistrello e una lunga coda squamosa.

COCKATRICE **GS 3**

PE 800

N bestia magica Piccola

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 11 (+3 Des, +1 schivare, +1 taglia)

pf 27 (5d10)

Temp +4, **Rifl** +7, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (scarsa)

Mischia morso +9 (1d4–2 più pietrificazione)

STATISTICHE

For 6, **Des** 17, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +5; **BMC** +2; **DMC** 16

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Accurata, Schivare

Abilità Percezione +10, Volare +6

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia, squadriglia (3–5), o stormo (6–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Pietrificazione (Sop) Il morso di una cockatrice causa la calcificazione e l'indurimento della carne: più morsi possono trasformare in pietra una creatura vivente. Ogni volta che una creatura subisce danni dal morso della cockatrice, deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 12 (basata su Cos) o subisce 1d4 danni a Destrezza mentre la sua carne e le sue ossa si induriscono e irrigidiscono (questa lenta pietrificazione non modifica l'armatura naturale della creatura morsa). Una creatura la cui Destrezza viene ridotta a 0 dai morsi di una cockatrice si trasforma immediatamente in una statua di pietra, come fosse stata colpita dall'incantesimo *carne in pietra*. Ogni giorno, una creatura pietrificata in questo modo può tentare un nuovo tiro salvezza su Tempra con CD 12 (basata su Cos) per riprendersi dalla pietrificazione, e se ha successo la vittima torna di carne con Destrezza 1 (e può recuperare la sua Destrezza normalmente con cure magiche o naturali), ma se una creatura pietrificata fallisce consecutivamente tre tiri salvezza su Tempra, lo stato di pietrificazione diventa permanente. Se una creatura viene ritrasformata in carne attraverso la magia i danni a Destrezza causati dai morsi di cockatrice vengono curati, ma non quelli dovuti ad altre fonti.

Una cockatrice è immune alla propria capacità di pietrificazione e a quella dei suoi simili, ma gli altri attacchi di pietrificazione funzionano normalmente.

Stupide, malevole e repellenti, le cockatrici sono evitate dalle altre creature per la loro capacità di trasformare la carne in pietra. Le leggende affermano che la prima cockatrice emerse da un uovo deposto da un gallo e covato da un rospo. Che questa storia sia vera o no, le cockatrici odierne si riproducono fra loro in tane terrificanti e sporche scavate a casaccio da almeno una dozzina di creature chioccianti. I maschi sono molto più numerosi delle femmine in questi stormi, e si distinguono solo per barbigli e creste. Una tipica cockatrice è alta poco più di 60 centimetri e pesa 2,5 kg.

Anche se la loro dieta consiste principalmente di semi e insetti pietrificati (che nello stomaco della creatura fungono sia da gastroliti che da nutrimento), le cockatrici difendono ferocemente il loro territorio da tutto ciò che ritengono una minaccia, e i vagabondaggi dei maschi raminghi in cerca di nuovi luoghi dove costruire tane a volte li portano ad involontari contatti con gli umani, con risultati devastanti.

La strana capacità della cockatrice di trasformare le altre creature in pietra è la sua miglior difesa, e la sua tana è invariabilmente piena di resti dei nemici pietrificati. Per ironia della sorte, tuttavia, donnole e furetti, le creature che più probabilmente finiscono nei nidi delle cockatrici per mangiarne le uova, sembrano completamente immuni a questo effetto. Per ragioni sconosciute, le cockatrici sono sia terrorizzate che furiose con i galli comuni, e c'è la stessa probabilità che fuggano o attacchino quando avviene un confronto.



Illustrazione di Eric Lofgren

Couatl

Questo grosso serpente ha ali multicolori e occhi che brillano di un'intensa consapevolezza.

COUATL **GS 10**

PE 9.600

LB esterno Grande (nativo)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, *individuazione del bene/caos/legge/male*; Percezione +23

DIFESA

CA 22, contatto 13, impreparato 18 (+3 Des, +9 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 126 (12d10+60)

Temp +9, **Rifl** +13, **Vol** +14

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (buona)

Mischia morso +16 (1d8+7 più afferrare e veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali stritolare (1d8+7)

Capacità magiche (LI 9°)

Permanenti—*individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del male*

A volontà—*individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità*, *spostamento planare* (CD 20), *transizione eterea* (LI 16°)

Incantesimi conosciuti (LI 9°)

4° (4/giorno)—*charme sui mostri* (CD 17), *libertà di movimento*

3° (7/giorno)—*cerchio magico contro il male*, *evoca mostri III*, *forma gassosa*

2° (7/giorno)—*cura ferite moderate*, *raggio rovente*, *silenzio* (CD 15), *splendore dell'aquila*

1° (7/giorno)—*armatura magica*, *colpo accurato*, *contrastare elementi*, *foschia occultante*, *protezione dal caos*

0 (a volontà)— *distruggere non morti*, *frastornare*, *lampo*, *luce*, *lettura del magico*, *raggio di gelo*, *resistenza*, *stabilizzare*

STATISTICHE

For 20, **Des** 16, **Cos** 20, **Int** 17, **Sag** 19, **Car** 17

Att base +12; **BMC** +18 (+22 lottare); **DMC** 32 (non può essere sbilanciato)

Talenti Allerta, Escludere Materiali[B], Iniziativa Migliorata, Incantesimi Potenziati, Riflessi Fulminei, Schivare,Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +18, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (religioni) +12, Diplomazia +18, Intuizione +15, Percezione +23, Raggirare +9, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +16, Utilizzare Congegni Magici +18, Volare +20

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Un couatl lancia incantesimi come uno stregone di 9° livello e può lanciare incantesimi dalla lista dei chierici come se fossero normalmente disponibili per uno stregone. Gli incantesimi clericali sono considerati incantesimi arcani per un couatl, il che significa che la creatura non ha bisogno di un focus divino per lanciarli.

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 16 (basata su Cos); *frequenza* 1/minuto per 10 minuti; *effetto* 1d4 For; *cura* 2 TS consecutivi.

I couatl sono servitori di divinità legali buone, anche se alcuni operano in maniera indipendente da qualsiasi entità superiore. Rispettati ed ammirati per la loro saggezza e bellezza, cercano di portare i mortali sulla retta via e usano i loro poteri per combattere il male, specie quelli noti per viaggiare tra i piani. Alcuni couatl sono visti come divinità benevole da società isolate e, anche se i couatl rabbrividiscono al solo pensiero di fingere di essere una divinità, consentono che si perpetuino questi malintesi poiché permettono loro di guidare queste società su sentieri di pace e cooperazione con i loro vicini. Un couatl è lungo circa 3,6 metri, con un'apertura alare di circa 4,5 metri e pesa 900 kg.

Come esterni nativi, i couatl devono mangiare. Preferiscono gli stessi alimenti dei veri serpenti, come mammiferi e uccelli, anche se è noto che divorano gli umanoidi malvagi. Poiché preferiscono passare il tempo a perseguire i loro intenti anziché cacciare, apprezzano le offerte di cibo, in particolare piccoli cinghiali e volatili. Un couatl talvolta mostra il suo apprezzamento a un avventuriero o a un gruppo che gli ha reso un servizio donandogli 1d4 delle sue brillanti piume colorate. Queste piume ottenute gratuitamente, se usate come componente materiale aggiuntivo, permettono ad un incantatore che lancia *alleato planare* di evocare quello specifico couatl senza pagare il normale costo in oro o altri valori, a condizione che il couatl approvi il servizio richiesto dall'incantatore.



Illustrazione di Michael Jaecks

Cubo Gelatinoso

Pezzi di armi rotte, monete e scheletri parzialmente digeriti sono visibili all'interno di questo tremolante cubo di muco.

CUBO GELATINOSO **GS 3**

PE 800

N melma Grande

Iniz –5; **Sensi** vista cieca 18 m; Percezione –5

DIFESA

CA 4, contatto 4, impreparato 4 (–5 Des, –1 taglia)

pf 50 (4d8+32)

Temp +9, **Rifl** –4, **Vol** –4

Immunità elettricità, tratti delle melme

ATTACCO

Velocità 11,5 m

Mischia schianto +2 (1d6 più 1d6 da acido)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali avvolgere, paralisi

STATISTICHE

For 10, **Des** 1, **Cos** 26, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +3; **BMC** +4; **DMC** 9 (non può essere sbilanciato)

QS trasparente

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Acido (Str) L'acido di un cubo gelatinoso non danneggia metallo o pietra.

Avvolgere (Str) Sebbene si muova lentamente, un cubo gelatinoso può semplicemente avvolgere creature Grandi o più piccole come azione standard. Non può sferrare un attacco di schianto in un round in cui avvolge. Il cubo gelatinoso semplicemente si muove sopra gli avversari, cercando di inglobarne quanti più possibile. Gli avversari possono sferrare attacchi di opportunità contro il cubo, ma se lo fanno perdono la possibilità di tentare un tiro salvezza. Quelli che non tentano attacchi di opportunità possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 12 (basata su For) per evitare di essere avvolti, se lo superano vengono spinti dietro o di lato (a scelta dell'avversario) mentre il cubo continua il suo movimento. Le creature avvolte sono soggette all'acido e alla paralisi del cubo, ottenendo la condizione immobilizzato, rischiano il soffocamento e sono intrappolate dentro il suo corpo finché sono immobilizzate.

Paralisi (Str) Un cubo gelatinoso secerne un muco paralizzante. Un bersaglio colpito da un suo attacco in mischia o avvolto deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 (basata su Cos) o è paralizzato per 3d6 round. Il cubo può avvolgere automaticamente un avversario paralizzato.

Trasparente (Str) A causa della sua mancanza di colorazione, un cubo gelatinoso è molto difficile da individuare. Occorre una prova di Percezione con CD 15 per notare un cubo gelatinoso immobile. Qualsiasi creatura fallisca nel notare un cubo gelatinoso e vi cammini dentro viene avvolta automaticamente.

Tra i predatori più insoliti e peculiari dei dungeon, i cubi gelatinosi trascorrono la loro esistenza vagabondando senza meta per i cunicoli sotterranei e le oscure caverne, inglobando materiali organici come piante, rifiuti, carogne e anche creature viventi. La materia che il cubo non può digerire, come metalli e pietra, riempie di detriti il volume della creatura, e a volte questa può espellerne una parte dal suo corpo. Spesso il tesoro e gli averi delle vittime passate restano dentro il cubo gelatinoso: immagine spettrale dei loro resti materiali.

Alcuni saggi credono che queste creature si siano evolute delle melme grigie. Alcuni esseri usano i cubi gelatinosi come guardiani di dungeon e fortificazioni sotterranee, intrappolando queste immense creature in casse di metallo massiccio e trasportandole con poteri o magie fino al loro posto di guardia finale. Sono dei meccanismi di smaltimento rifiuti particolarmente efficaci; una tribù può intrappolare un cubo gelatinoso in una fossa o un'altra area che non possa scalare usandolo come letamaio o anche trappola mortale, a seconda dell'ingegnosità delle creature che l'hanno catturato.

I cubi gelatinosi in genere hanno uno spigolo di 3 metri e pesano più di 7.500 kg, sebbene alcuni esploratori sotterranei affermino che nel sottosuolo esistano esemplari più grandi. In zone in cui il cibo abbonda, i cubi gelatinosi possono vivere per centinaia, se non migliaia, di anni. Tuttavia, se viene a mancare la materia organica per più di 6 mesi, un cubo gelatinoso comincia a deperire, e le sue pareti iniziano a colare, disfacendosi rapidamente in muco liquido finché l'intero corpo non collassa e scompare completamente.

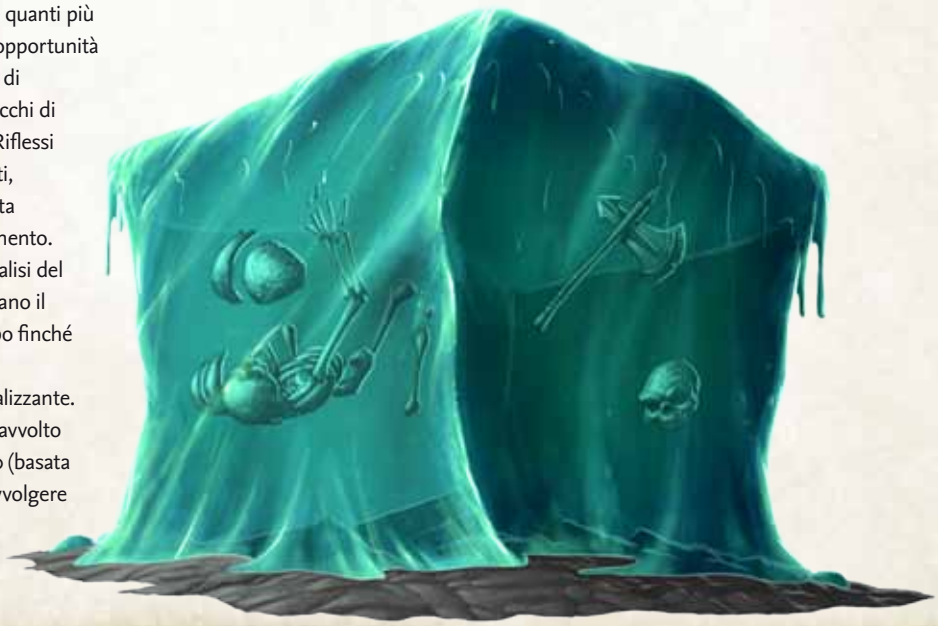


Illustrazione di Dave Allsop

Cumulo Strisciante

Un ammasso di viticci intrecciati e melma gocciolante si erge su due zampe simili a tronchi, emergendo dal terreno fresco.

CUMULO STRISCIANTE **GS 6**

PE 2.400

N vegetale Grande

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 19, contatto 9, impreparato 19 (+10 naturale, –1 taglia)

pf 67 (9d8+27)

Temp +9, **Rifl** +5, **Vol** +5

Capacità difensive tratti dei vegetali; **Immunità** elettricità; **Resistenze** fuoco 10

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 6 m

Mischia 2 schianti +11 (2d6+5 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali stritolare (2d6+7)

STATISTICHE

For 21, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 7, **Sag** 10, **Car** 9

Att base +6; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 22

Talenti Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso (schianto), Incalzare, Riflessi Fulminei e Volontà di Ferro

Abilità Furtività +8 (+16 in paludi o foreste), Nuotare +13, Percezione +11; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+12 in paludi o foreste), +4 Percezione

Linguaggi Comune, Silvano (non può parlare)

QS robustezza elettrica

ECOLOGIA

Ambiente foreste o paludi temperate

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Robustezza elettrica (Str) I cumuli striscianti non subiscono danni dall'elettricità. Un attacco di elettricità usato contro un cumulo strisciante aumenta temporaneamente il suo punteggio di Costituzione di 1d4 punti. Il cumulo strisciante perde questi punti temporanei al ritmo di 1 per ora.

I cumuli striscianti, chiamati anche soltanto striscianti, sembrano masse vegetali in decomposizione. Sono piante carnivore intelligenti, con un debole per la carne elfica. Il cervello e gli organi sensoriali si trovano nella parte superiore del corpo. Di solito i cumuli striscianti hanno una circonferenza di 2,4 metri e sono alti da 1,8 a 2,7 metri. Pesano circa 1.900 kg.

I cumuli striscianti sono strane creature, più simili a un groviglio di rampicanti parassiti che ad una singola pianta dotata di radici. Sono onnivori, capaci di trarre sostentamento da qualsiasi cosa, avvinghiandosi agli alberi per succhiarne la linfa, inserendo le radici nel terreno per assorbire nutrienti semplici o consumando la carne e le ossa dalle prede.

I cumuli striscianti sono incredibilmente furtivi nel loro ambiente naturale. Si confondono con il terreno circostante e possono attendere immobili per giorni l'arrivo di una potenziale preda. Possono essere praticamente ovunque ed attaccare in qualsiasi momento senza alcun preavviso e senza curarsi che ci siano o meno sopravvissuti, fintanto che hanno da mangiare.

Di solito i cumuli striscianti conducono un'esistenza nomade e solitaria in profonde foreste e fetide paludi ma possono essere trovati anche sottoterra, in mezzo a boschetti di funghi. Voci preoccupanti parlano di gruppi di cumuli striscianti che si radunano intorno a grandi tumuli nelle profondità di giungle e paludi, spesso durante violente tempeste di fulmini. Il motivo di questo comportamento è sconosciuto, e molti saggi si chiedono se dietro non ci sia uno scopo oscuro ed alieno.



Illustrazione di Dave Allsop

Delfino

Questo mammifero aerodinamico simile ad un pesce ha occhi scintillanti su una bocca sorridente piena di centinaia di denti.

DELFINO **GS 1/2**

PE 200

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare, vista cieca 36 m; Percezione +9

DIFESA

CA 13, contatto 12, impreparato 11 (+2 Des, +1 naturale)

pf 11 (2d8+2)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità nuotare 24 m

Mischia schianto +3 (1d4+1)

STATISTICHE

For 12, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Talenti Arma Accurata

Abilità Nuotare +13, Percezione +9; **Modificatori razziali** +4 Percezione

QS trattenere il fiato

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario, coppia o banco (3–18)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Trattenere il fiato (Str) Un delfino può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 6 volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

I delfini sono predatori sociali che cacciano in mari poco profondi e fiumi in grandi gruppi familiari detti banchi. Ai marinai piacciono i delfini e spesso raccontano storie di delfini che salvano pescatori dall'annegamento o da squali letali coi loro potenti colpi di muso.

Compagno animale delfino

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** nuotare 24 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** schianto (1d4); **Caratteristiche** For 12, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** trattenere il fiato, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Des +2, Cos +2; **Qualità speciali** vista cieca 36 m.

Delfino, Orca

Questo cetaceo nero e lucente ha una macchia bianca distintiva vicino ogni occhio ed una bocca costellata di denti aguzzi.

ORCA **GS 5**

PE 1.600

N animale Enorme

Iniz +6; **Sensi** visione crepuscolare, vista cieca 36 m; Percezione +19

DIFESA

CA 16, contatto 10, impreparato 14 (+2 Des, +6 naturale, –2 taglia)

pf 67 (9d8+27)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità nuotare 24 m

Mischia morso +13 (2d6+12)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 27, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 6

Att base +6; **BMC** +16; **DMC** 28

Talenti Abilità Focalizzata (Nuotare, Percezione), Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica

Abilità Nuotare +28, Percezione +19; **Modificatori razziali** +8 Percezione

QS trattenere il fiato (come il delfino)

ECOLOGIA

Ambiente oceani freddi

Organizzazione solitario, coppia o banco (3–20)

Tesoro nessuno

L'orca, o "orca assassina", in realtà è la specie più grande di delfino. Le orche adulte generalmente sono lunghe 4,5–7,5 metri e pesano 4.000–6.000 kg.

Compagno animale orca

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** nuotare 24 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 11, Des 19, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 6; **Qualità speciali** trattenere il fiato, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** vista cieca 36 m



Illustrazione di Dean Spencer

Demone

I demoni esistono per una sola ragione: distruggere. A differenza delle loro controparti più legali, i diavoli dell'Inferno, che cercano di distorcere le menti ed i valori dei mortali per rimodellarli ad immagine della loro stessa malvagità, i demoni voglio soltanto mutilare, distruggere e nutrirsi. Reclutano forme di vita mortali solo se simili schiere rendono più rapida la distruzione definitiva della speranza e del bene. La morte, in un certo senso, è la loro nemica: un mortale che muore spesso sfugge alle sopraffazioni di un demone e riceve la giusta ricompensa nell'aldilà. È il prolungare il dolore e la sofferenza dei mortali che alimenta i desideri e la lussuria di un demone, dal momento che questi esseri mostruosi devono parte della loro genesi alla crudeltà ed al peccato mortale.

I demoni sono la più prolifica e la più distruttiva tra le razze immonde ma, nonostante ciò che alcune dottrine predicano, non furono le prime forme di vita a sollevarsi dalle fetide pozze di rovina e crudeltà conosciute nel multiverso come l'Abisso. Ancor prima che la prima divinità neonata osservasse la realtà, prima che la vita mortale traesse il suo respiro, prima ancora che il Piano Materiale stesso fosse formato, l'Abisso era profuso di vita. Noti a molti studiosi come "protodemoni", questi esseri spregevoli e micidiali erano i qlippoth. Oggi, a causa dell'influenza delle anime mortali peccaminose sull'Abisso, insieme alle sacrileghe macchinazioni compiute per mano dei daemon, custodi di Abaddon e dei capricci crudeli del fato e dell'evoluzione, il regno dei qlippoth si è ridotto in dimensioni. I protodemoni vivono ora negli angoli dimenticati ed impervi dell'Abisso, e demoni assai più fecondi e prolifici regnano ora al loro posto. Per ogni anima mortale malvagia che trova la strada per l'Abisso le fila delle orde demoniache aumentano, dal momento che una sola anima può alimentare il manifestarsi di dozzine e persino centinaia di demoni, le forme e i ruoli di questi demoni di nuova creazione sono determinati dalla precisa natura del peccato a carico dell'anima generante.

L'Abisso è un regno vasto (alcuni dicono addirittura infinito), assai più grande di qualsiasi altro piano, tranne forse per il caos primevo del Maelstrom stesso. Come si conviene ad un regno così grande e vario, anche i demoni sono di diverse varietà. Alcuni sono dotati di una struttura umanoide, mentre altri sono bestie contorte. Alcuni camminano pesantemente sul terreno, mentre altri si agitano nell'aria o nel mare. Alcuni complottano e manipolano le emozioni e gli assetti politici, altri sono macchine di distruzione e rovina. Eppure tutti i demoni concorrono al medesimo scopo: portare dolore e sofferenza alla vita mortale in tutte le sue forme. Ciononostante, i mortali hanno cercato l'aiuto demoniaco fin dagli albori. Che si tratti di un'attrazione istintiva verso l'autodistruzione o di una passione mal riposta verso il potere, i mortali evocano ancora oggi i demoni per attingere a conoscenze proibite, o assoldare sicari senza scrupoli e guardie letali. I demoni considerano questi evocatori con una miscela di odio e di riconoscenza, in quanto molti di essi non sono in grado di giungere autonomamente al Piano Materiale, per compiere devastazioni, e devono dipendere da questi folli per essere convocati dall'Abisso e, mentre inveiscono contro gli ordini e le limitazioni imposte loro, i demoni cercano di trovare il modo di distorcere le richieste dei loro evocatori in modo che persino uno schiavo demoniaco tenuto sotto il più stretto controllo riesca a lasciare una traccia di rovina e disperazione al suo passaggio. Più spesso accade che uno sciocco incantatore compia un errore fatale durante l'evocazione e lo paghi con il sangue, scatenando senza volerlo una terribile piaga sul mondo, quando la creatura evocata si libera dal suo controllo. I veri pazzi evocano demoni per offrirsi loro anima e corpo, credendo incautamente che un'alleanza con una creatura demoniaca possa offrire salvezza e protezione quando infine giungerà l'apocalisse demoniaca. Le storie che narrano di sovrani disperati che ingaggiano demoni per servirli come generali delle loro armate, o di folli che cercano demoni con cui unirsi per generare una orribile progenie sono assai comuni, eppure i peggiori sono quei mortali che venerano i demoni più potenti come dèi, e che dedicano la loro vita a creature che porteranno la distruzione di ogni cosa.

I Signori dei Demoni

I signori dei demoni sono i più potenti della loro razza e, come per le orde demoniache stesse, sono innumerevoli e vari. Sebbene siano potenti e, in alcuni casi, vere e proprie divinità, nessun signore dei demoni può rivendicare il dominio su tutto l'Abisso: il meglio che possono ottenere è la sovranità su una manciata di reami abissali, e la gran parte di essi stenta ad influenzare persino un singolo strato dell'Abisso. Esiste un'altra categoria di demoni unici tra la razza dei possenti balor ed i signori dei demoni: sono i signori dei demoni nascenti, ovvero potenti entità che, col tempo, potrebbero acquisire potere sufficiente a farsi notare dall'Abisso e riuscire ad elevarsi al grado di veri signori dei demoni.

La seguente lista di signori dei demoni non è in alcun modo esaustiva, ma elenca molti la cui influenza può essere percepita su innumerevoli mondi.

Abraxas, il Signore dell'Incantamento Finale
Baphomet, Il Signore dei Minotauri
Dagon, l'Ombra nel Mare
Demogorgon, Le Fauci della Follia
Flauros, le Fauci Fiammeggianti
Haagenti, il Sussurro Interiore
Jubilex, il Signore Senza Volto
Kostchtchie, il Freddo Imperituro
Lamashtu, la Regina dei Demoni
Nocticula, Nostra Signora nelle Ombre
Orcus, il Principe dei Non Morti
Pazuzu, il Sovrano dei Demoni dei Venti
Shax, il Marchese Insanguinato
Socothbenoth, il Peccato Vellutato

Demone, Babau

Questa figura emaciata ricorda uno scheletro umano dotato di corna e racchiuso in un guscio aderente di pelle viscida.

BABAU **GS 6**

PE 2.400

CM esterno Medio (caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, *vedere invisibilità*; Percezione +19

DIFESA

CA 19, contatto 11, impreparato 18 (+1 Des, +8 naturale)

pf 73 (7d10+35)

Temp +10, **Rifl** +6, **Vol** +5

Capacità difensive bava protettiva; **RD** 10/bene o ferro freddo; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 17

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +12 (1d6+5), morso +12 (1d6+5) o lancia lunga +12/+7 (1d8+7), morso +7 (1d6+2)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con lancia lunga)

Attacchi speciali attacco furtivo +2d6

Capacità magiche (LI 7°)

Permanente—*vedere invisibilità*

A volontà—*dissolvi magie, oscurità, teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

1/giorno—evocare (livello 3, 1 babau, 40%)

STATISTICHE

For 21, **Des** 13, **Cos** 20, **Int** 14, **Sag** 13, **Car** 16

Att base +7; **BMC** +12; **DMC** 23

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +11, Artista della Fuga +11, Disattivare Congegni +11, Furtività +22, Intuizione +11, Percezione +19, Rapidità di Mano +11, Scalare +12; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario, coppia o banda (3–8)

Tesoro standard (lancia lunga, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Bava protettiva (Sop) Uno strato di bava acida ricopre la pelle del babau. Qualsiasi creatura che colpisca un babau con un attacco naturale o un attacco senz'armi subisce 1d8 danni da acido da questa bava se fallisce un tiro salvezza su Riflessi con CD 18. Una creatura che colpisce un babau con un'arma da mischia deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 18 o l'arma subisce 1d8 danni da acido: se questo danno penetra la durezza dell'arma, questa ottiene la condizione rotta. Le munizioni che colpiscono un babau vengono automaticamente distrutte dopo aver inflitto il danno.

Il babau è un assassino, un omicida ed un sadico: sicuramente tratti non inusuali nei demoni, eppure la propensione del babau per la sorpresa e il sotterfugio lo distinguono dai suoi cugini solitamente meno subdoli. Privi della necessità di nutrirsi (sebbene la maggior parte dei babau adori sentire il sapore di carne mortale sulla sottile e ruvida lingua), un babau può rimanere in agguato per anni o decenni: la loro pazienza inumana nel pregustare un omicidio ben congegnato li distingue ulteriormente dagli altri abitanti dell'Abisso. I babau sono ossessionati dall'atto di uccidere e sono estremamente orgogliosi della loro abilità in questa orrenda arte, lasciandosi spesso dietro un qualche tipo di macabro segno o oscuro marchio, che si tratti di uno specifico modus operandi, uno spaventoso ricordo o di altre profane tracce.

Un babau è di solito dotato di una lancia lunga o di un'altra arma con la quale può colpire gli avversari oltre la sua normale portata, ma se gliene viene offerta l'opportunità, il babau preferisce battersi con le sue armi naturali. La fetida e caustica bava che trasuda continuamente dalle carni impedisce loro di indossare armature, a meno che non siano state trattate in maniera particolare o siano resistenti all'acido.

Un babau è alto 1,8 metri ma pesa soltanto 70 kg. Vengono creati dalle anime mortali di assassini solitari, quelli che in vita traevano piacere da omicidi di natura più intima e personale. Liberato nel Piano Materiale, un babau si ritrova spesso a rivestire lo stesso ruolo, cacciando negli angoli bui del mondo come un assassino senza scrupoli.



Illustrazione di Concept Art House

Demone, Balor

La testa cornuta, il volto zannuto e le vampe di fuoco di questa mostruosità alata incarnano la perfezione della forma demoniaca.

BALOR **GS 20**

PE 307.200

CM esterno Grande (caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +11; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare, *visione del vero*; Percezione +38

Aura corpo infuocato, *aura sacrilega* (CD 26)

DIFESA

CA 36, contatto 20, impreparato 29 (+7 Des, +4 deviazione, +16 naturale, –1 taglia)

pf 370 (20d10+260)

Temp +29, **Rifl** +17, **Vol** +25

RD 15/bene e ferro freddo; **Immunità** elettricità, fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 31

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 27 m (buona)

Mischia *spada lunga vorpal sacrilega+1* +31/+26/+21/+16 (2d6+13), *frusta vorpal infuocata+1* +30/+25/+20 (1d4+7 più 1d6 fuoco ed intralciare) o 2 schianti +31 (1d10+12)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (6 m con la frusta)

Capacità magiche (LI 20°)

Permanente—*aura sacrilega* (CD 26), *visione del vero*

A volontà—*dissolvi magie superiore, dominare mostri* (CD 27), *parola del potere stordire, telecinesi* (CD 23), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno—*telecinesi* rapido (CD 23)

1/giorno—*blasfemia* (CD 25), evocare (livello 9, 1 qualsiasi demone con GS 19 o meno, 100%), *implosione* (CD 27), *tempesta di fuoco* (CD 26)

STATISTICHE

For 35, **Des** 25, **Cos** 36, **Int** 24, **Sag** 24, **Car** 27

Att base +20; **BMC** +33; **DMC** 54

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*telecinesi*), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +27, Conoscenze (nobiltà) +27, Conoscenze (piani) +30, Conoscenze (religioni) +27, Conoscenze (storia) +27, Diplomazia +31, Furtività +26, Intimidire +31, Intuizione +30, Percezione +38, Raggirare +31, Utilizzare Congegni Magici +31, Volare +32; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

QS colpo vorpal, maestria della frusta, spasmo mortale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario o banda di guerra (1 balor e 2–5 glabrezu)

Tesoro standard (*spada lunga sacrilega+1, frusta infuocata+1*, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Colpo vorpal (Sop) Qualsiasi arma tagliente impugnata da un balor (comprese la spada lunga e la frusta) guadagna la capacità vorpal. Le armi conservano questa capacità per 1 ora dopo che il balor le ha lasciate, dopo di che riacquistano le loro normali proprietà magiche, se ne possiedono.

Corpo infuocato (Sop) Il corpo di un balor è avvolto da fiamme vorticanti. Chiunque colpisca il balor con un'arma naturale o un attacco senz'armi subisce 1d6 danni da fuoco. Una creatura che si trovi in lotta con un balor o ne sia stata afferrata subisce 6d6 danni da fuoco per ogni round in cui questo stato persiste.

Intralciare (Str) Se il balor colpisce un avversario di taglia Media o più piccolo con la sua frusta, il demone può immediatamente tentare una prova di lottare senza provocare un attacco di opportunità. Se il balor vince la prova, trascina il suo avversario nel quadretto a lui adiacente. L'avversario ottiene la condizione afferrato, mentre il balor no.

Maestria della frusta (Str) Un balor considera la frusta come un'arma leggera ai fini delle regole del combattimento con due armi, e può infliggere con essa danni letali ad un avversario, a prescindere dall'armatura da questi indossata.

Spasmo mortale (Sop) Quando viene ucciso, un balor esplode in un accecante lampo di fuoco che infligge 100 danni (metà da fuoco, metà sacrileghi) a qualsiasi cosa si trovi entro 30 metri (Riflessi CD 33 [basata su Cos] dimezza).

Quando la gente sussurra terrificanti racconti di creature demoniache, immagina per lo più un'imponente figura di fuoco e carne, un incubo cornuto armato di frusta e spada fiammeggianti, che vola nella notte in cerca delle sue prede. Il demone che queste persone temono è il balor, e questa paura è pienamente giustificata, dal momento che pochi demoni possono eguagliare il possente balor in forza o in brutalità.

Nell'Abisso, i balor sono per lo più al servizio dei signori dei demoni, in qualità di generali o capitani (quando non si tratti di balor estremamente potenti, noti come signori dei balor). Un balor solitamente comanda vaste legioni di demoni e, sebbene spesso consenta a questi servi bramosi e sbavanti di combattere le sue battaglie, è tutt'altro che un codardo. Se si presenta l'opportunità di unirsi ad uno scontro, sono pochi i balor che scelgono di trattenersi.

In combattimento un balor si affida alle sue capacità magiche per battersi contro avversari abbastanza astuti da evitare lo scontro fisico, prediligendo poteri distruttivi quali *tempesta di fuoco* o *implosione*, riservandosi *dominare mostri* per quel raro avversario che preferirebbe catturare vivo. Un balor solitamente utilizza *telecinesi* per privare gli avversari delle armi a distanza oppure per trascinarli in mischia: con l'utilizzo di *telecinesi* rapido un balor può utilizzare la tattica appena descritta e riuscire comunque ad effettuare un round di attacco completo contro il suo sventurato avversario. Un balor che viene ridotto a meno di 50 punti ferita cercherà quasi sempre di fuggire teletrasportandosi, ma se questa eventualità o la

fuga risultano impossibili, cercherà di posizionarsi in modo tale che, se ucciso, il suo spasmo mortale possa risultare il più devastante possibile per le fila avversarie.

Un balor è alto 4,2 metri e pesa 2.250 kg. Solo le anime mortali più crudeli possono alimentare la creazione di un balor: a differenza degli altri demoni, spesso occorrono numerose anime di potenti malvagi per far nascere un nuovo balor.

I signori dei balor

Ancor più terrificanti dei balor ordinari sono quelli che non hanno un signore dei demoni come padrone, ma sono essi stessi dei sovrani. Un signore dei balor solitamente governa su una regione non più grande della metà del regno in cui risiede (dal momento che solamente i signori dei demoni sono in grado di comandare un intero regno abissale) e, sebbene controllino per lo più regioni più piccole (solitamente aree di dimensioni pari ad un continente), il loro potere è enorme.

Un signore dei balor solitamente è un mostro da GS 21 fino a GS 25 (un campo condiviso con i signori dei demoni nascenti, visto che ai veri signori dei demoni è riservato GS 26 e oltre), e come tale è adatto ad essere l'antagonista finale di una lunga campagna. La maggior parte dei signori dei balor ha vari livelli da barbaro, guerriero o ranger (sebbene un signore dei balor ranger non stringa mai alcun legame con gli animali), altri possiedono invece livelli da bardo, ladro, mago o stregone. Non si conoscono signori dei balor chierici, dal momento che essi venerano solo se stessi, sebbene continuino a circolare voci su potenti chierici balor che servono direttamente signori dei demoni o persino divinità malvagie.

Oltre alle capacità che un signore dei balor ottiene da classi o razza, ne possiede un'altra unica. Qui ne trovate tre esempi, anche se un signore dei balor potrebbe disporre, oltre a questi, di altri incredibili poteri.

Inghiottire anima (Sop) Come azione standard il signore dei balor può risucchiare l'anima di una creatura vivente che si trovi entro 9 metri di distanza. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 DV razziali del signore dei balor + il modificatore di Carisma del demone) o muore. Il corpo di una creatura umanoide uccisa in questo modo si trasforma immediatamente in un demone sotto il controllo del signore dei balor (un babau, una succube o un demone ombra, secondo la volontà del signore dei balor).

Maestro di magia (Sop) Il signore dei balor ha capacità magiche aggiuntive (20 livelli totali in incantesimi di livello 1–4 da utilizzare a volontà e 20 livelli totali in incantesimi di livello 5–8 da utilizzare 3 volte al giorno)

Prosciugavita (Sop) Quando un signore dei balor uccide un avversario vivente, riceve i benefici di un incantesimo *guarigione* (LI 20°). Questa capacità può essere utilizzata una sola volta a round.



Illustrazione di Ben Wootten

Demone, Dretch

La forma rigonfia di questa creatura è percorsa da spasmi ad ogni passo ma, nonostante la mole, si muove con incredibile rapidità.

DRETCH **GS 2**

PE 600

CM esterno Piccolo (caotico, demone, extraplanare, malvagio)
Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 14 (+3 naturale, +1 taglia)
pf 18 (2d10+7)
Temp +5, **Rifl** +0, **Vol** +3
RD 5/bene o ferro freddo; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10

ATTACCO

Velocità 6 m
Mischia 2 artigli +4 (1d4+1), morso +4 (1d4+1)
Capacità magiche (LI 2°)
1/giorno—evocare (livello 1, 1 dretch, 35%), *incuti paura* (CD 11), *nube maleodorante* (CD 13)

STATISTICHE

For 12, **Des** 10, **Cos** 14, **Int** 5, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 12
Talenti Robustezza
Abilità Artista della Fuga +5, Furtività +9, Percezione +5
Linguaggi Abissale (non può parlare); telepatia 30 m (limitata ai bersagli in grado di parlare in Abissale)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)
Organizzazione solitario, coppia, banda (3–5), gruppo (6–12) o folla (13+)
Tesoro nessuno

Anche il più infimo demone dell'Abisso è pericoloso e possiede la necessità impellente di spargere rovina e sgomento. Il miserabile dretch è tanto orripilante e fetido quanto crudele, anche se non possiede la forza ed il potere per riuscire a soddisfare la sua voglia di brutalizzare gli altri nel suo reame nativo. Lo scopo dell'esistenza dei dretch è quello di servire demoni più potenti come vittime sacrificabili, e solo pochi fortunati riescono a sopravvivere abbastanza a lungo da evolversi.

I dretch sono i bersagli preferiti dai dilettanti in evocazioni abissali. Relativamente deboli e facili da intimorire, i dretch spesso possono essere obbligati a lunghi periodi di servitù utilizzando vaghe promesse di opportunità di sfogare le loro frustrazioni e la loro rabbia contro avversari più deboli. Eppure il potenziale evocatore di dretch farebbe meglio a ricordarsi che questi demoni sono codardi ed infidi quanto gli altri demoni. Un dretch che si trova di fronte un nemico più potente sarà assai lieto di scambiare qualsiasi informazione di cui disponga in cambio della sua miserevole vita.

A differenza della maggior parte dei demoni, la sciatta personalità del dretch ed il suo disprezzo per il lavoro fisico prolungato raramente danno dei risultati. I dretch avanzati sono rari, ma quelli che riescono a trovare la forza in se stessi per diventare più di quello che erano al momento della loro creazione divengono i sovrani poveri dell'Abisso, crudeli ed amareggiati, che regnano su parassiti, anime spezzate, non morti privi di intelletto e altri dretch. I loro imperi sono limitati a tratti abbandonati di fogne sotto città dimenticate, instabili distese paludose evitate dalle menti più sensate ed altri sgraditi angoli dell'Abisso che persino i demoni considerano scomodi o ripugnanti. Eppure per i signori dei dretch questi regni sono i loro imperi, e li difendono con pietosa tenacia.

Un dretch è alto 1,2 metri e pesa 90 kg. I dretch solitamente si formano dalle anime di mortali malvagi ed indolenti: è sufficiente solo un piccolo frammento di anima per dare origine ad una nascita così orripilante. Una sola anima spesso può causare l'apparizione di una piccola armata di dretch, e la vista di un'orda di dretch appena nati che si liberano dalla protomateria pulsante dell'Abisso è al contempo nauseante e terrificante.



Illustrazione di Kevin Yan

Demone, Glabrezu

Quattro braccia ornano il torso di questa mostruosità torreggiante. I suoi occhi brillano di crudele intelligenza.

GLABREZU **GS 13**

PE 25.600

CM esterno Enorme (caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m, *visione del vero*; Percezione +26

DIFESA

CA 28, contatto 8, impreparato 28 (+20 naturale, –2 taglia)

pf 186 (12d10+120)

Temp +18, **Rifl** +4, **Vol** +11

RD 10/bene; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 24

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 2 chele +20 (2d8+10/19–20), 2 artigli +20 (1d6+10), morso +20 (1d8+10)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali squartare (2 chele, 2d8+15)

Capacità magiche (LI 14°)

Permanente—*visione del vero*

A volontà—*confusione* (CD 19), *dissolvi magie, immagine speculare, influenza sacrilega, inversione della gravità* (CD 22), *martello del caos* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *velo* (solo se stesso)

1/giorno—evocare (livello 4, 1 glabrezu, 20%; o 1d2 vrock, 50%), *parola del potere stordire*

1/mese—*desiderio* (offerto solo ad un umanoide mortale)

STATISTICHE

For 31, **Des** 11, **Cos** 31, **Int** 16, **Sag** 16, **Car** 20

Att base +12; **BMC** +24; **DMC** 34

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Migliorato (chela), Incalzare, Incalzare Potenziato, Persuasivo

Abilità Conoscenze (locali) +18, Conoscenze (storia) +18, Diplomazia +22, Furtività +7, Intimidire +22, Intuizione +18, Percezione +26, Raggirare +28, Utilizzare Congegni Magici +17; **Modificatori razziali** +8 Percezione, +8 Raggirare

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario o drappello (1 glabrezu, 1 succube, e 2–5 vrock)

Tesoro standard

Mentre la succube è un demone che adesca la sua preda sfruttandone i desideri e le necessità carnali, il glabrezu è un tentatore di altro genere. Feroce e dalla forma bestiale, il glabrezu è in realtà un maestro di inganni e bugie. Con la sua abilità di nascondere la sua vera forma dietro piacenti illusioni, usa la sua magia per esaudire i desideri degli umanoidi mortali, come forma di ricompensa per coloro che soccombono ai suoi inganni e raggiri. Un desiderio esaudito da un glabrezu appaga la necessità di chi lo esprime nel modo più rovinoso possibile, sebbene queste conseguenze possano non rivelarsi immediatamente tali. Un fabbro che fatica ad affermarsi potrebbe desiderare fama ed abilità nella professione scelta, solo per scoprire che il suo miglior patrono è un crudele e sadico omicida che usa le armi per promuovere i propri distruttivi desideri. Un uomo solo che esprime il desiderio di avere una compagna, potrebbe vedere il suo desiderio avverarsi con una sua vecchia fiamma ritornata alla "vita" in forma di vampiro, ed altri esempi di questo tipo. Il glabrezu è assai creativo nel soddisfare i desideri di un mortale.

Un glabrezu è alto 5,4 metri e pesa poco più di 3.000 kg. Questi perfidi demoni si originano dalle anime dei traditori, dei falsi e dei sovversivi: anime di mortali che, in vita, giurarono il falso o utilizzarono il tradimento e l'inganno per rovinare le vite altrui.



Illustrazione di Kevin Yan

Demone, Hezrou

Questo demone ha un corpo corazzato umido e rivestito di scaglie, una bocca ampia e irta di zanne e due famelici occhi da rettile.

HEZROU **GS 11**

PE 12.800

CM esterno Grande (acquatico, caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +4; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +23

Aura fetore (CD 24, 10 round)

DIFESA

CA 25, contatto 9, impreparato 25 (+16 naturale, –1 taglia)

pf 145 (10d10+90)

Temp +16, **Rifl** +3, **Vol** +9

RD 10/bene; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 22

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 9 m

Mischia morso +17 (4d4+8 più afferrare), 2 artigli +17 (1d8+8 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali nausea

Capacità magiche (LI 13°)

A volontà— *influenza sacrilega* (CD 18), *martello del caos* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno—*forma gassosa*

1/giorno—*blasfemia* (CD 21), evocare (livello 4, 1 hezrou, 35%)

STATISTICHE

For 27, **Des** 11, **Cos** 29, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 18

Att base +10; **BMC** +19 (+23 lottare); **DMC** 29

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata

Abilità Artista della Fuga +10, Conoscenze (arcane) +15, Furtività +9, Intimidire +14, Nuotare +29, Percezione +23, Sapienza Magica +15, Scalare +21; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi palude (Abisso)

Organizzazione solitario o banda (2–4)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Nausea (Str) I vapori tossici ed i fetidi fluidi che fluiscono continuamente dal corpo di un hezrou sono particolarmente dannosi per chi viene afferrato da esso. Ad ogni round in cui una creatura è in lotta con un hezrou, deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 24 (basata su Cos) o è nauseata. Una creatura nauseata in questo modo rimane tale fino a che non supera un altro tiro salvezza su Tempra con CD 24 (basata su Cos) o dopo un minuto trascorso non in lotta con l'hezrou, quale delle due condizioni avvenga prima.

L'hezrou vive nelle vaste paludi, acquitrini e corsi d'acqua dell'Abisso, a suo agio sia nell'acqua che sulla terraferma. La presenza di un hezrou ha un effetto dannoso su flora, causando nodosità e mutazioni, e acque circostanti, rendendole maleodoranti e dal sapore salmastro, peculiarità più facilmente individuabili nel Piano Materiale che nell'Abisso. L'esposizione prolungata a questa corruzione causa orrende trasformazioni e deformità. Spesso intere comunità isolate di mutanti deformi devono il loro aspetto contorto non tanto ai loro depravati costumi quanto alla vicinanza di un hezrou.

Sebbene sia assai intelligente, si può onestamente dire che un hezrou sprechi il proprio intelletto. Questi esseri preferiscono i piaceri più semplici: dormire, il gusto della tortura, la beatitudine di cibarsi di carne vivente o la gioia di sentire qualcosa di bello rompersi e sbriciolarsi nella stretta dei loro pugni. Non cercano spesso di costruire imperi o porsi alla testa di culti, sebbene pochi hezrou rifiuterebbero potenziali seguaci che vengano ad offrirglisi di loro spontanea volontà.

Queste mostruose e bestiali creature nascono dalle anime di mortali malvagi che hanno avvelenato se stessi, i loro parenti o il loro ambiente, ad esempio, drogati, assassini ed alchimisti che non si sono preoccupati di come i loro esperimenti avvelenassero il mondo naturale.



Illustrazione di Andrew Hou

Demone, Marilith

Questo demone dal corpo di serpente ha un torso di donna dotato di sei braccia, orecchie appuntite e luccicanti occhi ultraterreni.

MARILITH **GS 17**

PE 102.400

CM esterno Grande (caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +4; **Sensi** scurovisione 18 m, *visione del vero*; Percezione +31

Aura *aura sacrilega* (CD 25)

DIFESA

CA 32, contatto 17, impreparato 28 (+4 Des, +4 deviazione, +15 naturale, –1 taglia)

pf 264 (16d10+176)

Temp +25, **Rifl** +18, **Vol** +13

RD 10/bene e ferro freddo; **Immunità** elettricità e veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 28

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia *spada lunga+1* +24/+19/+14/+9 (2d6+8/17–20), 5 *spade lunghe+1* +24 (2d6+4/17–20), colpo di coda +19 (2d6+3 più afferrare) o 6 schianti +24 (1d8+7), colpo di coda +19 (2d6+3 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali infondere arma, maestria con più armi, stritolare (colpo di coda, 2d6+10 più spire stritolatrici)

Capacità magiche (LI 16°)

Permanenti—*aura sacrilega* (CD 25), *visione del vero*

A volontà—*immagine proiettata* (CD 23), *telecinesi* (CD 22), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno—*barriera di lame* (CD 23), *volare*

1/giorno—evocare (livello 5, 1 marilith, 20%; 1 nalfeshnee, 35%; o 1d4 hezrou, 60%)

STATISTICHE

For 25, **Des** 19, **Cos** 32, **Int** 18, **Sag** 18, **Car** 25

Att base +16; **BMC** +24 (+28 lottare); **DMC** 42 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (spada lunga), Critico Sanguinante, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento

Abilità Acrobazia +23, Conoscenze (ingegneria) +20, Diplomazia +26, Furtività +19, Intimidire +26, Intuizione +23, Percezione +31, Raggirare +26, Utilizzare Congegni Magici +26, Volare +18; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario, coppia o plotone (1 marilith, 1–3 glabrezu e 3–14 babau)

Tesoro doppio (6 spade lunghe prf, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Infondere arma (Sop) Qualsiasi arma impugnata da una marilith guadagna bonus di potenziamento +1 all'attacco e al danno, e colpisce come se fosse un'arma caotica e malvagia in ferro freddo (oltre a conservare le qualità relative al materiale di cui è effettivamente costituita).

Maestria con più armi (Str) Una marilith non subisce mai penalità ai suoi tiri per colpire quando combatte con più armi.

Spire stritolatrici (Str) Una creatura che subisce danni dall'attacco di stritolare della marilith deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 25 (basata su For) o resta priva di sensi per 1d8 round.

Sovrane di orde demoniache e regine di nazioni abissali, le temibili marilith servono i signori dei demoni come governanti, consigliere e persino amanti, eppure la loro supremazia come strateghe le rende particolarmente richieste come generali e comandanti d'armate. Le marilith più potenti non sono al servizio di nessuno e comandano invece fameliche legioni demoniache. Una marilith è alta da 1,8 a 2,7 metri, lunga 6 metri dalla testa alla punta della coda, e pesa 2.000 kg. Solo le anime malvagie più arroganti ed orgogliose, solitamente quelle di crudeli sovrani, sadici generali e signori della guerra particolarmente violenti, possono causare la nascita di una marilith.



Illustrazione di Eva Widermann

Demone, Nabasu

Questo esile demone è dotato di fauci ricolme di zanne affilate, dorso scaglioso e grandi ali simili a quelle di un pipistrello.

NABASU **GS 8**

PE 4.800

CM esterno Medio (caotico, demone, malvagio, nativo)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +23

DIFESA

CA 22, contatto 14, impreparato 18 (+3 Des, +8 naturale, +1 schivare)

pf 103 (9d10+54)

Temp +9, **Rifl** +9, **Vol** +9

RD 10/bene o ferro freddo; **Immunità** effetti di morte, elettricità, paralisi, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 19

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 18 m (media)

Mischia 2 artigli +15 (1d6+6), morso +15 (1d8+6)

Attacchi speciali attacco furtivo +2d6, consumare vita, sguardo rubamorte

Capacità magiche (LI 8°)

A volontà—*oscurità profonda*, *telecinesi* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno—*debilitazione*, *silenzio* (CD 16), *tocco del vampiro*

1/giorno—*blocca persone di massa* (CD 21), *rigenerazione*, evocare (livello 4, 1 nabasu, 30%; o 1d4 babau, 30%)

STATISTICHE

For 22, **Des** 17, **Cos** 22, **Int** 15, **Sag** 16, **Car** 19

Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 28

Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Schivare

Abilità Acrobazia +15, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Furtività +15 (+23 in condizioni d'ombra), Intuizione +15, Percezione +23, Sopravvivenza +15, Volare +15; **Modificatori razziali** +8 Furtività in condizioni d'ombra, +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Consumare vita (Sop) Quando un nabasu crea un ghoul con il suo attacco con lo sguardo, guadagna un punto crescita. Ottiene un bonus pari al totale dei suoi punti crescita a tiri per colpire, prove di BMC, tiri salvezza, prove di LI e di abilità. I suoi punti ferita totali aumentano di 10 per ciascun punto crescita ed il suo LI relativo alle capacità magiche aumenta di 1. Ogni 2 punti crescita il suo bonus di armatura naturale, RI e GS aumentano di 1. Ogni volta che ottiene un punto crescita deve effettuare una prova di LI con CD 30: il successo indica che la creatura matura (acquisendo sia l'archetipo semplice gigante che quello avanzato) ed effettua uno *spostamento planare* nell'Abisso in una nube di fumo. Un nabasu può possedere un massimo di 20 punti crescita: matura automaticamente, se ancora non l'ha fatto, al raggiungimento di 20 punti crescita.

Sguardo rubamorte (Sop) Come azione gratuita, una volta al giorno per punto crescita (minimo 1/giorno) un nabasu può attivare il suo sguardo rubamorte per un round completo. Tutte le creature viventi entro un raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 18 (basata su Car) o ricevono un livello negativo. Un umanoide ucciso in questo modo si trasforma immediatamente in un ghoul sotto il controllo del nabasu. Lo sguardo di un nabasu può creare un solo ghoul per round: se più umani muoiono a causa di questo sguardo in un round, il nabasu sceglie quale tra questi diventerà un ghoul.

I nabasu vengono fatti nascere dall'Abisso direttamente sul Piano Materiale, dove si cibano di anime innocenti per maturare. Solo quando è sazio un nabasu ritorna nell'Abisso, sebbene il suo ciclo vitale non si fermi e continui a crescere. Questi vili demoni si formano dalla anime di malvagi golosi, in particolare di cannibali, esseri assetati di sangue, e da coloro che preferiscono il sapore della carne non morta.



Illustrazioni di Tyler Walpole

Demone, Nalfeshnee

Una bestia imponente e possente, con una orrenda testa di cinghiale e braccia che finiscono in mani grassocce a quattro dita.

NALFESHNEE **GS 14**

PE 38.400

CM esterno Enorme (caotico, demone, extraplanare, malvagio)
Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, *visione del vero*; Percezione +31
Aura *aura sacrilega* (CD 23)

DIFESA

CA 29, contatto 13, impreparato 28 (+1 Des, +4 deviazione, +16 naturale, –2 taglia)
pf 203 (14d10+126)
Temp +22, **Rifl** +9, **Vol** +21
RD 10/bene; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 12 m (scarsa)
Mischia morso +23 (3d8+11/19–20), 2 artigli +23 (2d6+11)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali nimbo sacrilego
Capacità magiche (LI 12°)
Permanente—*aura sacrilega* (CD 23), *visione del vero*
A volontà—*dissolvi magie superiore, invocare il fulmine* (CD 18), *lentezza* (CD 18), *regressione mentale* (CD 20), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)
1/giorno—evocare (livello 5, 1 nalfeshnee, 20%; 1d4 hezrou, 40%; o 1d4 vrock, 50%)

STATISTICHE

For 32, **Des** 13, **Cos** 29, **Int** 23, **Sag** 22, **Car** 20
Att base +14; **BMC** +27; **DMC** 42
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (arcane) +23, Conoscenze (piani) +23, Conoscenze (un'altra qualsiasi) +20, Diplomazia +22, Furtività +10, Intimidire +19, Intuizione +23, Percezione +31, Raggirare +22, Sapienza Magica +23, Utilizzare Congegni Magici +22, Volare +10; **Modificatori razziali** +8 Percezione
Linguaggi Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)
Organizzazione solitario o banda di guerra (1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2–5 vrock)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Nimbo sacrilego (Sop) Tre volte al giorno come azione gratuita un nalfeshnee può creare un nimbo di luce sacrilega, che fa apparire nauseanti strisce di colore che si contorcono attorno al suo corpo. Un round dopo la luce esplode in un raggio di 18 metri. Tutte le creature non demoniache all'interno di quest'area devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 22 (basata su Car) o rimangono frastornate per 1d10 round, mentre visioni di follia le perseguitano.

Sono pochi i demoni che comprendono le meccaniche interne che regolano l'Abisso come i nalfeshnee, e non è raro che questi demoni servano l'Abisso stesso invece che un signore dei demoni. Alcuni sovrintendono i reami organici che generano i nuovi demoni, mentre altri custodiscono luoghi di particolare importanza nei recessi nascosti del piano. Spesso il regno di un nalfeshnee nell'Abisso è superiore per forze e dimensioni al più grande dei regni mortali, in quanto questi demoni hanno una predisposizione naturale a governare ed imporre una sorta di ordine al caos dell'Abisso. Gli evocatori mortali spesso li richiamano per il loro folle ma impareggiabile intelletto, esaminando accuratamente gli accordi presi con questi demoni onde evitare eventuali clausole nascoste e risvolti non voluti, in quanto un nalfeshnee raramente accetta qualcosa che, in qualche modo contorto, non gli consenta di soddisfare le necessità ed i desideri dell'Abisso.

I nalfeshnee sono alti 6 metri e pesano 4.000 kg. Sono creati dalle anime di malvagi mortali avari o bramosi, in particolare di coloro che hanno regnato su imperi di schiavitù, furto, brigantaggio e altri vizi ancora più violenti.



Illustrazione di Tyler Walpole

Demone, Ombra

Solo i denti e gli artigli di questo demone d'ombra dalle ali di pipistrello hanno un senso di fisicità, il resto si perde nelle tenebre.

DEMONE OMBRA **GS 7**

PE 3.200

CM esterno Medio (caotico, demone, extraplanare, incorporeo, malvagio)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +20

DIFESA

CA 18, contatto 18, impreparato 14 (+4 Des, +4 deviazione)

pf 59 (7d10+21)

Temp +5, **Rifl** +11, **Vol** +7

Capacità difensive incorporeo; **RD** 10/bene o ferro freddo; **Immunità** elettricità, freddo, veleno; **Resistenze** acido 10, fuoco 10; **RI** 17

Debolezze vulnerabilità alla luce solare

ATTACCO

Velocità volare 12 m (perfetta)

Mischia 2 artigli +11 a contatto (1d6 più 1d6 da freddo), morso +11 a contatto (1d8 più 1d6 da freddo)

Attacchi speciali balzare, fondersi con le ombre, scatto

Capacità magiche (LI 10°)

A volontà—*oscurità profonda*, *paura* (CD 18), *telecinesi* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo se stesso)

3/giorno—*ombra di un'evocazione* (CD 18), *ombra di un'invocazione* (CD 19)

1/giorno—*giara magica* (CD 19), evocare (livello 3, 1 demone ombra, 50%)

STATISTICHE

For —, **Des** 18, **Cos** 17, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 19

Att base +7; **BMC** +11; **DMC** 25

Talenti Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento

Abilità Acrobazia +14, Conoscenze (locali) +12, Conoscenze (piani) +12, Furtività +14, Intuizione +12, Percezione +20, Raggirare +14, Volare +22; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Comune; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario, coppia o infestazione (3–8)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Fondersi con le ombre (Sop) In qualsiasi condizione che non sia la piena luce del giorno, un demone ombra può svanire nelle ombre con un'azione di movimento, diventando a tutti gli effetti invisibile. L'illuminazione artificiale o gli incantesimi di luce di 2° livello o inferiore non negano questa capacità.

Scatto (Str) 1 volta al minuto, per 1 round, un demone ombra può incrementare la sua velocità di volo fino a 72 metri.

Vulnerabilità alla luce solare (Str) Un demone ombra è completamente privo di potere se esposto a intensa illuminazione o alla luce solare naturale, e rifugge da essa. In tali condizioni, un demone ombra non può attaccare e può compiere solo una singola azione di attacco o di movimento. Un demone ombra che sta possedendo una creatura per mezzo dell'incantesimo *giara magica* non è danneggiato dalla luce solare, ma se viene colpito da un incantesimo *bagliore solare* o *esplosione solare* viene automaticamente espulso dall'ospite.

I racconti di possessioni demoniache sono comuni, spesso utilizzati dagli ignoranti per spiegare comportamenti strani o violenti. Sebbene la maggior parte di questi casi siano semplicemente manifestazioni di pazzia o squilibrio mentale, esistono reali possessioni, spesso opera dei demoni ombra.

A differenza di molti demoni, i demoni ombra sono incorporei. Quando un'anima mortale particolarmente invidiosa e malvagia viene trascinata nell'Abisso, si trasforma, dividendosi e combinandosi con altre anime fino a riemergere come gelosa malevolenza, priva delle limitazioni imposte da un corpo fisico.



Illustrazione di Ben Wootten

Demone, Quasit

Corna da caprone crescono ricurve sul capo di questo minuscolo demone alato, ed il suo corpo è magro e nervoso.

QUASIT **GS 2**

PE 600

CM esterno Minuscolo (caotico, demone, extraplanare, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 16, contatto 14, impreparato 14 (+2 Des, +2 naturale, +2 taglia)

pf 16 (3d10); guarigione rapida 2

Temp +1, **Rifl** +5, **Vol** +4

RD 5/bene o ferro freddo; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 15 m (perfetta)

Mischia 2 artigli +7 (1d3–1 più veleno), morso +7 (1d4–1)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

Capacità magiche (LI 6°)

A volontà—*individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo se stesso)

1/giorno—*incuti paura* (raggio 9 metri, CD 11)

1/settimana—*comunione* (sei domande)

STATISTICHE

For 8, **Des** 14, **Cos** 11, **Int** 11, **Sag** 12, **Car** 11

Att base +3; **BMC** +0; **DMC** 12

Talenti Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Abilità Conoscenze (piani) +6, Furtività +16, Intimidire +6, Percezione +7, Raggirare +6, Volare +20

Linguaggi Abissale, Comune; telepatia (a contatto)

QS cambiare forma (2 tra le seguenti forme: millepiedi piccolo, lupo, pipistrello o rospo; *metamorfosi*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario o stormo (2–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Artiglio—ferimento; *TS* Tempra CD 13; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Des; *cura* 2 TS consecutivi.



Illustrazione di Tyler Walpole

Il quasit è forse il demone meno potente, ma non è tra i meno rispettati: persino i quasit si ritengono superiori alle orde di dretch e, fedeli alla propria natura, i dretch mancano del coraggio o degli stimoli necessari a dimostrare loro che si sbagliano. Il ruolo primario in vita di un quasit è quello di famiglio al servizio di un incantatore, ma quei quasit che sfuggono a questa umiliante servitù acquisiscono una volontà propria e sono molto più pericolosi. Un quasit tipico è alto 45 centimetri e pesa solo 4 kg.

Unici tra le orde demoniache, i quasit non nascono dalle anime di malvagi mortali deceduti, ma da anime viventi: quando un incantatore cerca di richiamare a sé un quasit come famiglio, la sua anima sfiora l'Abisso ed esso reagisce, creando dalla sua materia un quasit collegato all'anima dell'incantatore e generando un potente legame tra i due.

I quasit appena creati vengono alla luce direttamente nel Piano Materiale, dove diventano famigli e, finché sono soggetti alla volontà del loro padrone, lo odiano e disprezzano, dal momento che possono percepire il pulsare delle sua anima e sanno che potrebbero aspirare a qualcosa di più. Un quasit serve, eppure osserva e vigila nell'attesa di errori che possano costare la vita al suo signore, o meglio, che gli consentano di rivoltarsi contro il proprio padrone. Quando il padrone di un quasit muore, questi può cercare di seguirne l'anima nel Grande Oltre, superando un tiro salvezza su Volontà con CD 15. Questo effetto funziona come *spostamento planare* ma influisce solo sul quasit e lo trasporta nell'Abisso, facendo diventare sua l'anima del padrone, in forma di larva, piuttosto che utilizzarla per creare nuove forme di vita demoniache. In questo modo, un quasit può usare l'anima appena catturata per contrattare con abitanti più potenti dei piani inferiori, e magari raggiungere un'abietta "promozione" che lo trasformi in una forma di vita più potente.

Raramente un quasit decide di ignorare la morte del proprio padrone e di rimanere nel Piano Materiale in cerca di altri modi per divertirsi: solitamente insediandosi in un'area urbana dove ci sono molti individui da tormentare.

Demone, Succube

Minuscole corna, ali da pipistrello ed una sinuosa coda tradiscono la natura demoniaca di questa seducente donna.

SUCCUBE **GS 7**

PE 3.200

CM esterno Medio (caotico, demone, extraplanare, malvagio)
Iniz +3; **Sensi** *individuazione del bene*, scurovisione 18 m; Percezione +21

DIFESA

CA 20, contatto 13, impreparato 17 (+3 Des, +7 naturale)
pf 84 (8d10+40)
Temp +7, **Rifl** +9, **Vol** +10
RD 10/bene o ferro freddo; **Immunità** elettricità, fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 18

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (media)
Mischia 2 artigli +11 (1d6+1)
Attacchi speciali dono profano, risucchio di energia
Capacità magiche (LI 12°)
Permanenti—*individuazione del bene, linguaggi*
A volontà—*charme sui mostri* (CD 22), *individuazione dei pensieri* (CD 20), *suggestione* (CD 21), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *tocco del vampiro, transizione eterea* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)
1/giorno—*dominare persone* (CD 23), evocare (livello 3, 1 babau, 50%)

STATISTICHE

For 13, **Des** 17, **Cos** 20, **Int** 18, **Sag** 14, **Car** 27
Att base +8; **BMC** +11; **DMC** 22
Talenti Arma Accurata, Manovre Agili, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Abilità Artista della Fuga +11, Camuffare +19, Conoscenze (locali) +15, Diplomazia +19, Furtività +14, Intimidire +16, Intuizione +13, Percezione +21, Raggirare +27, Volare +14; **Modificatori razziali** +8 Percezione, +8 Raggirare
Linguaggi Abissale, Celestiale, Comune, Draconico; *linguaggi*, telepatia 30 m
QS cambiare forma (*alterare se stesso*, umanoide Piccolo o Medio)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)
Organizzazione solitario, coppia o harem (3–12)
Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Dono profano (Sop) 1 volta al giorno come azione di round completo, una succube può elargire un dono profano ad un umanoide consenziente semplicemente toccandolo per 1 round completo. Il bersaglio guadagna bonus profano +2 ad un punteggio di caratteristica di sua scelta. Una singola creatura non può ricevere più di un dono profano alla volta da parte di una succube. Finché gli effetti del dono profano persistono la succube può comunicare telepaticamente con il bersaglio a qualsiasi distanza (e può usare tramite questa comunicazione la sua capacità magica *suggestione*). Il dono profano può essere rimosso con *dissolvi il caos* o *dissolvi il male*. La succube può rimuoverne gli effetti con un'azione gratuita (e la vittima subisce un risucchio di 2d6 punti di Carisma, senza tiro salvezza).
Risucchio di energia (Sop) Una succube risucchia energia da un mortale che ha indotto in un atto di passione, come un bacio. Se la vittima non è consenziente la succube deve iniziare una lotta prima di poter utilizzare questa capacità. Il bacio della succube infligge un livello negativo. Il bacio ha inoltre gli stessi effetti di un incantesimo *suggestione*, ovvero persuade la vittima ad accettare un altro bacio dalla succube. La vittima deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 22 (basata su Car) per negare gli effetti della *suggestione*. La CD (basata su Car) del tiro salvezza su Tempra per rimuovere il livello negativo è 21.

Tra le orde demoniache una succube spesso può raggiungere altissimi livelli di potere, utilizzando le sue manipolazioni ed il suo fascino sensuale, e molte guerre demoniache imperversano a causa delle subdole macchinazioni di queste creature. Una succube si origina dalle anime di malvagi mortali particolarmente libidinosi ed avidi.



Illustrazione di Ben Wootten

Demone, Vrock

Una nube di spore ed una traccia di piume circonda questo incrocio contorto tra un uomo ed un gigantesco avvoltoio.

VROCK **GS 9**

PE 6.400

CM esterno Grande (caotico, demone, extraplanare, malvagio)
Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +23

DIFESA

CA 22, contatto 11, impreparato 20 (+2 Des, +11 naturale, –1 taglia)
pf 112 (9d10+63)
Temp +13, **Rifl** +10, **Vol** +6
RD 10/bene; **Immunità** elettricità, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 20

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (media)
Mischia 2 artigli +13 (2d6+5), morso +13 (1d8+5), 2 speroni +13 (1d6+5)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Attacchi speciali danza della rovina, spore, stridio stordente
Capacità magiche (LI 12°)
A volontà— *telecinesi* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)
1/giorno—*eroismo*, evocare (livello 3, 1 vrock, 35%), *immagine speculare*

STATISTICHE

For 21, **Des** 15, **Cos** 25, **Int** 14, **Sag** 16, **Car** 16
Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 27
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento
Abilità Conoscenze (piani) +14, Furtività +10, Intimidire +15, Intuizione +15, Percezione +23, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +15, Volare +12; **Modificatori razziali** +8 Percezione
Linguaggi Abissale, Celestiale, Comune; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)
Organizzazione solitario, coppia o banda (3–10)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Danza della rovina (Sop) Per utilizzare questa capacità un vrock deve danzare e cantare utilizzando un'azione di round completo: al termine del terzo round di danza, un'onda di crepitante energia si sprigiona dal vrock infliggendo 5d6 danni da elettricità a tutte le creature entro un raggio di 30 metri. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 (basata su Car) dimezza questo danno. Per ciascun vrock addizionale che si unisce alla danza il danno inflitto incrementa di 5d6 e la CD per evitare l'effetto incrementa di +1, fino ad un massimo di 20d6 quando 4 o più vrock danzano insieme (la CD continua ad incrementare per ogni vrock addizionale, invece il danno no). La danza termina immediatamente e deve essere ricominciata da capo se uno dei vrock che vi prendono parte viene ucciso, stordito o gli viene altrimenti impedito di danzare.

Spore (Str) Un vrock, con un'azione gratuita, può rilasciare dal suo corpo una nube di spore una volta ogni 3 round. Le creature adiacenti subiscono 1d8 danni dalle spore, più 1d4 danni per round per 10 round mentre le spore si trasformano in un groviglio di fitti rampicanti verdi. Sebbene abbiano un aspetto particolarmente orripilante, i rampicanti sono innocui e avvizziscono in 1d4 giorni se non vengono tagliati prima. Le spore possono essere distrutte lanciando *benedizione* sulle creature colpite oppure aspergendole con dell'acquasanta. Questo attacco può anche venire interrotto da effetti che rimuovono malattie o forniscono immunità ad esse.

Stridio stordente (Sop) Una volta all'ora un vrock può emettere uno stridio lacerante. Tutte le creature, eccetto i demoni, entro 9 metri di raggio devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 (basata su Cos) o rimangono stordite per 1 round.

Profani campioni dell'Abisso, i vrock incarnano tutta la rabbia, l'odio e la violenza di questo reame. Tanto voraci e grottescamente opportunisti quanto il saprofago a cui assomigliano, i vrock si deliziano nello spargimento di sangue, godendo del suono e delle sensazioni derivanti dallo strappare gli intestini ancora pulsanti da una creatura vivente.

Un vrock tipico è alto 2,4 metri e pesa 200 kg. Queste creature solitamente si originano dalle anime di malvagi mortali colmi di odio e di collera, in particolare coloro che erano criminali professionisti, mercenari o assassini.



Illustrazione di Ben Wootten

Derro

Questo umanoide dal colorito blu pallido ha occhi bianchi sporgenti, capelli arruffati, mani con quattro dita ed un grosso bastone uncinato.

DERRO **GS 3**

PE 800

CM umanoide Piccolo (derro)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 17, contatto 13, impreparato 15 (+2 armatura, +2 Des, +2 naturale, +1 taglia)

pf 25 (3d8+12)

Temp +5, **Rifl** +3, **Vol** +6

RI 14

Debolezze vulnerabilità alla luce solare

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia spada corta +5 (1d4) o aklys +5 (1d6)

Distanza balestra a ripetizione leggera +5 (1d6/19–20 più veleno) o aklys +5 (1d6)

Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

Capacità magiche (LI 3°)

A volontà—*oscurità*, *suono fantasma* (CD 13)

1/giorno—*frastornare* (CD 13), *suono dirompente* (CD 15)

STATISTICHE

For 11, **Des** 15, **Cos** 18, **Int** 10, **Sag** 5, **Car** 16

Att base +2; **BMC** +1; **DMC** 13

Talenti Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +9, Percezione +0

Linguaggi Aklo, Sottocomune

QS pazzia, uso dei veleni

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, gruppo (2–4), squadra (5–8 più 1 stregone di 3°–5° livello) o banda (11–20 più 30% non combattenti più 3 stregoni di 3°–8° livello)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, balestra a ripetizione leggera con 10 quadrelli avvelenati, spada corta o aklys, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Pazzia (Str) I derro applicano il loro modificatore di Carisma invece che di Saggezza ai tiri salvezza su Volontà, e sono immuni agli effetti di confusione e demenza. Solo un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può rimuovere la pazzia di un derro. Quando ciò avviene, la creatura ottiene 6 punti di Saggezza e perde 6 punti di Carisma.

Uso del veleno (Str) I derro non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre maneggiano veleni. Utilizzano il veleno di ragno mostruoso Medio per avvelenare i quadrelli delle loro balestre ed in genere portano sempre con sé 10 quadrelli già avvelenati.

Vulnerabilità alla luce solare (Str) Un derro subisce 1 danno a Costituzione per ogni ora di esposizione diretta alla luce del sole.

Sebbene i derro vivano nelle profondità, sotto le città del mondo di superficie, pochi sono a conoscenza dell'esistenza di queste sadiche creature. Discendenti di misteriosi folletti che un tempo vivevano nelle profondità del sottosuolo, i derro desiderano vivere in superficie, ma la luce del sole li fa ricoprire di vesciche, bruciare e morire. Spesso rapiscono abitanti della superficie per usarli in orrendi esperimenti nella loro eterna ricerca volta a scoprire cosa protegga gli abitanti della superficie da una morte bruciante, eppure la pazzia intrinseca che affligge ogni derro condanna tutti questi esperimenti al fallimento. Alla fine le vittime traumatizzate vengono ricondotte a casa, ma i ricordi dei tormenti subiti non sono completamente cancellati, e continuano a tormentarne l'inconscio come frammenti confusi di un terribile incubo.



Il derro combatte di solito con spada corta o balestra a ripetizione leggera dotata di dardi avvelenati. Alcuni di loro impugnano un aklys, un randello uncinato da lancio con attaccata una corda lunga 6 metri. Questa corda limita la gittata dell'arma, ma consente al derro di recuperarla dopo averla lanciata con un'azione equivalente al movimento.

I capi derro sono solitamente stregoni di almeno 3° livello, e ladri eccellenti. Molti derro impugnano armi strane ed insolite come armi ad asta uncinate, aklys che sferzano fischiando e lance lunghe cave che possono essere riempite di veleni o cunei da lancio cristallini che si frantumano al momento dell'impatto causando orribili ferite sanguinanti. Un derro è alto 90 centimetri e pesa 35 kg.

Illustrazione di Jon Hodgson

Diavolo

Maestri di corruzione e ladri di purezza, i diavoli cercano di distruggere ogni cosa buona e di trascinare le anime mortali nelle profondità dell'Inferno. Detentrici di letali poteri infernali e unite sotto la bandiera di Asmodeus, il Principe dell'Oscurità, e dei suoi otto arcidiavoli tiranni, le legioni dell'Inferno custodiscono e tormentano le anime più immonde del multiverso, ma osservano continuamente i mondi del Piano Materiale in cerca di nuove conquiste.

Essendo gli abitanti più numerosi dell'Inferno, le molteplici forme di diavoli sono state accuratamente catalogate dai diabolisti. La maggior parte di essi è nota con due nomi: un titolo evocativo, assegnato dalla gente comune e dal folclore, ed un titolo oscuro e antico utilizzato dai servitori dell'inferno e da coloro che vorrebbero tentare di fare affari con i dannati.

Nati dalle anime mortali più immonde, le cui personalità e ricordi sono stati da tempo cancellati da millenni di tormento, gli aspiranti diavoli emergono dalle masse di spiriti sofferenti sotto forma di lemure, esseri rivoltanti dalle insensate potenzialità malvagie. Solo grazie a secoli di continue torture o per editto di diavoli più potenti, questi esseri, i più infimi tra le creature diaboliche, diventano diavoli più letali, attraverso una serie di dolorose metamorfosi imposte dai loro signori o dalla capricciosa volontà dei gironi semi-senzienti dell'Inferno. Sebbene i signori diabolici utilizzino la trasformazione in forme superiori o inferiori sia come premio che come punizione, alcuni diavoli nascono spontaneamente da anime particolarmente malvagie intrappolate in un girone infernale da tempi immemori. Pertanto, sebbene le razze diaboliche abbiano capacità riconoscibili e uno specifico grado all'interno della grande gerarchia infernale, un tipo di diavolo non corrisponde sempre, di per sé, ad un tipo di tormento o ruolo nella catena di comando infernale. Le legioni di Asmodeus rispettano attitudine ed esperienza, ed un diavolo minore piuttosto abile potrebbe trovarsi a comandare i nuovi nati di una forma demoniaca anche più potente della sua. I diavoli abitano i nove gironi dell'Inferno, e alcuni sono più comuni in determinati gironi che in altri, ed il loro dovere o la fedeltà a specifici arcidiavoli li attirano ad un tortuoso dominio piuttosto che ad un altro. Anche se i diavoli si specializzino in forme uniche di depravazione o tentazione, le gerarchie dell'Inferno non sono prive di flessibilità verso talenti individuali particolari. Così, degli astuti hamatula potrebbero unirsi ai ranghi dei diavoli d'ossa inquisitori di Flegetonte, mentre barbazu veterani potrebbero prestare servizio tra i diavoli della fossa di Nessus.

Oltre le fosse dell'Inferno, i diavoli spesso viaggiano fino al Piano Materiale, evocati da malvagi incantatori. Rapidi nel contrattare e disposti a servire dei mortali per assicurarsi la loro dannazione, i diavoli obbediscono sempre alla lettera ai loro accordi, ma sono principalmente al servizio dei capricci dell'Inferno. Così, persino il più infimo dei diavoli potrebbe giungere nel Piano Materiale con l'intento di corrompere ulteriormente le anime, sfuggendo abilmente ai vincoli dei suoi contratti, per indulgere in complotti personali o per promuovere gli innominabili scopi degli arcidiavoli dell'Inferno.

Illustrazione di Tyler Walpole

Alcuni Diavoli Conosciuti

Tra le fosse dell'Inferno complottano innumerevoli signori diabolici. Qui trovate una lista di alcune di queste infernali personalità note ai diabolisti.

- Astaroth, Il Principe degli Accusatori
- Baalzebul, Il Signore delle Mosche
- Dispater, Il Primo Re
- Glasya-Labolas, L'Artefice della Carneficina
- Moloch, Il Generale dell'Inferno
- Nahemah, La Nobile Vedova delle Divinazioni
- Orobas, L'Oratore della Verità
- Rubicante, Colui che Diventa Rosso
- Xaphan, Colui che bruciò i Cieli
- Zagan, Il Dorato Insanguinato

I ranghi dei diavoli

I diabolisti parlano spesso dei ranghi dell'Inferno, le differenze che esistono fra i diavoli per distinguere i soldati comuni dai comandanti delle armate infernali. Sebbene tali divisioni abbiano scarsa rilevanza per la maggior parte dei mortali, dal momento che un diavolo è un avversario letale, qualunque sia la sua incarnazione, le gerarchie e le sfumature della società dell'Inferno forniscono distinzioni vitali per la sopravvivenza di chiunque voglia mettersi in comunione con essi. Ciò che differenzia una stirpe di diavoli da quelle poste al di sopra o al di sotto di essa è più di una questione di forza: alcuni scaltri tipi di diavoli sono posti al di sopra di altri fondamentalmente più forti. Sebbene la condizione sociale di un diavolo non indichi che questi possa istantaneamente comandare ogni altro diavolo di condizione inferiore, implica però quali diavoli possano servire i loro cugini o avere influenza su altri. Sebbene il sovrano dell'Inferno sia Asmodeus, i suoi scopi sono molto più ampi e vasti: egli lascia la maggior parte dei doveri minori verso l'Inferno nelle mani dei suoi otto arcidiavoli e delle loro legioni di duchi infernali. Sotto di essi ci sono le razze diaboliche stesse, dagli altezzosi e malevoli diavoli della fossa fino al più infimo e malformato lemure.

La gerarchia infernale

Nella lista sotto, in ordine decrescente, riportiamo la gerarchia essenziale degli abitanti più noti dei regni infernali.

Diavoli inferiori: imp, lemure

Diavoli minori: diavoli barbuti (barbazu), erinni, diavoli d'ossa (osyluth), diavoli uncinati (hamatula)

Diavoli maggiori: diavoli cornuti (cornugon), diavoli del ghiaccio (gelugon), diavoli della fossa

Signori dell'Inferno: Duchi Infernali, arcidiavoli, Asmodeus

Diavolo, Barbuto

Questo diavolo furioso impugna un falcione dalla lama seghettata, e sotto le sue fauci zannute ondeggia un'orrida e fremente barba.

BARBUTO (BARBAZU) **GS 5**

PE 1.600

LM esterno Medio (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +10

DIFESA

CA 19, contatto 12, impreparato 17 (+2 Des, +7 naturale)

pf 57 (6d10+24)

Temp +9, **Rifl** +7, **Vol** +3

RD 5/argento o bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 16

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia falcione +11/+6 (1d10+6 più ferita infernale) o 2 artigli +10 (1d6+4)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il falcione)

Attacchi speciali barba

Capacità magiche (LI 12°)

A volontà—*teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

1/giorno—evocare (livello 3, 1 diavolo barbuto o 6 lemure, 50%)

STATISTICHE

For 19, **Des** 15, **Cos** 19, **Int** 6, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +10; **DMC** 22

Talenti Arma Focalizzata (falcione), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +11, Intimidire +7, Intuizione +6, Percezione +10, Scalare +13

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia, squadra (3–10) o truppa (10–40)

Tesoro standard (falcione, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare (Str) Un diavolo barbuto può afferrare avversari di taglia Media o inferiore.

Barba (Str) Se un diavolo barbuto colpisce un singolo avversario con entrambi gli artigli, allora lo colpisce automaticamente anche con la sua appuntita e sudicia barba. La vittima subisce 1d8+2 danni e deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 17 (basata su Cos) o contrae la malattia brividi diabolici.
Brividi diabolici: Malattia—ferimento; *TS* Tempra CD 17; *insorgenza* 1d4 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d4 danni a For; *cura* 3 TS consecutivi.

Ferita infernale (Sop) I danni che un diavolo barbuto infligge con il suo falcione provocano ferite persistenti che causano 2 danni da sanguinamento. L'emorragia causata da una ferita infernale è molto difficile da bloccare: una prova di Guarire con CD 17 ferma questo danno e per ogni incantesimo curativo lanciato sulla creatura che ha subito una ferita infernale occorre superare una prova di LI con CD 16 o la magia non ha effetto. In caso di successo l'incantesimo ha effetto e arresta l'emorragia sulla vittima. Le ferite infernali causate da un diavolo barbuto sono una capacità speciale del diavolo, non dell'arma usata.

Guerrieri scelti delle legioni infernali, i diavoli barbuti, o barbazu, combattono selvaggiamente in nome dei loro signori infernali e in battaglia comandano orde brutali di dannati. Si radunano e si addestrano con i loro falcioni forgiati negli inferi, tra le volte del terzo girone dell'Inferno, Erebo, ma ritornano inevitabilmente nel primo girone, Averno, per servire al fianco del temibile signore Barbatos.

I barbazu amano effettuare attacchi di carica con i loro falcioni e cercano di mantenere una distanza di 3 metri tra loro ed i loro avversari, così che possono utilizzare le loro caratteristiche armi ad asta con la massima efficacia. Contro un avversario che ha una portata superiore (oppure è in grado di evitare la tattica preferita del diavolo), gettano i falcioni e si affidano ai loro artigli ed alle orribili barbe. In posizione eretta i diavoli barbuti sono alti più di 1,8 metri (sebbene la posizione accovacciata che tengono in battaglia li faccia spesso sembrare più bassi) e pesano più di 100 kg.



Diavolo, Cornuto

Dotato di terribili spuntoni e di una corona di letali spine, questo guardingo terrore alato impugna una vorticante catena chiodata.

CORNUTO (CORNUGON) GS 16

PE 76.800

LM esterno Grande (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +24

Aura aura di paura (1,5 m, CD 23)

DIFESA

CA 35, contatto 17, impreparato 27 (+8 Des, +18 naturale, –1 taglia)

pf 217 (15d10+135); rigenerazione 5 (armi e incantesimi con il descrittore bene)

Temp +18, **Rifl** +17, **Vol** +13

RD 10/bene e argento; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 27

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (media)

Mischia *catena chiodata sacrilega+1* +26/+21/+16 (2d6+11 più stordimento), morso +22 (2d8+5), coda +22 (2d6+5 più ferita infernale) o 2 artigli +24 (2d6+10), morso +24 (2d8+10), coda +22 (2d6+5 più ferita infernale)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Capacità magiche (LI 16°)

A volontà—*cerchio magico contro il bene, dissolvi il bene* (CD 21), *dissolvi il caos* (CD 21), *immagine persistente* (CD 21), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno—*fulmine* (CD 19), *palla di fuoco* (CD 19)

1/giorno—evocare (livello 6, 3 diavoli barbuti, 35%)

STATISTICHE

For 31, **Des** 27, **Cos** 28, **Int** 14, **Sag** 22, **Car** 23

Att base +15; **BMC** +26; **DMC** 44

Talenti Arma Focalizzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Multiattacco, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (piani) +20, Diplomazia +21, Furtività +22, Intimidire +24, Intuizione +21, Percezione +24, Raggirare +24, Sapienza Magica +20, Volare +15

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–10)

Tesoro standard (*catena chiodata sacrilega+1*, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Ferita infernale (Sop) I danni che un diavolo barbuto infligge con la sua coda provocano ferite persistenti che causano 2d6 danni da sanguinamento. L'emorragia causata da una ferita infernale è molto difficile da bloccare: una prova di Guarire con CD 26 ferma questo danno e per ogni incantesimo curativo lanciato sulla creatura che ha subito una ferita infernale occorre superare una prova di LI con CD 26 o la magia non ha effetto. In caso di successo l'incantesimo ha effetto e arresta l'emorragia sulla vittima.

Stordimento (Sop) Ogni volta un diavolo cornuto colpisce con la catena chiodata, l'avversario deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 27 (basata su For) o rimane stordito per 1d4 round. Questa capacità dipende dal diavolo cornuto e non dalla catena chiodata.

Tra i più letali guerrieri degli arcidiavoli ed abili comandanti dei diavoli minori, i diavoli cornuti divulgano le regole dell'Inferno dovunque passano. Questi diavoli maggiori sono addestrati, forgiati e riforgiati per essere tra i più implacabili ed obbedienti guerrieri del multiverso. I diavoli cornuti delle truppe degli eserciti infernali sono noti come cornugon, mentre i più grandi tra loro sono chiamati malebranche.

Un diavolo cornuto tipico raggiunge la ragguardevole altezza di 2,7 metri, è dotato di ali con un'apertura di 4,2 metri, e pesa 350 kg.



Illustrazioni di Tyler Walpole

Diavolo, Erinni

Qualche calamità si è abbattuta su quest'angelica guerriera. Ali macchiate di nero sferzano l'aria, ed occhi spietati cercano un bersaglio.

ERINNI **GS 8**

PE 4.800

LM esterno Medio (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio, *visione del vero*; Percezione +16

DIFESA

CA 23, contatto 17, impreparato 16 (+6 Des, +6 naturale, +1 schivare)

pf 94 (9d10+45)

Temp +11, **Rifl** +12, **Vol** +7

RD 5/bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 19

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (buona)

Mischia *spada lunga+1* +15/+10 (1d8+8/19–20)

Distanza *arco lungo composito infuocato+1* +14/+14/+9 (1d8+6/×3 più 1d6 fuoco) o corda +15 contatto (intralciare)

Capacità magiche (LI 12°)

Permanenti—*visione del vero*

A volontà— *immagine minore* (CD 17), *influenza sacrilega* (CD 19), *paura* (bersaglio singolo, CD 19), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

1/giorno—evocare (livello 3, 2 diavoli barbuti, 50%)

STATISTICHE

For 20, **Des** 23, **Cos** 21, **Int** 14, **Sag** 18, **Car** 21

Att base +9; **BMC** +14; **DMC** 31

Talenti Mobilità[B], Riflessi in Combattimento, Schivare[B], Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Abilità Acrobazia +18, Artista della Fuga +12, Conoscenze (piani) +8, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +14, Furtività +15, Intimidire +17, Intuizione +10, Percezione +16, Raggirare +17, Volare +19

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario o trio

Tesoro triplo (*arco lungo composito infuocato+1* [+5 For], corda, *spada lunga+1*)

CAPACITÀ SPECIALI

Intralciare (Str) Ogni erinni porta con sé una corda lunga circa 15 metri che può intralciare avversari di qualsiasi taglia come un incantesimo *animare corde* (LI 16°, CD 20 [su Destrezza]). Una erinni può lanciare la sua corda fino a 9 metri di distanza senza alcuna penalità di gittata. La corda di una erinni funziona solo per la erinni che l'ha creata e per nessun altro.



Note con molti nomi, i Caduti, le Ali Cineree e le Furie, i diavoli conosciuti come erinni insultano la loro forma angelica con la loro brama di vendetta e sanguinosa giustizia. Carnefici, non giudici, le erinni volteggiano sopra i cornicioni affilati come lame di Dite, il secondo girone cosmopolita dell'Inferno, sempre attente a cogliere ogni occasione di battaglia, che sia a difesa dell'inferno, per il capriccio dei loro diabolici signori o per l'appassionata chiamata di capricciosi evocatori mortali. Tutte le erinni intrecciano con i loro stessi capelli letali corde viventi, che utilizzano in battaglia per intralciare e sollevare in aria i loro nemici, schernendoli e condannandoli per le loro trasgressioni prima di lasciarli precipitare da grandi altezze.

Le erinni sono angeli bellissimi ed oscuri che accrescono deliberatamente la propria sensualità con cicatrici e lividi. Eppure, nonostante la loro bellezza, le erinni non sono seduttrici: mancano loro la sottigliezza e la pazienza richieste per questa raffinata arte emotiva, poiché preferiscono risolvere i loro problemi con atti di rapida ed atroce violenza. Spesso una erinni tratterrà il suo colpo mortale mentre tenta di uccidere un nemico, solo per prolungarne le sofferenze. La morte è in genere l'unico modo per sfuggire alle attenzioni di una erinni, e quelle più potenti sono abilissime nel tenere i loro nemici in vita ma inermi, così da prolungare il loro tormento, arrivando addirittura a mantenerli vivi con la magia. Si dice che le più potenti torturatrici erinni siano dotate di capacità che permettono alle sofferenze da loro inflitte di perdurare anche dopo la morte del soggetto.

La maggior parte delle erinni è alta poco meno di 1,8 metri e pesa circa 70 kg, e le loro ali nere piumate hanno una apertura superiore ai 3 metri.

Diavolo, Fossa

Gigantesche ali annerite e arse dal fuoco ed occhi simili a braci danno a questo imponente diavolo un aspetto veramente terrificante.

DIAVOLO DELLA FOSSA GS 20

PE 307.200

LM esterno Grande (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)
Iniz +13; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +33
Aura aura di paura (6 m, CD 23)

DIFESA

CA 38, contatto 18, impreparato 29 (+9 Des, +20 naturale, –1 taglia)
pf 350 (20d10+240); rigenerazione 5 (armi e incantesimi con il descrittore bene)
Temp +24, **Rifl** +21, **Vol** +18
RD 15/argento e bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 31

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (media)
Mischia 2 artigli +32 (2d8+13), 2 ali +30 (2d6+6), morso +32 (4d6+13 più veleno e malattia), colpo di coda +30 (2d8+6 più afferrare)
Spazio 3 m, **Portata** 3 m
Attacchi speciali plasmare diavoli, stritolare 2d8+19
Capacità magiche (LI 18°)
A volontà—*aura sacrilega* (CD 26), *blasfemia* (CD 25), *blocca mostri di massa* (CD 27), *cerchio magico contro il bene, creare non morti, dissolvi magie superiore, immagine persistente* (CD 23), *intrappolare l'anima* (CD 26), *invisibilità, muro di fuoco, palla di fuoco* (CD 21), *parola del potere stordire, raggio rovente, scrutare superiore* (CD 25), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)
1/giorno—evocare (livello 9, 1 diavolo qualsiasi con GS 19 o inferiore, 100%), *sciame di meteore*
1/anno—*desiderio*

STATISTICHE

For 37, **Des** 29, **Cos** 35, **Int** 26, **Sag** 30, **Car** 26
Att base +20; **BMC** +34 (+38 lottare); **DMC** 53
Talenti Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*palla di fuoco*), Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata
Abilità Camuffare +27, Conoscenze (arcane) +28, Conoscenze (piani) +31, Conoscenze (religioni) +31, Diplomazia +31, Furtività +28, Intimidire +31, Intuizione +33, Percezione +33, Raggirare +31, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +22, Utilizzare Congegni Magici +28, Valutare +17, Volare +30
Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)
Organizzazione solitario, coppia o concilio (3–9)
Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Sop) *Brividi diabolici:* Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 32 (basata su Cos); *insorgenza* immediata; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d4 danni a For; *cura* 3 TS consecutivi.
Plasmare diavoli (Sop) Tre volte al giorno un diavolo della fossa può impiegare un minuto per trasformare dei lemure che si trovino nelle sue vicinanze in altri diavoli minori. Un diavolo della fossa è in grado di trasformare un lemure per ogni Dado Vita posseduto. Può quindi riplasmare questi lemure in un numero di Dadi Vita di diavoli minori (vedi pag. 70) equivalente al numero di lemure trasformati. Per esempio, un normale diavolo della fossa con 20 Dadi Vita può trasformare 20 lemure in due diavoli d'ossa (10 DV ciascuno), in tre diavoli barbuti (6 DV ciascuno, lasciando due lemure non trasformati) o una qualsiasi altra combinazione di diavoli minori. I lemure da riplasmare devono trovarsi entro 15 metri dal diavolo della fossa e rimangono bloccati ed incapaci di muoversi dal momento in cui la trasformazione ha inizio. Dopo che il minuto è trascorso, i lemure si riplasmano nella forma di un nuovo diavolo minore, pronto ad eseguire gli ordini del diavolo della fossa. Sebbene i diavoli della fossa possano, tecnicamente, elevare 20 lemure alla forma di un nuovo diavolo della fossa, molti sono restii a farlo, dal momento che non avrebbero alcun controllo su di un diavolo creato in questa maniera.
Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 32 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 1d6 danni a Cos; *cura* 3 TS consecutivi.

Sovrani di reami infernali, generali delle armate dell'Inferno e consiglieri degli arcidiavoli, i diavoli della fossa sono la personificazione del terribile e spaventoso apice della razza diabolica. Massicci, dal fisico indomito e dotati di ingegnosi intelletti malvagi, questi diabolici tiranni possiedono grande autonomia sia al servizio degli arcidiavoli che nella loro sovranità su distese infernali di schiavi o quando sono impegnati a soggiogare i mondi mortali. Solidi muscoli si tendono sui loro giganteschi corpi, corazzati da spesse placche taglienti capaci di bloccare quasi tutti gli attacchi. Le fauci dotate di zanne grandi come pugnali ed i loro volti bestiali nascondono alcune tra le menti più insidiose dell'Inferno. Nati nelle profondità di Nessus, il nono e più profondo girone dell'Inferno, i diavoli della fossa vengono creati dai ranghi dei cornugon e dei gelugon solamente dagli arcidiavoli e dai loro duchi. Sebbene molti viaggino fino ai gironi superiori e oltre l'Inferno, al comando delle legioni infernali, la maggior parte rimane nel Nessus, al servizio delle corti dei potenti dell'Inferno o in oscure congreghe dagli innominabili propositi. I diavoli della fossa sono sempre alti più di 4,2 metri, con una apertura alare di oltre 6 metri ed un peso superiore ai 500 kg.

I diavoli della fossa sono signori del fuoco e prediligono i territori lambiti dalle fiamme. All'Inferno, questa loro predisposizione fa sì che Averno, Dite, Malebolge, Nessus, e Flegetonte siano i gironi che più facilmente ospitano i loro templi-cittadelle avvolti dalle fiamme. Fanatici ossessionati dalla superiorità diabolica e dalla più ferrea obbedienza,

Illustrazione di Tyler Walpole

i diavoli della fossa, se lasciati agire indisturbati, radunano immensi eserciti, rastrellando le fosse dell'Inferno alla ricerca dei lemure più depravati per trasformarli in veri diavoli. Una volta certi di aver creato le legioni perfette, volgono la loro attenzione ai semipiani ed ai mondi mortali più vulnerabili, pregustandone la conquista. Servitori degli arcidiavoli o di altri unici signori della guerra infernali, i diavoli della fossa si votano alla loro causa, obbedendo alla volontà dei nobili scelti da Asmodeus nella speranza che, un giorno, riescano ad ottenere il favore del Principe dell'Oscurità o dell'Inferno stesso. Pur obbedienti alle gerarchie della propria razza, sono anche severi nel farne rispettare le regole e, se un diavolo della fossa si trovasse a servire un padrone indegno, si riterrebbe in dovere di deporlo. Pertanto, siano essi signori o servitori, i diavoli della fossa incarnano la volontà delle implacabili leggi dell'inferno e si assicurano che solo i diavoli più potenti possano (o osino) prosperare.

Solo i più potenti tra gli incantatori mortali possono od osano evocare un diavolo della fossa. Le reazioni di questo tipo di diavoli all'evocazione sono rapide e premeditate, solitamente caratterizzate da una furia incontenibile all'idea che un essere così insignificante possa sprecare il loro tempo immortale. Chi non riesce a fronteggiarne la bruciante rabbia viene ucciso e la sua anima dannata all'Inferno e posta al servizio del diavolo evocato. Chi riesce a controllare questi diavoli maggiori riesce anche ad intrigarli. Un diavolo della fossa può servire rispettosamente un signore mortale per secoli, ma il suo scopo rimane sempre lo stesso: corromperne sempre più l'anima, assicurarsi la sua completa dannazione e, quando questi alla fine muore, rivendicarne l'anima ed iniziare il processo per farne un servitore lemure totalmente corrotto. I diavoli della fossa sono consapevoli di essere immortali e sono abbastanza intelligenti da avere una pazienza incredibilmente disciplinata. Pertanto i diavoli della fossa più antichi vedono nelle loro legioni i volti degli innumerevoli folli che un tempo hanno preteso di ritenersi loro padroni.

I Duchi Infernali

I più potenti diavoli della fossa sono nobili per diritto, membri della casta d'élite della politica e della supremazia infernali nota come i Duchi Infernali. Sebbene non tutti i Duchi Infernali siano diavoli della fossa, la maggior parte di essi lo è. In generale, un diavolo della fossa Duca Infernale possiede diversi livelli in una specifica classe di personaggio, l'archetipo semplice avanzato e, in alcuni casi, capacità magiche inusuali o poteri unici oltre a quelli di cui sono dotati tutti i diavoli della fossa. Qui sotto vi sono tre esempi di capacità uniche dei duchi diavoli della fossa, ma non sono esaustivi di tutti gli strani poteri di cui un duca infernale potrebbe disporre.

Maestro di magia (Sop) Il duca diavolo della fossa ha capacità magiche aggiuntive (20 livelli totali in incantesimi tra 1° e 4° livello da utilizzare a volontà e 20 livelli totali in incantesimi tra 5° e 8° livello da utilizzare 3 volte al giorno).

Padronanza della morte (Sop) La capacità di un duca diavolo della fossa di manipolare le anime dei dannati si estende oltre al suo normale potere di plasmare i diavoli. Ogni volta che un diavolo della fossa uccide un umanoide può tentare di trasformare l'anima in un fantasma sotto il suo controllo. Il diavolo della fossa è in grado di controllare in questo modo un numero di fantasmi pari al suo modificatore di Carisma.

Soffio di fuoco infernale (Sop) Il diavolo della fossa guadagna un devastante soffio da utilizzare una volta ogni 1d4 round. Questo soffio forma un cono di fuoco di 18 metri (10d10 danni da fuoco più 10d10 danni sacrileghi come per *colpo infuocato*, un tiro salvezza su Riflessi [CD 10 + 1/2 dei DV razziali del diavolo della fossa + il modificatore di Costituzione del diavolo della fossa] dimezza il danno).



Diavolo, Ghiaccio

Un paio di gelidi occhi sfaccettati giudicano freddamente tutti coloro che si trovano di fronte a questa torreggiante mostruosità insettoide.

DIAVOLO DEL GHIACCIO GS 13

PE 25.600

LM esterno Grande (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)
Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +27
Aura aura di paura (3 m, CD 22)

DIFESA

CA 32, contatto 14, impreparato 27 (+5 Des, +18 naturale, –1 taglia)
pf 161 (14d10+84); rigenerazione 5 (armi e incantesimi con il descrittore bene)
Temp +15, **Rifl** +14, **Vol** +12
RD 10/bene; **Immunità** freddo, fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10; **RI** 24

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (buona)
Mischia *lancia gelida*+1 +21/+16/+11 (2d6+10/×3 più 1d6 da freddo più lentezza), morso +14 (2d6+6), coda +14 (3d6+3 più lentezza)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Capacità magiche (LI 13°)
Permanenti—*volare*
A volontà—*cono di freddo* (CD 20), *immagine persistente* (CD 20), *muro di ghiaccio* (CD 19), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *tempesta di ghiaccio*
1/giorno—evocare (livello 4, 2 diavoli d'ossa, 50%)

STATISTICHE

For 23, **Des** 21, **Cos** 22, **Int** 25, **Sag** 22, **Car** 20
Att base +14; **BMC** +21; **DMC** 36
Talenti Allerta, Arma Focalizzata (lancia), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +22, Conoscenze (piani) +24, Conoscenze (altre 3 qualsiasi) +21, Diplomazia +22, Furtività +18, Intimidire +19, Intuizione +27, Percezione +27, Raggirare +22, Sapienza Magica +21, Sopravvivenza +23, Volare +13
Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)
Organizzazione solitario, squadra (2–3), concilio (4–10) o contingente (1–3 diavoli del ghiaccio, 2–6 diavoli cornuti e 1–4 diavoli d'ossa)
Tesoro standard (*lancia gelida*+1, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Lentezza (Sop) Un colpo di coda o con la lancia inferto da un diavolo del ghiaccio induce un freddo che intorpidisce. L'avversario deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 23 (basata su Cos) o subisce gli effetti di un incantesimo *lentezza* per 1d6 round. Questo effetto deriva dal diavolo del ghiaccio e non dall'arma usata (nel caso di attacco con la lancia).

Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono tra le menti più ingegnose e crudeli nelle legioni di Asmodeus. Noto come gelugon tra le fila dei diavoli, un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Nati nel girone ghiacciato di Cocito, il settimo girone infernale, la maggior parte dei diavoli del ghiaccio migra a Caina, l'ottavo girone, dove complotta per dannare il mondo da corti di gelido acciaio. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato un maggiore rispetto.

In combattimento un gelugon manda avanti i suoi sottoposti, così da poter valutare le tattiche, i punti di forza e le debolezze dell'avversario nelle retrovie, e fornire loro supporto con le sue capacità magiche, evitando di coglierli nell'area di effetto dei suoi incantesimi: atteggiamento non dovuto ad un senso di cameratismo, bensì alla fredda e logica verità che i suoi alleati possono sopravvivere più a lungo in uno scontro se non sono esposti a fuoco amico. I gelugon sono alti 3,6 metri e pesano approssimativamente 350 kg.



Illustrazione di Tyler Walpole

Diavolo, Imp

Diaboliche ali ed una sferzante coda, come quella di uno scorpione, si agitano alle spalle di questo minuscolo seccatore dalla pelle rossastra.

IMP **GS 2**

PE 600

LM esterno Minuscolo (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)
Iniz +3; **Sensi** *individuazione del bene, individuazione del magico,* scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +7

DIFESA

CA 17, contatto 16, impreparato 13 (+3 Des, +1 naturale, +1 schivare, +2 taglia)
pf 16 (3d10); guarigione rapida 2
Temp +1, **Rifl** +6, **Vol** +4
RD 5/argento o bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 15 m (perfetta)
Mischia pungiglione +8 (1d4 più veleno)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 m
Capacità magiche (LI 6°)
Permanenti—*individuazione del bene, individuazione del magico*
A volontà—*invisibilità* (solo se stesso)
1/giorno—*presagio, suggestione* (CD 15)
1/settimana—*comunione* (6 domande, LI 12°)

STATISTICHE

For 10, **Des** 17, **Cos** 10, **Int** 13, **Sag** 12, **Car** 14
Att base +3; **BMC** +1; **DMC** 15
Talenti Arma Accurata, Schivare
Abilità Acrobazia +9, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (piani) +7, Percezione +7, Raggirare +8, Sapienza Magica +7, Volare +21
Linguaggi Comune, Infernale
QS cambiare forma (cinghiale, corvo, ragno gigante, ratto, *forma ferina I*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)
Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–10)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Des; *cura* 1 TS.

Nati direttamente dalle fosse dell'Inferno, gli imp sono i diavoli meno potenti, anche se queste crudeli ed invadenti creature svolgono un ruolo importante nella corruzione delle anime mortali. Libere dalle gerarchie e dai doveri delle armate infernali, gli imp si dilettano ad ogni opportunità di viaggiare fino al Piano Materiale e di tentare astutamente i mortali, spingendoli a compiere atti sempre più depravati. Volontariamente al servizio di incantatori nel ruolo di famigli, gli imp recitano la parte dei fedeli servitori, offrendo spesso ai loro padroni astuti consigli ed infernali intuizioni. In realtà, gli imp operano per inviare anime all'Inferno, accertandosi che l'anima del loro padrone, insieme a molte altre, sia destinata alla dannazione dopo la morte.

Gli imp variano molto in aspetto, in un ampio spettro di tratti bestiali e grotteschi, sebbene molti di essi abbiano la forma di un umanoide alato dalla pelle rossiccia, con lineamenti bulbosi. Il tipico imp è alto solamente 60 centimetri, ha un'apertura alare di 90 centimetri e pesa 5 kg.

Un imp su mille è dotato dell'abilità di comunicare telepaticamente con creature entro 15 metri ed il potere di modificare la propria forma in quella di un animale Piccolo o Minuscolo, come per effetto di un incantesimo *forma ferina II*. Questi imp consolari sono assai apprezzati dai diavoli potenti, che li inviano come servitori ai loro seguaci preferiti o per corrompere eroi mortali. Un imp consolare può essere evocato per mezzo del talento Famiglio Migliorato, ma solo da un incantatore di 8° livello o superiore. I diabolisti narrano di altre razze di imp con capacità altrettanto specializzate, ma se queste creature esistono realmente si tratta di casi estremamente rari.

Diversamente dagli altri diavoli, gli imp si ritrovano spesso liberi e soli nel Piano Materiale, in particolare dopo che sono stati evocati per servire come famigli ed i loro padroni sono morti (spesso, indirettamente, a causa delle macchinazioni dell'imp stesso). Senza alcun mezzo per poter fare ritorno a casa questi imp, liberi da ogni legame con padroni arcani, possono diventare pericolosi seccatori o persino porsi a capo di piccole tribù di sanguinosi umanoidi, quali goblin o coboldi.



Illustrazione di Adam Vehige

Diavolo, Lemure

Una torbida ondata di carne avanza impetuosa. Tra le masse di grasso si agitano arti semi-formati ed un gocciolante volto tumorale.

LEMURE **GS 1**

PE 400

LM esterno Medio (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +0

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 14 (+4 naturale)

pf 13 (2d10+2)

Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +0

RD 5/argento o bene; **Immunità** effetti di influenza mentale, fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia 2 artigli +2 (1d4)

STATISTICHE

For 11, **Des** 10, **Cos** 12, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 5

Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 12

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–5), sciame (6–17) o schiera (10–40 o più)

Tesoro nessuno

I più infimi tra i diavoli, i lemure hanno origine dalle fila delle anime condannate all'inferno, masse informi di carne tremolante. La scintilla di istinto o di memoria che sopravvive nella loro coscienza addormentata solitamente dà forma ai loro tratti, che imitano quelli dei suoi torturatori o delle anime torturate che li circondano. Grotteschi ed inutili, i tratti di un lemure non rivelano nulla di quello che è stato un tempo. Molti sfoggiano diversi orribili volti o sono nulla più di colonne ribollenti di carne cancerosa. Solamente i loro arti bitorzoluti, che agitano in continuazione, sembrano funzionare correttamente, e vengono usati solo per distruggere qualsiasi forma di vita non infernale che si avvicini troppo. I lemure in movimento si consolidano in forme alte più di 1,2 metri e pesanti più di 100 kg, sebbene questi disgustosi diavoli, quando stanno riposando, spesso hanno l'indistinto aspetto di masse di carne disciolta dai tratti deformi.

Sebbene siano tra le più rivoltanti creature esistenti, i lemure rivestono un ruolo vitale nella perversa ecologia dell'Inferno. Quando, al termine della sua esistenza mortale, un'anima viene dannata, sia perché adoratrice di forze diaboliche che per mancanza di fede in altre divinità, essa si unisce alle masse delle anime sofferenti che riempiono le pianure dell'Averno, il primo girone dell'Inferno. Qui iniziano i tormenti, mentre diavoli minori le sospingono assieme ad altri spiriti, preparandole all'arduo viaggio fino ad uno dei gironi dell'inferno più profondi, solitamente uno adatto alla punizione appropriata per i crimini commessi dall'anima, oppure semplicemente verso il dominio di un diavolo che necessita di nuovi schiavi. Una volta giunte nel regno della loro dannazione, le anime affrontano innumerevoli secoli di tormento per mano dei diavoli, di altri esseri malvagi e delle letali macchinazioni dell'Inferno stesso. Mentre l'essenza mortale impazzisce lentamente, queste creature dimenticano le loro vite, divenendo prima selvagge e infine poco più che automi guidati dall'odio e dalla paura. Dopo eoni di questa esistenza, il crudele procedimento dell'Inferno distrugge totalmente l'anima oppure, nel caso degli spiriti più profani, riconsacra questi esseri dimenticati sotto la forma di lemure, la forma di vita più elementare dei diavoli, insensate orde di carne putrescente e diabolica. Questi esseri ripugnanti si radunano in grandi masse, rivoltanti ondate formate da migliaia e migliaia di queste creature. I diavoli maggiori sono in grado di riconoscere i più corrotti tra loro e, per mezzo di torture misteriose o grazie ai poteri stessi dell'Inferno, le riplasmano in veri diavoli, appena rinati e pronti a servire obbedienti nelle legioni dei dannati.



Illustrazioni di Tyler Walpole

Diavolo, Ossa

Miscuglio orripilante di un insetto saprofago e di ossa di cadavere, questo ossuto diavolo si muove con inquietante andatura vacillante.

DIAVOLO D'OSSA (OSYLUTH) GS 9

PE 6.400

LM esterno Grande (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)
Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +19
Aura aura di paura (1,5 m, CD 19, 1d6 round)

DIFESA

CA 25, contatto 14, impreparato 20 (+5 Des, +11 naturale, –1 taglia)
pf 105 (10d10+50)
Temp +12, **Rifl** +12, **Vol** +7
RD 10/bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 20

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (buona)
Mischia morso +14 (1d8+5), 2 artigli +14 (1d6+5), pungiglione +14 (3d4+5 più veleno)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Capacità magiche (LI 12°)
Permanenti—*volare*
A volontà—*ancora dimensionale, immagine maggiore* (CD 17), *invisibilità* (solo se stesso), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *muro di ghiaccio*
3/giorno—*invisibilità* rapido (solo se stesso)
1/giorno—evocare (livello 4, 1 diavolo d'ossa, 35%)

STATISTICHE

For 21, **Des** 21, **Cos** 20, **Int** 16, **Sag** 15, **Car** 18
Att base +10; **BMC** +16; **DMC** 31
Talenti Allerta, Capacità Magica Rapida (*invisibilità*), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (piani) +16, Diplomazia +17, Furtività +14, Intimidire +17, Intuizione +19, Percezione +19, Raggirare +17, Sapienza Magica +16, Volare +21
Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)
Organizzazione solitario, coppia o inquisizione (3–10)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 20 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d3 danni a For; *cura* 2 TS consecutivi.

Inquisitori delle razze diaboliche, i diavoli d'ossa si dilettano a torturare i più deboli, siano essi mortali, anime o altri diavoli. Nati da antiche eresie impantanate fra le paludi di Stigia, nel quinto girone dell'Inferno, i diavoli d'ossa, conosciuti anche come osyluth, fanno rispettare gli ordini e le volontà infernali degli arcidiavoli. I diavoli più potenti prediligono queste terrificanti e sadiche creature per la loro irremovibile devozione alle leggi dell'Inferno ed agli ordini dei loro padroni, dal momento che gli osyluth riportano diligentemente ogni disobbedienza degli altri diavoli, indipendentemente dalla loro posizione, e si applicano all'arte della tortura come morbosi artisti. I diabolisti rischiano molto nel trattare con queste creature, dal momento che esse nascondono molti segreti infernali dentro i loro spaventosi nidi di tortura calcificati. Questi diavoli si dilettano a viaggiare fino al piano mortale, dal momento che i loro crudeli talenti e servizi a malvagi incantatori spesso consentono loro di recuperare importanti informazioni, che ricordano per secoli prima di comunicarle ai loro diabolici signori.

In battaglia un osyluth utilizza *invisibilità* rapido dopo ogni attacco per confondere il nemico. Molti utilizzano strane e contorte armi d'osso, ma queste sono più utili per torturare o intimidire che per combattere. Gli imponenti osyluth raggiungono un'altezza di 2,7 metri, anche se la coda e le ali, terrificanti ma inutili, li fanno sembrare ancora più grossi, e pesano più di 200 kg.



Diavolo, Uncinato

Dalla punta della coda sferzante fino ai tratti sottili del volto colmo di zanne, questa sentinella dagli occhi orgogliosi è irta di uncini.

DIAVOLO UNCINATO GS 11

PE 12.800

LM esterno Medio (diavolo, extraplanare, legale, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m, vedere al buio; Percezione +21

DIFESA

CA 26, contatto 16, impreparato 20 (+6 Des, +10 naturale)

pf 138 (12d10+72)

Temp +14, **Rifl** +14, **Vol** +8

Capacità difensive difesa uncinata; **RD** 10/bene; **Immunità** fuoco, veleno; **Resistenze** acido 10, freddo 10; **RI** 22

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +18 (2d8+6/19–20 più paura e afferrare)

Attacchi speciali impalare 3d8+9, paura

Capacità magiche (LI 12°)

A volontà—*blocca persone* (CD 17), *immagine maggiore* (CD 17), *pirotecnica* (CD 16), *produrre fiamma*, *raggio rovente* (solo 2 raggi), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti)

1/giorno—evocare (livello 4, 1 diavolo uncinato 35%), *influenza sacrilega* (CD 18), *ira dell'ordine* (CD 18)

STATISTICHE

For 23, **Des** 23, **Cos** 22, **Int** 12, **Sag** 15, **Car** 18

Att base +12; **BMC** +18 (+22 lottare); **DMC** 34

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artigli), Incalzare, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro,

Abilità Acrobazia +15, Conoscenze (piani) +16, Diplomazia +13, Furtività +13, Intimidire +19, Intuizione +21, Percezione +21, Sapienza Magica +12, Sopravvivenza +14

Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–5) o plotone (6–11)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Difesa uncinata (Sop) Se una creatura colpisce un hamatula con un'arma da mischia, un colpo senz'armi o un'arma naturale, subisce 1d8+6 danni perforanti dai suoi uncini. Le armi da mischia con portata consentono a chi le impugna di evitare questo rischio.

Impalare (Str) Un hamatula infligge 3d8+9 danni perforanti ad un avversario afferrato superando una prova di lottare.

Paura (Sop) Gli effetti di questa capacità del diavolo uncinato influenzano tutte le creature danneggiate dai suoi artigli. Un tiro salvezza su Volontà con CD 20 (basata su Car) consente di resistere agli effetti, altrimenti la vittima rimane spaventata per 1d4 round. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Sentinelle delle volte dell'Inferno, carcerieri delle anime più nere e armi viventi delle forge infernali, i diavoli uncinati, noti ai diabolisti come hamatula, impongono ai dannati i loro ceppi e custodiscono il nefasto operato dei diavoli maggiori. Un hamatula ama sentire il sangue caldo sulle proprie spine e preferisce gettarsi nella mischia quando gli viene offerta l'opportunità di combattere.

Gli hamatula sono collezionisti ed organizzatori, e sono gli alleati favoriti di bramosi evocatori, dal momento che spesso portano con sé tesori tentatori dalle volte dell'Inferno o conoscono il sentiero per ottenere mortali ricchezze. Se lasciati agire liberamente, nei nascondigli di questi diavoli spesso fanno mostra i trofei trafitti di vecchie vittime, appesi come perverse collezioni di insetti su muri insanguinati. La maggior parte dei diavoli uncinati è alta dai 2,1 metri in su e pesa 150 kg, sebbene i loro corpi asciutti e muscolosi sembrino più grossi per via degli spuntoni in continua crescita che fuoriescono dai loro corpi, taglienti come lame.



Illustrazione di Tyler Walpole

Dinosauro, Anchilosauro

Spesse placche coriacee proteggono il dorso di questo dinosauro quadrupede, la cui potente e muscolosa coda termina in un randello osseo.

ANCHILOSAURO **GS 6**

PE 2.400

N animale Enorme

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 22, contatto 8, impreparato 22 (+14 naturale, –2 taglia)

pf 75 (10d8+30)

Temp +12, **Rifl** +7, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia coda +14 (3d6+12 più stordimento)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +7; **BMC** +17; **DMC** 27 (31 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (coda), Attacco Poderoso, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Percezione +14

ECOLOGIA

Ambiente pianure e foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Stordimento (Str) La coda dell'anchilosauro può sferrare colpi potenti in grado di stordire le vittime. Una creatura colpita da uno di questi attacchi deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 23 (basata su For) o resta stordita per 1 round. Se il colpo è critico ed il bersaglio fallisce il tiro salvezza, rimane invece stordito per 1d4 round.

L'anchilosauro è un dinosauro poderoso e tarchiato, perfettamente in grado di difendersi dai nemici. Il suo dorso è corazzato da placche e spuntoni ossei. Un colpo ben sferrato con la coda da un anchilosauro è in grado di stordire le vittime per un tempo sufficiente da permettere al dinosauro di fuggire, anche se una volta ingaggiate in uno scontro, queste creature sono troppo testarde per darsi alla fuga e spesso riprendono posizione e utilizzano le loro code con ancora più efficacia. Un anchilosauro è lungo 9 metri e pesa 3.000 kg.

Compagno animale anchilosauro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m; **CA** +9 armatura naturale; **Attacco** coda (1d6); **Caratteristiche** For 10, Des 14, Cos 9, Int 2, Sag 12, Car 8; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** coda (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** stordimento.

Dinosauro, Brachiosauro

Questo rettile ha coda e collo lunghissimi, e con la testa relativamente piccola strappa il cibo dalle cime degli alberi.

BRACHIOSAURO **GS 10**

PE 9.600

N animale Mastodontico

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +28

DIFESA

CA 18, contatto 6, impreparato 18 (+12 naturale, –4 taglia)

pf 171 (18d8+90)

Temp +18, **Rifl** +11, **Vol** +9

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia coda +23 (4d6+19)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacco speciale travolgere (2d6+19, CD 32)

STATISTICHE

For 37, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +13; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (coda), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Oltrepassare Superiore, Spingere Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +28

ECOLOGIA

Ambiente pianure e foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Un brachiosauro è lungo 2,4 metri e pesa 32 tonnellate.

Compagno animale brachiosauro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** coda (2d4); **Caratteristiche** For 13, Des 14, Cos 11, Int 2, Sag 13, Car 10; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** coda (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** travolgere (1d8).



Illustrazione di Andrew Hou

Dinosauro, Deinonico

Questo dinosauro dai colori brillanti trasuda una pericolosa ferocia. Ogni zampa è dotata di un grosso artiglio a forma di falce.

DEINONICO **GS 3**

PE 800

N animale Medio

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+2 Des, +3 naturale)

pf 34 (4d8+16)

Temp +8, **Rifl** +6, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 18 m

Mischia 2 speroni +5 (1d8+2), morso +5 (1d6+2), artigli anteriori +0 (1d4+1)

Attacchi speciali balzare

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 14

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 17

Talenti Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +10 (+22 a saltare), Furtività +15, Percezione +14; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia, +8 Furtività, +8 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Tanto rapido ed agile quanto letale, il deinonico è una creatura che caccia in branco, correndo con diversi suoi simili per atterrare la preda e farla a pezzi con i suoi acuminati speroni.

Si può applicare l'archetipo semplice giovane per creare le statistiche dei più piccoli ed agili velociraptor. Allo stesso modo è possibile incrementare la sua taglia fino a farlo diventare Grande ed i suoi Dadi Vita fino a 8, oppure semplicemente applicare gli archetipi semplici avanzato e gigante, per creare il formidabile megaraptor.

Compagno animale elasmosauro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 6 m, nuotare 15 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For 10, Des 18, Cos 12, Int 2, Sag 13, Car 9; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** morso (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Dinosauro, Elasmosauro

Questo grosso rettile predatore, dal lungo collo e dalla lunga coda, scivola nell'acqua sospinto da quatto potenti pinne.

ELASMOSAURO **GS 7**

PE 3.200

N animale Enorme

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 20, contatto 11, impreparato 17 (+2 Des, +9 naturale, 1 schivare, –2 taglia)

pf 105 (10d8+60)

Temp +14, **Rifl** +9, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 15 m

Mischia morso +13 (2d8+12)

Spazio 4,5 m; **Portata** 6 m

STATISTICHE

For 26, **Des** 15, **Cos** 20, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 9

Att base +7; **BMC** +17; **DMC** 30 (34 contro sbilanciare)

Talenti Mobilità, Robustezza, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Nuotare +16, Percezione +14

ECOLOGIA

Ambiente acque calde

Organizzazione solitario, coppia o banco (3–6)

Tesoro nessuno

L'elegante elasmosauro è un rettile acquatico dal lungo collo. Sebbene tecnicamente non sia un dinosauro, questa creatura ed i suoi simili si trovano spesso a cacciare in laghi ed oceani nei quali è facile trovare dei dinosauri. È possibile modificare le statistiche per creare rettili acquatici simili ma di dimensioni inferiori (come ad esempio il plesiosauro) applicando l'archetipo semplice giovane alle statistiche sopra riportate. Un elasmosauro è lungo 13,5 metri e pesa 2.000 kg.



Illustrazioni di Andrew Hou

Dinosauro, Pteranodonte

Questo rettile volante ha due enormi ali e una caratteristica cresta volta all'indietro che decora la sua testa.

PTERANODONTE **GS 3**

PE 800

N animale Grande

Iniz +8; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 16, contatto 14, impreparato 11 (+4 Des, +2 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 32 (5d8+10)

Temp +6, **Rifl** +8, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 15 m (maldestra)

Mischia morso +5 (2d6+4)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 16, **Des** 19, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 12

Att base +3; **BMC** +7; **DMC** 21

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Schivare

Abilità Percezione +11, Volare –1

ECOLOGIA

Ambiente zone costiere calde

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–12)

Tesoro nessuno

Lo pteranodonte di per sé non è propriamente un dinosauro, ma piuttosto un grosso rettile volante che spesso vive in zone in cui i dinosauri sono comuni. Il suo volo manca di grazia e pertanto atterra per combattere contro avversari che non è in grado di trascinare via. Lo pteranodonte ha un'apertura alare di 9 metri ma pesa solo 20 kg.

Compagno animale pteranodonte

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 3 m, volare 15 m (maldestra); **CA** +0 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For 8, Des 21, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 12; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Dinosauro, Stegosauro

Questo enorme dinosauro ha una testa piccola, due file di taglienti placche dorsali ed una coda muscolosa dotata di spuntoni ossei.

STEGOSAURO **GS 7**

PE 3.200

N animale Enorme

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +16

DIFESA

CA 22, contatto 10, impreparato 20 (+2 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 90 (12d8+36)

Temp +13, **Rifl** +10, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia coda +16 (4d6+12 più sbilanciare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

STATISTICHE

For 27, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +9; **BMC** +19; **DMC** 31 (35 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (coda), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Tempra Possente

Abilità Percezione +16

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Lo stegosauro è uno dei più caratteristici tra i dinosauri: la sua doppia fila di placche dorsali e la sua coda puntuta sono sufficienti a far riflettere la maggior parte dei predatori prima di attaccare. È lungo 9 metri, alto 4,2 metri e pesa 2.500 kg.

Compagno animale stegosauro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m; **CA** +6 armatura naturale; **Attacco** coda (2d6); **Caratteristiche** For 10, Des 18, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 10; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** coda (2d8 più sbilanciare); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Dinosauro, Tirannosauro

Le zampe anteriori di questo dinosauro bipede sono piccole in confronto al resto della sua massa, ma la sua testa enorme è tutta zanne.

TIRANNOSAURO **GS 9**

PE 6.400

N animale Mastodontico

Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +37

DIFESA

CA 21, contatto 7, impreparato 20 (+1 Des, +14 naturale, –4 taglia)

pf 153 (18d8+72)

Temp +15, **Rifl** +12, **Vol** +10

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +20 (4d6+22/19–20 più afferrare)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali inghiottire (2d8+11, CA 17, pf 15)

STATISTICHE

For 32, **Des** 13, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 10

Att base +13; **BMC** +28 (+32 lottare); **DMC** 39

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Correre, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso), Critico Sanguinante, Duro a Morire, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +37; **Modificatori razziali** +8 Percezione

QS morso possente

ECOLOGIA

Ambiente foreste e pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Morso possente (Str) Un tirannosauro applica due volte il suo modificatore di Forza ai danni del morso.

Il tirannosauro è un predatore primario che misura 12 metri di lunghezza e pesa 7.000 kg.

Compagno animale tirannosauro

Statistiche iniziali: **Taglia** Media, **Velocità** 9 m; **CA** +4 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For 14, Des 16, Cos 10, Int 2, Sag 15, Car 10; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** morso (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** afferrare, morso possente.

Dinosauro, Triceratopo

La testa coriacea di questa bestia ha tre corna appuntite sul muso ed una grande cresta tonda che dal cranio si piega sul collo.

TRICERATOPO **GS 8**

PE 4.800

N animale Enorme

Iniz –1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +24

DIFESA

CA 21, contatto 7, impreparato 21 (–1 Des, +14 naturale, –2 taglia)

pf 119 (14d8+56)

Temp +15, **Rifl** +8, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia corno +17 (2d10+12)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali carica possente (corno, 4d10+16), travolgere (1d8+12, CD 25)

STATISTICHE

For 26, **Des** 9, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +10; **BMC** +20; **DMC** 29 (33 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (corno), Attacco Poderoso, Correre, Critico Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Percezione +24

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (5–8)

Tesoro nessuno



Il triceratopo è un erbivoro irascibile e caparbio. Un triceratopo tipico è lungo 9 metri e pesa 10.000 kg.

Compagno animale triceratopo

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m; **CA** +6 armatura naturale; **Attacco** corno (1d8); **Caratteristiche** For 10, Des 13, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 7.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande, **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** corno (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** carica poderosa.

Illustrazione di Andrew Hou

Divoracervelli

Privo di testa o di qualsiasi fattezza tranne che per quattro corte zampe artigliate, il corpo di questa creatura sembra un grosso cervello.

DIVORACERVELLI **GS 8**

PE 4.800

CM aberrazione Piccola

Iniz +10; **Sensi** *individuazione del magico*, vista cieca 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 22, contatto 17, impreparato 16 (+6 Des, +5 naturale, +1 taglia)

pf 84 (8d8+48)

Temp +7, **Rifl** +8, **Vol** +8

RD 10/adamantio e magia; **Immunità** effetti di influenza mentale, fuoco; **Resistenze** elettricità 20, freddo 20, suono 20; **RI** 23

Debolezze vulnerabilità a *protezione dal male*

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 4 artigli +13 (1d4+1)

Attacchi speciali attacco furtivo +3d6, furto corporeo

Capacità magiche (LI 8°)

Permanenti—*individuazione del magico*

A volontà—*confusione* (CD 17, un unico bersaglio), *frastornare mostri* (CD 15, nessun limite ai DV), *infliggere ferite gravi* (CD 16), *invisibilità*, *ridurre taglia* (come *ridurre persone* ma solo se stesso)

3/giorno—*cura ferite moderate*, *globo di invulnerabilità*

STATISTICHE

For 12, **Des** 23, **Cos** 21, **Int** 16, **Sag** 10, **Car** 17

Att base +6; **BMC** +6; **DMC** 22 (26 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro

Abilità Camuffare +11, Conoscenze (locali) +14, Furtività +29, Intuizione +8, Percezione +19, Raggirare +19, Utilizzare Congegni Magici +11; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +8 Percezione, +8 Raggirare

Linguaggi Sottocomune (non può parlare); telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, covata (2–6) o tribù (7–16)

Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Furto corporeo (Sop) Con un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità, un divoracervelli può ridurre la sua taglia, strisciare nella bocca di una creatura indifesa o morta, e scavare nel cranio della vittima per divorarne il cervello. Si tratta di un colpo di grazia che infligge 8d4+3d6+8 danni. Se la vittima viene uccisa (o è già morta), il divoracervelli assume il controllo del corpo e lo può usare a suo piacimento, come se controllasse la vittima con un incantesimo *dominare mostri*. Il divoracervelli ha pieno accesso a tutte le capacità difensive e offensive dell'ospite tranne che per le capacità magiche e gli incantesimi (anche se il divoracervelli può comunque usare le proprie capacità magiche). Un corpo ospite non deve essere morto da più di 1 giorno perché questa capacità funzioni, e anche dopo essere stati occupati con successo i corpi si decompongono diventando inutilizzabili in 7 giorni (a meno che questo periodo venga prolungato con *riposo inviolato*). Finché il divoracervelli occupa il corpo, conosce (e può parlare) i linguaggi conosciuti dalla vittima e le informazioni sulla sua identità e personalità, ma non può possederne gli specifici ricordi e conoscenze. Il danno inflitto al corpo ospite non danneggia il divoracervelli, e se il corpo ospite viene distrutto, il divoracervelli esce ed è frastornato per 1 round. *Rianimare morti* non può riportare in vita una vittima di furto corporeo, mentre *resurrezione* o incantesimi più potenti sì.

Vulnerabilità a *protezione dal male* (Str) Un divoracervelli è considerato una creatura evocata allo scopo di determinare come viene influenzato dall'incantesimo *protezione dal male*.

Ritenuti da qualcuno invasori provenienti da un'altra dimensione o pianeta, i sinistri divoracervelli sono certamente una tra le razze più crudeli del mondo. Incapaci di provare emozioni o di sguazzare nei peccati del proprio piacere fisico, i divora cervelli sono costretti a rubare corpi per soddisfare la loro golosità, lussuria e crudeltà. Esistono storie che narrano di intere città sotterranee di queste creature che indossano corpi come se fossero vestiti per consumare spaventose orge e macabri festini. Divoracervelli solitari spesso vivono in rovine o caverne ai margini delle regioni civilizzate per poter fare periodiche scorrerie in città per "acquistare" un nuovo allettante corpo.

Un divoracervelli è lungo 90 cm e pesa circa 30 kg.

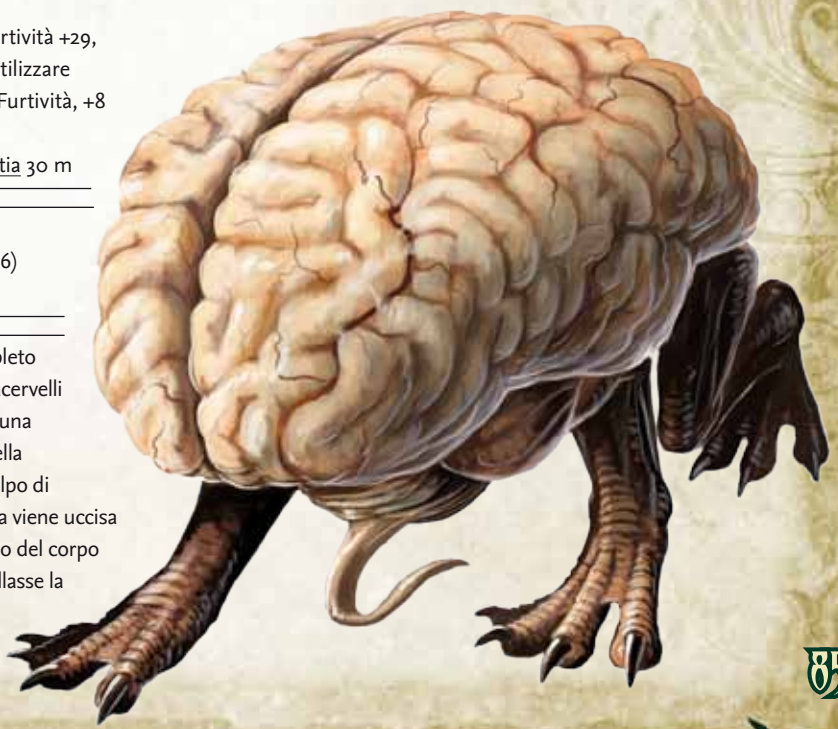


Illustrazione di Ben Wootten

Divoratore

Tra le costole dentellate di questo rinsecchito cadavere che fluttua nell'aria è intrappolata una piccola e tormentata figura spettrale.

DIVORATORE **GS 11**

PE 12.800

NM non morto Grande (extraplanare)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +20

DIFESA

CA 25, contatto 12, impreparato 22 (+3 Des, +13 naturale, –1 taglia)

pf 133 (14d8+70)

Temp +9, **Rifl** +7, **Vol** +12

Capacità difensive deviazione degli incantesimi, tratti dei non morti; **RI** 22

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 6 m (perfetta)

Mischia 2 artigli +18 (1d8+9 più risucchio di energia)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali divorare anima, risucchio di energia (1 livello, CD 20)

Capacità magiche (LI 18°)

A volontà— *alleato planare inferiore*[4°], *animare morti*[4°], *confusione*[4°] (CD 19), *controllare non morti*[7°] (CD 22), *infliggi ferite gravi*[3°] (CD 18), *mano spettrale*[2°], *raggio di indebolimento*[1°], *rintocco di morte*[2°] (CD 17), *scagliare maledizione*[4°] (CD 19), *suggestione*[3°] (CD 18), *tocco del ghoul*[2°] (CD 17), *tocco del vampiro*[3°] (CD 18), *visione del vero*[6°]

STATISTICHE

For 28, **Des** 16, **Cos** —, **Int** 19, **Sag** 16, **Car** 21

Att base +10; **BMC** +20; **DMC** 33

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Spezzare Migliorato

Abilità Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +14, Furtività +6, Intimidire +19, Intuizione +17, Percezione +20, Raggirare +19, Sapienza Magica +21, Volare +19

Linguaggi Abissale, Celestiale, Comune, Infernale; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Deviare incantesimi (Sop) Se uno qualsiasi dei seguenti incantesimi viene lanciato contro il divoratore e supera la sua resistenza agli incantesimi, ha effetto sull'anima intrappolata in quest'ultimo: *confusione, costrizione/cerca, disperazione opprimente, dissolvi il male, dominare persone, esilio, giara magica, imprigionare, individuazione dei pensieri, intrappolare l'anima, ipnosi, labirinto, martello del caos, parola sacra, paura, suggestione* o qualsiasi forma di charme o di compulsione. Poiché nessuno di questi effetti danneggia l'anima, l'incantatore deve effettuare una prova di LI con CD 25 quando un incantesimo viene deviato: il successo indica che l'anima intrappolata viene liberata ed il corpo della creatura a cui apparteneva può essere riportato in vita.

Divorare anima (Sop) Con un attacco di contatto come azione standard, un divoratore può infliggere 12d6+18 danni come se stesse utilizzando un incantesimo *distruggere viventi*. Un tiro salvezza su Tempra con CD 22 (basata su Car) riduce questo danno a 3d6+18. L'anima di una creatura uccisa con questo attacco finisce intrappolata tra le costole del divoratore. L'anima può essere liberata e la creatura riportata in vita solo se il divoratore viene distrutto (o un incantesimo deviato, vedi sopra). Un divoratore può imprigionare una sola anima alla volta. L'anima intrappolata fornisce al divoratore 5 punti essenza per ogni Dado Vita posseduto dall'anima. Un divoratore deve spendere punti essenza ogni volta che utilizza una capacità magica, in un numero pari al livello dell'incantesimo (per comodità, il livello degli incantesimi utilizzabili dalla creatura come capacità magiche è riportato in apice nelle statistiche dopo il nome dell'incantesimo). All'inizio di un incontro un divoratore dispone in genere di 3d4+3 punti essenza. L'anima intrappolata guadagna un livello negativo ogni 5 punti essenza risucchiati: questi livelli negativi restano alla creatura quando questa viene riportata in vita (ma non si sommano a qualsiasi livello negativo inflitto per essere riportati in vita). Un'anima completamente consumata può essere riportata in vita solo con desiderio o miracolo.



Illustrazione di Kevin Yan

I divoratori sono i resti non morti di mostri ed incantatori malvagi che si sono smarriti oltre i più distanti meandri del multiverso. Ritornati con corpi contorti, una coscienza aliena ed una insaziabile fame per la vita, i divoratori minacciano tutte le anime con una tormentata e terrificante distruzione. Questi cadaveri rinsecchiti sono alti 3 metri ma pesano solamente 100 kg.

DOPPELGANGER

Questa grigia creatura umanoide sembra quasi incompleta, con una testa stretta, membra gracili ed un sinistra faccia priva di naso.

DOPPELGANGER **GS 3**

PE 800

N umanoide mostruoso Medio (mutaforma)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+1 Des, +4 naturale, +1 schivare)

pf 26 (4d10+4)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +6

Immunità charme, sonno

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +8 (1d8+4)

Capacità magiche (LI 18°)

A volontà—*individuazione dei pensieri* (CD 13)

STATISTICHE

For 18, **Des** 13, **Cos** 12, **Int** 13, **Sag** 14, **Car** 13

Att base +4; **BMC** +8; **DMC** 20

Talenti Schivare, Tempra Possente

Abilità Camuffare +9 (+29 mentre usa la capacità cambiare forma), Diplomazia +4, Furtività +5, Intuizione +6, Percezione +9, Raggirare +9 (+13 mentre usa la capacità cambiare forma); **Modificatori razziali** +4 Camuffare, +4 Raggirare

Linguaggi Comune

QS cambiare forma (*alterare se stesso*), copia perfetta, imitazione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia or banda (3–6)

Tesoro equipaggiamento da PNG

CAPACITÀ SPECIALI

Copia perfetta (Sop) Quando un doppelganger utilizza cambiare forma, può prendere l'aspetto di individui specifici.

Imitazione (Str) Un doppelganger è competente in tutte le armi, armature e scudi. Inoltre, un doppelganger può usare qualsiasi oggetto a completamento o attivazione di incantesimo come se gli incantesimi fossero nella sua lista di incantesimi. Il suo livello dell'incantatore è pari ai suoi Dadi Vita razziali.

I doppelganger sono strani esseri che possono assumere la forma di coloro che incontrano. Nella sua forma naturale, la creatura somiglia più o meno ad un umanoide, ma snello e fragile, con membra magre e tratti facciali non del tutto formati. La sua carnagione è pallida, è glabro ed i suoi occhi sono bianchi e vacui.

I doppelganger preferiscono infiltrarsi in società dove possono ammassare ricchezza e potere, e vedono scarse prospettive nel fondare città coi loro simili. I doppelganger più giovani sperimentano le loro abilità su piccole tribù di orchi o goblin, poi si spostano in società più complesse come comunità naniche, elfiche e umane. Piuttosto che diventare bersagli occupando posizioni di comando, preferiscono mantenere il potere da dietro il trono, o usare molteplici identità per manipolare cittadini influenti o intere gilde.

I doppelganger fanno un uso eccellente della loro mimica naturale per tendere imboscate, trappole con esca e infiltrarsi nelle società umanoidi. Anche se di solito non sono malvagi, sono interessati solo a sé stessi e considerano tutti gli altri come giocattoli da manipolare ed ingannare. Piace loro moltissimo invadere le società umane per soddisfare i loro desideri; alcuni amano i complessi giochi politici mentre altri cercano continuamente di cambiare razza, sesso e partner amorosi. Nonostante non sia la norma, quei doppelganger che usano i loro doni per scopi crudeli e sadici sono molto famosi, e questi mutaforma sono i principali responsabili della sinistra reputazione della loro razza. Certamente, una creatura capace di cambiare forma è avvantaggiata quando cerca di evitare di essere catturata per i suoi crimini, ed alcuni doppelganger particolarmente malevoli godono nel troncare relazioni amorose inscenando tradimenti.

Delle voci insistenti parlano di doppelganger ancor più potenti capaci non solo di cambiare il loro aspetto, ma anche di far proprie abilità, ricordi ed anche capacità straordinarie e soprannaturali delle creature che scelgono di impersonare. La capacità di cambiare forma di questi doppelganger funziona come l'incantesimo *metamorfosi* anziché come *alterare se stesso*.



Illustrazione di Matt Cavotta

Drago

I draghi puri sono suddivisi in due categorie: cromatici e metallici. I draghi cromatici sono quasi sempre malvagi, e cercano solamente di soddisfare la loro brama inestinguibile di cibo, tesori e spargimenti di sangue. I draghi metallici sono in genere buoni e proteggono le terre di cui si prendono cura.

Categorie di età

Capacità, attacchi e altre statistiche base migliorano in base all'età del drago. Questi incrementi sono divisi in 12 categorie di età; a seconda dell'età, le statistiche base di un drago cambiano come indicato nella tabella Categorie di Età dei Draghi.

Categoria di età: Il nome della categoria di età.

Età in anni: L'età corrente del drago.

GS: Il GS base del drago.

Taglia: L'incremento della categoria di taglia base del drago, in ragione dell'età, (da Minuscola a Piccola, da Piccola a Media, e così via). Un drago puro non guadagna gli incrementi standard di caratteristica quando ottiene una taglia più grande ma, invece incrementi di caratteristica in base alla categoria di età, come indicato nella tabella Caratteristiche dei Draghi.

Dadi Vita: Il numero di Dadi Vita addizionali da sommarsi a quelli base quando il drago cresce. Tali incrementi di Dadi Vita concedono al drago punti ferita, talenti e gradi di abilità aggiuntivi e aumentano il bonus di attacco base e il bonus ai tiri salvezza base. Per ogni Dado Vita un drago ottiene gradi di abilità pari a 6 + il suo modificatore di Intelligenza. Gli incrementi di caratteristica dati dall'aumento dei Dadi Vita sono inclusi negli incrementi di caratteristica totali (vedi Caratteristiche dei Draghi).

Armatura naturale: L'incremento dell'armatura naturale del drago per ogni categoria di età.

Soffio: Ogni drago ha un soffio (vedi Combattimento) che infligge un danno base. Il moltiplicatore incrementa la quantità di danni inflitti dal soffio del drago. Ad esempio, un drago adulto maturo con un soffio base che infligge 2d6 danni da acido infliggerebbe 14d6 danni da acido (per il moltiplicatore ×7).

Combattimento

La tabella Attacchi e Velocità dei Draghi indica gli attacchi che un drago può sferrare e i danni che può infliggere (un trattino indica che un drago di quella taglia non possiede quell'attacco naturale). Le altre capacità descritte qui vengono ottenute dai draghi quando raggiungono una determinata categoria di età.

Ala: Il drago può schiantare i nemici con le sue ali, anche mentre vola. Si tratta di attacchi secondari che infliggono i danni indicati più metà del bonus di Forza del drago.

Artiglio: Questi attacchi primari infliggono i danni indicati più il bonus di Forza del drago.

Colpo di coda: Il drago può colpire i nemici con la coda ogni round. Un colpo di coda è un attacco secondario che infligge i danni indicati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (è un'eccezione alle normali regole dell'attacco secondario).

Morso: Questo attacco primario infligge i danni indicati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (anche se ha più di un attacco). La portata dell'attacco di morso di un drago viene calcolata come se la creatura fosse di una categoria di taglia più grande (+3 metri per i draghi Colossali).

Schiacciamento (Str): Un drago di taglia Enorme o superiore che sta volando o saltando può atterrare sui nemici come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Un attacco di schiacciamento è efficace solo contro avversari di di almeno tre taglie inferiori al drago e colpisce tante creature quante ne possono stare nello spazio del drago. Le creature nell'area interessata devono superare un tiro salvezza su Riflessi (con CD pari a quella del soffio del drago) o sono immobilizzate, subendo automaticamente danni contundenti nel round successivo a meno che il drago non si sposti. Se il drago vuole tenerle immobilizzate, deve superare una prova di manovra in combattimento come di norma. I nemici immobilizzati subiscono danni da schiacciamento ogni round se non riescono a liberarsi. Un attacco di schiacciamento infligge i danni indicati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago.

Soffio (Sop): Usare il soffio è un'azione standard. Un drago può usare il suo soffio una volta ogni 1d4 round, anche se ne possiede più di uno. Un soffio si propaga sempre da un'intersezione adiacente al drago e si estende nella direzione scelta. Un soffio può avere due forme, lineare o a cono, le cui aree variano con la taglia del drago. Se un soffio infligge danni, chi si trova nell'area può tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni. La CD di un tiro salvezza contro il soffio è pari a 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Cos del drago. I tiri salvezza contro i vari soffi usano la stessa CD; il tipo di tiro salvezza è indicato nelle descrizioni. Un drago può usare il suo soffio quando sta afferrando o è afferrato.

Spazzata di coda (Str): Un drago di taglia Mastodontica o superiore può effettuare una spazzata di coda come azione standard. La spazzata agisce in un semicerchio del raggio di 9 metri (oppure 12 m per un drago Colossale), che si estende da un'intersezione all'estremità dello spazio occupato dal drago in qualsiasi direzione. Le creature che si trovano nell'area interessata subiscono effetti solo se sono di quattro taglie o più inferiori al drago. Una spazzata di coda infligge automaticamente i danni indicati più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto). Le creature attaccate che superano un tiro salvezza su Riflessi (CD pari a quella del soffio del drago) possono dimezzare i danni.

Velocità in volo: La velocità in volo di un drago aumenta come indicato, secondo la sua taglia.

Regole aggiuntive dei draghi

Capacità magiche: Il livello dell'incantatore delle capacità magiche di un drago è pari ai suoi Dadi Vita totali.

Incantesimi: Un drago conosce e lancia incantesimi arcani come uno stregone del livello specificato nella sua descrizione. Il suo LI dipende dall'età, come indicato per ogni tipo.

Categorie di Età dei Draghi

Categorie di età	Età in Anni	GS	Taglia	Dadi Vita	Armatura naturale	Soffio
1 Cucciolo	0–5	Base	Base	Base	Base	Base
2 Molto giovane	6–15	Base + 2	Base + 1	Base + 2	Base + 3	Base × 2
3 Giovane	16–25	Base + 4	Base + 2	Base + 4	Base + 6	Base × 3
4 Adolescente	26–50	Base + 5	Base + 2	Base + 6	Base + 9	Base × 4
5 Adulto giovane	51–100	Base + 7	Base + 3	Base + 8	Base + 12	Base × 5
6 Adulto	101–200	Base + 8	Base + 3	Base + 10	Base + 15	Base × 6
7 Adulto maturo	201–400	Base + 9	Base + 3	Base + 12	Base + 18	Base × 7
8 Vecchio	401–600	Base + 11	Base + 4	Base + 14	Base + 21	Base × 8
9 Molto vecchio	601–800	Base + 12	Base + 4	Base + 16	Base + 24	Base × 9
10 Antico	801–1.000	Base + 13	Base + 4	Base + 18	Base + 27	Base × 10
11 Dragone	1.001–1.200	Base + 14	Base + 4	Base + 20	Base + 30	Base × 11
12 Grande dragone	1.201+	Base + 16	Base + 5	Base + 22	Base + 33	Base × 12

Caratteristiche dei Draghi

Categoria d'età	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
1 Cucciolo	Base	Base	Base	Base	Base	Base
2 Molto giovane	Base + 4	Base – 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2	Base + 2
3 Giovane	Base + 8	Base – 2	Base + 4	Base + 2	Base + 2	Base + 2
4 Adolescente	Base + 10	Base – 2	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
5 Adulto giovane	Base + 12	Base – 4	Base + 6	Base + 4	Base + 4	Base + 4
6 Adulto	Base + 14	Base – 4	Base + 8	Base + 6	Base + 6	Base + 6
7 Adulto maturo	Base + 16	Base – 4	Base + 8	Base + 6	Base + 6	Base + 6
8 Vecchio	Base + 18	Base – 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
9 Molto vecchio	Base + 20	Base – 6	Base + 10	Base + 8	Base + 8	Base + 8
10 Antico	Base + 22	Base – 6	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
11 Dragone	Base + 24	Base – 8	Base + 12	Base + 10	Base + 10	Base + 10
12 Grande dragone	Base + 26	Base – 8	Base + 14	Base + 12	Base + 12	Base + 12

Attacchi e Velocità dei Draghi

Taglia	Velocità in volo (manovrabilità)	1 Morso	2 Artigli	2 Ali	1 Colpo di coda	1 Schiacciamento	1 Spazzata di coda	Soffio Linea	Soffio Cono
Minuscola	30 m (media)	1d4	1d3	—	—	—	—	9 m	4,5 m
Piccola	45 m (media)	1d6	1d4	—	—	—	—	12 m	6 m
Media	45 m (media)	1d8	1d6	1d4	—	—	—	18 m	9 m
Grande	60 m (scarsa)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	24 m	12 m
Enorme	60 m (scarsa)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	30 m	15 m
Mastodontica	75 m (maldestra)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	36 m	18 m
Colossale	75 m (maldestra)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	72 m	21 m

Immunità (Str): Tutti i draghi sono immuni a sonno e paralisi. Inoltre, un drago è immune a una o due forme di attacco aggiuntive, indipendentemente dall'età, come indicato nella sua descrizione.

Presenza terrificante (Str): La presenza terrificante di un drago ha un raggio pari a 9 metri × categoria di età del drago, ma per il resto funziona come descritto a pag. 300.

Resistenza agli incantesimi (Str): Invecchiando, i draghi diventano più resistenti alla magia e alle capacità magiche, come indicato nelle loro descrizioni. La RI di un drago è pari a 11 + suo GS.

Riduzione del danno: I draghi invecchiando guadagnano riduzione del danno, come indicato nelle descrizioni di ogni drago. Le loro armi naturali vanno considerate come magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Sensi draconici (Str): I draghi hanno scurovisione 36 m e vista cieca 18 m. Possono vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa e due volte meglio in piena luce.

Drago Cromatico, Bianco

Questo drago è ricoperto da scaglie bianco ghiaccio, e la sua testa è incoronata da corna affusolate, con una sottile membrana tesa tra esse.

DRAGO BIANCO

CM drago (freddo)

STATISTICHE BASE

GS 2; **Taglia** Minuscola; **Dadi Vita** 3d12

Velocità 18 m, scavare 9 m, nuotare 18 m

Armatura naturale +2; **Soffio** cono, 2d4 da freddo

For 11, **Des** 16, **Cos** 13, **Int** 6, **Sag** 9, **Car** 6

ECOLOGIA

Ambiente montagne fredde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di freddo (Sop) Un drago bianco adulto irradia un'aura di freddo. Tutte le creature entro 1,5 m dal drago subiscono 1d6 danni da freddo all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago vecchio si estende a 3 m. Il danno di un drago antico aumenta a 2d6.

Bufera di neve (Sop) Un drago bianco antico può usare il suo soffio per creare una fitta bufera di neve, come azione standard, in un'area di 15 m di raggio, centrata sul drago, per 1 minuto. La neve rallenta il movimento (4 quadretti di movimento per entrare in un quadretto) e limita la visuale come la nebbia.

Camminare sul ghiaccio (Str) Questa capacità funziona come *movimenti del ragno*, ma le superfici che il drago può scalare devono essere ghiacciate. Il drago può muoversi su superfici ghiacciate senza penalità e non ha bisogno di effettuare prove di Acrobazia per correre o caricare sul ghiaccio.

Capacità magiche (Mag) Un drago bianco ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Adolescente—*nube di nebbia*; Giovane adulto—*folata di vento*; Antico—*muro di ghiaccio*; Grande dragone—*controllare tempo atmosferico*.

Nebbia congelante (Mag) Un drago bianco vecchio può utilizzare questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come *nebbia acida* ma infligge danni da freddo anziché da acido. Crea anche della brina ghiacciata scivolosa su qualsiasi superficie a contatto con la nebbia, generando gli stessi effetti di *unto*. Il drago è immune agli effetti di *unto* grazie alla sua capacità di camminare sul ghiaccio. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 6° livello.

Nevevisione (Str) Un drago bianco molto giovane riesce a vedere perfettamente in presenza di neve. Un drago bianco non subisce penalità alle prove di Percezione effettuate mentre nevica.

Scolpire ghiaccio (Sop) Un drago bianco giovane può scolpire ghiaccio e neve a volontà. Questa capacità funziona come *scolpire pietra*, ma ha come bersaglio solo ghiaccio e neve, e non la pietra. Il LI di un drago bianco per questi effetti è pari ai suoi Dadi Vita.

Tomba di ghiaccio (Mag) Un grande dragone, come azione standard, può inglobare una creatura nel ghiaccio. Questa capacità funziona come *imprigionare*, ma solo se il bersaglio è a contatto con una superficie ghiacciata. Un drago bianco può usare questa capacità (LI pari ai DV del drago) 1 volta al giorno. I bersagli imprigionati possono essere liberati con l'incantesimo *libertà* o distruggendo fisicamente la tomba di ghiaccio (durezza 0, 360 punti ferita). La CD del tiro salvezza è basata su Carisma.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Camminare sul ghiaccio, sottotipo freddo	—
Molto giovane	Nevevisione	—
Giovane	Scolpire il ghiaccio	—
Adolescente	*Nube di nebbia*	—
Adulto giovane	RD 5/magia, RI, *folata di vento*	—
Adulto	Aura di freddo, presenza terrificante	1°
Adulto maturo	RD 10/magia	3°
Vecchio	Nebbia congelante	5°
Molto vecchio	RD 15/magia	7°
Antico	Bufera di neve, *muro di ghiaccio*	9°
Dragone	RD 20/magia	11°
Grande dragone	*Controllare tempo atmosferico*, tomba di ghiaccio	13°

DRAGO BIANCO GIOVANE — GS 6

PE 2.400

CM drago Medio (freddo)

Iniz +6; **Sensi** nevevisione, sensi draconici; Percezione +12

DIFESA

CA 20, contatto 12, impreparato 18 (+2 Des, +8 naturale)

pf 66 (7d12+21)

Temp +8, **Rifl** +7, **Vol** +5

Immunità freddo, paralisi, sonno

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media)

Mischia morso +11 (1d8+6), 2 artigli +11 (1d6+4), 2 ali +6 (1d4+2)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (cono di 9 m, CD 16, 6d4 da freddo)

STATISTICHE

For 19, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 8

Att base +7; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +12, Intimidire +9, Percezione +12, Nuotare +22, Volare +12

Linguaggi Draconico

QS camminare sul ghiaccio, scolpire ghiaccio

DRAGO BIANCO ADULTO — GS 10

PE 9.600

CM drago Grande (freddo)

Iniz +5; **Sensi** nevevisione, sensi draconici; Percezione +22

Aura aura di freddo (1,5 m, 1d6 da freddo), presenza terrificante (54 m, CD 17)

DIFESA

CA 27, contatto 10, impreparato 26 (+1 Des, +17 naturale, –1 taglia)

Illustrazione di Ben Wootten

pf 149 (13d12+65)
Temp +13, **Rifl** +9, **Vol** +10
RD 5/magia; **Immunità** freddo, paralisi, sonno; **RI** 21
Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +20 (2d6+10/19–20), 2 artigli +19 (1d8+7), 2 ali +14 (1d6+3), colpo di coda +14 (1d8+10)
Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)
Attacchi speciali soffio (cono di 12 m, CD 21, 12d4 da freddo)
Capacità magiche (LI 13°)
A volontà—*folata di vento, nube di nebbia*
Incantesimi conosciuti (LI 1°)
1° (4/giorno)—*colpo accurato, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, luci danzanti, raggio di gelo, riparare*

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 12, **Sag** 15, **Car** 12
Att base +13; **BMC** +21; **DMC** 32 (36 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata
Abilità Conoscenze (arcane) +17, Furtività +13, Intimidire +17, Nuotare +31, Percezione +22, Sapienza Magica +17, Volare +11
Linguaggi Comune, Draconico
QS camminare sul ghiaccio, scolpire ghiaccio

DRAGO BIANCO ANTICO GS 15

PE 5.200

CM drago Enorme (freddo)
Iniz +4; **Sensi** nevevisione, sensi draconici; Percezione +32
Aura aura di freddo (3 m, 2d6 da freddo), presenza terrificante (90 m, CD 23)

DIFESA

CA 37, contatto 8, impreparato 37 (+29 naturale, –2 taglia)
pf 283 (21d12+147)
Temp +19, **Rifl** +14, **Vol** +16
RD 15/magia; **Immunità** freddo, paralisi, sonno; **RI** 26
Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +31 (2d8+16/19–20), 2 artigli +30 (2d6+11), 2 ali +25 (1d8+5), colpo di coda +25 (2d6+16)
Spazio 11,5 m; **Portata** 3 m (11,5 m con il morso)
Attacchi speciali bufera di neve, nebbia congelante (3/giorno, CD 19), schiacciamento, soffio (cono di 15 m, CD 27, 20d4 da freddo)
Capacità magiche (LI 21°)
A volontà—*folata di vento, muro di ghiaccio* (CD 17), *nube di nebbia*
Incantesimi conosciuti (LI 9°)
4° (4/giorno)—*charme sui mostri* (CD 17), *porta dimensionale*
3° (7/giorno)—*dissolvi magie, distorsione, fulmine* (CD 16)
2° (7/giorno)—*invisibilità, nube di nebbia, resistere all'energia, vedere invisibilità*
1° (7/giorno)—*allarme, aura magica, colpo accurato, scudo, unto* (CD 14)
0 (a volontà)—*fiotto acido, individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, raggio di gelo, riparare, suono fantasma*

STATISTICHE

For 33, **Des** 10, **Cos** 25, **Int** 16, **Sag** 19, **Car** 16
Att base +21; **BMC** +34; **DMC** 44 (48 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato
Abilità Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (storia) +27, Intimidire +27, Intuizione +32, Furtività +16, Nuotare +43, Percezione +32, Sapienza Magica +27, Volare +16
Linguaggi Comune, Draconico
QS camminare sul ghiaccio, scolpire ghiaccio

Anche se molti lo considerano il più debole e bestiale tra i draghi cromatici, il drago bianco supplisce alla sua mancanza di astuzia con la pura e semplice ferocia. I draghi bianchi vivono su remote e gelide cime montuose, e nei bassopiani artici, facendo la loro tana in scintillanti caverne piene di ghiaccio e neve. Preferiscono che i loro pasti siano completamente congelati.



Drago Cromatico, Blu

Con scaglie del color del cielo del deserto, questo grande drago serpentino si muove con una grazia sconvolgente.

DRAGO BLU

LM drago (terra)

STATISTICHE BASE

GS 5; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 6d12

Velocità 12 m, scavare 6 m

Armatura naturale +5; **Soffio** linea, 2d8 da elettricità

For 13, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Ambiente deserti caldi

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di elettricità (Sop) Un drago blu adulto è circondato da un'aura di elettricità. Le creature entro 1,5 metri subiscono 1d6 danni da elettricità all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago vecchio si estende a 3 metri. Il danno di un drago antico aumenta a 2d6.

Capacità magiche (Mag) Un drago blu ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Giovane—*suono fantasma*; Adolescente—*immagine minore*; Adulto—*ventriloquio*; Vecchio—*terreno illusorio*; Antico—*velo*; Grande dragone—*miraggio arcano*.

Imitazione dei suoni (Str) Un drago blu molto giovane o più anziano può imitare qualsiasi voce o suono che abbia sentito con una prova riuscita di Raggirare contro la prova di Intuizione di un ascoltatore.

Miraggio (Sop) Un drago blu vecchio o più anziano può far sembrare di essere in due posti contemporaneamente come azione gratuita per un numero di round pari ai suoi Dadi Vita. Questa capacità funziona come *immagine proiettata* ma il drago può attaccare con il suo soffio attraverso il miraggio.

Sete del deserto (Sop) Un drago blu può lanciare *creare acqua* a volontà (LI pari ai suoi DV). Alternativamente, può distruggere un'uguale quantità di liquidi in un'esplosione di 3 metri, trasformandoli in sabbia. Gli oggetti normali e magici contenenti liquidi (come le pozioni) in possesso di una creatura devono superare un tiro salvezza su Volontà (con CD pari a quella del soffio) o vengono distrutti.

Soffio tempestoso (Sop) Un drago blu antico o più anziano può usare il suo soffio per creare una tempesta di fulmini. Questa capacità funziona come *invocare tempesta di fulmini*, ma i danni sono pari a quelli del soffio del drago. Il drago può invocare un fulmine per round come azione gratuita per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è pari alla CD del soffio del drago. Utilizzi ulteriori di questa capacità estendono la durata di un 1d6 round aggiuntivi.

Tempesta di sabbia (Sop) Come azione standard, un drago blu grande dragone può creare una tempesta di sabbia centrata su di sè con raggio di 360 metri. Le creature nella tempesta, eccetto il drago, subiscono 2d6 danni per round oltre alle normali penalità dovute ad una tempesta di sabbia (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco* 461). La tempesta di sabbia dura 1 ora, ma il drago può fermarla in qualsiasi momento come azione gratuita.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Immunità all'elettricità, sete del deserto	—
Molto giovane	Imitazione dei suoni	—
Giovane	*Suono fantasma*	—
Adolescente	*Immagine minore*, presenza terrificante	1°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	3°
Adulto	Aura di elettricità, *ventriloquio*	5°
Adulto maturo	RD 10/magia	7°
Vecchio	Miraggio, *terreno illusorio*	9°
Molto vecchio	RD 15/magia	11°
Antico	Soffio tempestoso, *velo*	13°
Dragone	RD 20/magia	15°
Grande dragone	*Miraggio arcano*, tempesta di fulmini	17°

DRAGO BLU GIOVANE — GS 9

PE 6.400

LM drago Grande (terra)

Iniz +5; **Sensi** sensi draconici; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 10, impreparato 20 (+1 Des, +11 naturale, –1 taglia)

pf 95 (10d12+30)

Temp +10, **Rifl** +8, **Vol** +8

Immunità elettricità, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +15 (2d6+7), 2 artigli +14 (1d8+5), 2 ali +12 (1d6+2), colpo di coda +12 (1d8+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali sete del deserto (CD 16), soffio (linea di 24 m, CD 18, 6d8 elettricità)

Capacità magiche (LI 10°)

A volontà—*suono fantasma* (CD 11)

STATISTICHE

For 21, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Maestria Intimorente, Multiattacco, Spezzare le Difese

Abilità Conoscenze (locali) +14, Furtività +10, Intimidire +14, Percezione +14, Raggirare +14, Sopravvivenza +14, Volare +8

Linguaggi Comune, Draconico

QS imitazione dei suoni

DRAGO BLU ADULTO — GS 13

PE 25.600

LM drago Enorme (terra)

Iniz +4; **Sensi** sensi draconici; Percezione +22

Aura aura di elettricità (1,5 m, 1d6 da elettricità), presenza terrificante (54 m, CD 21)

DIFESA

CA 28, contatto 8, impreparato 28 (+20 naturale, –2 taglia)

Illustrazione di Ben Wootten

pf 184 (16d12+80)
Temp +15, **Rifl** +10, **Vol** +13
RD 5/magia; **Immunità** elettricità, paralisi, sonno; **RI** 24

ATTACCO

Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +23 (2d8+12), 2 artigli +22 (2d6+8), 2 ali +20 (1d8+4), colpo di coda +20 (2d6+12)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, sete del deserto (CD 21), soffio (linea di 30 m, CD 23, 12d8 elettricità)
Capacità magiche (LI 16°)
A volontà—*immagine minore* (CD 14), *suono fantasma* (CD 13), *ventriloquio* (CD 14)
Incantesimi conosciuti (LI 5°)
2° (5/giorno)—*invisibilità, resistere all'energia*
1° (7/giorno)—*allarme, armatura magica, colpo accurato, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, resistenza, riparare, sigillo arcano*

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16
Att base +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contro sbilanciare)
Talenti Arma Focalizzata (morso), Colpo Mortale, Fluttuare, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria Intimorente, Multiattacco, Spezzare le Difese
Abilità Conoscenze (geografia) +22, Conoscenze (locali) +22, Furtività +11, Intimidire +22, Percezione +22, Raggirare +22, Sapienza Magica +22, Sopravvivenza +22, Volare +11
Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Gigante
QS imitazione dei suoni

DRAGO BLU ANTICO GS 18

PE 153.600

LM drago Mastodontico (terra)
Iniz +3; **Sensi** sensi draconici; Percezione +32
Aura aura di elettricità (3 m, 2d6 da elettricità), presenza terrificante (90 m, CD 27)

DIFESA

CA 37, contatto 5, impreparato 37 (–1 Des, +32 naturale, –4 taglia)
pf 324 (24d12+168)
Temp +21, **Rifl** +13, **Vol** +19
RD 15/magia; **Immunità** elettricità, paralisi, sonno; **RI** 29

ATTACCO

Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 75 m (maldestra)
Mischia morso +33 (4d6+18/19–20), 2 artigli +32 (2d8+12), 2 ali +30 (2d6+6), colpo di coda +30 (2d8+18)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali miraggio, schiacciamento, sete del deserto (CD 27), soffio (linea di 36 m, CD 29, 20d8 da elettricità), soffio tempestoso (CD 29, 20d8 da elettricità), spazzata di coda
Capacità magiche (LI 24°)
A volontà—*immagine minore* (CD 16), *suono fantasma* (CD 15), *terreno illusorio* (CD 19), *velo, ventriloquio* (CD 16)
Incantesimi conosciuti (LI 13°)
6° (4/giorno)—*fuorviare, mano possente*
5° (7/giorno)—*blocca mostri* (CD 20), *immagine persistente, sogno*
4° (7/giorno)—*debilitazione, pelle di pietra, porta dimensionale, scudo di fuoco*
3° (7/giorno)—*dissolvi magie, distorsione, tocco del vampiro, velocità*
2° (7/giorno)—*frantumare, invisibilità, oscurità, resistere all'energia, vita falsata*
1° (7/giorno)—*allarme, armatura magica, colpo accurato, scudo, servitore inosservato*
0 (a volontà)—*dissanguare* (CD 15), *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, riparare, sigillo arcano, resistenza*

STATISTICHE

For 35, **Des** 8, **Cos** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contro sbilanciare)
Talenti Arma Focalizzata (morso), Colpo Mortale, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Incantesimi Estesi, Incantare in Combattimento, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Maestria Intimorente, Multiattacco, Spezzare le Difese
Abilità Conoscenze (arcane) +32, Conoscenze (geografia) +32, Conoscenze (locali) +32, Conoscenze (storia) +32, Intimidire +32, Furtività +14, Percezione +32, Raggirare +32, Sapienza Magica +32, Sopravvivenza +32, Volare +10
Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Gigante, Ignan, Infernale
QS imitazione dei suoni

I draghi blu sono intriganti consumati ed ossessivamente ordinati. In combattimento, i draghi blu preferiscono prendere di sorpresa i nemici, se possibile, e non esitano a ritirarsi se le cose si mettono male. Preferiscono fare la loro tana vicino a quelli che controllano, qualche volta anche entro i confini di una città.



Drago Cromatico, Nero

Gocce di acido trasudano dalle fauci zannute di questo drago cornuto dalle scaglie nere.

DRAGO NERO

CM drago (acqua)

STATISTICHE BASE

GS 3; **Taglia** Minuscola; **Dadi Vita** 4d12

Velocità 18 m, nuotare 18 m

Armatura naturale +3; **Soffio** linea, 2d6 da acido

For 11, **Des** 16, **Cos** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 8

ECOLOGIA

Ambiente paludi calde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Andatura nella palude (Str) Un drago nero molto giovane o più anziano può muoversi attraverso stagni e sabbie mobili a velocità normale.

Capacità magiche (Mag) Un drago nero ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Adolescente—*oscurità* (raggio 3 m per categoria di età); Vecchio—*crescita vegetale*; Antico—*piaga degli insetti*.

Charme sui rettili (Mag) Un drago nero grande dragone può usare questa capacità 3 volte al giorno. Funziona come *charme sui mostri di massa* ma ha effetto solo sui rettili. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 8° livello.

Inquinare l'acqua (Mag) 1 volta al giorno un drago nero adulto o più anziano può contaminare 3 m³ di acqua ferma, rendendola inquinata ed incapace di sostenere la vita acquatica. Questa capacità inquina tutti i liquidi contenenti acqua. Gli oggetti normali e magici contenenti liquidi dell'equipaggiamento di una creatura (come le pozioni) devono superare un tiro salvezza su Volontà (con CD pari a quella della presenza terrificante del drago) o sono contaminati. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 1° livello. Il suo raggio di azione è pari a quello della presenza terrificante del drago.

Morso acido (Sop) Quando il drago nero diventa vecchio, il suo morso infligge 2d6 danni da acido aggiuntivi. I danni di un drago antico aumentano a 4d6, e quelli di un grande dragone sono 6d6.

Parlare con i rettili (Mag) Un drago nero giovane o più anziano ottiene la capacità magica permanente di parlare coi rettili. Funziona come *parlare con gli animali*, ma solo con i rettili.

Pozza di acido (Sop) Un dragone nero antico o più anziano può usare il soffio per creare una pozza di acido come azione standard. Questa pozza di acido ha un raggio di 1,5 metri per categoria di età del drago. Quando viene creata, chiunque si trovi nell'area della pozza subisce danni pari a quelli del soffio del drago (Riflessi dimezza). Chi inizia il proprio turno a contatto con la pozza subisce danni, ma se supera un tiro salvezza su Riflessi li dimezza. Ogni round, i danni totali della pozza si dimezzano fino a 1d6. La pozza di acido galleggia sull'acqua, e infligge danni a chi è in superficie.

Illustrazione di Ben Wootten

Respirare sott'acqua (Str) Un drago nero può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Immunità all'acido, respirare sott'acqua	—
Molto giovane	Andatura nella palude	—
Giovane	Parlare con i rettili	—
Adolescente	*Oscurità*	—
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	1°
Adulto	Inquinare l'acqua, presenza terrificante	3°
Adulto maturo	RD 10/magia	5°
Vecchio	*Crescita vegetale*, morso acido	7°
Molto vecchio	RD 15/magia	9°
Antico	*Piaga degli insetti*, pozza di acido	11°
Dragone	RD 20/magia	13°
Grande dragone	Charme sui rettili	15°

DRAGO NERO GIOVANE GS 7

PE 3.200

CM drago Medio (acqua)

Iniz +6; **Sensi** sensi draconici; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 12, impreparato 19 (+2 Des, +9 naturale)

pf 76 (8d12+24)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +7

Immunità acido, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 18 m, nuotare 18 m, volare 45 m (media)

Mischia morso +13 (1d8+6), 2 artigli +12 (1d6+4), 2 ali +7 (1d4+2)

Attacchi speciali soffio (linea di 18 m, CD 17, 6d6 da acido)

STATISTICHE

For 19, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +8; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Allerta, Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata

Abilità Addestrare Animali +8, Furtività +16, Intimidire +11, Nuotare +23, Percezione +14, Volare +13

Linguaggi Draconico

QS andatura nella palude, parlare con i rettili, respirare sott'acqua

DRAGO NERO ADULTO GS 11

PE 12.800

CM drago Grande (acqua)

Iniz +5; **Sensi** sensi draconici; Percezione +24

Aura presenza terrificante (54 m, CD 19)

DIFESA

CA 28, contatto 10, impreparato 27 (+1 Des, +18 naturale, –1 taglia)

pf 161 (14d12+70)

Temp +14, **Rifl** +10, **Vol** +12

RD 5/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno; **RI** 22

ATTACCO

Velocità 18 m, nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +21 (2d6+10), 2 artigli +20 (1d8+7), 2 ali +15 (1d6+3), colpo di coda +15 (1d8+10)
Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)
Attacchi speciali inquinare l'acqua, soffio (linea di 24 m, CD 22, 12d6 da acido)
Capacità magiche (LI 14°)
A volontà—*oscurità* (raggio 18 m)
Incantesimi conosciuti (LI 3°)
1° (6/giorno)—*allarme, armatura magica, foschia occultante*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, messaggio, riparare*

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 14, **Sag** 17, **Car** 14
Att base +14; **BMC** +24; **DMC** 33 (37 contro sbilanciare)
Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Iniziativa Migliorata
Abilità Addestrare Animali +16, Conoscenze (arcane) +19, Furtività +20, Intimidire +19, Nuotare +32, Percezione +24, Sapienza Magica +19, Volare +12
Linguaggi Comune, Draconico, Gigante
QS andatura nella palude, parlare con i rettili, respirare sott'acqua

DRAGO NERO ANTICO GS 16

PE 76.800

CM drago Enorme (acqua)
Iniz +4; **Sensi** sensi draconici; Percezione +34
Aura presenza terrificante (90 m, CD 25)

DIFESA

CA 38, contatto 8, impreparato 38 (+30 naturale, –2 taglia)
pf 297 (22d12+154)
Temp +20, **Rifl** +13, **Vol** +18
RD 15/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno, **RI** 27

ATTACCO

Velocità 18 m,nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +32 (2d8+16 più 4d6 da acido), 2 artigli +31 (2d6+11), 2 ali +29 (1d8+5), colpo di coda +29 (2d6+16)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali inquinare l'acqua, morso acido, pozza di acido di (raggio 15 m), schiacciamento, soffio (linea di 30 m, CD 28, 20d6 da acido)
Capacità magiche (LI 22°)
A volontà—*crescita vegetale, oscurità* (raggio di 30 m), *piaga degli insetti*
Incantesimi conosciuti (LI 11°)
5° (4/giorno)—*cono di freddo* (CD 19), *muro di forza*
4° (7/giorno)—*occhio arcano, porta dimensionale, tentacoli neri*
3° (7/giorno)—*blocca persone* (CD 17), *dissolvi magie, eroismo, lentezza* (CD 17)
2° (7/giorno)—*invisibilità, evoca sciame, polvere luccicante* (CD 16), *sfocatura, vento sussurrante*
1° (7/giorno)—*allarme, armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, foschia occultante*
0 (a volontà)—*identificazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, messaggio, riparare, prestidigitazione, resistenza*

STATISTICHE

For 33, **Des** 10, **Cos** 25, **Int** 18, **Sag** 21, **Car** 18
Att base +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contro sbilanciare)
Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco
Abilità Addestrare Animali +26, Conoscenze (arcane) +29, Conoscenze (geografia) +29, Conoscenze (storia) +29, Furtività +23, Intimidire +29, Nuotare +44, Percezione +34, Sapienza Magica +29, Volare +17
Linguaggi Comune, Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco
QS andatura nella palude, parlare con i rettili, respirare sott'acqua

Signori delle paludi e degli acquitrini più cupi, i draghi neri sono i padroni incontrastati del loro territorio, che dominano con crudeltà e infondendo terrore in chi abita nelle vicinanze. I draghi neri si stanziano nelle zone più remote delle paludi, specie in caverne sul fondo di pozze fetide e buie. Dentro, ammassano i loro luridi tesori e dormono tra radici e fango. I draghi neri amano il cibo un po' marcio e spesso lasciano un pasto a marcire in una pozza per giorni prima di consumarlo. I draghi neri preferiscono le ricchezze che non si deteriorano, accumulando tesori di monete, pietre preziose, gioielli e altri oggetti di pietra o metallo.



Drago Cromatico, Rosso

Una temibile corona di corna circonda la testa di questo possente drago e spesse scaglie rosso fuoco ne ricoprono il lungo corpo.

DRAGO ROSSO

CM drago (fuoco)

STATISTICHE BASE

GS 6; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 7d12

Velocità 12 m

Armatura naturale +6; **Soffio** cono, 2d10 da fuoco

For 17, **Des** 14, **Cos** 15, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Ambiente montagne calde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di fuoco (Sop) Un drago rosso adulto irradia un'aura di calore intenso. Tutte le creature entro 1,5 metri subiscono 1d6 danni da fuoco all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago vecchio si estende a 3 metri. I danni di un drago antico aumentano a 2d6.

Capacità magiche (Mag) Un drago rosso ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Giovane—*individuazione del magico*; Adolescente—*pirotecnica*; Adulto—*suggestione*; Vecchio—*muro di fuoco*; Antico—*scopri il percorso*; Grande dragone—*rivela locazioni*.

Fumovisione (Str) Un drago rosso molto giovane vede perfettamente attraverso il fumo (come quello creato da *pirotecnica*).

Incenerire (Sop) Un drago rosso grande dragone può incenerire le creature col suo soffio ardente. Una creatura ridotta a meno di 0 punti ferita dal suo soffio deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD uguale a quella del soffio) o viene ridotta in cenere. Le creature così distrutte possono essere riportate in vita solo con *resurrezione pura* o magie simili.

Manipolare fiamme (Sop) Un drago rosso vecchio o più anziano può controllare qualsiasi incantesimo di fuoco entro 3 metri per categoria di età del drago come azione standard. Questa capacità gli permette di muovere qualsiasi effetto di fuoco nell'area, come se ne fosse il creatore, o di riposizionare un effetto di fuoco statico, sebbene la nuova posizione debba essere ammissibile per l'incantesimo. Infine, nel round successivo all'utilizzo di questa capacità, il drago può controllare qualsiasi nuovo incantesimo di fuoco lanciato entro la sua area di controllo, come se ne fosse il creatore, prendendo tutte le decisioni concesse all'incantatore, compreso annullare l'incantesimo se lo desidera.

Sciogliere pietra (Sop) Un drago rosso antico o più anziano può usare il suo soffio per sciogliere la pietra entro 30 metri, in un'area con raggio 1,5 metri per ogni categoria di età. L'area diventa lava profonda 30 centimetri. Qualsiasi creatura in contatto con la lava subisce 20d6 danni da fuoco nel primo round, 10d6 nel secondo, e poi nessuno perché la lava si è raffreddata ed indurita. Se usata su un muro o un soffitto, trattare questa capacità come una valanga che infligge danni da fuoco.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Sottotipo fuoco	—
Molto giovane	Fumovisione	—
Giovane	*Individuazione del magico*	1°
Adolescente	*Pirotecnica*, presenza terrificante	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	Aura di fuoco, *suggestione*	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Manipolare fiamme, *muro di fuoco*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	Sciogliere pietra, *scopri il percorso*	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	Incenerire, *rivela locazioni*	19°

DRAGO ROSSO GIOVANE — GS 10

PE 9.600

CM drago Grande (fuoco)

Iniz +5; **Sensi** fumovisione, sensi draconici; Percezione +15

DIFESA

CA 22, contatto 10, impreparato 21 (+1 Des, +12 naturale, –1 taglia)

pf 115 (11d12+44)

Temp +11, **Rifl** +8, **Vol** +10

Immunità fuoco, paralisi, sonno

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +17 (2d6+10), 2 artigli +17 (1d8+7), 2 ali +12 (1d6+3), colpo di coda +12 (1d8+10)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (cono di 12 m, CD 19, 6d10 fuoco)

Capacità magiche (LI 11°)

A volontà—*individuazione del magico*

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (3/giorno)—*colpo accurato, scudo*

0 (a volontà)—*lettura del magico, mano magica, messaggio, prestidigitazione*

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 19, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +11; **BMC** +19; **DMC** 30 (34 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +11, Intimidire +15, Intuizione +15, Percezione +15, Raggirare +15, Valutare +15, Volare +9

Linguaggi Comune, Draconico

DRAGO ROSSO ADULTO — GS 14

PE 38.400

CM drago Enorme (fuoco)

Iniz +4; **Sensi** fumovisione, sensi draconici; Percezione +23

Aura aura di fuoco (1,5 m, 1d6 da fuoco), presenza terrificante (54 m, CD 21)

DIFESA

CA 29, contatto 8, impreparato 29 (+21 naturale, –2 taglia)

pf 212 (17d12+102)

Illustrazione di Ben Wootten

Temp +16, **Rifl** +10, **Vol** +15
RD 5/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 25
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +25 (2d8+15), 2 artigli +25 (2d6+10), 2 ali +23 (1d8+5), colpo di coda +23 (2d6+15)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (cono di 15 m, CD 24, 12d10 da fuoco)
Capacità magiche (LI 17°)
A volontà—*individuazione del magico, pirotecnica* (CD 15), *suggestione* (CD 16)
Incantesimi conosciuti (LI 7°)
3° (5/giorno)—*dissolvi magie, velocità*
2° (7/giorno)—*invisibilità, resistere all'energia, vedere invisibilità*
1° (7/giorno)—*allarme, colpo accurato, dardo incantato, scudo, unto* (CD 14)
0 (a volontà)—*lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano*

STATISTICHE

For 31, **Des** 10, **Cos** 23, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16
Att base +17; **BMC** +29; **DMC** 39 (43 contro sbilanciare)
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata
Abilità Conoscenze (arcane) +23, Furtività +12, Intimidire +23, Intuizione +23, Percezione +23, Raggirare +23, Sapienza Magica +23, Valutare +23, Volare +12
Linguaggi Comune, Draconico, Nanico, Orchesco

DRAGO ROSSO ANTICO GS 19

PE 204.800

CM drago Mastodontico (fuoco)
Iniz +3; **Sensi** fumovisione, sensi draconici; Percezione +33
Aura aura di fuoco (3 m, 2d6 da fuoco), presenza terrificante (90 m, CD 27)

DIFESA

CA 38, contatto 5, impreparato 38 (–1 Des, +33 naturale, –4 taglia)
pf 362 (25d12+200)
Temp +22, **Rifl** +13, **Vol** +21
RD 15/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 30
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 75 m (maldestra)
Mischia morso +35 (4d6+21/19–20), 2 artigli +35 (2d8+14), 2 ali +33 (2d6+7), colpo di coda +33 (2d8+21)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali manipolare fiamme, schiacciamento, sciogliere pietra, soffio (cono di 18 m, CD 30, 20d10 da fuoco), spazzata di coda
Capacità magiche (LI 25°)
A volontà—*individuazione del magico, muro di fuoco, pirotecnica* (CD 17), *scopri il percorso, suggestione* (CD 18)
Incantesimi conosciuti (LI 15°)
7° (4/giorno)—*desiderio limitato, riflettere incantesimo*
6° (6/giorno)—*campo antimagia, contingenza, dissolvi magie sup.*
5° (7/giorno)—*metamorfosi, muro di forza, telecinesi* (CD 20), *teletrasporto*
4° (7/giorno)—*invisibilità sup., scudo di fuoco, paura* (CD 19), *pelle di pietra*
3° (7/giorno)—*dissolvi magie, distorsione, linguaggi, velocità*
2° (7/giorno)—*alterare se stesso, dissimulare, individuazione dei pensieri, resistere all'energia, vedere invisibilità*
1° (8/giorno)—*allarme, colpo accurato, dardo incantato, scudo, unto* (CD 16)
0 (a volontà)—*aprire/chiudere, dissanguare, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, riparare, sigillo arcano, prestidigitazione*

STATISTICHE

For 39, **Des** 8, **Cos** 27, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +25; **BMC** +43; **DMC** 52 (56 contro sbilanciare)
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso), Critico Stordente, Iniziativa Migliorata, Incalzare, Incantesimi Rapidi, Multiattacco, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata
Abilità Conoscenze (arcane) +33, Conoscenze (storia) +33, Diplomazia +33, Furtività +15, Intimidire +33, Intuizione +33, Percezione +33, Raggirare +33, Sapienza Magica +33, Valutare +33, Volare +11
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico, Nanico, Gigante, Orchesco

Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.



Drago Cromatico, Verde

Scaglie color smeraldo ricoprono questo feroce drago. Un unico corno aguzzo si protende dalla punta del suo muso pieno di denti.

DRAGO VERDE

LM drago (aria)

STATISTICHE BASE

GS 4; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 5d12

Velocità 12 m, nuotare 12 m

Armatura naturale +4; **Soffio** cono, 2d6 da acido

For 13, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Andatura nel bosco (Str) Un drago verde molto giovane o più anziano può muoversi attraverso qualsiasi tipo di fogliame senza subire danni o altri impedimenti. Le aree di fogliame manipolate magicamente lo influenzano normalmente.

Capacità magiche (Mag) Un drago verde ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Giovane—*intralciare*; Adolescente—*charme su persone*; Adulto—*suggestione*; Vecchio—*crescita vegetale*; Antico—*dominare persone*; Grande dragone—*comandare vegetali*.

Miasma (Sop) Un drago verde vecchio o più anziano come azione standard può usare il suo soffio per creare una nube di acido che infligge danni a qualsiasi creatura al suo interno. La nube si muove col drago ed ha un raggio di 6 metri. Quando viene creata, chiunque si trovi nell'area subisce danni pari a metà dei danni del soffio del drago, e un tiro salvezza su Riflessi dimezza ulteriormente tale danno. La quantità dei danni si dimezza ogni round fino a meno di 1d6. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno nella nube subisce danni, ma può tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzarli. Un vento forte, come quello creato da *folata di vento*, disperde la nube in 1 round.

Mimetismo (Str) Un drago verde vecchio o più anziano può usare Furtività per nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale, anche se non concede coperture o nascondigli.

Passo senza tracce (Str) Un drago verde adulto o più anziano non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce; può però decidere di lasciarle, se vuole.

Risvegliare treant (Sop) Un drago verde grande dragone può chiamare in suo aiuto la foresta stessa, animando un certo numero di alberi come treant per proteggerlo. Questi treant possono essere ottenuti da qualsiasi albero vivente Enorme o più grande. Un drago verde può creare 1 solo treant come azione standard, per un totale di 4 treant al giorno. Questi treant rimangono animati per 1 ora, dopo di che tornano ad essere alberi normali.

Respirare sott'acqua (Str) Un drago verde può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può fare uso liberamente del suo soffio, degli incantesimi e delle altre capacità anche se immerso.

Illustrazione di Ben Wootten

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Immunità all'acido, respirare sott'acqua	—
Molto giovane	Andatura nel bosco	—
Giovane	*Intralciare*	—
Adolescente	*Charme su persone*, presenza terrificante	1°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	3°
Adulto	Passo senza tracce, *suggestione*	5°
Adulto maturo	RD 10/magia	7°
Vecchio	*Crescita vegetale*, mimetismo	9°
Molto vecchio	RD 15/magia	11°
Antico	Dominare persone, miasma	13°
Dragone	RD 20/magia	15°
Grande dragone	*Comandare vegetali*, risvegliare treant	17°

DRAGO VERDE GIOVANE — GS 8

PE 4.800

LM drago Grande (aria)

Iniz +1; **Sensi** sensi draconici; Percezione +15

DIFESA

CA 20, contatto 10, impreparato 19 (+1 Des, +10 naturale, –1 taglia)

pf 85 (9d12+27)

Temp +9, **Rifl** +7, **Vol** +9

Immunità acido, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +13 (2d6+7), 2 artigli +13 (1d8+5), 2 ali +8 (1d6+2), colpo di coda +8 (1d8+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (cono di 12 m, CD 17, 6d6 da acido)

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*intralciare* (CD 12)

STATISTICHE

For 21, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 26 (30 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (natura) +13, Furtività +9, Nuotare +25, Percezione +15, Sapienza Magica +13, Sopravvivenza +13, Volare +7

Linguaggi Comune, Draconico

QS andatura nel bosco, respirare sott'acqua

DRAGO VERDE ADULTO — GS 12

PE 19.200

LM drago Enorme (aria)

Iniz +0; **Sensi** sensi draconici; Percezione +25

Aura presenza terrificante (54 m, CD 20)

DIFESA

CA 27, contatto 8, impreparato 27 (+19 naturale, –2 taglia)

pf 172 (15d12+75)

Temp +14, **Rifl** +9, **Vol** +14

RD 5/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno; **RI** 23

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +21 (2d8+12/19–20), 2 artigli +21 (2d6+8/19–20), 2 ali +16 (1d8+4), colpo di coda +16 (2d6+12)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento (creature Piccole, CD 22, 2d8+12), soffio (cono di 15 m, CD 22, 12d6 da acido)
Capacità magiche (LI 15°)
A volontà—*charme su persone* (CD 14), *intralciare* (CD 14), *suggestione* (CD 16)
Incantesimi conosciuti (LI 5°)
2° (5/giorno)—*alterare se stesso, immagine speculare*
1° (7/giorno)—*evoca mostri I, immagine silenziosa* (CD 14), *scudo, ventriloquio* (CD 14)
0 (a volontà)—*individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma*

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16
Att base +15; **BMC** +25; **DMC** 35 (39 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Critico Migliorato (artigli, morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (natura) +21, Furtività +10, Nuotare +34, Percezione +25, Sapienza Magica +21, Sopravvivenza +21, Utilizzare Congegni Magici +21, Volare +10
Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Silvano
QS andatura nel bosco, passo senza tracce, respirare sott'acqua

DRAGO VERDE ANTICO GS 17

PE 102.400
LM drago Mastodontico (aria)
Iniz –1; **Sensi** sensi draconici; Percezione +35
Aura presenza terrificante (90 m, CD 26)

DIFESA

CA 36, contatto 5, impreparato 36 (–1 Des, +31 naturale, –4 taglia)
pf 310 (23d12+161)
Temp +20, **Rifl** +12, **Vol** +20
RD 15/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno; **RI** 28

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 12 m, volare 75 m (maldestra)
Mischia morso +31 (4d6+18/19–20), 2 artigli +31 (2d8+12/19–20), 2 ali +29 (2d6+6), colpo di coda +29 (2d8+18)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali miasma, schiacciamento (creature Medie, CD 28, 4d6+18), soffio (cono di 18 m, CD 28, 20d6 da acido), spazzata di coda
Capacità magiche (LI 23°)
A volontà—*charme su persone* (CD 16), *crescita vegetale, dominare persone* (CD 20), *intralciare* (CD 16), *suggestione* (CD 18)
Incantesimi conosciuti (LI 13°)
6° (4/giorno)—*disintegrazione* (CD 21), *visione del vero*
5° (7/giorno)—*evoca mostri V, metamorfosi, teletrasporto*
4° (7/giorno)—*pelle di pietra, porta dimensionale, scrutare* (CD 19), *tempesta di ghiaccio*
3° (7/giorno)—*dissolvi magie, distorsione, palla di fuoco* (CD 18), *velocità*
2° (7/giorno)—*alterare se stesso, immagine speculare, individuazione dei pensieri* (CD 17), *localizza oggetto, vedere invisibilità*
1° (7/giorno)—*dardo incantato, evoca mostri I, immagine silenziosa* (CD 16), *scudo, ventriloquio* (CD 16)
0 (a volontà)—*individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma*

STATISTICHE

For 35, **Des** 8, **Cos** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +23; **BMC** +39; **DMC** 48 (52 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (artigli, morso), Critico Sanguinante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +31, Conoscenze (natura) +31, Conoscenze (piani) +31, Furtività +13, Percezione +35, Nuotare +46, Sapienza Magica +31, Sopravvivenza +31, Utilizzare Congegni Magici +31, Volare +9
Linguaggi Abissale, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Silvano
QS andatura nel bosco, mimetismo, passo senza tracce, respirare sott'acqua

I draghi verdi vivono nelle antiche foreste del mondo, vagando in cerca di preda sotto giganteschi tetti di foglie. Di tutti i draghi cromatici, i draghi verdi sono forse quelli con cui ci si può più facilmente accordare diplomaticamente.



Drago Metallico, Argento

Le scaglie di questo elegante drago slanciato splendono come argento lucido e la sua coda sembra piumata.

DRAGO D'ARGENTO

LB drago (freddo)

STATISTICHE BASE

GS 6; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 7d12

Velocità 12 m

Armatura naturale +6; **Soffio** cono, 2d8 da freddo

For 13, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di freddo (Sop) Un drago d'argento vecchio o più anziano è circondato da un'aura di freddo. Tutte le creature entro 1,5 metri dal drago subiscono 1d6 danni da freddo all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago antico si estende a 3 metri. I danni dell'aura di un grande dragone aumentano a 2d6. Un drago d'argento può attivare o sopprimere questa aura a volontà come azione gratuita.

Cambiare forma (Sop) Un drago d'argento può assumere l'aspetto di qualsiasi animale o umanoide 3/giorno come se usasse *metamorfosi*.

Camminare sulle nubi (Sop) Un drago d'argento molto giovane o più anziano può muoversi su nubi o nebbia come fossero terra ferma.

Capacità magiche (Mag) Un drago d'argento ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Molto giovane—*individuazione del male*; Adolescente—*caduta morbida*; Adulto—*nube di nebbia*; Vecchio—*controllare venti*; Antico—*controllare tempo atmosferico*; Grande dragone—*inversione della gravità*.

Nebbiavisione (Str) Un drago d'argento adolescente o più anziano può vedere perfettamente attraverso nebbia e nubi.

Scaglie riflettenti (Sop) Qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio un drago d'argento vecchio o più anziano che non superi la RI del drago può essere riflesso. Se la prova di LI per superare la RI del drago fallisce di 5 o più, l'incantesimo viene riflesso. Se la prova fallisce di 4 o meno, l'incantesimo è solo sprecato. Questo capacità per il resto funziona come *riflettere incantesimo*.

Soffio paralizzante (Sop) Invece di un cono di freddo, un drago d'argento può soffiare un cono di gas paralizzante. Chi è colto all'interno del cono deve superare un tiro salvezza su Tempra o è paralizzato per 1d6 round più 1 round per categoria di età del drago.

Vero coraggio (Str) Un drago d'argento grande dragone può lottare ignorando dolore e morte. Se ridotto a 0 punti ferita, rimane cosciente, si stabilizza automaticamente e può continuare ad agire (anche se è barcollante). Se subisce danni o è bersaglio di un incantesimo che ne provoca la morte, resta vivo per 1 round e può agire normalmente (non è barcollante per quest'ultimo round).

Volo aggraziato (Str) La manovrabilità aerea di un drago d'argento giovane o più anziano è migliore di un grado rispetto al normale.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI*
Cucciolo	Cambiare forma, immunità all'acido, soffio paralizzante, sottotipo freddo	—
Molto giovane	Camminare sulle nubi, *individuazione del male*	—
Giovane	Volo aggraziato	1°
Adolescente	*Caduta morbida*, nebbiavisione	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	*Nube di nebbia*, presenza terrificante	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Aura di freddo, *controllare venti*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	*Controllare tempo atmosferico*, scaglie riflettenti	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	*Inversione della gravità*, vero coraggio	19°

* Un drago d'argento lancia incantesimi clericali come fossero arcani.

DRAGO D'ARGENTO GIOVANE — GS 10

PE 9.600

LB drago Grande (freddo)

Iniz +5; **Sensi** sensi draconici; Percezione +17

DIFESA

CA 22, contatto 10, impreparato 21; (+1 Des, +12 naturale, –1 taglia)

pf 104 (11d12+33)

Temp +10, **Rifl** +8, **Vol** +12

Immunità acido, freddo, paralisi, sonno

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 12 m, vol. 60 m (media); camminare sulle nubi, volo aggraziato

Mischia morso +16 (2d6+7), 2 artigli +15 (1d8+5), 2 ali +13 (1d6+2), colpo di coda +13 (1d8+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (cono di 12 m, CD 18, 6d8 da freddo), soffio paralizzante

Capacità magiche (LI 11°)

A volontà—*individuazione del male*

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (4/giorno)—*allarme, colpo accurato*

0 (a volontà)—*ind. del magico, lettura del magico, luce, messaggio*

STATISTICHE

For 21, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16

Att base +11; **BMC** +17; **DMC** 28 (32 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +12, Conoscenze (locali) +17, Diplomazia +17, Guarire +17, Intimidire +17, Intuizione +17, Percezione +17, Sapienza Magica +17, Volare +13

Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Gigante

QS cambiare forma

DRAGO D'ARGENTO ADULTO — GS 14

PE 38.400

LB drago Enorme (freddo)

Illustrazione di Ben Wootten

Iniz +4; **Sensi** nebbiavisione, sensi draconici; Percezione +25
Aura presenza terrificante (54 m, CD 23)

DIFESA

CA 29, contatto 8, impreparato 29 (+21 naturale, –2 taglia)
pf 195 (17d12+85)
Temp +15, **Rifl** +12, **Vol** +17
RD 5/magia; **Immunità** acido, freddo, paralisi, sonno; **RI** 25
Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 12 m, vol. 60 m (media); camminare sulle nubi, volo aggraziato
Mischia morso +24 (2d8+12), 2 artigli +23 (2d6+8), 2 ali +21 (1d8+4), colpo di coda +21 (2d6+12)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (cono di 15 m, CD 23, 12d8 da freddo), soffio paralizzante
Capacità magiche (LI 17°)
A volontà—*caduta morbida, individuazione del male, nube di nebbia*
Incantesimi conosciuti (LI 7°)
3° (5/giorno)—*dissolvi magie, muro di vento*
2° (7/giorno)—*cura ferite moderate, presagio, ragnatela* (CD 17)
1° (7/giorno)—*allarme, benedizione, colpo accurato, favore divino, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, messaggio, prestidigitazione, stabilizzare*

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +17; **BMC** +27; **DMC** 37 (41 contro sbilanciare)
Talenti Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Fluttuare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +17, Conoscenze (arcane, locali, nobiltà) +25, Diplomazia +25, Guarire +25, Intimidire +25, Intuizione +25, Percezione +25, Sapienza Magica +25, Volare +16
Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Gigante, Nanico, Terran
QS cambiare forma

DRAGO D'ARGENTO ANTICO GS 19

PE 204.800

LB drago Mastodontico (freddo)
Iniz +3; **Sensi** nebbiavisione, sensi draconici; Percezione +35
Aura aura di freddo (3 m, 2d6 da freddo, presenza terrificante (90 m, CD 29)

DIFESA

CA 38, contatto 5, impreparato 38; (–1 Des, +33 naturale, –4 taglia)
pf 337 (25d12+175)
Temp +21, **Rifl** +15, **Vol** +23
Capacità difensive scaglie riflettenti; **RD** 15/magia; **Immunità** acido, freddo, paralisi, sonno; **RI** 30
Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 12 m, vol. 75 m (scarsa); camminare sulle nubi, volo aggraziato
Mischia morso +34 (4d6+18/19–20), 2 artigli +33 (2d8+12), 2 ali +31 (2d6+6), colpo di coda +31 (2d8+18)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (cono di 18 m, CD 29, 20d8 da freddo), soffio paralizzante, spazzata di coda
Capacità magiche (LI 25°)
A volontà—*caduta morbida, controllare tempo atmosferico, controllare venti, individuazione del male, nube di nebbia*
Incantesimi conosciuti (LI 15°)
7° (5/giorno)—*parola sacra* (CD 24), *repulsione* (CD 24)
6° (7/giorno)—*esilio* (CD 23), *dissolvi magie superiore, guarigione*
5° (7/giorno)—*colpo infuocato* (CD 22), *muro di forza, spezzare incantamento, spostamento planare*
4° (7/giorno)—*libertà di movimento, nebbia solida, porta dimensionale, ristorare*
3° (7/giorno)—*blocca persone* (CD 20), *cure ferite gravi, dissolvi magie, muro di vento*
2° (8/giorno)—*calmare emozioni* (CD 19), *cura ferite moderate, invisibilità, presagio, ragnatela*
1° (8/giorno)—*benedizione, colpo accurato, favore divino, protezione dal male, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, lampo* (CD 17), *lettura del magico, luce, messaggio, prestidigitazione, resistenza, stabilizzare, virtù*

STATISTICHE

For 35, **Des** 8, **Cos** 25, **Int** 24, **Sag** 25, **Car** 24
Att base +25; **BMC** +41; **DMC** 50 (54 contro sbilanciare)
Talenti Abilità Focalizzata (Volare), Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso), Fluttuare, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Multiattacco, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +24, Conoscenze (arcane, locali, nobiltà, piani, storia) +35, Diplomazia +35, Guarire +35, Intimidire +35, Intuizione +35, Percezione +35, Sapienza Magica +35, Volare +21
Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Elfico, Halfling, Gigante, Nanico, Terran
QS cambiare forma



Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Drago Metallico, Bronzo

Questo drago lucente è coperto di scaglie metalliche smussate dai colori che variano dal bronzo brillante al blu screziato.

DRAGO DI BRONZO

LB drago (acqua)

STATISTICHE BASE

GS 5; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 6d12

Velocità 12 m, nuotare 18 m

Armatura naturale +5; **Soffio** linea, 2d6 da elettricità

For 13, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Ambiente zone costiere temperate

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di elettricità (Sop) Un drago di bronzo vecchio o più anziano irradia un'aura di elettricità. Tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d6 danni da elettricità all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago antico è 3 m. I danni di un grande dragone aumentano a 2d6. Un drago di bronzo può sopprimere questa aura a volontà.

Cambiare forma (Sop) Un drago di bronzo giovane o più anziano può assumere l'aspetto di qualsiasi animale o umanoide 3 volte al giorno come se stesse usando *metamorfosi*.

Capacità magiche (Mag) Un drago di bronzo ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Molto giovane—*parlare con gli animali*; Adolescente—*creare cibo e acqua*; Adulto—*nube di nebbia*; Vecchio—*individuazione dei pensieri*; Antico—*controllare acqua*; Grande dragone—*controllare tempo atmosferico*.

Onda di marea (Sop) Un drago di bronzo grande dragone, 1 volta al giorno, può provocare una mareggiata come azione standard. Questo effetto colpisce un'area costiera lunga 36 m e tutti coloro che sono entro 12 metri dalla riva; i bersagli vanno trattati come se fossero colpiti da una valanga (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 459*) e fossero nella zona sepolta. La CD del TS per dimezzare questi danni è pari a quella del soffio del drago. Chi fallisce il TS subisce danni pieni ed è trascinato per 18 m lungo la riva e depositato 6 m sotto la superficie il round dopo che l'onda si è abbattuta.

Padronanza delle onde (Sop) Per 10 minuti per categoria di età al giorno, un drago di bronzo adolescente, insieme a creature o vascelli entro 15 m, può muoversi al doppio della sua velocità normale in acqua.

Respirare sott'acqua (Str) Un drago di bronzo può respirare sott'acqua a tempo indeterminato e può usare liberamente il suo soffio, gli incantesimi e le altre capacità anche se immerso.

Soffio repulsivo (Sop) Invece di una linea di elettricità, un drago di bronzo può soffiare un cono di gas repulsivo. I bersagli devono superare un tiro salvezza su Volontà o devono allontanarsi dal drago per 1d6 round più 1 round per categoria di età. Questo è un effetto di compulsione ed influenza mentale.

Vortice (Str) 1 volta al giorno, un drago di bronzo antico o più anziano può creare un vortice come azione standard, proprio come un elementale dell'acqua anziano (vedi pag. 117). Un drago di bronzo può mantenere questo vortice per 1 round per categoria di età.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Immunità all'elettricità, respirare sott'acqua, soffio repulsivo	—
Molto giovane	*Parlare con gli animali*	—
Giovane	Cambiare forma	1°
Adolescente	*Creare cibo e acqua*, padronanza delle onde	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	*Nube di nebbia*, presenza terrificante	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Aura di elettricità, *individuazione dei pensieri*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	*Controllare acqua*, vortice	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	*Controllare tempo atmosferico*, onda di marea	19°

DRAGO DI BRONZO GIOVANE GS 9

PE 6.400

LB drago Grande (acqua)

Iniz +1; **Sensi** sensi draconici; Percezione +20

DIFESA

CA 21, contatto 10, impreparato 20 (+1 Des, +11 naturale, –1 taglia)

pf 95 (10d12+30)

Temp +10, **Rifl** +8, **Vol** +10

Immunità elettricità, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +14 (2d6+7), 2 artigli +14 (1d8+5), 2 ali +12 (1d6+2), colpo di coda +12 (1d8+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (linea di 24 m, CD 18, 6d6 da elettricità), soffio repulsivo

Capacità magiche (LI 10°)

A volontà—*parlare con gli animali*

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (4/giorno)—*allarme, foschia occultante*

0 (a volontà)—*individuazione del magico, luce, messaggio, resistenza*

STATISTICHE

For 21, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16

Att base +10; **BMC** +16; **DMC** 27 (31 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Multiattacco

Abilità Conoscenze (arcane) +16, Diplomazia +16, Furtività +10, Intimidire +16, Intuizione +20, Nuotare +26, Percezione +20, Sapienza Magica +16, Volare +8

Linguaggi Aquan, Comune, Draconico, Elfico

QS cambiare forma, respirare sott'acqua

DRAGO DI BRONZO ADULTO GS 13

PE 25.600

Illustrazione di Ben Wootten

LB drago Enorme (acqua)
Iniz +0; **Sensi** sensi draconici; Percezione +28
Aura presenza terrificante (54 m, CD 23)

DIFESA

CA 28, contatto 8, impreparato 28 (+20 naturale, –2 taglia)
pf 184 (16d12+80)
Temp +15, **Rifl** +10, **Vol** +15
RD 5/magia; **Immunità** elettricità, paralisi, sonno; **RI** 24

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +22 (2d8+12), 2 artigli +22 (2d6+8), 2 ali +20 (1d8+4), colpo di coda +20 (2d6+12)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (linea di 30 m, CD 23, 12d6 da elettricità), soffio repulsivo
Capacità magiche (LI 16°)
A volontà—*creare cibo e acqua, nube di nebbia, parlare con gli animali*
Incantesimi conosciuti (LI 7°)
3° (5/giorno)—*dissolvi magie, lentezza* (CD 18)
2° (7/giorno)—*folata di vento, immagine speculare, sfocatura*
1° (8/giorno)—*allarme, armatura magica, colpo accurato, foschia occultante, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, luce, messaggio, resistenza*, altri 2

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +16; **BMC** +26; **DMC** 36 (40 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Fluttuare, Incalzare, Multiattacco
Abilità Addestrare Animali +21, Conoscenze (arcane, geografia) +24, Diplomazia +24, Furtività +11, Intimidire +24, Intuizione +28, Percezione +28, Sapienza Magica +24, Nuotare +35, Volare +11
Linguaggi Aquan, Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco, altri 2
QS cambiare forma, padronanza delle onde, respirare sott'acqua

DRAGO DI BRONZO ANTICO GS 18

PE 153.600

LB drago Mastodontico (acqua)
Iniz +3; **Sensi** sensi draconici; Percezione +38
Aura aura di elettricità (3 m, 2d6 da elettricità), presenza terrificante (90 m, CD 29)

DIFESA

CA 37, contatto 5, impreparato 37; (–1 Des, +32 naturale, –4 taglia)
pf 324 (24d12+168)
Temp +21, **Rifl** +13, **Vol** +21
RD 15/magia; **Immunità** elettricità, paralisi, sonno; **RI** 29

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 18 m, volare 75 m (maldestra)
Mischia morso +32 (4d6+18/19–20), 2 artigli +32 (2d8+12/19–20), 2 ali +30 (2d6+6), colpo di coda +30 (2d8+18)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (linea di 36 m, CD 29, 20d6 da elettricità), soffio repulsivo, spazzata di coda, vortice
Capacità magiche (LI 24°)
A volontà—*controllare acqua, creare cibo e acqua, individuazione dei pensieri* (CD 19), *nube di nebbia, parlare con gli animali*
Incantesimi conosciuti (LI 15°)
7° (5/giorno)—*riflettere incantesimo, statua*
6° (7/giorno)—*dissolvi magie superiore, fuorviare, suggestione di massa* (CD 23)
5° (7/giorno)—*congedo, mano interposta, nebbia mentale, teletrasporto*
4° (7/giorno)—*nebbia solida, pelle di pietra, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio*
3° (7/giorno)—*eroismo, individuazione del magico, lentezza* (CD 20), *suggestione*
2° (8/giorno)—*folata di vento, immagine speculare, invisibilità, ragnatela, sfocatura*
1° (8/giorno)—*allarme, armatura magica, colpo accurato, foschia occultante, scudo*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, luce, messaggio, resistenza*, altri 2

STATISTICHE

For 35, **Des** 8, **Cos** 25, **Int** 24, **Sag** 25, **Car** 24
Att base +24; **BMC** +40; **DMC** 49 (53 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Incalzare, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Critico Migliorato (morso, artiglio), Fluttuare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Abilità Addestrare Animali +31, Conoscenze (arcane, geografia, storia) +34, Diplomazia +34, Furtività +14, Guarire +34, Intimidire +34, Intuizione +38, Nuotare +47, Percezione +38, Sapienza Magica +34, Volare +10
Linguaggi Aquan, Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco, altri 3
QS cambiare forma, respirare sott'acqua, padronanza delle onde

I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate.



Drago Metallico, Oro

Scaglie dorate ricoprono il corpo di questo drago maestoso, ed una cresta regale di corna si inarca sopra il muso e gli occhi penetranti.

DRAGO D'ORO

LB drago (fuoco)

STATISTICHE BASE

GS 7; **Taglia** Piccola; **Dadi Vita** 8d12

Velocità 18 m, nuotare 18 m

Armatura naturale +7; **Soffio** cono, 2d10 da fuoco

For 17, **Des** 14, **Cos** 15, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 14

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aiuto divino (Mag) 1 volta a settimana, un drago d'oro grande dragone può chiedere aiuto alle potenze celesti, come per *miracolo*.

Aura di fuoco (Sop) Un drago d'oro vecchio o più anziano irradia un'aura di fuoco. Tutte le creature entro 1,5 mi subiscono 1d6 danni da fuoco all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago antico si estende a 3 m. I danni di un drago grande dragone aumentano a 2d6. Il drago può attivare o sopprimere l'aura come azione gratuita.

Cambiare forma (Sop) Un drago d'oro molto giovane o più anziano può assumere l'aspetto di qualsiasi animale o umanoide 3 volte al giorno come se stesse usando *metamorfosi*.

Capacità magiche (Mag) Un drago d'oro ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Il suo LI per questi effetti è pari ai suoi DV, e le CD dei tiri salvezza sono basate su Carisma. Molto giovane—*individuazione del male*; Adolescente—*benedizione*; Adulto—*luce diurna*; Vecchio—*costrizione/cerca*; Antico—*esplosione solare*; Grande dragone—*previsione*.

Fortuna (Mag) 1 volta al giorno un drago d'oro adulto o più anziano può toccare una gemma e incantarla in modo che porti fortuna. Finché il drago porta la gemma, lui e qualsiasi creatura buona entro un certo raggio da lui (3 m per categoria di età) ricevono un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza. Se il drago dà una gemma incantata ad un'altra creatura, solo quel portatore ottiene il bonus. L'effetto dura 1d3 ore più 3 ore per categoria di età del drago. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 2° livello.

Individuazione delle gemme (Mag) Un drago d'oro giovane o più anziano può individuare gemme 3 volte al giorno. Funziona come *localizza oggetto*, ma solo per localizzare pietre preziose.

Soffio indebolente (Sop) Invece di un cono di fuoco, un drago d'oro può soffiare un cono di gas indebolente. Le creature all'interno del cono devono superare un tiro salvezza su Tempra o subiscono 1 danno alla Forza per categoria di età (TS su Volontà dimezza).

Volo rapido (Str) Un drago d'oro giovane o più anziano viene trattato come se fosse di una categoria di taglia più grande quando si determina la sua velocità di volo.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI*
Cucciolo	Soffio indebolente, sottotipo fuoco	—
Molto giovane	Cambiare forma, *individuazione del male*	—
Giovane	Individuazione delle gemme, volo rapido	1°
Adolescente	*Benedizione*	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	Fortuna, *luce diurna*, presenza terrificante	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Aura di fuoco, *costrizione/cerca*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	*Esplosione solare*	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	Aiuto divino, *previsione*	19°

* Un drago d'oro lancia incantesimi clericali come fossero arcani.

DRAGO D'ORO GIOVANE — GS 11

PE 12.800

LB drago Grande (fuoco)

Iniz +1; **Sensi** sensi draconici; Percezione +22

DIFESA

CA 23, contatto 10, impreparato 22; (+1 Des, +13 naturale, –1 taglia)

pf 126 (12d12+48)

Temp +12, **Rifl** +9, **Vol** +13

Immunità fuoco, paralisi, sonno; **Debolezze** vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, nuotare 18 m, volare 60 m (scarsa)

Mischia morso +18 (2d6+10), 2 artigli +18 (1d8+7/19–20), 2 ali +16 (1d6+3), colpo di coda +16 (1d8+10)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (cono di 12 m, CD 20, 6d10 da fuoco), soffio indebolente

Capacità magiche (LI 12°)

A volontà—*individuazione del male*

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (4/giorno)—*armatura magica, scudo*

o (a volontà)—*individuazione del magico, luce, riparare, stabilizzare*

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 19, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16

Att base +12; **BMC** +20; **DMC** 31 (35 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Migliorato (artiglio), Multiattacco, Volontà di Ferro

Abilità Diplomazia +18, Conoscenze (locali, religioni) +18, Guarire +18, Intuizione +22, Nuotare +30, Percezione +22, Sapienza Magica +18, Volare +10

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Halfling

QS cambiare forma, individuazione delle gemme, volo rapido

DRAGO D'ORO ADULTO — GS 15

PE 51.200

LB drago Enorme (fuoco)

Iniz +0; **Sensi** sensi draconici; Percezione +30

Aura presenza terrificante (54 m, CD 24)

Illustrazione di Ben Wootten

DIFESA

CA 30, contatto 8, impreparato 30 (+22 naturale, –2 taglia)
pf 225 (18d12+108)
Temp +17, **Rifl** +11, **Vol** +18
RD 5/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 26
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, nuotare 18 m, volare 75 m (scarsa)
Mischia morso +26 (2d8+15/19–20), 2 artigli +26 (2d6+10/19–20), 2 ali +24 (1d8+5), colpo di coda +24 (2d6+15)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (cono di 15 m, CD 25, 12d10 da fuoco), soffio indebolente
Capacità magiche (LI 18°)
A volontà—*benedizione, individuazione del male, luce diurna*
Incantesimi conosciuti (LI 7°)
3° (5/giorno)—*dissolvi magie, preghiera*
2° (7/giorno)—*aiuto, cura ferite moderate* (CD 17), *resistere all'energia*
1° (7/giorno)—*allarme, armatura magica, favore divino, scudo, scudo della fede*
0 (a volontà)—*ind. del magico, luce, riparare, stabilizzare*, altri 3

STATISTICHE

For 31, **Des** 10, **Cos** 23, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +18; **BMC** +30; **DMC** 40 (44 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso, artiglio), Incantesimi Estesi, Multiattacco, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (arcane, locali, nobiltà, religioni) +26, Diplomazia +26, Guarire +26, Intuizione +30, Nuotare +39, Percezione +30, Sapienza Magica +26, Volare +13
Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, altri 3
QS cambiare forma, fortuna, individuazione delle gemme, volo rapido

DRAGO D'ORO ANTICO GS 20

PE 307.200

LB drago Mastodontico (fuoco)
Iniz –1; **Sensi** sensi draconici; Percezione +40
Aura aura di fuoco (3 m, 2d6 da fuoco), presenza terrificante (90 m, CD 30)

DIFESA

CA 39, contatto 5, impreparato 39 (–1 Des, +34 naturale, –4 taglia)
pf 377 (26d12+208)
Temp +23, **Rifl** +14, **Vol** +24
RD 15/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 31
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, nuotare 18 m, vol. 75 m (maldestra)
Mischia morso +36 (4d6+21/19–20), 2 artigli +36 (2d8+14/19–20), 2 ali +34 (2d6+7/19–20), colpo di coda +34 (2d8+21/19–20)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (cono di 18 m, CD 31, 20d10 da fuoco), soffio indebolente, spazzata di coda
Capacità magiche (LI 26°)
A volontà—*benedizione, costrizione/cerca, esplosione solare* (CD 25), *individuazione del male, luce diurna*
Incantesimi conosciuti (LI 15°)
7° (5/giorno)—*resurrezione, teletrasporto superiore*
6° (7/giorno)—*campo antimagia, dissolvi magie superiore, guarigione*
5° (7/giorno)—*dissolvi il male, spostamento planare, teletrasporto, visione del vero*
4° (7/giorno)—*divinazione, immunità agli incantesimi, pelle di pietra, ristorare*
3° (7/giorno)—*dissolvi magie, epurare invisibilità, preghiera, velocità*
2° (8/giorno)—*aiuto, cura ferite moderate, resistere all'energia, ristorare inferiore, silenzio*
1° (8/giorno)—*allarme, armatura magica, favore divino, scudo, scudo della fede*
0 (a volontà)—*ind. del magico, luce, riparare, stabilizzare*, altri 6

STATISTICHE

For 39, **Des** 8, **Cos** 27, **Int** 24, **Sag** 25, **Car** 24
Att base +26; **BMC** +44; **DMC** 53 (57 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Focalizzato, Critico Stordente, Critico Migliorato (ala, artiglio, coda, morso), Incantesimi Estesi, Incantesimi Rapidi, Multiattacco, Volontà di Ferro
Abilità Conoscenze (arcane, locali, nobiltà, piani, religioni, storia) +36, Diplomazia +36, Guarire +36, Intuizione +40, Nuotare +51, Percezione +40, Sapienza Magica +36, Volare +13
Linguaggi Celestiale, Comune, Draconico, altri 5
QS cambiare forma, fortuna, individuazione delle gemme, volo rapido

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi metallici li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.



Drago Metallico, Ottone

Una cresta di corna si erge dietro la testa di questo drago, portando verso un lungo collo e un serpentino corpo di ottone.

DRAGO D'OTTONE

CB drago (fuoco)

STATISTICHE BASE

GS 3; **Taglia** Minuscola; **Dadi Vita** 4d12

Velocità 18 m, scavare 9 m

Armatura naturale +3; **Soffio** linea, 2d4 fuoco

For 11, **Des** 16, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 10

ECOLOGIA

Ambiente deserti caldi

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di fuoco (Sop) Un drago d'ottone vecchio o più anziano è circondato da un'aura di calore intenso. Tutte le creature entro 1,5 m dal drago subiscono 1d6 danni da fuoco all'inizio del turno del drago. L'aura di un drago d'ottone antico si estende a 3 m. I danni di un grande dragone aumentano a 2d6. Un drago d'ottone può attivare o sopprimere questa aura a volontà come azione gratuita.

Capacità magiche (Mag) Un drago d'ottone ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Molto giovane—*parlare con gli animali*; Adolescente—*contrastare elementi*; Adulto—*suggestione*; Vecchio—*controllare venti*; Antico—*controllare tempo atmosferico*; Grande dragone—*turbine*.

Evocare djinni (Mag) Un drago d'ottone grande dragone può usare questa capacità, equivalente ad un incantesimo di 9° livello, 1 volta al giorno. Funziona come *evoca mostri*, ma evoca un nobile djinni.

Muovere sabbie (Mag) Un drago d'ottone giovane o più anziano può muovere le sabbie per portare alla luce rovine o tesori nascosti. Questa capacità, equivalente ad un incantesimo di 5° livello, funziona come *muovere il terreno*, ma ha effetto solo sulla sabbia. Il drago usa i suoi DV al posto del suo LI per questo effetto.

Soffio soporifero (Sop) Invece di una linea di fuoco, un drago d'ottone può soffiare un cono di gas soporifero. Le creature all'interno del cono devono superare un tiro salvezza su Volontà o si addormentano per 1d6 round più 1 per categoria di età del drago.

Tempesta di sabbia (Sop) Un drago d'ottone antico o più anziano può creare 1 volta al giorno una potente tempesta di sabbia come azione di round completo. Questa tempesta ha raggio 1,5 km e dura per 1 minuto per categoria di età del drago. Questa capacità funziona come una tempesta di sabbia (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 461*), ma è accompagnata anche da venti di bufera.

Vento del deserto (Sop) Un drago d'ottone adolescente o più anziano può invocare il vento del deserto affinché lo serva. Questa capacità funziona come *folata di vento*, ma qualsiasi creatura nel suo raggio di azione deve superare un tiro salvezza su Tempra o resta accecata dalla sabbia per 1d4 round. La CD del tiro salvezza per questo effetto è uguale a quella del soffio del drago.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Soffio soporifero, sottotipo fuoco	—
Molto giovane	*Parlare con gli animali*	—
Giovane	Muovere sabbie	1°
Adolescente	*Contrastare elementi*, vento del deserto	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	presenza terrificante, *suggestione*	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Aura di fuoco, *controllare venti*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	*Controllare tempo atmosferico*, tempesta di sabbia	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	Evocare djinni, *turbine*	19°

DRAGO D'OTTONE GIOVANE — GS 7

PE 3.200

CB drago Medio (fuoco)

Iniz +6; **Sensi** percezione cieca 18 m, sensi draconici; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 12, impreparato 19; (+2 Des, +9 naturale)

pf 76 (8d12+24)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +7

Immunità fuoco, paralisi, sonno

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, scavare 9 m, volare 45 m (media)

Mischia morso +12 (1d8+6), 2 artigli +12 (1d6+4), 2 ali +7 (1d4+2)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (linea di 18 m, CD 17, 6d4 da fuoco), soffio soporifero

Capacità magiche (LI 8°)

A volontà—*parlare con gli animali*

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (4/giorno)—*charme su persone* (CD 13), *comprensione dei linguaggi* o (a volontà)—*individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio*

STATISTICHE

For 19, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +8; **BMC** +12; **DMC** 24

Talenti Allerta, Fluttuare, Inc. Focalizzati (amm.), Iniziativa Migliorata

Abilità Diplomazia +12, Intuizione +14, Linguistica +12, Percezione +14, Raggirare +12, Volare +13, Guarire +12

Linguaggi Comune, Draconico, più altri 8

QS muovere sabbie

DRAGO D'OTTONE ADULTO — GS 11

PE 12.800

CB drago Grande (fuoco)

Iniz +5; **Sensi** percezione cieca 18 m, sensi draconici; Percezione +24

Aura presenza terrificante (54 m, CD 20)

DIFESA

CA 28, contatto 10, impreparato 27; (+1 Des, +18 naturale, –1 taglia)

pf 161 (14d12+70)

Illustrazione di Ben Wootten

Temp +14, **Rifl** +10, **Vol** +12
RD 5/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 22
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +20 (2d6+10), 2 artigli +20 (1d8+7), 2 ali +15 (1d6+3), colpo di coda +15 (1d8+10)
Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)
Attacchi speciali soffio (linea di 24 m, CD 22, 12d4 da fuoco), soffio soporifero, vento del deserto
Capacità magiche (LI 14°)
A volontà—*contrastare elementi, parlare con gli animali, suggestione* (CD 18)
Incantesimi conosciuti (LI 7°)
3° (5/giorno)—*blocca persone* (CD 18), *linguaggi*
2° (7/giorno)—*alterare se stesso, individuazione dei pensieri* (CD 15), *vedere invisibilità*
1° (7/giorno)—*allarme, charme su persone* (CD 16), *protezione dal male, scudo, ventriloquio*
0 (a volontà)—*ind. del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma* (CD 13)

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 16
Att base +14; **BMC** +22; **DMC** 33 (37 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Inc. Focalizzati (amm.), Inc. Focalizzati Superiore (amm.), Iniziativa Migliorata
Abilità Diplomazia +20, Guarire +20, Intuizione +24, Linguistica +20, Percezione +24, Raggirare +20, Sapienza Magica +20, Sopravvivenza +20, Volare +12
Linguaggi Comune, Draconico, più altri 14
QS muovere sabbie

DRAGO D'OTTONE ANTICO GS 16

PE 76.800

CB drago Enorme (fuoco)
Iniz +4; **Sensi** percezione cieca 18 m, sensi draconici; Percezione +34
Aura aura di fuoco (3 m, 1d6 d fuoco), presenza terrificante (90 m, CD 26)

DIFESA

CA 38, contatto 8, impreparato 38; (+30 naturale, –2 taglia)
pf 297 (22d12+154)
Temp +20, **Rifl** +13, **Vol** +18
RD 15/magia; **Immunità** fuoco, paralisi, sonno; **RI** 27
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m, scavare 9 m, volare 60 m (scarsa)
Mischia morso +31 (2d8+16), 2 artigli +31 (2d6+11), 2 ali +29 (1d8+5), colpo di coda +29 (2d6+16)
Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m (6 m con il morso)
Attacchi speciali schiacciamento, soffio (linea di 30 m, CD 28, 20d4 da fuoco), soffio soporifero, tempesta di sabbia, vento del deserto
Capacità magiche (LI 22°)
A volontà—*contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, controllare venti, parlare con gli animali, suggestione* (CD 18)
Incantesimi conosciuti (LI 15°)
7° (4/giorno)—*parola del potere accecare, teletrasporto superiore*
6° (6/giorno)—*costrizione, dissolvi magie superiore, mano possente*
5° (7/giorno)—*contattare altri piani, dominare persone* (CD 22), *miraggio arcano, occhi indagatori*
4° (7/giorno)—*ancora dimensionale, charme sui mostri* (CD 21), *confusione* (CD 21), *localizza creatura*
3° (7/giorno)—*blocca persone* (CD 20), *distorsione, eroismo, linguaggi*
2° (7/giorno)—*alterare se stesso, individuazione dei pensieri* (CD 17), *localizza oggetto, resistere all'energia, vedere invisibilità*
1° (8/giorno)—*allarme, charme su persone* (CD 18), *protezione dal male, scudo, ventriloquio*
0 (a volontà)—*individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma* (CD 15)

STATISTICHE

For 33, **Des** 10, **Cos** 25, **Int** 20, **Sag** 21, **Car** 20
Att base +22; **BMC** +35; **DMC** 45 (49 contro sbilanciare)
Talenti Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Fluttuare, Incantesimi Focalizzati (amm.), Incantesimi Focalizzati Superiore (amm.), Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Abilità Conoscenze (locali, storia) +30, Diplomazia +30, Guarire +30, Intuizione +34, Linguistica +30, Percezione +34, Raggirare +30, Sapienza Magica +30, Sopravvivenza +30, Volare +17
Linguaggi Comune, Draconico, più altri 22
QS muovere sabbie

Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.



Drago Metallico, Rame

Lucenti e scintillanti scaglie di rame ricoprono dalla testa incorniciata da corna alla coda crestata questo drago dalle lunghe ali.

DRAGO DI RAME

CB drago (terra)

STATISTICHE BASE

GS 4; **Taglia** Minuscola; **Dadi Vita** 5d12

Velocità 12 m

Armatura naturale +4; **Soffio** linea, 2d6 da acido

For 11, **Des** 16, **Cos** 13, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

ECOLOGIA

Ambiente colline calde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di lentezza (Sop) Un drago di rame vecchio o più anziano è circondato da un'aura di lentezza. Tutte le creature entro 1,5 m dal drago devono superare un tiro salvezza su Volontà o sono colpite da *lentezza* per 1 round. L'aura di un drago antico si estende a 3 m. Con un drago di rame grande dragone, gli avversari che falliscono i loro tiri salvezza sono rallentati per 1d4 round. La CD di questo tiro salvezza è pari a quella del soffio del drago. Un drago di rame può attivare o sopprimere questa aura a volontà come azione gratuita.

Barzelletta letale (Mag) 1 volta al giorno, come azione standard, un drago di rame grande dragone può raccontare una barzelletta mortale. Questa barzelletta colpisce 1 bersaglio, e funziona come *parola del potere uccidere*. Questo è un effetto sonoro dipendente dal linguaggio.

Capacità magiche (Mag) Un drago di rame ottiene le seguenti capacità magiche, utilizzabili a volontà al raggiungimento della categoria di età indicata. Molto giovane—*unto*; Adolescente—*risata incontenibile*; Adulto—*scolpire pietra*; Vecchio—*trasmutare roccia in fango/fango in roccia*; Antico—*muro di pietra*; Grande dragone—*muovere il terreno*.

Maestro delle trappole (Str) Un drago di rame adolescente o più anziano ottiene un bonus +1 per categoria di età alle prove di Artigianato (costruire trappole) e a quelle di Percezione effettuate per localizzare trappole. Un drago di rame adulto maturo può anche usare Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche come se avesse la capacità scoprire trappole del ladro.

Risata di massa (Mag) Un drago di rame antico può raccontare 1 volta al giorno una fantastica barzelletta come azione standard. Tutte le creature entro 3 m per categoria di età devono superare un tiro salvezza su Volontà o ridono per 1 round per categoria di età, come se fossero colpite da *risata incontenibile*. La CD del TS è basata sul Carisma. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 6° livello.

Scalare pietra (Str) Un drago di rame può scalare le superfici di pietra come se stesse usando *movimenti del ragno*.

Schivare prodigioso (Str) Un drago di rame giovane o più anziano sospetta sempre un'imboscata. Non può mai essere colto impreparato come per l'omonima capacità dei ladri.

Soffio rallentante (Sop) Invece di una linea di acido, un drago di rame può soffiare un cono di gas rallentante. Chi è colto nel cono deve superare un tiro salvezza su Tempra o è rallentato (come per *lentezza*) per 1d6 round più 1 round per categoria di età del drago.

Categoria d'età	Capacità speciali	LI
Cucciolo	Immunità all'acido, scalare pietra, soffio rallentante	—
Molto giovane	*Unto*	—
Giovane	Schivare prodigioso	1°
Adolescente	Maestro delle trappole, *risata incontenibile*	3°
Adulto giovane	RD 5/magia, resistenza agli incantesimi	5°
Adulto	Presenza terrificante, *scolpire pietra*	7°
Adulto maturo	RD 10/magia	9°
Vecchio	Aura di lentezza, *trasmutare roccia/fango*	11°
Molto vecchio	RD 15/magia	13°
Antico	*Muro di pietra*, risata di massa	15°
Dragone	RD 20/magia	17°
Grande dragone	Barzelletta letale, *muovere il terreno*	19°

DRAGO DI RAME GIOVANE GS 8

PE 4.800

CB drago Medio (terra)

Iniz +6; **Sensi** Percezione +14

DIFESA

CA 22, contatto 12, impreparato 20 (+2 Des, +10 naturale)

pf 85 (9d12+27)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +8

Capacità difensive schivare prodigioso; **Immunità** acido, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 45 m (media); scalare pietra

Mischia morso +13 (1d8+6/19–20), 2 artigli +13 (1d6+4), 2 ali +8 (1d4+2)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (linea di 18 m, CD 17, 6d6 da acido), soffio rallentante (cono di 9 m, CD 17, *rallentato* per 1d6+3 round)

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*unto* (CD 13)

Incantesimi conosciuti (LI 1°)

1° (4/giorno)—*allarme, immagine silenziosa* (CD 13)

0 (a volontà)—*individuazione del magico, luce, messaggio, suono fantasma* (CD 12)

STATISTICHE

For 19, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 14

Att base +9; **BMC** +13; **DMC** 25 (29 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Abilità Artigianato (costruire trappole) +14, Furtività +14, Intrattenere (commedia) +11, Intuizione +14, Percezione +14, Raggirare +14, Utilizzare Congegni Magici +14, Volare +14

Linguaggi Comune, Draconico, Gnomesco

Illustrazione di Ben Wootten

DRAGO DI RAME ADULTO GS 12

PE 19.200

CB drago Grande (terra)

Iniz +5; **Sensi** Percezione +22

Aura presenza terrificante (54 m, CD 21)

DIFESA

CA 29, contatto 10, impreparato 28 (+1 Des, +19 naturale, –1 taglia)

pf 172 (15d12+75)

Temp +14, **Rifl** +10, **Vol** +13

Capacità difensive schivare prodigioso; **RD** 5/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno; **RI** 23

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 60 m (scarsa); scalare pietra

Mischia morso +21 (2d6+10/19–20), 2 artigli +21 (1d8+7/19–20), 2 ali +16 (1d6+3), colpo di coda +16 (1d8+10)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m (3 m con il morso)

Attacchi speciali soffio (linea di 24 m, CD 22, 12d6 da acido), soffio rallentante

Capacità magiche (LI 15°)

A volontà—*risata incontenibile* (CD 16), *scolpire pietra*, *unto* (CD 15)

Incantesimi conosciuti (LI 7°)

3° (5/giorno)—*dissolvi magie*, *immagine maggiore* (CD 17)

2° (7/giorno)—*invisibilità*, *polvere luccicante* (CD 16), *trappola illusoria*

1° (7/giorno)—*allarme*, *dardo incantato*, *identificare*, *immagine silenziosa* (CD 15), *scudo*

0 (a volontà)—*aprire/chiudere*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *messaggio*, *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 14)

STATISTICHE

For 25, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 18, **Sag** 19, **Car** 18

Att base +15; **BMC** +23; **DMC** 34 (38 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Critico Migliorato (morso, artiglio), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Sbilanciare Superiore

Abilità Artigianato (costruire trappole) +28, Diplomazia +22, Furtività +15, Intrattenere (commedia) +19, Intuizione +22, Percezione +22, Raggirare +22, Sapienza Magica +22, Utilizzare Congegni Magici +22, Volare +13

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Gnomesco, Halfling

QS maestro delle trappole

DRAGO DI RAME ANTICO GS 17

PE 102.400

CB drago Enorme (terra)

Iniz +4; **Sensi** sensi draconici; Percezione +32

Aura aura di lentezza, presenza terrificante (90 m, CD 27)

DIFESA

CA 39, contatto 8, impreparato 39 (+31 naturale, –2 taglia)

pf 310 (23d12+161)

Temp +20, **Rifl** +13, **Vol** +19

Capacità difensive schivare prodigioso; **RD** 15/magia; **Immunità** acido, paralisi, sonno; **RI** 28

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 60 m (scarsa); scalare pietra

Mischia morso +32 (2d8+16/19–20), 2 artigli +32 (2d6+11/19–20), 2 ali +27 (1d8+5), colpo di coda +27 (2d6+16)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m (4,5 m con il morso)

Attacchi speciali risata di massa, schiacciamento, soffio (linea di 30 m, CD 28, 20d6 da acido), soffio rallentante

Capacità magiche (LI 23°)

A volontà—*muro di pietra*, *risata incontenibile* (CD 18), *scolpire pietra*, *trasmutare fango in roccia*, *trasmutare pietra in fango*, *unto* (CD 17)

Incantesimi conosciuti (LI 15°)

7° (4/giorno)—*inversione della gravità*, *teletrasporto degli oggetti* (CD 23)

6° (7/giorno)—*campo antimagia*, *fuorviare*, *imm. programmata* (CD 23)

5° (7/giorno)—*inviare*, *metamorfosi*, *nebbia mentale* (CD 21), *teletrasporto*

4° (7/giorno)—*confusione*, *pelle di pietra*, *scolpire pietra*, *trama iridescente*

3° (7/giorno)—*dissolvi magie*, *linguaggi*, *suggestione* (CD 19), *velocità*

2° (7/giorno)—*invisibilità*, *pirotecnica*, *polvere luccicante* (CD 18), *trappola illusoria*, *vedere invisibilità*

1° (8/giorno)—*aura magica*, *foschia occultante*, *immagine silenziosa* (CD 18), *ritirata rapida*, *scudo*

0 (a volontà)—*aprire/chiudere*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *luci danzanti*, *mano magica*, *messaggio*, *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 17)

STATISTICHE

For 33, **Des** 10, **Cos** 25, **Int** 22, **Sag** 23, **Car** 22

Att base +23; **BMC** +36; **DMC** 46 (50 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Critico Migliorato (artiglio, morso), Disarmare Migliorato, Incantesimi Rapidi, Inc. Focalizzati (illusione), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Sbilanciare Superiore

Abilità Artigianato (costruire trappole) +42, Conoscenze (geografia, storia) +32, Diplomazia +32, Furtività +18, Intrattenere (commedia) +29, Intuizione +32, Percezione +32, Raggirare +32, Sapienza Magica +32, Utilizzare Congegni Magici +32, Volare +18

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnomico, Halfling, Nanico

QS maestro delle trappole

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.



Driade

La carnagione di questa donna strana ma bella sembra legno e i suoi capelli vibranti assomigliano a foglie e fiori.

DRIADE **GS 3**

PE 800

CB folletto Medio

Iniz +4; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 17, contatto 14, impreparato 13 (+4 Des, +3 naturale)

pf 27 (6d6+6)

Temp +5, **Rifl** +9, **Vol** +7

RD 5/ferro freddo

Debolezze simbiosi arborea

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale +7 (1d4)

Distanza arco lungo prf +8 (1d8)

Capacità magiche (LI 6°)

Permanenti—*parlare con i vegetali*

A volontà—*forma arborea, intralciare* (CD 15), *scolpire legno* (solo 0,5 kg)

3/giorno—*charme su persone* (CD 15), *sonno profondo* (CD 17), *traslazione arborea*

1/giorno—*suggestione* (CD 17)

STATISTICHE

For 10, **Des** 19, **Cos** 13, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 18

Att base +3; **BMC** +3; **DMC** 17

Talenti Arma Accurata, Furtivo, Tempra Possente

Abilità Addestrare Animali +10, Artigianato (scultura) +11, Artista della Fuga +15, Conoscenze (natura) +11, Furtività +15, Percezione +11, Scalare +9, Sopravvivenza +8; **Modificatori razziali** +6 Artigianato (legno)

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano; *parlare con i vegetali*

QS empatia selvatica, fondersi con gli alberi, lavorare legno

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o boschetto (3–8)

Tesoro standard (arco lungo perfetto con 20 frecce, pugnale, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Fondersi con gli alberi (Sop) Una driade può fondersi con qualsiasi albero, come per *fondersi nella pietra*. Può rimanere fusa con un albero finché lo desidera.

Empatia selvatica (Sop) Questa capacità funziona come l'empatia selvatica della classe druido, tranne che la driade ha bonus razziale +6 alle prove. Le driadi con livelli da druido aggiungono questo modificatore razziale alle loro prove di empatia selvatica.

Lavorare legno (Str) Una driade ha bonus razziale +6 alle prove di Artigianato che coinvolgono il legno, e viene sempre trattata come se avesse degli strumenti perfetti per lavorare il legno quando effettua tali prove.

Simbiosi arborea (Sop) Una driade è misticamente legata ad un singolo enorme albero e non deve mai allontanarsi a più di 270 m da esso. Gli alberi delle driadi sono per lo più querce, ma anche altri alberi funzionano altrettanto bene (ed hanno spesso sottili influenze sulla personalità e sull'aspetto di una specifica driade). Una driade che si allontana a più di 270 m dall'albero cui è legata diviene immediatamente inferma. Ogni ora deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 o è nauseata per 1 ora. Una driade che è fuori dal raggio dell'albero cui è legata per 24 ore subisce 1d6 danni a Costituzione, ed altri 1d6 danni a Costituzione ogni giorno successivo: alla fine questa separazione uccide la driade. Una driade può legarsi ad un nuovo albero compiendo un rituale della durata di 24 ore e superando un tiro salvezza su Volontà con CD 20.

Le driadi sono folletti-albero che amano i boschi appartati lontani dagli umanoidi bisognosi di legname. L'interesse principale delle driadi è la propria sopravvivenza e quella delle adorate foreste, e sono note per costringere magicamente i viaggiatori ad aiutarle in quei compiti che non possono espletare. Sono amichevoli con druidi e ranger non malvagi, dato che riconoscono la loro empatia o il loro rispetto per la natura.

Le driadi sono benevole guardiane degli alberi, e sebbene non siano violente di natura, possono bloccare e sventare le minacce alle loro dimore o trasformare i nemici in alleati. Alcune tengono uno o più umanoidi ammaliati nel proprio territorio per difenderlo o per sviare gli assalitori. I nemici resi inabili in genere vengono trascinati ai confini della foresta dagli alleati delle driadi e scacciati, ma quelli malvagi o ostili vengono uccisi una volta finito il combattimento.



Illustrazione di Kieran Yanner

DRIDER

Un secco raspare di zampe da ragno sottolinea l'avvicinarsi di questa orrenda mostruosità, fusione tra un drow e un ragno.

DRIDER **GS 7**

PE 3.200

CM aberrazione Grande

Iniz +2; **Sensi** *individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione del magico*, scurovisione 36 m; Percezione +15

DIFESA

CA 20, contatto 12, impreparato 17; (+2 Des, +8 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 76 (9d8+36)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +9

Immunità sonno; **RI** 18

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 6 m

Mischia mazza pesante prf +9/+4 (1d8+3), morso +3 (1d4+1 più veleno)

Distanza arco lungo composito prf +8/+3 (1d8+2/×3)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali ragnatela (+7 distanza, CD 18, pf 9)

Capacità magiche (LI 9°)

Permanenti—*individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione del magico*

A volontà—*luci danzanti, luminescenza, oscurità*

1/giorno—*chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, levitazione, oscurità profonda, suggestione* (CD 16)

Incantesimi conosciuti (LI 6°)

3° (4/giorno)—*fulmine* (CD 16)

2° (6/giorno)—*invisibilità, ragnatela* (CD 15)

1° (7/giorno)—*armatura magica, dardo incantato, immagine silenziosa* (CD 14), *raggio di indebolimento* (CD 14)

0 (a volontà)—*dissanguare* (CD 13), *frastornare* (CD 13), *lettura del magico, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma*

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 18, **Int** 15, **Sag** 16, **Car** 16

Att base +6; **BMC** +9; **DMC** 21 (33 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (mazza, morso), Combattere alla cieca, Incantare in Combattimento, Schivare

Abilità Conoscenze (arcane) +14, Furtività +14, Intimidire +15, Percezione +15, Sapienza Magica +14, Scalare +22; **Modificatori razziali** +4 Furtività

Linguaggi Comune, Elfico, Sottocomune

QS armi sottodimensionate

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–8)

Tesoro doppio (mazza pesante prf, arco lungo prf [For +2] con 20 frecce, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Armi sottodimensionate (Str) Anche se un drider è Grande, il suo torso superiore è della stessa taglia di quello di un umanoide Medio. Quindi maneggia armi come se fosse di una categoria di taglia più piccola della propria (Media per la maggioranza dei drider).

Incantesimi Un drider lancia incantesimi come un chierico, un mago o uno stregone di 6° livello, ma non ottiene altre capacità della classe di riferimento.

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 18 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS.

Creato dal corpo di un drow, alterato e mutato attraverso speciali veleni ed elisir per assumere le caratteristiche di un ragno gigante, il drider è una creatura pericolosa. I drider sono sessualmente dimorfici. La parte inferiore da ragno del corpo di un drider femmina è lucente ed aggraziata, spesso simile al corpo di una vedova nera, mentre il busto superiore di drow mantiene le sue curve allettanti e il bel viso (con l'eccezione delle venefiche zanne acuminate). La parte inferiore del corpo di un drider maschio è tozza come una tarantola, mentre quella superiore ha un fisico asciutto e supporta un'orrenda faccia più da ragno che da drow, completa di mandibole zannute.



Illustrazione di Concept Art House

Drow

Questa elfa dalla pelle scura, i capelli bianchi e gli occhi bianchi privi di pupille, sembra pronta a combattere.

DROW **GS 1/3**

PE 135

Drow combattente 1

CM umanoide Medio (elfo)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 36 m; Percezione +2

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+2 armatura, +2 Des, +1 scudo)

pf 5 (1d10)

Temp +2, **Rifl** +2, **Vol** –1; +2 contro ammaliamento

Immunità sonno; **RI** 7

Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia stocco +2 (1d6/18–20)

Distanza balestra a mano +3 (1d4/19–20 più veleno)

Capacità magiche (LI 1°)

1/giorno—*luci danzanti, luminescenza, oscurità*

STATISTICHE

For 11, **Des** 15, **Cos** 10, **Int** 10, **Sag** 9, **Car** 10

Att base +1; **BMC** +1; **DMC** 13

Talenti Arma Accurata

Abilità Furtività +2, Percezione +2; **Modificatori razziali** +2 Percezione

Linguaggi Elfico, Sottocomune

QS uso dei veleni

ECOLOGIA

Ambiente sotterraneo

Organizzazione coppia, squadra (3–4), pattuglia (5–8) o gruppo di guerra (10–40)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, balestra a mano con 20 quadrelli, scudo leggero di acciaio, stocco, veleno drow [2 dosi], 3d6 mo, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Uso dei veleni (Str) I drow sono specializzati nell'uso dei veleni e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente. I drow prediligono un'insidiosa tossina che fa cadere incoscienti le loro vittime; questo permette ai drow di catturare schiavi facilmente. *Veleno drow*: ferimento; *TS* Tempra CD 13; *frequenza* 1/minuto per 2 minuti; *effetto iniziale* incoscienza per 1 minuto; *effetto secondario* incoscienza per 2d4 ore; *cura* 1 TS

Anche se affini agli elfi, i drow sono al massimo simili a cugini depravati e malvagi. A volte chiamati elfi scuri, queste astute creature vagano in cerca di preda per le caverne e i tunnel del mondo sotterraneo, dominando enormi città sotterranee con la paura e la forza. Venerano i demoni e schiavizzano la maggior parte delle razze che incontrano: i drow sono tra gli abitanti del sottosuolo più temuti ed odiati. I drow sono simili ai loro parenti di superficie, ma più bassi e snelli. I drow hanno la pelle scura, che varia dal nero al viola pallido. La maggior parte dei drow ha capelli bianchi o argentei ed occhi bianchi o rossi, ma altre colorazioni non sono sconosciute.

La società dei drow è governata da una potente nobiltà, a sua volta dominata da matriarche sadiche e pericolose che tramano e complottano continuamente contro i casati minori rivali all'interno delle loro stesse famiglie. La maggioranza dei drow è formata da soldati comuni e cittadini decadenti, che hanno le statistiche base presentate qui; i drow nobili sono più potenti e pericolosi, e vengono descritti di seguito.

In combattimento, i drow sono estremamente spietati, con pochi riguardi per la correttezza o la misericordia. Preferiscono attaccare tendendo imboscate o attirando i nemici in situazioni dove i drow sono chiaramente in posizione di superiorità. Se le cose si mettono male, sono lesti a fuggire, lasciando schiavi e servitori a coprire la loro fuga.

Personaggi drow

I drow sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. I drow hanno i seguenti tratti razziali.

Destrezza +2, Carisma +2, Costituzione –2: I drow sono agili e manipolatori.

Media: Come creature Medie, i drow non hanno bonus o penalità per la loro taglia.

Velocità normale: I drow hanno una velocità base sul terreno di 9 metri.

Scurovisione: I drow possono vedere al buio fino a 36 metri.

Immunità dei drow: I drow sono immuni agli effetti magici di sonno ed ottengono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi di ammaliamento.

Sensi acuti: I drow ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Resistenza agli incantesimi: I drow hanno una resistenza agli incantesimi pari a 6 più il loro livello di classe.

Capacità magiche: Un drow può lanciare *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* 1 volta al giorno ciascuno, usando il suo livello totale di personaggio come livello dell'incantatore.

Cecità alla luce: L'inaspettata esposizione ad una forte luce acceca i drow per 1 round; nei round seguenti sono abbagliati, finché rimangono nell'area in questione.

Uso dei veleni: Vedi capacità speciali.

Familiarità nelle armi: I drow sono competenti con le balestre a mano, gli stocchi e le spade corte.

Linguaggi: I drow cominciano a giocare parlando l'Elfico e il Sottocomune. Un drow con Intelligenza alta può scegliere i linguaggi bonus tra i seguenti: Abissale, Aklo, Aquan, Comune, Draconico, Gnomesco, Goblin o Linguaggio dei Segni Drow.

Drow nobili

Circa un drow ogni 20 è dotato sin dalla nascita di poteri speciali: la stragrande maggioranza di questi drow insoliti è femmina, e di conseguenza, la società di drow tende ad

Illustrazione di Warren Mahy

essere matriarcale in natura. Queste nascite speciali sono pianificate ed incoraggiate all'interno della casta dominante, e sono molto più probabili quando la madre ha nobili natali. Stranamente, lo status del padre sembra non aumentare o diminuire le probabilità che un bambino nasca come drow nobile. I bambini drow comuni nati presso i nobili sono messi a morte, sacrificandoli ad una delle molte divinità demoniache che solitamente vengono adorate dai drow. È raro per un drow nobile nascere da genitori popolani, ma quanti lo sono in genere uccidono i loro genitori o la loro famiglia prima di diventare maggiorenni, così da nascondere la verità sulla loro umile origine ed agevolare i loro piani per unirsi ad uno dei casati nobili della loro società. I drow nobili sono più potenti della maggior parte dei loro simili, e come tali acquistano rapidamente potere all'interno dei loro casati. L'ascesa gerarchica in un nobile casato drow in genere avviene attraverso una combinazione di assassinio, seduzione e slealtà, portando molti dei drow al potere ad essere eccessivamente paranoici.

Personaggi drow nobili

I drow nobili sono definiti dai loro livelli di classe, e non hanno Dadi Vita razziali. Il GS di un drow nobile è pari al suo livello di classe. I drow nobili posseggono tutti i tratti razziali elencati sopra per i personaggi drow, più i seguenti.

Destrezza +4, Intelligenza +2, Saggezza +2, Carisma +2, Costituzione –2: I drow nobili sono molto agili, guardinghi e regali. Questi modificatori ai punteggi di caratteristica sostituiscono quelli dei drow standard.

Resistenza agli incantesimi: I drow nobili hanno RI pari a 11 + il loro livello di personaggio.

Capacità magiche: I drow nobili possono lanciare *caduta morbida, levitazione, luci danzanti, luminescenza* e *oscurità profonda* ciascuno a volontà, ed hanno *individuazione del magico* come capacità magica permanente. Un drow nobile può lanciare anche *dissolvi magie, favore divino* e *suggestione* ciascuno una volta al giorno. In certi casi, le capacità magiche di un drow nobile possono variare, anche se il livello di una particolare capacità non cambia. Il livello dell'incantatore di un drow nobile relativo alle sue capacità magiche è pari al suo livello di personaggio.



DROW NOBILE **GS 3**

PE 800

Femmina drow nobile chierico 3
CM umanoide Medio (elfo)
Iniz +3; **Sensi** scurovisione 36 m; Percezione +5

DIFESA

CA 21, contatto 13, impreparato 18 (+6 armatura, +3 Des, +2 scudo)
pf 16 (3d8+3)
Temp +4, **Rifl** +4, **Vol** +6; +2 contro ammaliamento
Immunità sonno; **RI** 14
Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 6 m
Mischia stocco prf +5 (1d6+1/18–20)
Distanza balestra a mano +5 (1d4/19–20 più veleno)
Attacchi speciali incanalare energia negativa (4/giorno, 2d6, CD 12), tocco del caos (6/giorno), tocco sanguinante (6/giorno)
Capacità magiche (LI 3°)
Permanenti—*individuazione del magico*
A volontà—*caduta morbida, levitazione, luci danzanti, luminescenza, oscurità profonda*
1/giorno—*dissolvi magie, favore divino, suggestione* (CD 14)
Incantesimi preparati (LI 3°)
2°—*blocca persone* (CD 15), *rintocco di morte*[D] (CD 15), *silenzio* (CD 15)
1°—*benedizione, cura ferite leggere, incuti paura* (CD 14), *protezione dalla legge*[D]
0—*dissanguare* (CD 13), *individuazione del veleno, lettura del magico, resistenza*
D incantesimo di dominio; **Domini** Caos, Morte

STATISTICHE

For 12, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 17, **Car** 12
Att base +2; **BMC** +3; **DMC** 16
Talenti Arma Accurata, Incanalare Punizione
Abilità Conoscenze (religioni) +6, Intuizione +9, Percezione +5, Sapienza Magica +6; **Modificatori razziali** +2 Percezione
Linguaggi Elfico, Sottocomune
QS uso dei veleni
Equipaggiamento corazza di piastre perfetta, scudo pesante di metallo, stocco, veleno drow (4), *pozione di invisibilità, pergamena di dissolvi magie, bacchetta di cura ferite leggere* (LI 1°, 20 cariche), 400 mo.

Duergar

Questo nano calvo dalla lunga barba ha la pelle grigia ed opaca, una bassa arcata sopraccigliare ed occhi che sembrano assorbire la luce.

DUERGAR **GS 1/3**

PE 135

Duergar combattente 1

LM umanoide Medio (nano)

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 36 m; Percezione +1

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (+6 armatura, –1 Des, +2 scudo)

pf 7 (1d10+2)

Temp +4, **Rifl** –1, **Vol** +1; +2 contro incantesimi

Immunità allucinazioni, paralisi, veleno

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia martello da guerra +3 (1d8+1/×3)

Distanza balestra leggera +0 (1d8/19–20)

Capacità magiche (LI 3°)

1/giorno—*ingrandire persone* (solo su se stesso), *invisibilità* (solo se stesso)

STATISTICHE

For 12, **Des** 9, **Cos** 15, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 4

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 11

Talenti Arma Focalizzata (martello da guerra)

Abilità Furtività –3, Intimidire +1; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +2 Percezione per le opere in pietra

Linguaggi Comune, Nanico, Sottocomune

QS lenti e saldi, stabilità

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, gruppo (2–5), squadra (6–12 più 3 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°–8° livello), o clan (13–80 più 25% di bambini non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 5 adulti, 3–6 tenenti di 3°–6° livello, e 1–4 capitani di 9° livello)

Tesoro equipaggiamento da PNG (cotta di maglia, scudo pesante di acciaio, martello da guerra, balestra leggera [20 quadrelli], 3d6 mo, altro tesoro)

Lontani parenti dei nani, più cupi e deformi, i duergar sono creature dal pessimo carattere che odiano gli intrusi nei loro reami sotterranei, ma mai più dei nani. Vivono in comunità nelle profondità del sottosuolo. Hanno pelle grigio opaco, come fosse sporca di polvere o cenere, ma questa tonalità naturale permette di mimetizzarsi meglio nelle zone sotterranee. Sono una razza di schiavisti, ma mentre costringono i prigionieri non nani a lavori massacranti, uccidono senza remore i nani catturati. In combattimento, i duergar tirano di balestra, e poi passano al martello da guerra qualche round dopo. Se in inferiorità numerica, o se c'è un pericolo (e spazio) adeguato, un duergar userà la sua capacità *ingrandire persone* e attaccherà.

Personaggi duergar

I duergar sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. I duergar hanno i seguenti tratti razziali.

Costituzione +2, Saggezza +2, Carisma –4: I duergar sono gioviali e guardinghi, ma anche caparbi e bellicosi.

Lenti e saldi: I duergar hanno una velocità base sul terreno di 6 metri, ma la loro velocità non viene mai modificata dall'armatura o dall'ingombro.

Scurovisione: I duergar possono vedere al buio fino a 36 metri.

Immunità dei duergar: I duergar sono immuni ad allucinazioni, paralisi e veleno. Ottengono anche un bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche.

Stabilità: I duergar ottengono un bonus razziale +4 alla loro DMC quando devono resistere a tentativi di spingere o sbilanciare mentre sono saldi sul terreno.

Capacità magiche: I duergar possono lanciare *ingrandire persone* e *invisibilità* una volta al giorno ciascuno, usando il loro livello di personaggio come livello dell'incantatore. Entrambe le capacità magiche hanno effetto solo sul duergar.

Sensibilità alla luce: I duergar sono abbagliati finché rimangono in un'area di luce forte.

Linguaggi: I duergar cominciano il gioco parlando Comune, Nanico e Sottocomune. I duergar con Intelligenza alta possono scegliere i linguaggi bonus tra i seguenti: Aklo, Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.



Illustrazione di Eric Lofgren

Elefante

Questi animali dalla pelle spessa hanno grosse zanne d'avorio ai lati di una lunga proboscide prensile.

ELEFANTE **GS 7**

PE 3.200

N animale Enorme

Iniz +0; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +21

DIFESA

CA 17, contatto 8, impreparato 17 (+9 naturale, –2 taglia)

pf 93 (11d8+44)

Temp +13, **Rifl** +7, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia zanna +16 (2d8+10), schianto +16 (2d6+10)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali travolgere (2d8+15; CD 25)

STATISTICHE

For 30, **Des** 10, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 7

Att base +8; **BMC** +20; **DMC** 30 (34 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +21

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario o branco (6–30)

Tesoro nessuno

Questi grossi animali terrestri, che dominano le pianure in mandrie familiari, sono simbolo di forza e saggezza. Pur avendo pochi predatori naturali, gli elefanti a volte vengono cacciati per le loro zanne d'avorio, che diventano gioielli, statuette e ninnoli per i più ricchi.

Elefante, Mastodonte

Queste creature sono più grandi degli elefanti normali, con enormi zanne per travolgere e una peluria marrone che gli copre il corpo.

MASTODONTE **GS 9**

PE 6.400

N animale Enorme

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +24

DIFESA

CA 21, contatto 9, impreparato 20 (+1 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 133 (14d8+70)

Temp +14, **Rifl** +10, **Vol** +7

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia zanna +21 (2d8+12), schianto +20 (2d6+12)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali travolgere (2d8+18, CD 29)

STATISTICHE

For 34, **Des** 12, **Cos** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 7

Att base +10; **BMC** +24, **DMC** 35 (39 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (zanne), Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata

Abilità Percezione +24

ECOLOGIA

Ambiente foreste o pianure fredde o temperate

Organizzazione solitario o branco (6–30)

Tesoro nessuno

I grandi mastodonti sono cugini primitivi degli elefanti. Hanno zanne enormi, se paragonate a quelle degli elefanti normali, che sporgono verso l'esterno e poi curvano indietro con le punte rivolte l'una verso l'altra. I mammut lanosi sono una variante del mastodonte adattatasi agli ambienti freddi, ma hanno le stesse statistiche.



Illustrazione di Dean Spencer

Compagno animale elefante/mastodonte

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 12 m; **CA** +4 armatura naturale; **Attacco** zanna (1d8), schianto (1d6); **Caratteristiche** For 14, Des 14, Cos 13, Int 2, Sag 13, Car 7; **Capacità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** zanna (2d6), schianto (1d8); **Caratteristiche** +8 Str, –2 Des, +4 Cos; **Capacità speciali** travolgere (2d6).

Elementale, Acqua

La forma di questa creatura traslucida passa da quella di una colonna d'acqua a quella di una tremenda ondata.

Elementale dell'Acqua

Linguaggi Aquan

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano dell'Acqua)
Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–8)
Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Bagnare (Str) Il tocco dell'elementale spegne le fiamme non magiche di taglia Grande o inferiore. La creatura può dissolvere le fiamme magiche con un tocco come per *dissolvi magie* (livello dell'incantatore pari ai DV dell'elementale).

Padronanza dell'acqua (Str) Un elementale dell'acqua ottiene bonus +1 agli attacchi e ai danni se lui e il suo avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o l'elementale è a contatto con la terra, l'elementale subisce penalità –4 agli attacchi e ai danni. Questo modificatore si applica alle manovre spingere e oltrepassare, se l'elementale inizia o resiste a questo tipo di attacchi.

Vortice (Sop) Un elementale dell'acqua può creare a volontà un vortice come azione standard. Questa capacità funziona come turbine (vedi pag. 306), ma il vortice si può formare solo sott'acqua e non può lasciare l'acqua.

Elementale dell'Acqua Piccolo — GS 1

PE 400

N esterno Piccolo (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 17 (+6 naturale, +1 taglia)
pf 13 (2d10+2)
Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +0
Immunità tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia schianto +5 (1d6+3)
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 13)

STATISTICHE

For 14, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +2; **BMC** +3; **DMC** 13
Talenti Attacco Poderoso
Abilità Acrobazia +4, Artista della Fuga +4, Conoscenze (piani) +1, Furtività +8, Nuotare +14, Percezione +4

Elementale dell'Acqua Medio — GS 3

PE 800

N esterno Medio (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 17 (+1 Des, +6 naturale)
pf 30 (4d10+8)
Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +1
Immunità tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia schianto +7 (1d8+4)
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 15)

STATISTICHE

For 16, **Des** 12, **Cos** 15, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 18
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare
Abilità Acrobazia +6, Artista della Fuga +6, Conoscenze (piani) +2, Furtività +6, Nuotare +16, Percezione +5

Elementale dell'Acqua Grande — GS 5

PE 1.600

N esterno Grande (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 18, contatto 12, impreparato 15 (+2 Des, +6 naturale, +1 schivare, –1 taglia)
pf 68 (8d10+24)
Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +2
RD 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia 2 schianti +12 (1d8+5)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 19)

STATISTICHE

For 20, **Des** 14, **Cos** 17, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +8; **BMC** +14; **DMC** 27
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Schivare
Abilità Acrobazia +9, Artista della Fuga +11, Conoscenze (piani) +5, Furtività +5, Nuotare +24, Percezione +9

Elementale dell'Acqua Enorme — GS 7

PE 3.200

N esterno Enorme (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +4; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 21, contatto 13, impreparato 16 (+4 Des, +8 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 95 (10d10+40)
Temp +11, **Rifl** +11, **Vol** +3
RD 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia 2 schianti +15 (2d6+7)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 22)

STATISTICHE

For 24, **Des** 18, **Cos** 19, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11

Illustrazione di Peter Bergting

Att base +10; **BMC** +19; **DMC** 34
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Schivare, Spingere Migliorato
Abilità Acrobazia +11, Artista della Fuga +15, Conoscenze (piani) +7, Furtività +3, Nuotare +26, Percezione +13

ELEMENTALE DELL'ACQUA SUPERIORE GS 9

PE 6.400

N esterno Enorme (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 23, contatto 14, impreparato 17 (+5 Des, +9 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 123 (13d10+52)
Temp +12, **Rifl** +15, **Vol** +4
RD 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia 2 schianti +20 (2d8+9)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 25)

STATISTICHE

For 28, **Des** 20, **Cos** 19, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +13; **BMC** +24; **DMC** 40
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Schivare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Abilità Acrobazia +18, Artista della Fuga +20, Conoscenze (piani) +12, Furtività +10, Nuotare +30, Percezione +16

ELEMENTALE DELL'ACQUA ANZIANO GS 11

PE 12.800

N esterno Enorme (acqua, elementale, extraplanare)
Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 24, contatto 15, impreparato 17 (+6 Des, +9 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 152 (16d10+64)
Temp +14, **Rifl** +18, **Vol** +5
RD 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 27 m
Mischia 2 schianti +24 (2d10+10/19–20)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bagnare, padronanza dell'acqua, vortice (CD 28)

STATISTICHE

For 30, **Des** 22, **Cos** 19, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +16; **BMC** +28; **DMC** 45
Talenti Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Schivare, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Abilità Acrobazia +25, Artista della Fuga +25, Conoscenze (piani) +19, Furtività +17, Nuotare +37, Percezione +19

Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.

Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.

Elementale	Altezza	Peso	CD TS Vortice	Altezza Vortice
Piccolo	1,2 m	17 kg	13	3–6 m
Medio	2,4 m	140 kg	15	3–9 m
Grande	4,8 m	1.125 kg	19	3–12 m
Enorme	9,6 m	9.000 kg	22	3–15 m
Superiore	10,8 m	10.500 kg	25	3–18 m
Anziano	12 m	12.000 kg	28	3–18 m



Illustrazione di Andrew Hou

Elementale, Aria

Questa creatura simile ad una nube ha oscure cavità che ricordano degli occhi e una bocca, e un vento ululante soffia attraverso di essa.

ELEMENTALE DELL'ARIA

Linguaggi Auran

ECOLOGIA

Ambiente Piano dell'Aria

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Padronanza dell'aria (Str) Le creature volanti subiscono penalità –1 agli attacchi ed ai danni contro un elementale dell'aria.

ELEMENTALE DELL'ARIA PICCOLO GS 1

PE 400

N esterno Piccolo (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 14, impreparato 14 (+3 Des, +3 naturale, +1 taglia)

pf 13 (2d10+2)

Temp +4, **Rifl** +6, **Vol** +0

Capacità difensive padronanza dell'aria; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia schianto +6 (1d4+1)

Attacchi speciali turbine (CD 12)

STATISTICHE

For 12, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 15

Talenti Arma Accurata[B],Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B]

Abilità Acrobazia +7, Artista della Fuga +7, Conoscenze (piani) +1, Furtività +11, Percezione +4, Volare +17

ELEMENTALE DELL'ARIA MEDIO GS 3

PE 800

N esterno Medio (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 19, contatto 16, impreparato 13 (+5 Des, +3 naturale, +1 schivare)

pf 30 (4d10+8)

Temp +6, **Rifl** +9, **Vol** +1

Capacità difensive padronanza dell'aria; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia schianto +9 (1d6+3)

Attacchi speciali turbine (CD 14)

STATISTICHE

For 14, **Des** 21, **Cos** 14, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +4; **BMC** +6; **DMC** 22

Talenti Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Schivare

Abilità Acrobazia +11, Artista della Fuga +9, Conoscenze (piani) +1, Furtività +10, Percezione +7, Volare +17

ELEMENTALE DELL'ARIA GRANDE GS 5

PE 1.600

N esterno Grande (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +11; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 21, contatto 17, impreparato 13 (+7 Des, +4 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 68 (8d10+24)

Temp +9, **Rifl** +13, **Vol** +2

Capacità difensive padronanza dell'aria; **RD** 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +14 (1d8+4)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali turbine (CD 18)

STATISTICHE

For 18, **Des** 25, **Cos** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +8, **BMC** +13; **DMC** 31

Talenti Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare

Abilità Acrobazia +15, Artista della Fuga +15, Conoscenze (piani) +5, Furtività +11, Percezione +11, Volare +21

ELEMENTALE DELL'ARIA ENORME GS 7

PE 3.200

N esterno Enorme (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +13; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 22, contatto 18, impreparato 12 (+9 Des, +4 naturale, +1 schivare, –2 taglia)

pf 95 (10d10+40)

Temp +11, **Rifl** +16, **Vol** +5

Capacità difensive padronanza dell'aria; **RD** 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +17 (2d6+6)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali turbine (CD 21)

STATISTICHE

For 22, **Des** 29, **Cos** 18, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +10; **BMC** +18; **DMC** 38

Talenti Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +18, Artista della Fuga +18, Conoscenze (piani) +7, Furtività +9, Percezione +13, Volare +23

Illustrazione di Peter Bergting

ELEMENTALE DELL'ARIA SUPERIORE GS 9

PE 6.400

N esterno Enorme (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +14; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 25, contatto 19, impreparato 14 (+10 Des, +6 naturale, +1 schivare, –2 taglia)

pf 123 (13d10+52)

Temp +12, **Rifl** +18, **Vol** +6

Capacità difensive padronanza dell'aria; **RD** 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +21 (2d8+7)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali turbine (CD 23)

STATISTICHE

For 24, **Des** 31, **Cos** 18, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +13; **BMC** +22; **DMC** 43

Talenti Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +25, Artista della Fuga +23, Conoscenze (piani) +12, Furtività +15, Percezione +16, Volare +27

ELEMENTALE DELL'ARIA ANZIANO GS 11

PE 12.800

N esterno Enorme (aria, elementale, extraplanare)

Iniz +15; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 28, contatto 20, impreparato 16 (+11 Des, +8 naturale, +1 schivare, –2 taglia)

pf 152 (16d10+64)

Temp +14, **Rifl** +21, **Vol** +7

Capacità difensive padronanza dell'aria; **RD** 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità volare 30 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +25 (2d8+9)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali turbine (CD 27)

STATISTICHE

For 28, **Des** 33, **Cos** 18, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +16; **BMC** +27; **DMC** 49

Talenti Arma Accurata[B], Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +30, Artista della Fuga +30, Conoscenze (piani) +19, Furtività +22, Percezione +19, Volare +34

Gli elementali dell'aria sono rapide creature volanti fatte d'aria. Primitivi e territoriali, non amano essere evocati o controllati dai mortali, e preferiscono trascorrere il loro tempo sul Piano dell'Aria, volando attraverso il cielo infinito. Sebbene tutti gli elementali dell'aria della stessa taglia abbiano le stesse statistiche, l'aspetto esatto di ognuno varia molto da individuo a individuo: uno può apparire come un vortice animato di vento e fumo, mentre un altro come una creatura di fumo simile ad un uccello con occhi scintillanti e ali di vento.

Un elementale dell'aria preferisce attaccare le creature che volano, non solo per i vantaggi che ha grazie alla sua padronanza dell'aria, ma anche perché detesta toccare il terreno. Un elementale dell'aria può muoversi sott'acqua, e anche se non corre alcun rischio di annegamento, non ha gradi in Nuotare e sott'acqua perde gran parte della sua mobilità e velocità.

Elementale	Altezza	Peso	CD TS Turbine	Altezza Turbine
Piccolo	1,2 m	0,5 kg	12	3–6 m
Medio	2,4 m	1 kg	14	3–9 m
Grande	4,8 m	2 kg	18	3–12 m
Enorme	9,6 m	4 kg	22	3–15 m
Superiore	10,8 m	5 kg	23	3–18 m
Anziano	12 m	6 kg	27	3–18 m



Elementale, Fuoco

Questa creatura sembra un falò vivente semovente, con lingue di fuoco che fuoriescono in cerca di qualcosa da bruciare.

Elementale del fuoco

Linguaggi Ignan

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–8)
Tesoro nessuno

Elementale del fuoco piccolo — GS 1

PE 400

N esterno Piccolo (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 14 (+1 Des, +3 naturale, +1 schivare, +1 taglia)
pf 11 (2d10)
Temp +3, **Rifl** +4, **Vol** +0
Immunità fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 15 m
Mischia schianto +4 (1d4 più bruciare)
Attacchi speciali bruciare (1d4, CD 11)

STATISTICHE

For 10, **Des** 13, **Cos** 10, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +2; **BMC** +1; **DMC** 13
Talenti Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata[B], Schivare
Abilità Acrobazia +5, Artista della Fuga +5, Conoscenze (piani) +1, Intimidire +4, Percezione +4, Scalare +4

Elementale del fuoco medio — GS 3

PE 800

N esterno Medio (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 17, contatto 14, impreparato 13 (+3 Des, +3 naturale, +1 schivare)
pf 30 (4d10+8)
Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +1
Immunità fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 15 m
Mischia schianto +7 (1d6+1 più bruciare)
Attacchi speciali bruciare (1d6, CD 14)

STATISTICHE

For 12, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +4; **BMC** +5; **DMC** 18
Talenti Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Schivare[B]
Abilità Acrobazia +8, Artista della Fuga +8, Conoscenze (piani) +1, Intimidire +5, Percezione +7, Scalare +5

Elementale del fuoco grande — GS 5

PE 1.600

N esterno Grande (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 19, contatto 15, impreparato 13 (+5 Des, +4 naturale, +1 schivare, –1 taglia)
pf 60 (8d10+16)
Temp +8, **Rifl** +11, **Vol** +4
RD 5/—; **Immunità** fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 15 m
Mischia 2 schianti +12 (1d8+2 più bruciare)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Attacchi speciali bruciare (1d8, CD 16)

STATISTICHE

For 14, **Des** 21, **Cos** 14, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +8; **BMC** +11; **DMC** 27
Talenti Accurata[B], Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Schivare, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +14, Artista della Fuga +12, Conoscenze (piani) +5, Intimidire +9, Percezione +11, Scalare +9

Elementale del fuoco enorme — GS 7

PE 3.200

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +11; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 21, contatto 16, impreparato 13 (+7 Des, +5 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 85 (10d10+30)
Temp +10, **Rifl** +14, **Vol** +5
RD 5/—, **Immunità** fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m
Mischia 2 schianti +15 (2d6+4 più bruciare)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bruciare (2d6, CD 18)

STATISTICHE

For 18, **Des** 25, **Cos** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +10; **BMC** +16; **DMC** 34
Talenti Arma Accurata[B], Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +16, Artista della Fuga +16, Conoscenze (piani) +7, Intimidire +9, Percezione +13, Scalare +13

Elementale del fuoco superiore — GS 9

PE 6.400

Illustrazione di Peter Bergting

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +12; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 23, contatto 17, impreparato 14 (+8 Des, +6 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 123 (13d10+52)
Temp +12, **Rifl** +16, **Vol** +6
RD 10/—, **Immunità** fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m
Mischia 2 schianti +19 (2d8+7 più bruciare)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bruciare (2d8, CD 20)

STATISTICHE

For 24, **Des** 27, **Cos** 18, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +13; **BMC** +22; **DMC** 41
Talenti Arma Accurata[B], Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Posizione Velata, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +23, Artista della Fuga +21, Conoscenze (piani) +10, Intimidire +15, Percezione +16, Scalare +20

ELEMENTALE DEL FUOCO ANZIANO GS 11

PE 12.800

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, fuoco)
Iniz +13; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 26, contatto 18, impreparato 16 (+9 Des, +8 naturale, +1 schivare, –2 taglia)
pf 152 (16d10+64)
Temp +14, **Rifl** +19, **Vol** +7
RD 10/—, **Immunità** fuoco, tratti degli elementali
Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 18 m
Mischia 2 schianti +23 (2d8+8 più bruciare)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali bruciare (2d10, CD 22)

STATISTICHE

For 26, **Des** 29, **Cos** 18, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +16; **BMC** +26; **DMC** 46
Talenti Andatura Fulminea, Arma Accurata[B], Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Posizione Velata, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro
Abilità Acrobazia +28, Artista della Fuga +28, Conoscenze (piani) +19, Intimidire +19, Percezione +19, Scalare +27

Gli elementali del fuoco sono creature veloci e crudeli fatte di fiamme viventi. Si divertono a spaventare quelli più deboli di loro, e terrorizzano qualsiasi creatura che possano incendiare. Un elementale del fuoco non può entrare nell'acqua o in qualsiasi liquido ininfiammabile. Una massa d'acqua è una barriera impenetrabile a meno che l'elementale possa scavalcarla o saltarla, oppure venga coperta con materiale infiammabile (come uno strato d'olio).

Gli elementali del fuoco hanno un aspetto variabile; in genere si manifestano in forma di spire serpentine fatte di fumo e fiamme, ma alcuni elementali del fuoco prendono sembianze più simili a quelle di umani, demoni o altri mostri per aumentare il terrore quando compaiono improvvisamente. Il corpo di un elementale del fuoco sembra fatto di fiamme o sbuffi di scintille, fumo o cenere semistabili.

Elementale	Altezza	Peso
Piccolo	1,2 m	0,5 kg
Medio	2,4 m	1 kg
Grande	4,8 m	2 kg
Enorme	9,6 m	4 kg
Superiore	10,8 m	5 kg
Anziano	12 m	6 kg



Elementale, Terra

Questa massiccia e rozza creatura di terra e pietra emerge dal terreno, priva di viso a parte due gemme scintillanti al posto degli occhi.

Elementale della terra

Linguaggi Terran

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano della Terra)
Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–8)
Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Padronanza della terra (Str) Un elementale della terra riceve bonus +1 agli attacchi e ai danni se lui ed il suo avversario sono in contatto con la terra, e penalità –4 se è in volo o in acqua. Questo modificatore si applica a spingere e oltrepassare, se l'elementale inizia o resiste a questo tipo di manovre (modificatore non incluso nelle statistiche).

Scorrere nella terra (Str) Un elementale della terra che scava può attraversare con facilità pietra, terriccio o qualsiasi tipo di terra tranne il metallo. Se protetto dal fuoco, può attraversare anche la lava. Il suo passaggio non lascia buchi o altri segni e non genera alcuna oscillazione. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area contenente un elementale della terra che scava lo spinge indietro di 9 metri, stordendolo per 1 round se non supera un tiro salvezza su Tempra con CD 15.

Elementale della terra piccolo — GS 1

PE 400

N esterno Piccolo (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 10, impreparato 17 (–1 Des, +7 naturale, +1 taglia)
pf 13 (2d10+2)
Temp +4, **Rifl** –1, **Vol** +3
Immunità tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia schianto +6 (1d6+4)
Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 16, **Des** 8, **Cos** 13, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 13
Talenti Attacco Poderoso, Spingere Migliorato[B]
Abilità Conoscenze (dungeon) +1, Conoscenze (piani) +1, Furtività +7, Percezione +4, Scalare +7, Valutare +1

Elementale della terra medio — GS 3

PE 800

N esterno Medio (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 18, contatto 9, impreparato 18 (–1 Des, +9 naturale)
pf 34 (4d10+12)
Temp +7, **Rifl** +0, **Vol** +4
Immunità tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia schianto +9 (1d8+7)
Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 20, **Des** 8, **Cos** 17, **Int** 4, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +4; **BMC** +9; **DMC** 18
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Spingere Migliorato[B]
Abilità Conoscenze (dungeon) +2, Conoscenze (piani) +2, Furtività +3, Percezione +7, Scalare +10, Valutare +1

Elementale della terra grande — GS 5

PE 1.600

N esterno Grande (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 18, contatto 8, impreparato 18 (–1 Des, +10 naturale, –1 taglia)
pf 68 (8d10+24)
Temp +9, **Rifl** +1, **Vol** +6
RD 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia 2 schianti +14 (2d6+7)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 24, **Des** 8, **Cos** 17, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +8; **BMC** +16; **DMC** 25
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato[B], Spingere Superiore
Abilità Conoscenze (dungeon) +3, Conoscenze (piani) +6, Furtività +5, Percezione +11, Scalare +15, Valutare +6

Elementale della terra enorme — GS 7

PE 3.200

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 19, contatto 7, impreparato 19 (–1 Des, +12 naturale, –2 taglia)
pf 95 (10d10+40)
Temp +11, **Rifl** +2, **Vol** +7
RD 5/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia 2 schianti +17 (2d8+9)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Illustrazione di Peter Bergting

Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 28, **Des** 8, **Cos** 19, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +10; **BMC** +21; **DMC** 30
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato[B], Spingere Superiore
Abilità Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (piani) +7, Furtività +4, Percezione +13, Scalare +18, Valutare +6

ELEMENTALE DELLA TERRA SUPERIORE GS 9

PE 6.400

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 21, contatto 7, impreparato 21, (–1 Des, +14 naturale, –2 taglia)
pf 136 (13d10+65)
Temp +13, **Rifl** +3, **Vol** +8
RD 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia 2 schianti +21 (2d10+10)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 30, **Des** 8, **Cos** 21, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +13; **BMC** +25; **DMC** 34
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Spingere Superiore, Oltrepassare Superiore, Spingere Migliorato[B], Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato
Abilità Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (piani) +13, Furtività +7, Percezione +16, Scalare +25, Valutare +10

ELEMENTALE DELLA TERRA ANZIANO GS 11

PE 12,800

N esterno Enorme (elementale, extraplanare, terra)
Iniz –1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 23, contatto 7, impreparato 23 (–1 Des, +16 naturale, –2 taglia)
pf 168 (16d10+80)
Temp +15, **Rifl** +4, **Vol** +10
RD 10/—; **Immunità** tratti degli elementali

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m, scorrere sulla terra
Mischia 2 schianti +26 (2d10+12/19–20)
Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m
Attacchi speciali padronanza della terra

STATISTICHE

For 34, **Des** 8, **Cos** 21, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 11
Att base +16; **BMC** +30; **DMC** 39
Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Oltrepassare Migliorato, Oltrepassare Superiore, Spingere Migliorato[B], Spingere Superiore, Spezzare Migliorato
Abilità Conoscenze (dungeon) +19, Conoscenze (piani) +19, Furtività +10, Percezione +19, Scalare +31, Valutare +19

Elementale	Altezza	Peso
Piccolo	1,2 m	40 kg
Medio	2,4 m	375 kg
Grande	4,8 m	3.000 kg
Enorme	9,6 m	24.000 kg
Superiore	10,8 m	27.000 kg
Anziano	12 m	30.000 kg

Gli elementali della terra sono creature lente ed ostinate fatte di pietra o terra. Quando stanno completamente fermi sono indistinguibili da un mucchio di pietre o una piccola collina.

Quando un elementale della terra si mette pesantemente in movimento, il suo aspetto esteriore può variare, anche se le sue statistiche restano identiche a quelle dei suoi simili della stessa taglia. Gli elementali della terra sono fatti per lo più di roccia, terra o cristallo, con gemme scintillanti come occhi. Quelli più grandi hanno l'aspetto di umanoidi di pietra. Ciuffi di vegetazione spesso crescono sul suolo che costituisce parte del corpo di un elementale della terra.



Ettercap

Questa repellente creatura purpurea cammina eretta, come un uomo, ma ha la faccia di un ragno e le mani dotate di artigli a forma di falce.

ETTERCAP **GS 3**

PE 800

NM aberrazione Media

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 15, contatto 13, impreparato 12 (+3 Des, +2 naturale)

pf 30 (4d8+12)

Temp +6, **Rifl** +4, **Vol** +6

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia morso +5 (1d6+2 più veleno) e 2 artigli +5 (1d4+2)

Attacchi speciali ragnatela (+6 a distanza, CD 15, pf 4), trappole

STATISTICHE

For 14, **Des** 17, **Cos** 17, **Int** 6, **Sag** 15, **Car** 8

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 18

Talenti Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Abilità Artigianato (costruire trappole) +8, Furtività +7, Percezione +9, Scalare +14; **Modificatori razziali** +8 Artigianato (costruire trappole)

Linguaggi Comune

QS empatia con i ragni +7

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–6 più 2–8 ragni giganti)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Empatia coi ragni (Str) Questa capacità funziona come l'empatia selvatica dei druidi, ma un ettercap può usarla solo sui ragni. Un ettercap ottiene bonus razziale +4 a queste prove. I ragni sono privi di intelletto, ma questa comunicazione empatica conferisce loro un minimo di intelligenza impiantata, così che gli ettercap possano addestrare i ragni giganti e usarli come guardiani.

Trappole (Str) L'ettercap è particolarmente abile nel fabbricare astute trappole con le sue ragnatele. Fosse letali, lacci e trappole con lance sono le trappole più comuni tra quelle che gli ettercap costruiscono con le loro ragnatele. Un ettercap non ha bisogno d'oro per costruire le sue trappole, ma solo di tempo. Le regole per costruire trappole si trovano nel Capitolo 13 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Fosse letali ettercap: *GS* 3; *Tipo* meccanico; *Percezione* CD 20; *Disattivare Congegni* CD 20; *Attivatore* posizione; *Ripristino* riparazione; *Effetto* +10 mischia (4d6), bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 m).

Lacci ettercap: *GS* 1; *Tipo* meccanico; *Percezione* CD 20; *Disattivare Congegni* CD 20; *Attivatore* posizione; *Ripristino* riparazione; *Effetto* +15 alla prova di BMC (lottare).

Trappola lancia ettercap: *GS* 2; *Tipo* meccanico; *Percezione* CD 20; *Disattivare Congegni* CD 20; *Attivatore* posizione; *Ripristino* riparazione; *Effetto* att +15 mischia (1d6+6).

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 15 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 1d2 danni a Des; *cura* 2 TS consecutivi.

Gli ettercap sono alti di solito 1,8 metri e pesano circa 100 kg. Sono solitari e raramente si uniscono ad altri della loro razza, tranne per l'accoppiamento. Quando fanno gruppo, tendono ad attrarre varie specie di ragni, formando uno strano connubio di ettercap e aracnidi. Gli ettercap sono noti per la costruzione di astute trappole fatte di ragnatele e altri materiali naturali, che usano per catturare prede. Costruiscono rifugi di ragnatela, tra i rami più alti gli alberi lontano dagli altri predatori terrestri, e usano ragni mostruosi come vedette e guardiani. Gli ettercap non sono coraggiosi, ma le loro trappole spesso impediscono al nemico di estrarre le armi. Un ettercap attacca con artigli e morsi velenosi. In genere evita la mischia con gli avversari che possono ancora muoversi e fugge se si liberano.



Illustrazione di Andrew Hou

ETTIN

Questo pesante e sporco gigante a due teste indossa un'armatura di cuoio a brandelli ed impugna un grosso mazzafrusto in ogni mano.

ETTIN **GS 6**

PE 2.400

CM umanoide Grande (gigante)

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 18, contatto 8, impreparato 18; (+2 armatura, –1 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 65 (10d8+20)

Temp +9, **Rifl** +2, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 2 mazzafrusti +12/+7 (2d6+6)

Distanza 2 giavellotti +5 (1d8+6)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali combattimento con due armi eccellente

STATISTICHE

For 23, **Des** 8, **Cos** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Car** 11

Att base +7; **BMC** +14; **DMC** 23

Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Addestrare Animali +8, Percezione +12; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi misto di Gigante, Goblin ed Orchesco

ECOLOGIA

Ambiente colline fredde

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6), truppa (1–2 più 1–2 orsi bruni), banda (3–6 più 1–2 orsi bruni) o colonia (3–6 più 1–2 orsi bruni e 7–12 orchi o 9–16 goblin)

Tesoro standard (armatura di cuoio, 2 mazzafrusti, 4 giavellotti, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Combattimento con due armi eccellente (Str) Un ettin combatte con un mazzafrusto o un giavellotto in ogni mano. Poiché ognuna delle sue due teste controlla un braccio, l'ettin non subisce penalità agli attacchi e ai danni se attacca con due armi.

Gli ettin, o giganti a due teste, sono cacciatori notturni malevoli e imprevedibili. Le due teste gli concedono impareggiabili poteri di percezione, facendone dei guardiani eccellenti.

Gli ettin sembrano giganti delle colline o delle rocce, ma il volto zannuto tradisce una discendenza orchesca. Hanno pelle marrone rosata e non si lavano mai se non vi sono costretti, cosa che li rende così sporchi e sudici che la loro pelle sembra spessa e grigia. Gli adulti sono alti 3,9 metri e pesano 2.600 kg. Gli ettin vivono circa 75 anni.

Gli ettin non hanno un loro linguaggio ma parlano un gergo misto di Gigante, Goblin e Orchesco. Le creature che parlano uno qualsiasi di questi linguaggi possono comunicare con un ettin effettuando una prova di Intelligenza con CD 15. La prova si effettua una volta per ogni frammento di informazione; se l'altra creatura parla due di questi linguaggi la CD è 10, mentre per qualcuno che li parla tutti e tre è 5.

Sebbene gli ettin non siano molto intelligenti, sono guerrieri astuti. Preferiscono tendere imboscate alle loro vittime anziché ingaggiarle in combattimento, ma una volta che la battaglia è cominciata, un ettin combatte furiosamente fino alla morte del nemico.

Gli ettin sono creature solitarie, si stabiliscono nella sicurezza di cave rocciose e cavità, spesso circondate da buche e fossi, e tengono a volte degli orsi delle caverne come animali da compagnia o guardiani.

Un ettin particolarmente potente può attrarre un gruppo di seguaci, specie goblin o orchi. Comunque, questi assembramenti sono più che altro delle eccezioni, e raramente durano a lungo, con gli individualisti ettin che vanno per la loro strada appena le opportunità di saccheggio e rapina diminuiscono o se il capo viene ucciso. In genere formano delle coppie riproduttive per allevare la prole solo per brevi periodi prima di riprendere ognuno la propria strada. I giovani ettin maturano rapidamente, raggiungendo la taglia adulta in un anno, potendo così provvedere a se stessi.

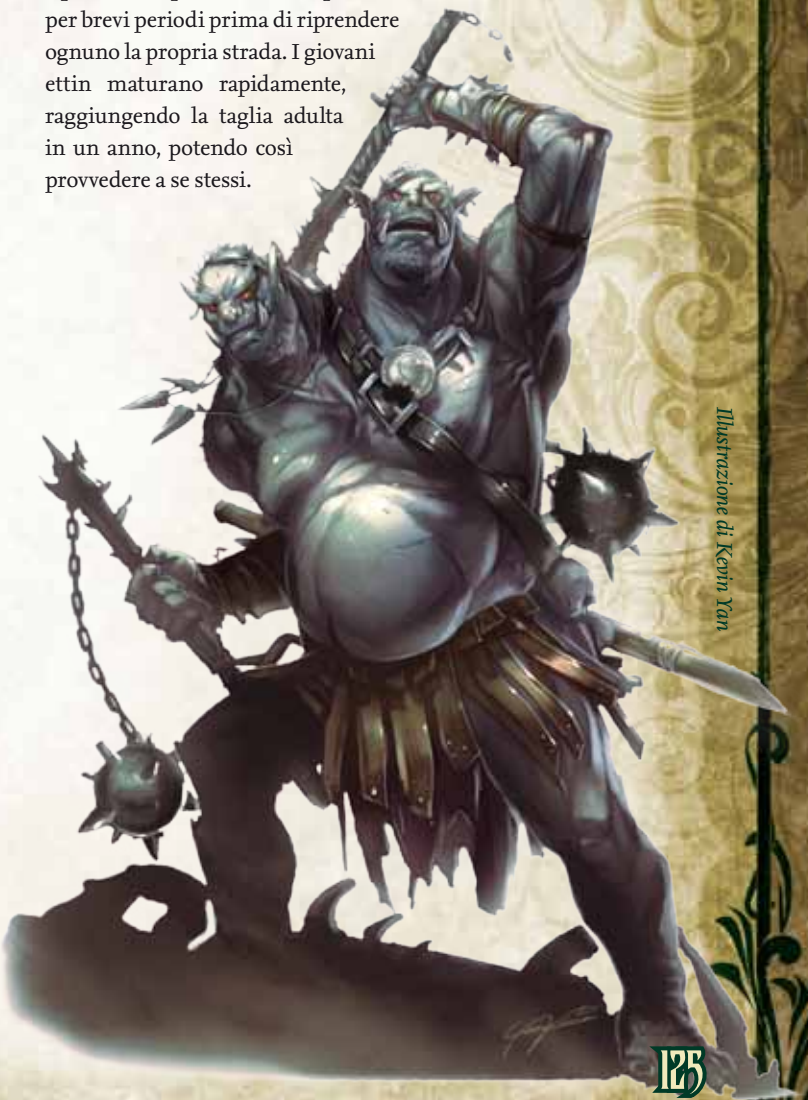


Illustrazione di Kevin Yan

Famiglio

Le statistiche degli animali base qui di seguito possono essere utilizzate per tutti i famigli più comuni e per gli animali normali. Animali piccoli come questi usano il modificatore di Destrezza per le prove di Nuotare e Scalare.

CORVO GS 1/6

PE 65

N animale Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)

pf 3 (1d8–1)

Temp +1, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 12 m (media)

Mischia morso +4 (1d3–4)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 2, **Des** 15, **Cos** 8, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 7

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Accurata

Abilità Percezione +6, Volare +6

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperato

Organizzazione solitario, coppia, stormo (3–12), o infestazione (13–100)

Tesoro nessuno

Il corvo è un saprofago onnivoro che si nutre di carogne, insetti, rifiuti alimentari, bacche e anche piccoli animali.

DONNOLA GS 1/2

PE 200

N animale Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 13 (+2 Des, +1 naturale, +2 taglia)

pf 4 (1d8)

Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +4 (1d3–4 più attaccarsi)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 3, **Des** 15, **Cos** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 5

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +10, Artista della Fuga +3, Furtività +14, Scalare +10; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia, +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Attaccarsi (Str) Quando una donnola colpisce con il morso, entra automaticamente in lotta col suo nemico, infliggendogli danni da morso ogni round.

Le donnole sono predatori che si accontentano di fare incursioni nei pollai o attaccare animali domestici quando sono a contatto con la civilizzazione.

FALCO GS 1/3

PE 135

N animale Minuscolo

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 12 (+3 Des, +2 taglia)

pf 4 (1d8)

Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 18 m (media)

Mischia 2 artigli +5 (1d4–2)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 6, **Des** 17, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 14, **Car** 7

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Talenti Arma Accurata

Abilità Percezione +14, Volare +7;

Modificatori razziali +8 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

I falconieri apprezzano molto questi magnifici uccelli come esperti compagni di caccia se presi da pulcini e propriamente istruiti.

GATTO GS 1/4

PE 100

N animale Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)

pf 3 (1d8–1)

Temp +1, **Rifl** +4, **Vol** +1



Illustrazione di Dean Spencer

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +4 (1d2–4), morso +4 (1d3–4)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 3, **Des** 15, **Cos** 8, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Furtività +14, Percezione +5, Scalare +6; **Modificatori razziali** +4 Furtività,+4 Scalare

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate e calde o urbano

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

I gatti da adulti pesano tipicamente tra i 2,5 e i 7,5 kg.

GUFO GS 1/3

PE 135

N animale Minuscolo

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 12 (+3 Des, +2 taglia)

pf 4 (1d8)

Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 18 m (media)

Mischia 2 artigli +5 (1d4–2)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 6, **Des** 17, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 15, **Car** 6

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 9

Talenti Arma Accurata

Abilità Furtività +15, Percezione +10, Volare +7; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

I gufi sono rapaci notturni che si nutrono di roditori e che fanno pochissimo rumore quando volano.

LUCERTOLA GS 1/6

PE 65

N animale Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)

pf 3 (1d8–1)

Temp +1, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +4 (1d4–4)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 3, **Des** 15, **Cos** 8, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +10, Furtività +14, Scalare +10; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperate o caldo

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–8)

Tesoro nessuno

Le lucertole si trovano in climi temperati o tropicali. Quando incontrano dei predatori, fuggono e si nascondono.

PIPISTRELLO GS 1/8

PE 50

N animale Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** percezione cieca 6 m, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 16, contatto 16, impreparato 14 (+2 Des, +4 taglia)

pf 2 (1d8–2)

Temp +0, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 1,5 m, volare 12 m (buona)

Mischia morso +6 (1d3–4)

Spazio 30 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 1, **Des** 15, **Cos** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Car** 5

Att base +0; **BMC** –2; **DMC** 3

Talenti Arma Accurata

Abilità Percezione +6, Volare +16; **Modificatori razziali** +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste e deserti temperati e caldi

Organizzazione colonia (10–400)

Tesoro nessuno

Molti pipistrelli sono insettivori o si nutrono di frutta, ma almeno una specie beve sangue.

ROSPO GS 1/8

PE 50

N animale Minuscolo

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 14 (+1 Des, +4 taglia)

pf 2 (1d8–2)

Temp +0, **Rifl** +3, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 1,5 m

Spazio 1 m; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 1, **Des** 12, **Cos** 6, **Int** 1, **Sag** 15, **Car** 4
Att base +0; **BMC** –3; **DMC** 2 (6 contro sbilanciare)
Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)
Abilità Furtività +21, Percezione +5; **Modificatori razziali** +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate e calde
Organizzazione solitario, coppia o mucchio (3–100)
Tesoro nessuno

I rospi sono innocui anfibi dalla pelle maculata.

SCIMMIA GS 1/4

PE 100

N animale Minuscolo
Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)
pf 4 (1d8)
Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m
Mischia morso +4 (1d3–4)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 3, **Des** 15, **Cos** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 5
Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6
Talenti Arma Accurata
Abilità Acrobazia +10, Percezione +5, Scalare +10; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde
Organizzazione solitario, coppia, banda (3–9) o truppa (10–40)
Tesoro nessuno

Le scimmie sono creature molto sociali. Passano la maggior parte della giornata in cerca di cibo.

TOPO GS 1/4

PE 100

N animale Minuscolo
Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)
pf 4 (1d8)
Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 4,5 m, nuotare 4,5 m, scalare 4,5 m
Mischia morso +4 (1d3–4)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 2, **Des** 15, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 2
Att base +0; **BMC** +0; **DMC** 6 (10 contro sbilanciare)
Talenti Arma Accurata
Abilità Furtività +18, Nuotare +10, Scalare +10; **Modificatori razziali** +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperate
Organizzazione solitario, coppia, nido (3–12) o infestazione (13–100)
Tesoro nessuno

Fecondi e schivi i topi sono roditori onnivori che prosperano particolarmente nelle aree urbane.

VIPERA GS 1/2

PE 200

N animale Minuscolo
Iniz +3; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 16, contatto 15, impreparato 13 (+3 Des, +1 naturale, +2 taglia)
pf 3 (1d8–1)
Temp +1, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 6 m, scalare 6 m
Mischia morso +5 (1d2–2 più veleno)
Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 4, **Des** 17, **Cos** 8, **Int** 1, **Sag** 13, **Car** 2
Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 8 (non può essere sbilanciata)
Talenti Arma Accurata
Abilità Furtività +15, Nuotare +11, Percezione +9, Scalare +11; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperato o caldo
Organizzazione solitario
Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 9; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS.

Le vipere non sono serpenti molto aggressivi, ma il loro morso velenoso può essere letale.



Illustrazione di Francis Tsai

Fantasma

Quest'orribile figura spettrale scivola silenziosamente nell'aria, passando attraverso gli oggetti solidi come se non esistessero.

FANTASMA **GS 7**

PE 3.200

Umano fantasma aristocratico 7

CM non morto Medio (incorporeo, umanoide potenziato)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +18

DIFESA

CA 17, contatto 17, impreparato 15 (+1 Des, +5 deviazione, +1 schivare)

pf 73 (7d8+42)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +7

Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +4, ringiovanimento; **Immunità** tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità volare 9 m (perfetta)

Mischia tocco corruttore +6 (7d6, Tempra CD 18 dimezza)

Attacchi speciali lamento terrificante (CD 18)

STATISTICHE

For —, **Des** 12, **Cos** —, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 20

Att base +5; **BMC** +5; **DMC** 22

Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (nobiltà) +10, Conoscenze (storia) +10, Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +18, Volare +9; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +8 Percezione

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro equipaggiamento da PNG

Quando ad un'anima non è concesso il riposo a causa di qualche grave ingiustizia, vera o presunta, a volte essa torna come fantasma. Questi esseri sono eternamente angosciati, privi di sostanza e incapaci di rimettere le cose a posto. Sebbene i fantasmi possano essere di qualsiasi allineamento, molti si aggrappano al mondo dei viventi con un forte senso di odio e rabbia, e come risultato diventano caotici malvagi; anche una creatura buona o legale dopo morta può diventare un fantasma odioso e crudele.

Più di altri mostri, il fantasma deve avere un background ben delineato. Perché questo personaggio è diventato un fantasma? Quali leggende lo circondano? Un incontro con un fantasma non dovrebbe mai avvenire in modo accidentale: ci sono molti altri non morti incorporei, come wraith e spettri, per questo. Un incontro adeguato con un fantasma dovrebbe avvenire in una scena al culmine di un lungo periodo di tensione costruito con servitori minori o manifestazioni di spiriti non morti. L'esempio di fantasma sopra rappresenta una principessa umana assassinata da un amante infedele; dopo un confronto, lui la legò con delle catene e la gettò nel pozzo del castello, dove morì annegata. Le capacità del fantasma sono state selezionate in base al background, mostrando come si possa creare un potente antagonista con una semplice classe da PNG. Applicando l'archetipo a creature con livelli di classi vere e proprie o con capacità razziali significative si possono creare fantasmi molto più potenti.

Quando viene creato un fantasma, questi ottiene le "copie" degli oggetti a cui in vita dava particolare valore (a condizione che gli originali non siano in possesso di altre creature). L'equipaggiamento funziona normalmente per il fantasma ma passa attraverso gli oggetti o le creature materiali. Un'*arma+1* o con un potenziamento superiore, tuttavia, può danneggiare le creature materiali, ma tali attacchi infliggono la metà dei danni (50%) a meno che non sia un'*arma del tocco fantasma*. Un fantasma può usare scudi e armature solo se hanno la capacità *tocco fantasma*. Gli oggetti originali vengono lasciati indietro, proprio come le spoglie fisiche del fantasma. Se un'altra creatura impugna l'originale, la copia incorporea svanisce. Questa perdita fa inevitabilmente infuriare il fantasma, che non si ferma davanti a nulla per riportare l'oggetto nel posto in cui giaceva originariamente (e riguadagnarne l'utilizzo).

Creare un fantasma

"Fantasma" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente che abbia un punteggio di Carisma di almeno 6. Un fantasma mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto quanto qui di seguito specificato.

GS: Lo stesso della creatura base +2.

Tipo: Il tipo di creatura cambia in non morto. Non è necessario ricalcolare BAB, tiri salvezza o gradi di abilità della creatura. La creatura ottiene il sottotipo incorporeo.

Classe Armatura: Un fantasma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma. Perde il bonus di armatura naturale della creatura base, così come tutti i bonus di armatura e scudo non derivanti da effetti di forza o da oggetti con la capacità *tocco fantasma*.

Dadi Vita: Tutti i DV razziali della creatura cambiano in d8. Tutti i DV derivanti da livelli di classe rimangono inalterati. I fantasmi usano il loro modificatore di Carisma per determinare i punti ferita bonus (invece della Costituzione).

Capacità difensive: Un fantasma mantiene tutte le capacità difensive della creatura base tranne quelle che necessitano di una forma corporea per funzionare. Un fantasma ottiene resistenza ad incanalare +4, scurovisione 18 m, la qualità incorporeo e tutte le immunità concesse dai tratti dei non morti. I fantasmi ottengono anche la capacità ringiovanimento.

Ringiovanimento (Sop): Nella maggioranza dei casi, è difficile distruggere un fantasma attraverso un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si riforma in 2d4 giorni. Anche gli

incantesimi più potenti sono in genere soluzioni temporanee. L'unico modo di distruggere permanentemente un fantasma è scoprire la ragione per cui esiste e porre rimedio a ciò che gli impedisce di riposare in pace. I mezzi esatti variano per ogni spirito, richiedono una buona dose di ricerche e devono essere inventati appositamente per ogni fantasma dal GM.

Velocità: I fantasmi perdono le loro velocità precedenti e ottengono volare 9 metri (perfetta), a meno che la creatura base non possa volare ad una velocità maggiore.

Attacchi in mischia e a distanza: Un fantasma perde tutti gli attacchi della creatura base. Se poteva impugnare armi in vita, può impugnare *armi del tocco fantasma* come fantasma.

Attacchi speciali: Un fantasma mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base, ma quelli che necessitano di un contatto fisico non funzionano. Inoltre, un fantasma ottiene un attacco speciale fantasma dalla lista seguente per ogni 3 punti di GS (minimo 1; la prima capacità scelta deve sempre essere tocco corruttore). La CD del tiro salvezza contro un attacco speciale di un fantasma è pari a 10 + 1/2 DV del fantasma + il modificatore di Carisma del fantasma se non specificato diversamente. A discrezione del GM possono essere ideate altre capacità aggiuntive per fantasmi.

Lamento terrificante (Sop): Il fantasma è morto in preda ad un terrore paralizzante. Può emettere un lamento terrificante come azione standard. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà o cadono in preda al panico per 2d4 round. Questo è un effetto sonoro e di influenza mentale. Una creatura che supera un tiro salvezza contro il lamento terrificante non può essere influenzata dal lamento di quello stesso fantasma per 24 ore.

Malevolenza (Sop): La gelosia verso la vita che prova il fantasma è particolarmente potente. Una volta a round, un fantasma può unire il suo corpo ad una creatura del Piano Materiale. Questa capacità è simile all'incantesimo *giara magica* (LI pari a 10° o ai DV del fantasma, quale che sia maggiore), ma non richiede un recipiente. Per usare questa capacità, il fantasma deve essere adiacente al bersaglio. Il bersaglio può resistere all'attacco superando un tiro salvezza su Volontà. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune alla malevolenza di quello stesso fantasma per 24 ore.

Sguardo corruttore (Sop): Il fantasma è stato sfigurato dal tempo e dalla violenza, e ha un attacco con lo sguardo con raggio di 9 metri che infligge 2d10 danni + 1d4 danni al Carisma (un tiro salvezza su Tempra nega i danni al Carisma ma non quelli fisici).

Telecinesi (Sop): La morte del fantasma ha comportato un grande trauma fisico. Il fantasma può usare *telecinesi* come azione standard una volta ogni 1d4 round (LI pari a 12° o ai DV del fantasma, quale che sia maggiore).

Tocco corruttore (Sop): Tutti i fantasmi ottengono questo attacco di contatto incorporeo. Inserendo parte del suo corpo incorporeo nel corpo del nemico come azione standard, il fantasma infligge 1d6 danni per punto del suo GS. Questi danni non sono da energia negativa, si manifestano come ferite e dolore fisici causati da invecchiamento soprannaturale. Le creature immuni all'invecchiamento magico sono immuni a questi danni, ma altrimenti i danni superano qualsiasi forma di riduzione del danno. Un tiro salvezza su Tempra dimezza i danni inflitti.

Tocco di risucchio (Sop): Il fantasma è morto mentre era pazzo o malato. Ottiene un attacco di contatto che risucchia 1d4 punti da una qualsiasi caratteristica scelta quando il colpo va a segno. Per ogni attacco riuscito, il fantasma si cura 5 punti ferita. Quando un fantasma sferra un tocco di risucchio, non può usare il suo normale attacco di contatto.

Caratteristiche: Car +4; come creatura non morta incorporea, un fantasma non ha punteggi di Forza e Costituzione.

Abilità: Un fantasma ha bonus razziale +8 alle prove di Furtività e Percezione. Un fantasma considera sempre Camuffare, Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Furtività, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sapienza Magica, Scalare e Volare come abilità di classe. Per il resto, le abilità sono le stesse della creatura base.



Illustrazione di Kevin Yan

Fauce Gorgogliante

Questa orrenda massa di occhi, bocche e carne informe guarda in ogni direzione, con le innumerevoli fauci che gorgogliano incessantemente.

FAUCE GORGOGLIANTE GS 5

PE 1.600

N aberrazione Media

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, visione a 360°; Percezione +12

DIFESA

CA 19, contatto 13, impreparato 16 (+3 Des, +6 naturale)

pf 46 (4d8+28)

Temp +8, **Rifl** +4, **Vol** +5

Capacità difensive amorfo; **RD** 5/contundente; **Immunità** colpi critici, danno di precisione

ATTACCO

Velocità 3 m, nuotare 6 m

Mischia 6 morsi +7 (1d4 più afferrare)

Attacchi speciali avvolgere (6d4 più 2 danni a Cos, CA 13, pf 4), gorgoglio, manipolazione del terreno, risucchio di sangue, sputo (+6 contatto a distanza)

STATISTICHE

For 10, **Des** 17, **Cos** 24, **Int** 4, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +3; **BMC** +3 (+7 lottare); **DMC** 16 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Accurata, Arma Focalizzata (morso)

Abilità Nuotare +8, Percezione +12; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Aklo

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare (Str) Una fauce gorgogliante può afferrare avversari di taglia Media o inferiore.

Amorfo (Str) Il corpo di una fauce gorgogliante è malleabile e informe. È immune al danno di precisione (come gli attacchi furtivi) e ai colpi critici e può muoversi attraverso un'area piccola fino ad 1/4 del suo spazio senza restringersi o ad 1/8 del suo spazio se si restringe.

Avvolgere (Str) Questa capacità funziona come ingoiare, tranne per quanto segue. Una creatura avvolta è intrappolata nel corpo della fauce gorgogliante, dove diverse bocche continuano a nutrirsi e a risucchiare sangue. Una fauce gorgogliante può avvolgere solamente un nemico della sua taglia o più piccolo alla volta. Se una creatura avvolta si libera (la riduzione del danno della fauce si applica anche per coloro che stanno al suo interno), la fauce si amalgama nuovamente e può utilizzare ancora il suo attacco di avvolgere.

Gorgoglio (Sop) Come azione gratuita, una fauce gorgogliante può emettere una cacofonia di suoni esasperanti. Tutte le creature tranne altre fauci gorgoglianti entro 18 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 (basata su Cos) o rimangono confuse per 1 round. Si tratta di un effetto di compulsione, influenza mentale e pazzia. Una creatura che superi il tiro salvezza non può essere colpita dal gorgolio della stessa fauce gorgogliante per 24 ore.

Manipolazione del terreno (Sop) A volontà, come azione standard, una fauce gorgogliante può far sì che la pietra e la terra sotto il suo corpo diventino soffici e fangose. Il terreno rimane fangoso per 1 minuto dopo il passaggio della fauce gorgogliante. Una fauce gorgogliante può muoversi su queste aree con facilità, ma le altre creature le devono considerare come terreno difficile.

Risucchio di sangue (Str) Con una prova di lotta superata dopo aver afferrato, diverse bocche della creatura si attaccano al bersaglio. Ad ogni round in cui mantiene la presa, le sue bocche infliggono automaticamente 1d4 danni con il morso e 1 danno a Costituzione mentre risucchiano il sangue della vittima.

Sputo (Str) Ogni round, come azione gratuita, una fauce gorgogliante può lanciare una scia di sputo acido ad un avversario entro 9 metri. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è accecato per 1d4 round a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD 18 (basata su Cos).

Visione a 360° (Str) Una fauce gorgogliante vede in tutte le direzioni contemporaneamente. Non può essere attaccata ai fianchi.

Disgustosa, nauseante e affamata: queste sono le uniche parole che descrivono in modo appropriato la fauce gorgogliante. Bestie ripugnanti che si nascondono nelle grotte, nelle fogne e negli incubi, le fauci non hanno altro senso sociale, ecologico o religioso diverso dalla loro capacità di far impazzire coloro che le ascoltano. Alcuni studiosi credono che le fauci gorgoglianti siano una variante più piccola del molto più pericoloso shoggoth, mentre altri teorizzano che sia una punizione di qualche potente entità o divinità inflitta a coloro che l'hanno offesa.



Illustrazione di Matt Dixon

Felino, Ghepardo

Questo grosso felino elegante ha un manto dorato maculato di nero. Le sue zampe, lunghe e forti, sono capaci di compiere scatti potenti.

GHEPARDO **GS 2**

PE 600

N animale Medio

Iniz +8; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 11 (+4 Des, +1 naturale)

pf 19 (3d8+6)

Temp +5, **Rifl** +7, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 15 m; scatto

Mischia morso +6 (1d6+3 più sbilanciare), 2 artigli +6 (1d3+3)

STATISTICHE

For 17, **Des** 19, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +8, Furtività +8 (+12 nell'erba alta), Percezione +5; **Modificatori razziali** +4 Furtività nell'erba alta

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Scatto (Str) Una volta all'ora, un ghepardo può muoversi a 10 volte la sua velocità normale (150 metri) quando effettua una carica.

Il ghepardo è un predatore veloce e letale capace di muoversi con un'incredibile rapidità, che gli permette di piombare sugli ignari nemici che si trovano a diverse decine di metri. Questo predatore evita le aree di sottobosco fitto ed intricato, preferendo tendere agguati nell'erba alta.

Un ghepardo adulto è lungo 1,35 metri e pesa 70 kg.

Felino, Leopardo

Ad ogni suo passo aggraziato, i muscoli potenti del leopardo si tendono sotto la sua pelliccia maculata.

LEOPARDO **GS 2**

PE 600

N animale Medio

Iniz +4; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 11 (+4 Des, +1 naturale)

pf 19 (3d8+6)

Temp +5, **Rifl** +7, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 6 m

Mischia morso +6 (1d6+3 più afferrare), 2 artigli +6 (1d3+3)

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +6, 1d3+3)

STATISTICHE

For 16, **Des** 19, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +2; **BMC** +5 (+9 lottare); **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Arma Accurata

Abilità Acrobazia +8, Furtività +11 (+15 nel sottobosco), Percezione +5, Scalare +11; **Modificatori razziali** +4 Furtività nel sottobosco

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi foresta

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

I leopardi sono lunghi 1,2 metri e pesano 60 kg. Le statistiche qui riportate sono adatte per qualsiasi felino di taglia simile, come giaguari, pantere e puma, dato che l'unica differenza tra questi grandi felini è l'habitat in cui vivono; i leopardi e i loro simili preferiscono cacciare di notte e tendere imboscate alle loro prede, balzando da alberi o rocce.

I leopardi mangiano quasi tutti gli animali che riescono a cacciare, e anche se preferiscono le prede Piccole sono in grado di abbattere erbivori Grandi o sopravvivere di roditori, uccelli e insetti. I leopardi sani non sono in genere aggressivi verso gli umanoidi e, se non sono affamati e non si sentono minacciati, è possibile avvicinarli senza suscitare reazioni ostili. Ma se un leopardo si stabilisce in una zona di confine di qualche civiltà umanoide può facilmente e rapidamente diventare un pericoloso predatore.



Illustrazione di Dean Spencer

Fenice

Questo immenso uccello sembra composto di fiamme viventi. Mentre spicca il volo, spalanca le ali ed emette uno stridio musicale.

FENICE **GS 15**

PE 51.200

NB bestia magica
Mastodontica (fuoco)

Iniz +11; **Sensi** *individuazione del magico, individuazione del veleno*, scurovisione 18 m, *vedere invisibilità*, visione crepuscolare; Percezione +37

Aura sudario di fiamme (6 m, 4d6 da fuoco, CD 25)

DIFESA

CA 28, contatto 14, impreparato 20 (+7 Des, +14 naturale, +1 schivare, –4 taglia)

pf 210 (20d10+100); rigenerazione 10 (freddo o male)

Temp +17, **Rifl** +19, **Vol** +14

Capacità difensive autoresurrezione; **RD** 15/male; **Immunità** fuoco **RI** 26

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 27 m (buona)

Mischia 2 artigli +24 (2d6+8/19–20 più 1d6 da fuoco) e morso +24 (2d8+8 più 1d6 da fuoco)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Capacità magiche (LI 18°)

Permanenti—*individuazione del magico, individuazione del veleno, vedere invisibilità*

A volontà—*cura ferite critiche, dissolvi magie superiore, fiamma perenne, muro di fuoco, rimuovi maledizione*

3/giorno—*cura ferite critiche di massa, guarigione, muro di fuoco* rapido, *ristorare superiore, tempesta di fuoco* (CD 24)

STATISTICHE

For 27, **Des** 25, **Cos** 20, **Int** 23, **Sag** 22, **Car** 22

Att base +20; **BMC** +32; **DMC** 50

Talenti Attacco in Volo, Capacità Magica Rapida (*muro di fuoco*), Critico Accecante, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (artigli), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +30, Conoscenze (natura più un'altra a scelta) +26, Diplomazia +26, Intimidire +26, Intuizione +26, Percezione +37, Volare +28; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Auran, Celestiale, Comune, Ignan

ECOLOGIA

Ambiente deserti e colline calde

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Autoresurrezione (Sop) Una fenice uccisa rimane morta per 1d4 round, a meno che non sia stata completamente distrutta da un incantesimo come *disintegrazione*. Altrimenti, una fenice completamente guarita emerge dai suoi resti 1d4 round dopo la sua morte, come se fosse stata riportata in vita da *resurrezione*. Quando questo succede, la fenice ottiene 1 livello negativo permanente, anche se la maggior parte di esse utilizza il prima possibile *ristorare superiore* per rimuoverlo. Una fenice può resuscitare in questo modo una volta all'anno. Se muore prima che sia trascorso questo tempo, la morte è permanente. Se una fenice muore in un'area sotto l'influsso di un incantesimo *dissacrare* non può resuscitare in questo modo fino al termine dell'effetto di *dissacrare*; in quel momento, la fenice resuscita immediatamente. Una fenice riportata in vita con altri mezzi non ottiene mai un livello negativo.

Sudario di fiamme (Sop) Una fenice può trasformare le sue piume in fiamme come azione gratuita. Finché le piume bruciano, infligge 1d6 danni da fuoco in più con i suoi attacchi naturali, e tutte le creature a portata (6 m per una fenice normale) devono superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 25 (basata su Cos) o subiscono 4d6 danni da fuoco all'inizio del suo turno. Una creatura che attacca una fenice con un'arma naturale o priva di portata subisce 1d6 danni da fuoco (nessun tiro salvezza) ad ogni colpo andato a segno.



Illustrazione di Kieran Yanner

La fenice è un leggendario uccello di fuoco che vive nelle profondità del deserto. Essendo note per essere grandi studiosi, chi cerca conoscenze antiche spesso chiede loro consiglio. La capacità per cui le fenici sono più conosciute, però, è quella di rinascere dalla morte. La fenice è una creatura benevola, che aiuta chi fa del bene e combatte attivamente i malvagi.

Formica Gigante

Un'agile formica a sei zampe e della taglia di un pony sta in guardia, con le mandibole frementi ed il pungiglione grondante veleno.

FORMICA GIGANTE **GS 2**

PE 600

N parassita Medio

Iniz +0; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 15, contatto 10, impreparato 15; (+5 naturale)

pf 18 (2d8+9)

Temp +6, **Rifl** +0, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 15 m, scalare 6 m

Mischia morso +3 (1d6+2 più afferrare), pungiglione +3 (1d4+2 più veleno)

STATISTICHE

For 14, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** —, **Sag** 13, **Car** 11

Att base +1; **BMC** +3 (+7 lottare); **DMC** 13 (21 contro sbilanciare)

Talenti Robustezza[B]

Abilità Percezione +5, Scalare +10, Sopravvivenza +5; **Modificatori razziali** +4 Percezione, +4 Sopravvivenza

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o squadra (3–6) o formicaio (7–18 più 10–100 operaie, 2–8 maschi e 1 regina)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 14; *frequenza* 1/round per 4 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS

Le formiche giganti sono buone lavoratrici, come le loro parenti di taglia normale. Anche se i loro nidi non contano migliaia di formiche, la loro taglia compensa il numero.

Le statistiche presentate rappresentano una formica soldato, la varietà più comune. I seguenti archetipi rappresentano varianti della formica soldato.

Operaia (GS -1) Le operaie non hanno un pungiglione velenoso o l'attacco speciale afferrare.

Maschio (GS +1) I maschi hanno l'archetipo semplice avanzato ed una velocità di volare di 9 metri (media).

Regina (GS +2) La regina è un'immensa creatura rigonfia. Ottiene gli archetipi semplici avanzato e gigante, ma la sua velocità scende a 3 metri e perde del tutto la sua velocità di scavare.

Formica Legionaria, Sciame

Un tappeto fremente di formiche striscia sul terreno, consumando tutto sul suo cammino.

FORMICA LEGIONARIA **GS 5**

PE 1.600

N parassita Piccolissimo (sciame)

Iniz +2; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 20, contatto 20, impreparato 18; (+2 Des, +8 taglia)

pf 49 (11d8)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +3

Capacità difensive tratti degli sciami; **Immunità** danni da arma

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia sciame (3d6)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali avvinghiarsi, consumare, distrazione (CD 15)

STATISTICHE

For 1, **Des** 15, **Cos** 10, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +8; **BMC** —; **DMC** —

Abilità Percezione +4, Scalare +10; **Modificatori razziali** +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi tropicale

Organizzazione solitario, coppia, pattuglia (3–6 sciami) o legione (7–16 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Avvinghiarsi (Str) Se una creatura abbandona il quadretto di uno sciame di formiche legionarie, lo sciame subisce 1d6 danni per riflettere la perdita di alcune di esse che continuano a restare attaccate alla vittima. Una creatura con delle formiche legionarie attaccate subisce 3d6 danni per round, alla fine del suo turno. Come azione di round completo, può togliere le formiche con un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 (basata su Des). Il vento forte o i danni subiti da un attacco ad area distruggono tutte le formiche attaccate.

Consumare (Str) Uno sciame di formiche legionarie può consumare qualsiasi creatura su cui si muova. Un bersaglio indifeso o nauseato subisce da uno sciame di formiche legionarie 6d6 danni.

La fama degli sciami di formiche legionarie è ben meritata. Sempre in marcia, un formicaio di formiche legionarie è capace di divorare qualsiasi cosa si trovi sulla sua strada, lasciando dietro a sé morte e distruzione.



Illustrazione di Andrew Hou

FROGHEMOTH

Questa immensa creatura con tre occhi simile ad una rana si regge su potenti zampe posteriori, mentre sferza l'aria con enormi tentacoli.

FROGHEMOTH **GS 13**

PE 25.600

N aberrazione Enorme

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, visione a 360°, vista cieca 9 m; Percezione +16

DIFESA

CA 28, contatto 9, impreparato 27 (+1 Des, +19 naturale, –2 taglia)

pf 184 (16d8+112)

Temp +12, **Rifl** +8, **Vol** +11

Immunità elettricità (parziale); **Resistenze** fuoco 10

Debolezze rallentato dall'elettricità

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m

Mischia morso +20 (2d6+10/19–20 più afferrare), 4 tentacoli +18 (1d8+5 più afferrare), lingua +18 (1d4+5 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m (9 m con la lingua)

Attacchi speciali inghiottire (3d6+10 danni, CA 19, pf 18), stritolare (tentacolo, 1d6+10)

STATISTICHE

For 30, **Des** 13, **Cos** 24, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 11

Att base +12; **BMC** +24 (+28 lottare); **DMC** 35

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Stoccata

Abilità Furtività +14 (+22 nelle paludi), Nuotare +18, Percezione +16; **Modificatori razziali** +8 Furtività nelle paludi, +8 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Rallentato da elettricità (Str) Sebbene un froghemoth sia immune ai danni da elettricità, anziché subirli viene rallentato per 1 round.

Visione a 360° (Str) Gli steli oculari permettono ad un froghemoth di vedere contemporaneamente in tutte le direzioni. Per questo non può essere attaccato ai fianchi.

Fortunatamente raro, il froghemoth è uno dei più feroci e mostruosi predatori delle terre paludose sotterranee. Capace di catturare e mangiare dinosauri e persino draghi, il froghemoth è un cacciatore da agguato spaventosamente efficiente. Quando appostata in attesa della preda, quest'immensa creatura si nasconde nel profondo delle pozze paludose e della fanghiglia così che solo la cima dei suoi steli oculari emerge in superficie. Gli occhi del froghemoth sono incredibilmente acuti, ma la lingua del mostro è ancora più impressionante. Come un serpente, un froghemoth può "saggiare" l'ambiente circostante con accuratezza straordinaria.

Gli studiosi hanno dibattuto a lungo sull'origine di questo predatore stranamente immenso, sostenendo che i suoi insoliti sensi, fisiologia e resistenze lo rendono qualcosa più di un animale. I druidi e gli altri agenti del mondo naturale concordano: il froghemoth può agire come un animale, ma non sembra mai completamente "a proprio agio" nel suo ambiente. Perennemente irritabile, un froghemoth sembra spesso uccidere semplicemente per il gusto farlo, rigurgitando i pasti parzialmente digeriti per far posto ad una nuova preda, quando l'incontra. Non è insolito trovare queste strane creature lontano dai loro habitat normali, come se la palude non gradendoli li spingesse alla ricerca di una nuova casa. Alcuni saggi sostengono che il froghemoth non sia affatto di questo mondo, e che questi spostamenti siano esortazioni istintive a cercare la loro vera dimora: una casa che non sia lo strano mondo in cui la bestia si trova intrappolata.

Un froghemoth è alto 6,6 metri alla spalla e pesa 8.000 kg.



Illustrazione di Eric Lofgren

Fungo Viola

Questo fungo cresce su un letto di radici tentacolari. Viticci viola scuro fuoriescono da una dozzina di fessure nella sua cappella appuntita.

FUNGO VIOLA **GS 3**

PE 800

N vegetale Medio

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 15, contatto 9, impreparato 15 (–1 Des, +6 naturale)

pf 30 (4d8+12)

Temp +7, **Rifl** +0, **Vol** +1

Immunità tratti dei vegetali

ATTACCO

Velocità 3 m

Mischia 4 tentacoli +4 (1d4+1 più putrefazione)

Spazio 1,5 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 12, **Des** 8, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 9

Att base +3; **BMC** +4; **DMC** 13

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o macchia (3–12)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Putrefazione (Str) Una creatura colpita da un tentacolo di un fungo viola deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 (basata su Cos), altrimenti la carne nei pressi del punto di contatto comincia velocemente a putrefarsi fino alle ossa con stupefacente rapidità. Questo effetto infligge 1d4 danni a Forza e 1d4 danni a Costituzione. Questo è un effetto di veleno.

I funghi viola sono uno dei più noti e temuti pericoli delle caverne. Un viaggiatore può spesso notare i segni lasciati dal fungo viola su coloro che vivono o cacciano nei luoghi in cui questi funghi carnivori si appostano. Queste profonde e orribili cicatrici sembrano solchi scavati nella carne: i segni di un incontro ravvicinato con un fungo viola.

Un fungo viola si nutre della materia organica putrefatta, ma a differenza della maggioranza dei funghi non è un consumatore passivo. I viticci di un fungo viola possono colpire con inaspettata rapidità e sono ricoperti di un veleno virulento che causa la putrefazione delle carni con nauseante velocità. Questo potente veleno, se trascurato, può far marcire rapidamente un intero braccio o una gamba, lasciandosi dietro solo ossa che presto si corroderanno anch'esse.

Sebbene i funghi viola possano muoversi, lo fanno solo per attaccare o cacciare la preda. Un fungo viola con un flusso regolare di putredine di cui nutrirsi si accontenta di restare in un posto. Molti abitanti del sottosuolo, in particolare trogloditi e vegepigmei, sfruttano questo comportamento a loro vantaggio e posizionano molteplici funghi viola in giunzioni ed entrate chiave delle loro caverne come guardiani, assicurandosi di fornire loro cadaveri a sufficienza per evitare che si addentrino nel rifugio in cerca di cibo.

Alcune specie di boleto stridente (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 444*) hanno un aspetto piuttosto simile a quello dei funghi viola, sebbene manchino di ramificazioni tentacolari. Non è strano trovare boleti stridenti e funghi viola nello stesso groviglio, specialmente nelle aree dove altre creature coltivano questi funghi come guardiani.

Un fungo viola è alto 1,2 metri e pesa 25 kg.



Illustrazione di Ben Wootten

Veleno viola

Anche se i tentacoli di un fungo viola divengono rapidamente inerti dopo la sua morte, possono essere branditi come fruste di taglia Media per 2d6 minuti dopo essere stati recisi. Queste fruste trasmettono la putrefazione a qualunque cosa tocchino, incluso colui che impugna quest'arma mortale, con CD per resistere ed effetti identici a quelli presentati nelle statistiche di cui sopra.

Una prova di Artigianato (alchimia) e reagenti per un valore di 250 mo possono preservare il veleno per un po', sebbene la procedura lo diluisca significativamente.

Veleno viola: Veleno—contatto; *TS* Tempra CD 13, *frequenza* 1/minuto per 6 minuti, *effetto* 1d2 danni a For e 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS; *costo* 800 mo.

Fuoco Fatuo

Questa sfera di debole luminescenza fluttua nell'aria, e la parvenza indistinta di un teschio si intravede da qualche parte al suo interno.

FUOCO FATUO **GS 6**

PE 2.400

CM aberrazione Piccola (aria)

Iniz +13; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +17

DIFESA

CA 26, contatto 26, impreparato 16; (+9 Des, +5 deviazione, +1 schivare, +1 taglia)

pf 40 (9d8)

Temp +3, **Rifl** +12, **Vol** +9

Capacità difensive invisibilità naturale; **Immunità** magia

ATTACCO

Velocità volare 15 m (perfetta)

Mischia scossa +16 contatto (2d8 da elettricità)

STATISTICHE

For 1, **Des** 29, **Cos** 10, **Int** 15, **Sag** 16, **Car** 14

Att base +6; **BMC** +0; **DMC** 24

Talenti Allerta, Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare

Abilità Acrobazia +21, Artista della Fuga +21, Furtività +25, Percezione +17, Raggirare +11, Volare +31

Linguaggi Aklo, Comune

QS nutrirsi di paura

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi palude

Organizzazione solitario, coppia o sequenza (3–4)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Immunità alla magia (Str) I fuochi fatui sono immuni a tutti gli incantesimi e le capacità magiche che prevedono resistenza agli incantesimi, tranne *dardo incantato* e *labirinto*.

Invisibilità naturale (Str) I fuochi fatui hanno la capacità di estinguere la loro luminosità naturale come azione di movimento, divenendo di fatto invisibili, come per l'incantesimo.

Nutrirsi di paura (Sop) Ogni volta che un fuoco fatuo si trova entro 4,5 metri da una creatura morente o soggetta ad un effetto di paura ottiene guarigione rapida 5.



Illustrazione di Matt Dixon

Ogni cacciatore e agricoltore che viva vicino ad un acquitrino o a una palude ha dato un nome a queste sfere di luce fioca: jack lanterna, candele dei defunti, fuochi che camminano, luci dei pini, luci fantasma, luci di giunco; ma tutti sanno che si tratta di pericolosi predatori e false guide nell'oscurità.

Malvagie creature che si nutrono delle forti emanazioni psichiche delle creature terrorizzate, i fuochi fatui traggono piacere nel mettere i viaggiatori creduloni in situazioni pericolose. Nelle terre selvagge, dove sono molto comuni, i fuochi fatui preferiscono tattiche semplici come posizionarsi su scogli o sabbie mobili dove possono essere scambiati facilmente per lanterne (specialmente se possono predisporre la trappola nei pressi di vere lanterne di segnalazione), così da attirare i viaggiatori verso il pericolo. In rare occasioni, i fuochi fatui in cerca di vita facile si spostano in una città e si stabiliscono vicino ai patiboli o seguono, invisibili, un'armata, così da nutrirsi della paura degli uomini morenti; perché la stragrande maggioranza scelga di rimanere nelle paludi, dove le vittime scarseggiano, rimane un mistero.

I fuochi fatui possono contare solo sulla loro scossa elettrica in situazioni pericolose, quindi preferiscono lasciare che altre creature o pericoli si occupino delle loro vittime mentre loro fluttuano nelle vicinanze e banchettano.

I fuochi fatui possono brillare di qualunque colore desiderino, ma sono più spesso gialli, bianchi, verdi o blu. Possono anche variare la loro luminosità per creare un disegno: molti fuochi fatui amano creare forme che somigliano vagamente a teschi nella loro luminescenza per aumentare il terrore nelle loro vittime. I loro veri corpi sono globi di materiale spugnoso traslucido appena visibili di circa 30 centimetri che pesano 1,5 kg e possono emettere luce su tutta la loro superficie. La luce dei fuochi fatui brilla approssimativamente come una torcia, e sebbene non sembrino utilizzare suoni per comunicare, sentono perfettamente e possono far vibrare i loro corpi così rapidamente da imitare il linguaggio.

Nonostante siano denigrati dalla maggioranza delle creature senzienti, i fuochi fatui sono in realtà alquanto intelligenti, sebbene ragionino in modo completamente alieno. A volte si organizzano in gruppi chiamati "sequenze"; la loro società e i loro scopi rimangono completamente sconosciuti, così come le loro origini, sebbene talvolta siano noti per stringere patti con chi offre loro una grande quantità di vittime adeguatamente terrorizzate. I fuochi fatui non hanno età e sono di fatto immortali, a meno che non muoiano di morte violenta; i fuochi fatui più antichi possono essere ottimi depositari di conoscenze del passato, sebbene convincere una di queste crudeli creature a cooperare possa essere piuttosto complicato.

Fustigatore

Un grosso occhio si apre sulla fronte di questa creatura conica, dotata di una bocca dentata e lunghe e sferzanti escrescenze fibrose ai lati.

FUSTIGATORE **GS 12**

PE 19.200

CM aberrazione Grande

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +24

DIFESA

CA 27, contatto 10, impreparato 26 (+1 Des, +17 naturale, –1 taglia)

pf 162 (12d8+108)

Temp +13, **Rifl** +5, **Vol** +13

Immunità elettricità; **Resistenze** freddo 10; **RI** 27

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 3 m

Mischia morso +20 (4d8+18/19–20)

Distanza 6 sferze +10 contatto (1d6 danni a For)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (15 m con le sferze)

Attacchi speciali sferze, trascinare (sferza, 1,5 metri)

STATISTICHE

For 34, **Des** 13, **Cos** 29, **Int** 13, **Sag** 16, **Car** 12

Att base +9; **BMC** +22; **DMC** 33 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività, Percezione), Arma Focalizzata (sferza), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (dungeon) +16, Conoscenze (religioni) +13, Furtività +18 (+26 nelle aree rocciose e ghiacciate), Percezione +24, Scalare +27; **Modificatori razziali** +8 Furtività nelle aree rocciose e ghiacciate

Linguaggi Aklo, Sottocomune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Sferze (Str) Un fustigatore può estendere fino a sei sottili sferze appiccicose alla volta dal suo corpo, colpendo entro un raggio massimo di 15 metri. Gli attacchi con le sferze di un fustigatore sono trattati come attacchi di contatto a distanza. Queste sferze sono alquanto robuste, ma possono essere mozzate infliggendo loro danni taglienti (una sferza ha CA 20). Una creatura colpita da una sferza è intirizzita e indebolita dallo strano materiale e deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 25 (basata su Cos) o subisce 1d6 danni a Forza.

Il fustigatore è un cacciatore da agguato. Capace di modificare la colorazione e la forma del suo corpo, un fustigatore nascosto sembra una stalagmite di pietra o ghiaccio (o in luoghi dal soffitto basso, una colonna di pietra o ghiaccio). Nelle aree prive di questi tratti per nascondersi un fustigatore può comprimere il suo corpo fino a sembrare un masso. Le sferze che può estroflettere non sono di carne ma di uno spesso materiale semiliquido simile a cera parzialmente fusa ma con la resistenza di una catena di ferro e la capacità di intirizzire la carne e indebolire le forze. Il fustigatore può usare queste sferze con grande maestria e farle volare fino a 15 metri per rubare gli oggetti che attraggono la sua attenzione.

Nonostante la sua forma aliena e mostruosa, il fustigatore è uno degli abitanti più intelligenti del sottosuolo. Non formano vaste società (anche se spesso si trovano a vivere insieme ad altre creature del sottosuolo come divoracervelli e neothelid, con cui a volte si alleano), ma spesso si aggregano in piccoli gruppi. Particolarmente interessato alla filosofia della vita e della morte, e agli aspetti più sottili delle religioni più sinistre e crudeli del mondo, un fustigatore può parlare o discutere per ore con quelli che inizialmente aveva semplicemente cercato di mangiare. Alcune storie parlano di oratori e filosofi particolarmente dotati che sono stati tenuti per giorni o anche anni come animali domestici o compagni di conversazione da gruppi di fustigatori; alla fine, però, se non riescono a scappare, l'appetito dei fustigatori finisce per avere la meglio sulla loro curiosa intelligenza, specialmente nei casi in cui questi animali da compagnia superano costantemente l'arguzia e la pazienza dei loro guardiani.

Un fustigatore è alto 2,7 metri e pesa 1.100 kg.



Illustrazione di Dean Spencer

Gargoyle

Scolpito in quella che sembra pietra scura, questo sinistro umanoide accovacciato assomiglia ad un demone con corna ed ali.

GARGOYLE **GS 4**

PE 1.200

CM umanoide mostruoso Medio (terra)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+2 Des, +4 naturale)

pf 42 (5d10+15)

Temp +4, **Rifl** +6, **Vol** +4

RD 10/magia

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (media)

Mischia 2 artigli +7 (1d6+2), morso +7 (1d4+2), corno +7 (1d4+2)

STATISTICHE

For 15, **Des** 14, **Cos** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 7

Att base +5; **BMC** +7; **DMC** 19

Talenti Abilità Focalizzata (Volare), Fluttuare, Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +11 (+17 nelle zone rocciose), Percezione +5, Volare +12; **Modificatori razziali** +2 Furtività (+6 nelle zone rocciose)

Linguaggi Comune, Terran

QS immobilità

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Immobilità (Str) Un gargoyle può restare così immobile da sembrare una statua. Un gargoyle che usa immobilità può prendere 20 alle sue prove di Furtività per nascondersi in piena vista sembrando una statua di pietra.

I gargoyle spesso sembrano essere statue alate di pietra, poiché possono rimanere immobili indefinitamente per poi sorprendere i nemici. I gargoyle tendono a comportamenti ossessivo-compulsivi, tanto diversi quanto abbondante è la loro specie. Libri, ninnoli rubati, armi e trofei raccolti dai nemici caduti sono solo alcuni esempi dei tipi di oggetti che un gargoyle può collezionare per decorare la sua tana e il suo territorio. I gargoyle tendono ad avere uno stile di vita solitario, anche se a volte formano temibili stormi detti "ali" per protezione e divertimento. In certe condizioni, una tribù di gargoyle può persino allearsi con altre creature, ma anche la più stabile di queste alleanze può crollare per ragioni infime; i gargoyle sono solo traditori, meschini e vendicativi. I gargoyle sono noti per abitare nel cuore delle città più grandi, accovacciati tra le decorazioni di pietra delle cattedrali e degli edifici dove si nascondono in bella vista di giorno piombando giù per nutrirsi di vagabondi, mendicanti e altri sfortunati la notte.

Più a lungo una tribù di gargoyle dimora in un'area di edifici o rovine, più i suoi membri cominciano ad assomigliare allo stile architettonico della zona. I cambiamenti subiti dall'aspetto di un gargoyle sono lenti e sottili, ma nel corso degli anni possono diventare radicali.

Un'insolita variante del gargoyle non abita tra edifici e rovine ma sotto le onde del mare. Queste creature sono note come kapoacinth; hanno le stesse statistiche base dei gargoyle normali, eccetto che hanno il sottotipo acquatico e le loro ali gli garantiscono una velocità di nuotare di 12 metri (ma sono inutili per volare). I kapoacinth abitano nelle regioni costiere poco profonde dove possono strisciare fuori dalla spuma per dare la caccia ai residenti della zona. È più probabile che formino stormi, poiché i kapoacinth preferiscono la vita di gruppo a quella solitaria.



Illustrazione di Concept Art House

Gelatina Ocra

Questa creatura ameboide giallo-arancio striscia sul pavimento, con gli pseudopodi che fendono l'aria davanti ad essa.

GELATINA OCRA **GS 5**

PE 1.600

N melma Grande

Iniz –5; **Sensi** vista cieca 18 m; Percezione –5

DIFESA

CA 4, contatto 4, impreparato 4 (–5 Des, –1 taglia)

pf 63 (6d8+36)

Temp +8, **Rifl** –3, **Vol** –3

Capacità difensive dividersi; **Immunità** danni perforanti e taglienti, effetti di influenza mentale, elettricità, tratti delle melme

ATTACCO

Velocità 3 m, scalare 3 m

Mischia schianto +5 (2d4+3 più 1d4 da acido e afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali stritolare (2d4+3 più 1d4 da acido)

STATISTICHE

For 14, **Des** 1, **Cos** 22, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +4; **BMC** +7 (+11 lottare); **DMC** 12 (non può essere sbilanciato)

Abilità Scalare +10

ECOLOGIA

Ambiente sotterranei o paludi temperate

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Acido (Str) Una gelatina ocra secerne un acido digestivo che dissolve solo la carne (non le ossa) degli avversari colpiti. Le creature non composte di carne (la maggior parte di costrutti, creature incorporee, melme, non morti scheletrici e vegetali) sono immuni ai danni da acido della gelatina ocra.

Dividersi (Str) Le armi perforanti e taglienti e gli attacchi basati sull'elettricità non infliggono danni ad una gelatina ocra. Subendoli, la creatura si divide in due gelatine identiche, ciascuna con metà dei punti ferita posseduti dalla gelatina ocra al momento della scissione (arrotondati per difetto). Una gelatina ocra con 10 punti ferita o meno non può dividersi ulteriormente e muore se portata a 0 punti ferita.

Le gelatine ocra sono masse animate di protoplasma di colore simile ad un repellente amalgama di giallo, arancio e marrone. Quando a riposo, il loro corpo piatto e pulsante è alto circa 15 centimetri e si estende tutto intorno; in movimento, si raccolgono in una forma vagamente sferica e sembrano quasi spostarsi rotolando. I loro corpi malleabili permettono loro di attraversare fessure e buchi molto più piccoli dello spazio che occupano. Le creature che vivono sottoterra spesso sigillano tutte le aperture per difendersi dalle gelatine ocra.

L'acido altamente specializzato della gelatina ocra dissolve solo la carne. Questa scoperta ha portato molti maestri avvelenatori ed alchimisti a cercarne esemplari per studiarli. Da questi esperimenti sono nate diverse armi specifiche ideate per distruggere i corpi. Si racconta dell'esistenza di un veleno ad azione lenta che distrugge ad una ad una le cellule delle creature viventi, il cui segreto è ben conservato dal suo creatore.

Alcune note in un tomo dimenticato parlano di un rituale funebre utilizzato in luoghi lontani. Invece di bruciare il corpo, esso veniva sigillato in un sarcofago di pietra con una gelatina ocra, che ne dissolveva il corpo. In seguito, i becchini inserivano la gelatina in un'urna completa di targa in bronzo con il nome del deceduto. Questa pratica protegge gli oggetti interrati con il morto (che viene ridotto in poco tempo ad uno scheletro lucido) e l'essenza della creatura, che si riteneva vivere ancora all'interno della gelatina.

Le gelatine ocra sono alte circa 15 centimetri, hanno un diametro di circa 3 metri e pesano circa 1.300 chili. In combattimento, si raccolgono su loro stesse e producono lunghi pseudopodi umidi per colpire ed afferrare qualunque cosa si muova.

Anche se la tipica gelatina ocra ha le statistiche qui presentate, nelle profondità della terra questi predatori possono raggiungere dimensioni mostruose. Si parla anche di gelatine ocra che hanno sviluppato altri modi di catturare la preda. Ad esempio, gelatine che avvelenano con il tocco e che espellono nubi di gas tossico che fa bruciare occhi e bocca, lasciando indifesi ma coscienti mentre questa bestia protoplasmatica scivola sui corpi e se ne ciba.



Illustrazioni di Francis Tsai

Genio, Djinni

Questa creatura è alta quasi il doppio di un uomo, sebbene dalla cinta in giù il suo corpo sia avvolto in un vortice di nebbia e vento.

DJINNI **GS 5**

PE 1.600

CB esterno Grande (aria, extraplanare)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +12

DIFESA

CA 19, contatto 14, impreparato 14 (+4 Des, +5 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 52 (7d10+14)

Temp +4, **Rifl** +9, **Vol** +7

Immunità acido

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +10 (1d8+4) o scimitarra prf +11/+6 (1d8+4/18–20)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali padronanza dell'aria, turbine (1/10 minuti, altezza 3–15 m, 1d8+4 danni, CD 17)

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*invisibilità* (solo se stesso), *spostamento planare* (solo bersagli consenzienti verso piani elementali, Piano Astrale o Piano Materiale)

1/giorno—*camminare nel vento, creare cibo e acqua, creare vino* (come *creare acqua*, ma vino anziché acqua), *creazione maggiore* (la materia vegetale creata è permanente), *forma gassosa* (per massimo 1 ora), *immagine persistente* (CD 17)

STATISTICHE

For 18, **Des** 19, **Cos** 14, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 15

Att base +7; **BMC** +12; **DMC** 27

Talenti Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata[B], Posizione Velata, Riflessi in Combattimento, Schivare

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +12, Conoscenze (piani) +12, Furtività +10, Intuizione +12, Percezione +12, Sapienza Magica +12, Valutare +12, Volare +20

Linguaggi Aquan, Auran, Comune, Ignan, Terran; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano dell'Aria)

Organizzazione solitario, coppia, compagnia (3–6) o banda (7–10)

Tesoro standard (scimitarra perfetta, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Padronanza dell'aria (Str) Le creature volanti subiscono penalità –1 agli attacchi ed ai danni contro un djinni.

I djinn (singolare djinni) sono geni provenienti dal Piano dell'Aria. Si dice che siano fatti di nuvole e abbiano la forza delle tempeste più potenti. Un djinni è alto circa 3 metri e pesa circa 500 kg. I djinn disdegnano il combattimento fisico, preferendo usare i loro poteri magici e capacità aeree contro i nemici. Un djinni sconfitto in combattimento generalmente prende il volo e diventa un turbine per molestare chi lo insegue. Quando non ha altra scelta che combattere in mischia, la maggioranza dei djinn preferisce impugnare scimitarre perfette a due mani.

Verso gli altri geni, i djinn vanno d'accordo con jann e marid. Sono frequentemente in contrasto con gli shaitan, e sono nemici giurati degli efreet, disprezzando questi geni feroci più di qualsiasi altra razza di geni. Il conflitto tra efreet e djinn è così leggendario che molti incantatori tentano (con vari gradi di successo) di assicurarsi il servizio di un djinni promettendogli aiuto nella causa contro gli odiati nemici.

Una ristretta percentuale di djinn è nobile. I djinn nobili, spesso chiamati visir, hanno 10 DV, Forza 23, e Carisma 17, e possono concedere tre desideri a qualsiasi essere che li catturi (solo non geni). I djinn nobili hanno GS 8.



Illustrazione di Jesper Ejsing

Genio, Efreeti

Questo muscoloso gigante ha pelle cremisi, occhi ardenti e piccole corna nere. Spirali di fumo si propagano dalla sua carne.

EFREETI **GS 8**

PE 4.800

LM esterno Grande (extraplanare, fuoco)

Iniz +7; **Sensi** *individuazione del magico*, scurovisione 18 m; Percezione +15

DIFESA

CA 21, contatto 13, impreparato 17 (+3 Des, +8 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 95 (10d10+40)

Temp +7, **Rifl** +10, **Vol** +9

Immunità fuoco

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 12 m (perfetta)

Mischia 2 schianti +15 (1d8+6 più 1d6 fuoco) o falchion prf +16/+11 (2d6+9/18–20)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali cambiare taglia, calore

Capacità magiche (LI 11°)

Permanenti—*individuazione del magico*

A volontà—*pirotecnica* (CD 14), *produrre fiamma, raggio rovente, spostamento planare* (solo bersagli consenzienti verso piani elementali, Piano Astrale o Piano Materiale)

3/giorno—*invisibilità, muro di fuoco* (CD 16), *raggio rovente* rapido

1/giorno—concede 3 *desideri* (solo ai non geni), *forma gassosa, immagine permanente* (CD 18)

STATISTICHE

For 23, **Des** 17, **Cos** 18, **Int** 12, **Sag** 14, **Car** 15

Att base +10; **BMC** +17; **DMC** 31

Talenti Capacità Magica Rapida (*raggio rovente*), Incantare in Combattimento, Ingannevole, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento, Schivare

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +14, Camuffare +10, Furtività +8, Intimidire +15, Intuizione +15, Percezione +15, Raggirare +19, Sapienza Magica +14, Volare +13

Linguaggi Auran, Aquan, Comune, Ignan, Terran; telepatia 30 m

QS cambiare forma (umanoide o gigante, *alterare se stesso* o *forma di gigante I*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano del Fuoco)

Organizzazione solitario, coppia, compagnia (3–6) o banda (7–12)

Tesoro standard (falchion prf, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Calore (Str) Il corpo di un efreeti emana calore che infligge 1d6 danni da fuoco ogni volta che riesce a colpire in mischia oppure ogni round in cui lotta

Cambiare taglia (Mag) Due volte al giorno un efreeti può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (l'efreeti sceglie quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sull'efreeti. Un tiro salvezza su Tempra con CD 13 (basata su Car) nega l'effetto. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 2° livello.

Gli efreet (singolare efreeti) sono geni provenienti dal Piano del Fuoco. Sono alti 3,6 metri e pesano circa 1.000 kg. Gli efreet hanno pochi alleati tra gli altri geni: odiano i djinn, e li attaccano a vista, non sopportano i marid, e vedono i jann come deboli e fragili. Gli efreet spesso cooperano bene con gli shaitan, eppure anche queste alleanze sono temporanee.

Solo alcuni efreet sono nobili. Questi, spesso chiamati malik, hanno 13 DV e le seguenti capacità magiche: 3/giorno—*palla di fuoco, riscaldare il metallo*; 1/giorno—*invisibilità superiore, tempesta piroclastica* (come *tempesta di ghiaccio*, con danni da fuoco al posto di quelli da freddo). Il LI di un efreeti nobile per le sue capacità magiche è 15°. Gli efreet nobili hanno GS 10.



Illustrazione di Jesper Ejsing

Genio, Jann

Questa figura regale somiglia ad un umano alto e ben proporzionato, salvo per gli occhi che scintillano di una strana luce.

JANNI **GS 4**

PE 1.200

N esterno Medio (nativo)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 20, contatto 13, impreparato 17 (+6 armatura, +2 Des, +1 schivare, +1 naturale)

pf 39 (6d10+6)

Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +4

Resistenze fuoco 10

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 6 m (perfetta); 6 m, volare 4,5 m (perfetta) in cotta di maglia

Mischia scimitarra +9/+4 (1d6+4/18–20)

Distanza arco lungo composito +8/+3 (1d8+3/×3)

Attacchi speciali cambiare taglia

Capacità magiche (LI 8°)

3/giorno—*invisibilità* (solo su se stesso), *parlare con gli animali, spostamento planare* (solo bersagli consenzienti verso piani elementali, Piano Astrale o Piano Materiale)

1/giorno—*creare cibo e acqua, transizione eterea* (per 1 ora)

STATISTICHE

For 16, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 13

Att base +6; **BMC** +9; **DMC** 22

Talenti Iniziativa Migliorata[B], Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare

Abilità Artigianato (uno qualsiasi, generalmente fabbricare armi) +11, Cavalcare +6, Intuizione +11, Furtività +6, Percezione +11, Sapienza Magica +11, Valutare +11, Volare +14

Linguaggi Comune, un linguaggio elementale (Aquan, Auran, Ignan o Terran), un linguaggio planare (Abissale, Celestiale o Infernale); telepatia 30 m

QS resistenza elementale

ECOLOGIA

Ambiente deserti caldi

Organizzazione solitario, coppia, compagnia (3–6) o banda (7–12)

Tesoro standard (cotta di maglia, arco lungo composito [For +3], scimitarra, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Cambiare taglia (Mag) Due volte al giorno un janni può cambiare magicamente la taglia di una creatura. Questa capacità funziona come gli incantesimi *ingrandire persone* o *ridurre persone* (il janni sceglie quando utilizza la capacità), eccetto che può funzionare anche sul janni. Un tiro salvezza su Tempra con CD 13 (basata su Car) nega l'effetto. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 2° livello.

Resistenza elementale (Str) I jann possono rimanere sui Piani dell'Aria, dell'Acqua, del Fuoco o della Terra fino a 48 ore. Se non riesce a tornare sul Piano Materiale dopo questo periodo il janni subisce 1 danno ogni ora aggiuntiva passata sul piano elementale, fino alla morte o al ritorno sul Piano Materiale.

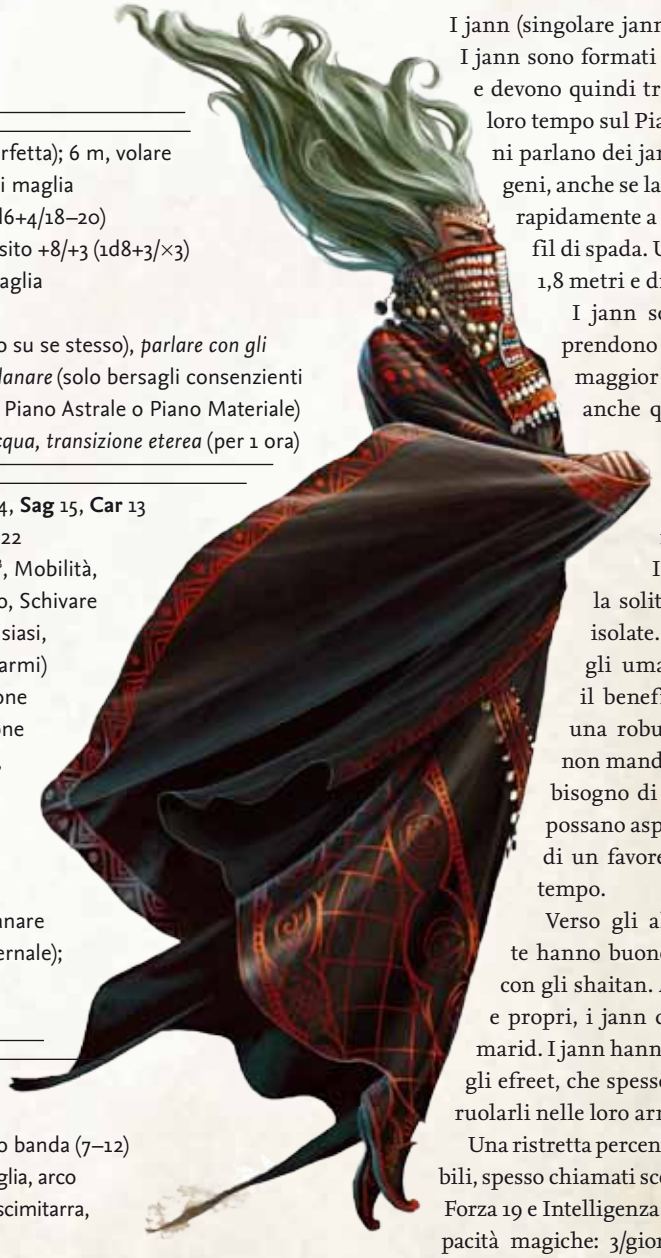


Illustrazione di Ben Wootten

I jann (singolare janni) sono i più deboli tra i geni. I jann sono formati da tutti e quattro gli elementi e devono quindi trascorrere la maggior parte del loro tempo sul Piano Materiale. Alcune tradizioni parlano dei janni come dei più "umani" tra i geni, anche se la maggioranza dei jann rimedia rapidamente a questo insulto, generalmente a fil di spada. Un janni è di taglia umana, alto 1,8 metri e di circa 90 kg di peso.

I jann sono forti e coraggiosi, e non prendono bene insulti o ingiurie. La maggior parte è incline a vedere insulti anche quando non ce n'è l'intenzione da parte di chi parla. Sconfitti in battaglia, scappano volando e usano *invisibilità*, per tornare più tardi con i rinforzi.

I jann amano la riservatezza, e la solitudine del deserto e delle oasi isolate. Generalmente diffidano degli umani, ma spesso gli concedono il beneficio del dubbio. I jann hanno una robusta tradizione di ospitalità, e non mandano mai via nessuno che abbia bisogno di cibo, acqua o rifugio, sebbene possano aspettarsi un pagamento in forma di un favore da richiedere in un secondo tempo.

Verso gli altri geni, i jann generalmente hanno buone relazioni sia con i djinn che con gli shaitan. Anche se non sono nemici veri e propri, i jann disprezzano i fieri e distaccati marid. I jann hanno una spiccata avversione verso gli efreet, che spesso cercano di schiavizzarli o arruolarli nelle loro armate.

Una ristretta percentuale di jann è nobile. I jann nobili, spesso chiamati sceicchi o emiri, hanno 9 DV Vita, Forza 19 e Intelligenza 18, ed ottengono le seguenti capacità magiche: 3/giorno—*divinazione*, *individuazione del magico* e *presagio*. Il LI di un janni nobile per le sue capacità magiche è 12°. I jann nobili hanno GS 7.

Genio, Marid

Questo essere somiglia ad un potente gigante dalla glabra pelle blu-verde, profondi occhi blu e denti perlacei.

MARID **GS 9**

PE 6.400

CN esterno Grande (acqua, extraplanare)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +17

DIFESA

CA 23, contatto 14, impreparato 18 (+4 Des, +9 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 114 (12d10+48)

Temp +10, **Rifl** +12, **Vol** +10

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 18 m

Mischia 2 schianti +17 (2d6+6) o tridente prf +18/+13/+8 (2d6+9)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali furia dell'acqua, padronanza dell'acqua, vortice (1/10 minuti, altezza 3–15 m, 1d8+4 danni, CD 22)

Capacità magiche (LI 12°)

Permanenti—*camminare sull'acqua, individuazione del bene, individuazione del magico, individuazione del male*

A volontà—*creare acqua, estinguere fuoco, invisibilità, purificare cibo e bevande* (solo liquidi), *spostamento planare* (solo bersagli consenzienti verso piani elementali, Piano Astrale o Piano Materiale)

5/giorno—*controllare acqua, forma gassosa, foschia occultante, respirare sott'acqua*

3/giorno—*vedere invisibilità*

1/giorno—*immagine persistente* (CD 18)

1/anno—concede 1 *desiderio* (solo ai non geni)

STATISTICHE

For 23, **Des** 19, **Cos** 18, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 16

Att base +12; **BMC** +19; **DMC** 34

Talenti Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +17, Conoscenze (piani) +17, Diplomazia +18, Furtività +15, Nuotare +29, Percezione +17, Intuizione +17, Sapienza Magica +17

Linguaggi Aquan, Auran, Comune, Ignan, Terran; telepatia 30 m

QS cambiare forma (elementale dell'acqua, umanoide o gigante, *alterare se stesso, corpo elementale III* o *forma di gigante I*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano dell'Acqua)

Organizzazione solitario, coppia, compagnia (3–6) o banda (7–12)

Tesoro standard (tridente perfetto, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Furia dell'acqua (Sop) Come azione standard, un marid può rilasciare un getto d'acqua in una linea di 18 metri che infligge 1d6 danni e acceca i bersagli colpiti per 1d6 round. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 20 (basata su Cos) dimezza i danni e nega l'effetto accecante.

Padronanza dell'acqua (Str) Un marid ottiene bonus +1 agli attacchi e ai danni se lui e il suo avversario sono in contatto con l'acqua. Se l'avversario o il marid è a contatto con la terra, il marid subisce penalità –4 agli attacchi e ai danni.

Vortice (Sop) Un marid può trasformarsi in un vortice di impetuosa acqua mulinante una volta ogni 10 minuti. Questa capacità funziona come turbine (vedi pag. 306 per la descrizione dell'attacco, ma può essere usata solo se il marid è sott'acqua; il marid non può lasciare l'acqua mentre è in forma di vortice.



I marid sono geni provenienti dal Piano dell'Acqua. I più potenti tra tutti i geni, si dice possiedano la forza delle correnti oceaniche e denti fatti di madreperla. Un marid è alto 4,8 metri e pesa circa 1.250 kg.

I marid sono forse i geni più imprevedibili e capricciosi, qualità che gli altri (in particolare gli shaitan) trovano imbarazzanti per l'intera cultura della loro razza. Molti marid diventano danzatori, cantastorie, intrattenitori o artisti di altro genere, e spesso viaggiano per il Piano Materiale camuffati per cercare un nuovo pubblico.

Solo alcuni marid sono nobili. Questi, spesso chiamati shahzada, hanno 14 DV e le seguenti capacità magiche: 3/giorno—*cono di freddo, tempesta di ghiaccio*; 1/giorno—*immagine permanente, sciame elementale* (solo elementali dell'acqua). Il LI di un marid nobile per le sue capacità magiche è 20°. I marid nobili hanno GS 11.

Illustrazioni di Jesper Ejsing

Genio, Shaitan

Questo essere somiglia ad un umano torreggiante con pelle di pietra pregiata e scintillanti occhi d'agata.

SHAITAN **GS 7**

PE 3.200

LN esterno Grande (extraplanare, terra)

Iniz +5; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 20, contatto 10, impreparato 19 (+1 Des, +10 naturale, –1 taglia)

pf 85 (9d10+36)

Temp +10, **Rifl** +4, **Vol** +8

Immunità elettricità

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 18 m, scalare 6 m

Mischia 2 schianti +13 (2d6+5) o scimitarra prf +14/+9 (1d8+7/18–20)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali padronanza della terra, metallomorfosi, maledizione della pietra

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*ammorbidire terra e pietra, fondersi nelle pietra, scolpire pietra, spostamento planare* (solo bersagli consenzienti verso piani elementali, Piano Astrale o Piano Materiale), *velo* (solo se stesso)

3/giorno—*pelle di pietra, pietre parlanti, polvere luccicante* rapida (CD 14), *muro di pietra, stretta corrosiva*

1/giorno—*trasmutare fango in roccia, trasmutare roccia in fango*

STATISTICHE

For 20, **Des** 13, **Cos** 19, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 15

Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 26

Talenti Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*polvere luccicante*), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata[B], Spingere Migliorato, Spingere Superiore

Abilità Artigianato (oreficeria) +14, Conoscenze (ingegneria) +14, Intuizione +14, Percezione +14, Raggirare +14, Sapienza Magica +14, Scalare +25, Valutare +14

Linguaggi Aquan, Auran, Comune, Ignan, Terran; telepatia 30 m

QS scorrere sulla pietra

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano della Terra)

Organizzazione solitario, coppia, compagnia (3–6) o banda (7–12)

Tesoro standard (scimitarra perfetta, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Maledizione della pietra (Sop) Se uno shaitan vince una prova di spingere di 5 o più e spinge il bersaglio contro una barriera di pietra, questi deve superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 19 (basata su For) o viene inglobato nella barriera come se avesse lanciato *fondersi con la pietra* finché non supera un tiro salvezza su Tempra con CD 19 (basata su For) come azione di round completo per liberarsi dalla pietra.

Metallomorfosi (Sop) Come azione standard, uno shaitan può toccare un singolo oggetto di metallo di non più di 5 kg e trasformarlo in un altro metallo per 1 giorno.

Padronanza della terra (Str) Uno shaitan ottiene bonus +1 agli attacchi e ai danni e bonus +2 alle prove contrapposte basate su Forza se lui ed il suo nemico sono in contatto con la terra. Subisce penalità –4 agli attacchi e ai danni contro avversari in volo o nell'acqua.

Scorrere sulla pietra (Sop) Funziona come la capacità scorrere sulla terra degli elementali, tranne che gli shaitan possono muoversi attraverso pietra, terriccio, cristallo o metallo.



Gli shaitan sono geni fieri e orgogliosi provenienti dal Piano della Terra fatti di metallo, gemme o pietra. Uno shaitan è alto circa 3,3 metri e pesa approssimativamente 2.500 kg. Alcuni shaitan sono nobili. Questi, spesso chiamati pascià, hanno 18 DV e la capacità magica *terremoto* utilizzabile 1 volta al giorno, e quella di concedere tre *desideri* al giorno (solo ai non geni). Il LI di un shaitan nobile per le sue capacità magiche è 18°. I shaitan nobili hanno GS 13.

Ghiottone

Questo mammifero muscoloso e tozzo è grande come un tasso, e nel ringhiare scopre fauci piene di denti giallastri.

GHIOTTONE **GS 2**

PE 600

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 22 (3d8+9)

Temp +5, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 3 m, scavare 3 m

Mischia 2 artigli +4 (1d6+2), morso +4 (1d4+2)

Attacchi speciali ira

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 16 (20 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Robustezza

Abilità Percezione +10, Scalare +10

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Ira (Str) Un ghiottone che subisce danni in combattimento entra in ira nel suo turno successivo, artigliando e mordendo ferocemente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Ottiene bonus +4 a Forza, +4 a Costituzione e –2 alla CA. La creatura non può porre fine volontariamente all'ira.

I ghiottoni sono territoriali, specialmente quando si parla di cibo, e difendono la loro preda anche da predatori più grandi come gli orsi neri. Sono avversari temibili che cadono in una frenesia quando vengono feriti. Quando sono arrabbiati tendono ad emettere un afrore muschiato forte e sgradevole.

Dotati di possenti mandibole, gambe forti e pelle coriacea, i ghiottoni sono incredibilmente forti per la loro taglia. Sono feroci in battaglia e si scagliano contro l'avversario artigliando e mordendo con furia.

Ghiottone Crudele

Questo terribile ghiottone è grande come un cinghiale, con fauci ed artigli troppo grandi ed affilati ed occhi scuri pieni di furia.

GHIOTTONE CRUDELE **GS 4**

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +7; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 13 (+3 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d8+20)

Temp +7, **Rifl** +7, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 3 m

Mischia 2 artigli +6 (1d8+4), morso +6 (1d6+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali ira

STATISTICHE

For 19, **Des** 17, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +3; **BMC** +8; **DMC** 21 (25 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Robustezza

Abilità Percezione +12, Scalare +12

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Ira (Str) Un ghiottone crudele che subisce danni in combattimento entra in ira nel suo turno successivo, artigliando e mordendo ferocemente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Ottiene bonus +4 a Forza, +4 a Costituzione e –2 alla CA. La creatura non può porre fine volontariamente all'ira.

I ghiottoni crudeli tendono ad essere perfino più territoriali dei loro parenti più piccoli, e difendono fino alla morte le aree dove hanno deciso di vivere, spesso reclamando regioni abitate da umanoidi e distruggendo poi ferocemente gli insediamenti. I ghiottoni crudeli arrivano a misurare 3,6 metri e a pesare fino a 1.000 kg.



Illustrazione di Tyler Walpole

GHOUL

Questa creatura umanoide ha lunghi denti aguzzi e la sua pelle pallida appare molto tesa sulle ossa, come se stesse morendo di fame.

GHOUL **GS 1**

PE 400

CM non morto Medio

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +2, **Rifl** +2, **Vol** +5

Capacità difensive resistenza ad incanalare +2

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia morso +3 (1d6+1 più malattia e paralisi) e 2 artigli +3 (1d6+1 più paralisi)

Attacchi speciali paralisi (1d4+1 round, CD 13, gli elfi sono immuni a questo effetto)

STATISTICHE

For 13, **Des** 15, **Cos** —, **Int** 13, **Sag** 14, **Car** 14

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 14

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +4, Furtività +7, Nuotare +3, Percezione +7, Scalare +6

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi terreno

Organizzazione solitario, gruppo (2–4) o branco (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Sop) *Febbre del ghoul*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Car); *insorgenza* 1 giorno; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d3 danni a Cos e 1d3 danni a Des; *cura* 2 TS consecutivi. Un umanoide che muore a causa della febbre del ghoul risorge come ghoul alla mezzanotte del giorno dopo. Un umanoide che diventa un ghoul in questo modo non mantiene nessuna delle capacità che possedeva in vita. Non è sotto il controllo di nessun altro ghoul, ma è affamato della carne dei viventi e si comporta come un normale ghoul sotto ogni punto di vista. Un umanoide con 4 Dadi Vita o più risorge come ghast.

I ghoul sono non morti che frequentano i cimiteri e mangiano i cadaveri. Le leggende sostengono che i primi ghoul fossero umani cannibali che una fame innaturale ha riportato indietro dalla morte, oppure umani che in vita si nutrivano dei resti in decomposizione dei loro simili e che morirono (e poi rinacquero) a causa di un'orrenda malattia; la vera origine di questi non morti necrofagi è incerta.

I ghoul si appostano ai margini della civilizzazione (dentro o nei pressi dei cimiteri o nelle fogne cittadine) dove possono reperire ampie scorte del loro cibo preferito. Sebbene preferiscano i corpi in putrefazione e spesso seppelliscano le loro vittime per migliorarne il sapore, mangiano i morti freschi se hanno abbastanza fame. Anche se molti ghoul di superficie vivono in modo primitivo, delle voci parlano di città di ghoul nelle profondità del sottosuolo comandate da sacerdoti che adorano antiche divinità crudeli o strani signori dei demoni della fame. Questi ghoul "civilizzati" non sono meno orribili nelle loro abitudini alimentari, e in effetti il loro concetto di tavola ben imbandita per banchetti è forse anche più orrendo dell'idea di un pasto fresco prelevato da una bara.

Ghast

I ghast sono ghoul con l'archetipo semplice avanzato. La paralisi di un ghast ha effetto anche sugli elfi. I ghast si aggirano in branchi o comandano gruppi di ghoul comuni. Il fetore di morte e putrefazione che circonda queste creature è travolgente, concedendogli la capacità straordinaria fetore (raggio 10 metri, Tempra CD 15 nega, infermo per 1d6+4 minuti).

Lacedon

Questi cugini acquatici dei ghoul si appostano nei pressi di scogli nascosti o altri posti dove è possibile che le navi incontrino la loro fine. I lacedon hanno una velocità base sul terreno di 9 metri e nuotare 9 metri.



Illustrazione di Jon Hodgson

Gigante, Colline

Questo gigante ingobbito trasuda potenza e una rozza e stupida rabbia; la sua sudicia pelliccia rivela uno stile di vita bestiale e selvaggio.

GIGANTE DELLE COLLINE GS 7

PE 3.200

CM umanoide Grande (gigante)

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 21, contatto 8, impreparato 21 (+4 armatura, –1 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 85 (10d8+40)

Temp +11, **Rifl** +2, **Vol** +3

Capacità difensive afferrare rocce

ATTACCO

Velocità 12 m (9 m in armatura)

Mischia randello pesante +14/+9 (2d8+10) o 2 schianti +13 (1d8+7)

Distanza roccia +6 (1d8+10)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali scagliare rocce (36 m)

STATISTICHE

For 25, **Des** 8, **Cos** 19, **Int** 6, **Sag** 10, **Car** 7

Att base +7; **BMC** +15; **DMC** 24

Talenti Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (randello pesante), Incalzare, Prodezza Intimidatrice

Abilità Intimidire +12, Percezione +6, Scalare +10

Linguaggi Gigante

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione solitario, gruppo (2–5), banda (6–8), gruppo di razzia (9–12 più 1d4 lupi crudeli) o tribù (13–30 più 35% non combattenti più 1 capo barbaro o guerriero di 4°–6° livello, 11–16 lupi crudeli, 1–4 ogre e 13–20 schiavi orchi)

Tesoro standard (armatura di pelle, randello pesante, altro tesoro)

I giganti delle colline hanno pelle che varia dal marrone chiaro al rossastro, capelli castani o neri, ed occhi dello stesso colore. Indossano strati di pelli rozzamente conciate con ancora il pelo. Raramente lavano o riparano i propri indumenti, e preferiscono semplicemente aggiungere nuovi strati man mano che i vecchi si logorano. Gli adulti sono alti circa 3 metri e pesano più o meno 550 kg. I giganti delle colline possono vivere fino a 200 anni, anche se raramente raggiungono quest'età.

I giganti delle colline preferiscono combattere dall'alto di sporgenze e rupi, da dove possono colpire gli avversari con rocce e massi, limitando così il rischio personale. Amano effettuare attacchi di oltrepassare contro creature più piccole all'inizio del combattimento, e solo dopo prendono posizione e iniziano a roteare i loro massicci randelli.

I giganti delle colline sono per natura nomadi e preferiscono viaggiare da un luogo all'altro per razziare e saccheggiare. Sebbene gradiscano di più i climi temperati, non disdegnano di viaggiare lontano dal loro ambiente favorito, se la razzia è abbondante e prospera. Si tratta, nel complesso, di creature molto egoiste, che raramente affrontano battaglie che non siano sicuri di vincere. I giganti delle colline sono noti per l'abitudine di spingersi l'un l'altro se devono confrontarsi con avversari temibili e non esitano a sacrificare un compagno per salvarsi la pelle. Bande erranti di giganti delle colline sono diffuse sulle colline temperate, e la loro costante aggressività li rende uno dei pericoli più temuti in questo ambiente.

I giganti delle colline solitari e non malvagi sono molto rari, ma li si può trovare qualche volta in altre società umanoidi, anche se non sono quasi mai accettati nelle città principali o nei centri popolati. Si trovano a proprio agio come lavoratori e soldati nelle remote città di frontiera, e spesso fungono da rudimentali diplomatici per negoziare con le bande di giganti delle colline razziatori. Sfortunatamente, i giganti delle colline che abbandonano il proprio stile di vita razziale per la civiltà vengono derisi e spesso uccisi a vista dai loro fratelli nomadi. Tuttavia, questi giganti delle colline "civilizzati" possono trovare il proprio posto nella società e molti sono riusciti a vivere un'esistenza pacifica e tranquilla.



Illustrazioni di Jon Hodgson

Gigante, Fuoco

Questo pesante gigante ha gambe tozze e corte, e braccia potenti e muscolose. I suoi capelli e la sua barba sembrano fatti di fuoco.

GIGANTE DEL FUOCO GS 10

PE 9.600

LM umanoide Grande (fuoco, gigante)

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 24, contatto 8, impreparato 24 (+8 armatura, –1 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 142 (15d8+75)

Temp +14, **Rifl** +4, **Vol** +9

Capacità difensive afferrare rocce; **Immunità** fuoco

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m (9 m in armatura)

Mischia spadone +21/+16/+11 (3d6+15) o 2 schianti +20 (1d8+10)

Distanza roccia +10 (1d8+15 più 1d6 fuoco)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali scaldare rocce, scagliare rocce (36 m)

STATISTICHE

For 31, **Des** 9, **Cos** 21, **Int** 10, **Sag** 14, **Car** 10

Att base +11; **BMC** +22; **DMC** 31

Talenti Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +8, Intimidire +11, Percezione +14, Scalare +14

Linguaggi Comune, Gigante

ECOLOGIA

Ambiente montagne calde

Organizzazione solitario, gruppo (2–5), banda (6–12 più 35% non combattenti e 1 adepto o chierico di 1°–2° livello), gruppo di razziatori (6–12 più 1 adepto o stregone di 3°–5° livello, 2–5 segugi infernali, e 2–3 troll o ettin) o tribù (20–30 più 1 adepto, chierico o stregone di 6°–7° livello; 1 re guerriero o ranger di 8°–9° livello; e 17–38 segugi infernali, 12–22 troll, 7–12 ettin e 1–2 draghi rossi giovani)

Tesoro standard (mezza armatura, spadone, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Scaldare rocce (Sop) I giganti del fuoco possono trasferire il calore dei loro corpi nelle rocce come parte di un'azione di attacco quando scagliano rocce. Una roccia riscaldata infligge 1d6 danni addizionali da fuoco quando colpisce.

I giganti del fuoco sono i giganti più rigidi e marziali, sempre pronti alla guerra e a trattare brutalmente chiunque incontrino. La loro rigida struttura di comando prevede soldati, ufficiali e persino generali, e che tutti obbediscano agli ordini del loro re senza discutere. I giganti del fuoco hanno capelli arancione brillante che splendono e scintillano come se fossero in fiamme. Un maschio adulto è alto tra i 3,6 e i 4,8 metri, con una cassa toracica di circa 2,7 metri, e pesa circa 3.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti del fuoco possono vivere fino a 350 anni.

I giganti del fuoco indossano abiti di tessuti robusti o di pelle di color arancione, giallo, nero o rosso. I guerrieri indossano elmi e mezze armature di acciaio brunito e impugnano grandi spadoni che mulinano per il campo di battaglia. In gruppi numerosi, i giganti del fuoco combattono con tattiche di gruppo brutali ed efficienti, e non esitano a sacrificare qualche compagno per tendere un'imboscata al nemico.

I giganti del fuoco preferiscono i luoghi caldi: più caldi sono meglio è. Si possono trovare nei deserti, nei vulcani, nelle fonti termali e nelle profondità della terra nei pressi di camini lavici. Vivono in castelli, insediamenti fortificati o grandi caverne, e l'architettura di questi luoghi riflette il loro stile di vita rigido e militaristico, con gli ufficiali che abitano in alloggi migliori di quelli dei loro sottoposti.



Gigante, Gelo

Questo gigante somiglia ad un umano grande e muscoloso. Ha pelle bianco ghiaccio e lunghi capelli blu chiaro acconciati in trecce.

GIGANTE DEL GELO **GS 9**

PE 6.400

CM umanoide Grande (freddo, gigante)

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 21, contatto 8, impreparato 21 (+4 armatura, –1 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 133 (14d8+70)

Temp +14, **Rifl** +3, **Vol** +6

Capacità difensive afferrare rocce; **Immunità** freddo

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia ascia bipenne +18/+13 (3d6+13) o 2 schianti +18 (1d8+9)

Distanza roccia + 9 (1d8+13)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali scagliare rocce (36 m)

STATISTICHE

For 29, **Des** 9, **Cos** 21, **Int** 10, **Sag** 14, **Car** 11

Att base +10; **BMC** +20; **DMC** 29

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (ascia bipenne), Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +7, Furtività +2 (+6 nella neve), Intimidire +7, Percezione +10, Scalare +13; **Modificatori razziali** +4 Furtività nella neve

Linguaggi Comune, Gigante

ECOLOGIA

Ambiente montagne fredde

Organizzazione solitario, gruppo (3–5), banda (6–12 più 35% non combattenti e 1 adepto o chierico di 1°–2° livello), gruppo di razziatori (6–12 più 35% non combattenti, 1 adepto o stregone di 3°–5° livello, 1–4 lupi invernali e 2–3 ogre) o tribù (21–30 più 1 adepto, chierico o stregone di 6°–7° livello; 1 jarl barbaro o ranger 7°–9° livello; e 15–36 lupi invernali, 13–22 ogre e 1–2 draghi bianchi giovani)

Tesoro standard (giaco di maglia, ascia bipenne, altro tesoro)



Illustrazioni di Jon Hodgson

Un gigante del gelo ha capelli azzurri o giallo sporco, e occhi in genere dello stesso colore. Si vestono con pelli e pellicce, adornandosi con qualsiasi gioiello possiedano. I giganti del gelo combattenti indossano anche giachi di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume. Un maschio adulto è alto 4,5 metri e pesa circa 1.400 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle, ma per il resto sono identiche ai maschi. I giganti del gelo possono vivere fino a 250 anni.

I giganti del gelo sono molto temuti, poiché la brama di distruzione e guerra ed il loro comportamento sprezzante li spingono a manifestazioni di brutalità sempre maggiori. I giganti del gelo iniziano attaccando a distanza, scagliando rocce finché finiscono le munizioni o l'avversario si avvicina, poi lo affrontano con le loro enormi asce. Una delle tattiche preferite è tendere un'imboscata nascondendosi sotto la neve al di sopra di un pendio ghiacciato o innevato, dove gli avversari avranno difficoltà a raggiungerli, e poi iniziano causando una valanga prima di scendere in battaglia. I giganti del gelo possono nascondersi molto bene negli ambienti nevosi e sono dei maestri nella furtività nel loro dominio.

I giganti del gelo sopravvivono cacciando e razziando da soli, dato che vivono in ambienti freddi e desolati. I gruppi di giganti del gelo sono divisi quasi equamente tra quelli che vivono in insediamenti di fortuna o castelli abbandonati e quelli che vagabondano per il gelido nord, come nomadi in cerca di bottino e provviste. I capi dei giganti del gelo si chiamano jarl e richiedono obbedienza assoluta ai loro seguaci. In ogni momento uno jarl può essere sfidato in combattimento per il comando della tribù. Queste sfide tipicamente finiscono con la morte di uno dei contendenti. Un singolo jarl può spesso contare su una dozzina o più di tribù più piccole di giganti del gelo come estensione della sua. In questi casi, i capi delle tribù minori sono noti come capitani o signori della guerra.

I giganti del gelo amano prendere prigionieri e li usano sia come schiavi che come materia prima. Di solito ogni gruppo di giganti del gelo tiene 1–2 schiavi umanoidi incatenati ad un addestratore di schiavi: il più meschino e crudele del gruppo dopo lo jarl. Hanno anche una certa passione per gli animali domestici mostruosi: draghi bianchi e lupi invernali sono scelte popolari, ma nella tana di un gigante del gelo si possono trovare anche remorhaz, yeti e persino linnorm.

Gigante, Nuvole

Questa donna imponente ha lineamenti fini e cesellati, pelle chiara e liscia, e lunghi capelli che fluttuano come mossi da una brezza.

GIGANTE DELLE NUVOLE GS 11

PE 12.800

NB o NM umanoide Enorme (gigante)

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +17

DIFESA

CA 25, contatto 9, impreparato 24 (+4 armatura, +1 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 168 (16d8+96)

Temp +16, **Rifl** +6, **Vol** +10

Capacità difensive afferrare rocce

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morning star +22/+17/+12 (4d6+18) o 2 schianti +22 (2d6+12)

Distanza roccia +12 (2d6+18)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali scagliare rocce (42 m)

Capacità magiche (LI 16°)

A volontà—*foschia occultante, levitazione* (se stesso più 1.000 kg)

1/giorno—*nube di nebbia*

STATISTICHE

For 35, **Des** 13, **Cos** 23, **Int** 12, **Sag** 16, **Car** 12

Att base +12; **BMC** +26; **DMC** 37

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Oltrepassare Migliorato, Prodezza Intimidatrice, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Artigianato (uno qualsiasi) +10, Diplomazia +9, Intimidire +26, Percezione +17, Scalare +19, Intrattenere (strumenti ad arco) +8

Linguaggi Comune, Gigante

QS arma sovrastante

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario, gruppo (2–5), famiglia (2–5 più 35% non combattenti più 1 stregone o chierico di 4°–7° livello e 2–5 grifoni) o tribù (6–20 più 1 oracolo stregone o chierico di 7°–12° livello e 2–5 grifoni)

Tesoro standard (giaco di maglia, morning star, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Arma sovrastante (Str) Un gigante delle nuvole può impugnare armi Mastodontiche senza penalità. Le sue armi preferite sono le morning star.

Il colore pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono alti circa 5,4 metri e pesano approssimativamente 2.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti delle nuvole possono vivere fino a 400 anni, vestono con abiti preziosi e gioielli. Per molti l'aspetto indica lo status. Migliori sono i vestiti e più raffinati i gioielli, più importante è chi li indossa. Inoltre apprezzano la musica, e la maggioranza suona uno o più strumenti (l'arpa è uno dei preferiti).

I giganti delle nuvole possono avere allineamenti insolitamente vari; circa metà sono buoni e metà malvagi. I giganti delle nuvole buoni costruiscono strade che collegano i loro insediamenti con le strade degli umani per promuovere il commercio. Non è insolito vedere un gigante delle nuvole buono camminare tra gli uomini, ad esempio, in una città umana nei pressi di un'alta catena montuosa. I giganti delle nuvole malvagi tendono a non creare insediamenti stabili e anzi preferiscono vivere in rozzi rifugi su alti picchi, da cui scendono solo per depredare i villaggi di quello di cui potrebbero aver bisogno. Queste due filosofie portano spesso allo scoppio di guerre violente e durature tra tribù vicine.

Sono molte le leggende che parlano di magiche città dei giganti delle nuvole situate tra le nuvole stesse, che fluttuano sui venti e circumnavigano il mondo. Mentre i giganti delle nuvole riconoscono che si tratta per lo più di fantasie, alcuni sostengono di averle viste e hanno dedicato la loro intera esistenza a ritrovarle.



Gigante, Rocce

Questo gigante ha muscoli ben disegnati e una fronte piatta e sfuggente, tanto da sembra scolpito nella roccia.

GIGANTE DELLE ROCCE GS 8

PE 4.800

N umanoide Grande (gigante)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 22, contatto 11, impreparato 20 (+2 Des, +11 naturale, –1 taglia)

pf 102 (12d8+48)

Temp +12, **Rifl** +6, **Vol** +7

Capacità difensive afferrare rocce migliorato

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia randello pesante +16/+11 (2d8+12) o 2 schianti +16 (1d8+8)

Distanza roccia +11/+6 (1d8+12)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali scagliare rocce (54 m)

STATISTICHE

For 27, **Des** 15, **Cos** 19, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +9; **BMC** +18; **DMC** 30

Talenti Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (randello pesante), Estrazione Rapida, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +4 (+12 su terreni rocciosi), Intimidire +12, Percezione +12, Scalare +12; **Modificatori razziali** +8 Furtività su terreni rocciosi

Linguaggi Comune, Gigante

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate

Organizzazione solitario, gruppo (2–5), banda (4–8), gruppo di caccia (9–12 più 1 anziano) o tribù (13–30 più 35% non combattenti, 1–3 anziani e 4–6 orsi crudeli)

Tesoro standard (randello pesante, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare rocce migliorato (Str) Un gigante delle rocce ottiene bonus razziale +4 ai tiri salvezza su Riflessi quando tenta di afferrare una roccia scagliata. Questa capacità, per il resto, funziona come la capacità afferrare rocce (vedi pag. 298).

I giganti delle rocce preferiscono spessi indumenti di cuoio, tinti con tonalità di marrone e grigio per confondersi con la pietra che li circonda. Gli adulti sono alti circa 3,6 metri, pesano circa 750 kg e possono vivere fino a 800 anni.

I giganti delle rocce, se possibile, combattono a distanza, ma se non possono evitare la mischia usano giganteschi randelli di pietra. Una delle tattiche favorite dai giganti delle rocce è di stare immobili, mimetizzandosi con il paesaggio, per poi avanzare scagliando rocce e sorprendere i nemici.

I giganti delle rocce preferiscono vivere in enormi caverne sulle cime rocciose. Raramente vivono a più di qualche giorno di viaggio da altre bande di giganti delle rocce e allevano greggi condivisi di capre e altro bestiame. I giganti delle rocce più vecchi tendono ad allontanarsi dalla tribù per molto tempo, per vivere in solitudine da qualche parte o tentando di inserirsi in altre civiltà umanoidi. Dopo decadi di esilio auto imposto, chi fa ritorno è noto come gigante delle rocce anziano.

Giganti delle rocce anziani

Alcuni giganti delle rocce sviluppano capacità speciali legate al proprio ambiente. Chiamati anziani, questi giganti delle rocce hanno un punteggio di Carisma di almeno 15 e tre capacità magiche (LI 10°). Una volta al giorno possono usare *pietre parlanti*, *scolpire pietra*, *trasmutare fango in roccia* o *trasmutare roccia in fango* (CD 17 [basata su Car]). Un anziano su dieci è uno stregone, solitamente di livello tra il 3° e il 6°. I giganti di pietra anziani aggiungono +1 al loro GS.



Illustrazioni di Jon Hodgson

Gigante, Tempeste

Questo gigante è un imponente umano muscoloso di eroiche proporzioni, con la pelle bronzea, i capelli corvini e occhi verdi scintillanti.

GIGANTE DELLE TEMPESTE GS 13

PE 25.600

CB umanoide Enorme (gigante)

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +27

DIFESA

CA 28, contatto 10, impreparato 26 (+6 armatura, +2 Des, +12 naturale, –2 taglia)

pf 199 (19d8+114)

Temp +17, **Rifl** +8, **Vol** +13

Capacità difensive afferrare rocce; **Immunità** elettricità

ATTACCO

Velocità 15 m, nuotare 12 m (10,5 m, nuotare 9 m in armatura)

Mischia spadone prf +27/+22/+17 (4d6+21/17–20) o 2 schianti +26 (2d6+14)

Distanza arco lungo composito prf +15/+10/+5 (3d6+14/×3)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Capacità magiche (LI 15°)

Permanenti—*libertà di movimento*

2/giorno—*controllare tempo atmosferico, levitazione*

1/giorno—*invocare il fulmine* (CD 15), *catena di fulmini* (CD 18)

STATISTICHE

For 39, **Des** 14, **Cos** 23, **Int** 16, **Sag** 20, **Car** 15

Att base +14; **BMC** +30; **DMC** 42

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +18, Artigianato (uno qualsiasi) +13, Intimidire +20, Intrattenere (canto) +12, Intuizione +24, Nuotare +22, Percezione +27, Scalare +17

Linguaggi Auran, Comune, Draconico, Gigante

QS militante, respirare sott'acqua

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi caldo

Organizzazione solitario o famiglia (2–5 più 1 stregone o chierico di livello 7°–10°, 1–2 roc, 2–6 grifoni e 2–8 squali)

Tesoro standard (corazza di piastre perfetta, arco lungo composito perfetto [For +14] con 20 frecce, spadone perfetto, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Militante (Str) I giganti delle tempeste sono competenti in tutte le armi semplici e in tutte le armi da guerra.

Respirare sott'acqua (Str) I giganti delle tempeste possono respirare sia aria che acqua.



I giganti delle tempeste tendono ad avere carnagione abbronzata, anche se rari esemplari hanno pelle viola, capelli viola o blu scuri e occhi grigio argento o porpora. Il colore viola è considerato di buon auspicio tra i giganti delle tempeste, e coloro che lo posseggono tendono a diventare capi tra la loro gente. Gli adulti sono normalmente alti 6,3 metri e pesano 6.000 kg. I giganti delle tempeste possono vivere fino a 600 anni. Quando sono a riposo, preferiscono indossare tuniche corte e ampie cinte ai fianchi, sandali o piedi nudi e una fascia per capelli. Indossano pochi gioielli di semplice ma ottima fattura, i più comuni sono cavigliere (preferite dai giganti a piedi scalzi), anelli o diademi. Ma quando si equipaggiano per la battaglia, indossano corazze di piastre scintillanti e impugnano enormi spadoni e archi.

I giganti delle tempeste sono tendenzialmente solitari, preferendo abitare lungo remote coste o su isole tropicali. Come suggerisce il loro nome, sono inclini a violenti sbalzi di umore. I giganti delle tempeste sono facili all'ira di fronte al male e possono essere nemici brutali e pericolosi quando vengono insultati. In battaglia, preferiscono scagliare una pioggia di frecce sui loro nemici, estraendo gli spadoni solo dopo che gli avversari si sono avvicinati.

I giganti delle tempeste vivono in belle torri, castelli o in insediamenti cinti da mura e amano coltivare la terra. Possiedono enormi giardini ben curati e gestiscono centinaia di acri di coltivazioni per gruppo. Spesso impiegano altri umanoidi, come elfi o umani, come supporto per condurre le loro immense fattorie. Una enclave di giganti delle tempeste spesso si assume la responsabilità della sicurezza di un'intera isola o linea di costa.

Girallon

Questa creatura a quattro braccia sembra un gorilla dalla pelliccia bianca, e ruggisce rabbiosa sollevandosi in tutta la sua imponenza.

GIRALLON **GS 6**

PE 2.400

N bestia magica Grande

Iniz +7; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 18, contatto 12, impreparato 15 (+3 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 73 (7d10+35)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 12 m

Mischia morso +10 (1d6+4), 4 artigli +10 (1d4+4 più squartare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali squartare (4 artigli, 1d4+6)

STATISTICHE

For 19, **Des** 17, **Cos** 18, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +7; **BMC** +12; **DMC** 25

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +14, Percezione +11, Scalare +14

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde

Organizzazione solitario o compagnia (5–8)

Tesoro nessuno

I girallon sono tra i più pericolosi predatori della giungla, aggressivi, carnivori, fortemente territoriali e incredibilmente forti. Cosa peggiore, le quattro muscolose braccia sono in grado di infliggere incredibili danni a qualsiasi cosa capiti tra le loro grinfie. L'aspetto esotico le rende creature popolari in alcune città come attrazioni nel combattimento tra gladiatori, dove vengono affamati e messi uno contro l'altro, o contro i gladiatori bramosi di incrementare la loro fama. Per chi uccide un girallon la fama è assicurata, visto che la maggior parte delle battaglie contro queste feroci bestie termina miseramente per chi è abbastanza pazzo da affrontarle da solo. Un girallon adulto è alto 2,4 metri, ha un ampio torace ed è coperto da una folta pelliccia bianchissima. Pesa all'incirca 400 kg.

I girallon vivono in branchi guidati da un maschio dominante. I girallon solitari, normalmente, sono giovani maschi che vogliono dar vita al proprio branco. Sono molto territoriali e attaccano gli intrusi senza preavviso, inclusi gli estranei della propria specie. I gruppi di girallon possono attaccare in linea per spingere la preda verso un burrone o verso un altro pericolo, oppure silenziosamente accerchiando il loro bersaglio per poi balzargli addosso da ogni lato.

Nonostante la maggior parte dei girallon sia poco più di una bestia, antichi graffiti e la tradizione orale di alcune tribù indicano che il girallon non è sempre stata una creatura stupida come oggi. Secondo queste leggende, i primi girallon erano uomini che adoravano divinità demoniache per ottenere grande forza, abbandonando così la loro umanità. Di generazione in generazione i girallon sono diventati sempre più selvaggi e feroci e le stesse leggende sostengono che questi girallon intelligenti abitano ancora la parte più oscura della giungla. Oltre al loro intelletto, questi girallon conservano un'immensa brama di crudeltà. Chiamate "girallon maggiori", queste creature sono quasi sempre caotiche malvagie e hanno punteggio di Intelligenza di 6 o maggiore. Un girallon intelligente, generalmente, parla qualsiasi linguaggio parlato dagli umani locali. Spesso diventano capi di branchi particolarmente grandi di esemplari meno intelligenti della loro specie, abitano sconosciute rovine di città nella giungla o sulle montagne e conducono razzie per procurarsi cibo e tesori nei villaggi. Alcune tribù primitive adorano questi girallon come agenti delle divinità o dei demoni malvagi e si sa di alcuni girallon maggiori che lavorano per o addirittura si accoppiano con orchi tribali, ispirando leggende di "orchi bianchi" dalle quattro braccia.



Illustrazione di Kevin Yan

Gnefro

Questo umanoide tarchiato sembra quasi tutto testa: una sfortunata circostanza, considerando quanto sia brutta la sua gonfia faccia blu.

GNEFRO **GS 1/4**

PE 100

LM folletto Piccolo

Iniz +1; **Sensi** fiuto, scurovisione 36 m, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 12, contatto 12, impreparato 11 (+1 Des, +1 taglia)

pf 3 (1d6)

Temp +0, **Rifl** +3, **Vol** +3

RD 2/ferro freddo

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia pugnale +0 (1d3–1/19–20)

Distanza dardo +2 (1d3–1)

Attacchi speciali odio

Capacità magiche (LI 1°)

A volontà—*prestidigitazione*

1/giorno—*devastazione* (CD 10)

STATISTICHE

For 8, **Des** 13, **Cos** 11, **Int** 8, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +0; **BMC** –2; **DMC** 9

Talenti Tiro Ravvicinato

Abilità Addestrare Animali +0, Cavalcare +2, Furtività +13, Percezione +5, Rapidità di Mano +9, Scalare +7; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Rapidità di Mano

Linguaggi Sottocomune

QS empatia coi parassiti +4

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, banda (2–8) o tribù (9–20 più 1 capo di 2°–4° livello e 2–6 parassiti giganti)

Tesoro standard (pugnale, 6 dardi, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Empatia coi parassiti (Str) Questa capacità funziona come l'empatia selvatica dei druidi, ma uno gnefro può usarla solo sui parassiti. Uno gnefro ottiene bonus razziale +4 a queste prove. I parassiti sono normalmente privi di intelletto, ma questa comunicazione empatica gli conferisce un minimo di intelligenza impiantata, di modo che gli gnefri possano addestrare parassiti Medi ed usarli come cavalcature. Empatia coi parassiti tratta gli sciami come se avessero un'unica mente; uno gnefro può quindi usare questa capacità per influenzare e dirigere facilmente le azioni degli sciami.

Odio (Str) Gli gnefri ottengono bonus +1 ai tiri di attacco contro le creature umanoidi del sottotipo nano o gnomo per il loro speciale addestramento contro questi odiati nemici.

Discendenti di folletti ancor più piccoli, gli gnefri sono tra gli abitanti più pietosi e vili dell'oscurità. Sono così brutti, che anche i goblin sono noti per canzonarli per il loro orribile aspetto, derisione per la quale gli gnefri nutrono rancore per settimane, mesi o anche anni nelle loro piccolo dimore, fino a che il disagio e la rabbia non prendono il sopravvento sulla loro naturale codardia e li spingono a fugaci e sanguinarie vendette dalla dubbia certezza di riuscita a dorso di un ragno.

Gli gnefri, un tempo più affini al bizzarro reame dei folletti, sono diventati più grandi e tarchiati dopo numerose generazioni succedutesi sul Piano Materiale. Eppure, ancora oggi la loro statura li colloca ai gradini più bassi delle pericolose caverne in cui abitano. I loro nemici tradizionali sono nani e gnomi, in particolare gli svirfneblin. La sola cosa che concede loro un significativo vantaggio in un combattimento sui nemici è la loro empatia naturale coi parassiti normalmente privi di intelletto; gli gnefri sono particolarmente affezionati a ragni, millepiedi e acari pescatori, e una colonia di gnefri in genere ne alleva alcuni esemplari pericolosi come guardiani a difesa della comunità.

Anche se hanno perso la capacità soprannaturale di armeggiare con congegni magici, serrature o oggetti meccanici posseduta dai più sinistri e pericolosi gremlin, loro simili, gli gnefri mantengono la capacità di effettuare trucchi magici minori con *prestidigitazione*, che spesso usano per infastidire i nemici. Quando fronteggia nemici pericolosi, uno gnefro usa la sua capacità *devastazione* per incantare un nemico; gli occhi orribilmente gonfi di uno gnefro si spalancano quando usano questa capacità magica. Uno gnefro è alto 90 cm e pesa 20 kg.



Illustrazione di Dave Allsop

Gnoll

Gobbo e dall'aspetto feroce, questo umanoide dalla testa di iena coperto di pelo è leggermente più alto della media degli umani.

GNOLL **GS 1**

PE 400

CM umanoide Medio (gnoll)

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +2

DIFESA

CA 15, contatto 10, impreparato 15 (+2 armatura, +1 naturale, +2 scudo)

pf 11 (2d8+2)

Temp +4, **Rifl** +0, **Vol** +0

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia lancia +3 (1d8+3/×3)

Distanza lancia +1 (1d8+2/×3)

STATISTICHE

For 15, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 8

Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 13

Talenti Attacco Poderoso

Abilità Percezione +2

Linguaggi Gnoll

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde o deserti

Organizzazione solitario, coppia, gruppo di caccia (2–5 e 1–2 iene), banda (10–100 adulti più 50% piccoli non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capo di 4°–6° livello e 5–8 iene) o tribù (20–200 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°–8° livello, 7–12 iene e 4–7 ienodonti)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, scudo pesante di legno, lancia, altro tesoro)

Gli gnoll sono una razza di umanoidi grandi e grossi che assomigliano alle iene non solo per il semplice aspetto; mostrano un'evidente affinità con questi animali spazzini, tanto da tenerli come animali di compagnia, e riflettono molti dei comportamenti di tali animali.

Gli gnoll sono abili cacciatori, ma preferiscono di gran lunga ripulire o trafugare una carcassa piuttosto che cacciare una preda. Questa pigrizia li spinge a procurarsi degli schiavi di qualsiasi specie disponibile per costringerli a scavare tane, raccogliere provviste e acqua e perfino cacciare per i loro padroni gnoll.

Le altre creature che non siano iene o gnoll diventano pasto o schiavi, a seconda del temperamento della tribù. Anche un compagno morto o caduto diventa un pasto fresco per uno gnoll, che può onorare un membro famoso della tribù con una breve preghiera o cucinarne interamente uno morto di una devastante malattia: altrimenti, gli gnoll non vedono un loro simile morto molto diversamente da qualsiasi altra creatura. Gli gnoll più "civilizzati" non mangiano i loro prigionieri: li tengono, invece, come schiavi, per difendere o migliorare la loro tana o per scambiarli con altre tribù o bande schiaviste.

Gli gnoll provano gusto per il combattimento, ma solo quando sono in superiorità numerica. In altre situazioni, preferiscono evitare il combattimento tranne che come mezzo per ottenere una carcassa da un altro cacciatore, o come un'ingegnosa imboscata per abbattere un lauto pasto. Questi uomini iena non vedono alcun valore nel coraggio o nell'eroismo e preferiscono invece fuggire una volta chiaro che la vittoria non è raggiungibile, sostenendo che è meglio scappare con la coda tra le gambe piuttosto che perderla del tutto.

Durante il combattimento, gli gnoll usano una strana combinazione di tattiche da branco e strategie individuali. Se uno gnoll è sicuro di vincere, tenta di abbattere l'avversario più debole piuttosto che aiutare i suoi compagni. Se gli gnoll sono in difficoltà, si coalizzano contro un avversario potente e tentano di eliminarlo, sperando di costringere alla fuga i suoi alleati.

I capi gnoll sono generalmente ranger, sebbene anche ai chierici venga riservato molto rispetto. La maggior parte degli gnoll trova difficile padroneggiare la magia arcana e, di conseguenza, è piuttosto raro vedere uno gnoll bardo, mago o stregone.



Illustrazione di Ben Wootten

Goblin

Questa creatura è alta poco meno un metro e il suo magro corpo umanoide è reso ancor più piccolo da un'ampia testa sgraziata.

GOBLIN **GS 1/3**

PE 135

Goblin combattente 1

NM umanoide Piccolo (goblinoide)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione –1

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 14 (+2 armatura, +2 Des, +1 scudo, +1 taglia)

pf 6 (1d10+1)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** –1

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia spada corta +2 (1d4/19–20)

Distanza arco corto +4 (1d4/×3)

STATISTICHE

For 11, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 9, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +0; **DMC** 12

Talenti Iniziativa Migliorata

Abilità Cavalcare +10, Furtività +10, Nuotare +4; **Modificatori razziali** +4 Cavalcare, +4 Furtività

Linguaggi Goblin

ECOLOGIA

Ambiente foreste e pianure temperate (normalmente regioni costiere)

Organizzazione gruppo (4-9), banda di guerra (10–16 con cavalcature cani goblin) o tribù (17+ più 100% non combattenti; 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti; 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello; 1 capo di 6°–8° livello e 10–40 cani goblin, lupi o worg)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, scudo leggero di legno, spada corta, arco corto con 20 frecce, altro tesoro)

I goblin preferiscono vivere nelle caverne, fra grandi e fitti cespugli di rovi, o in strutture abbandonate da altre creature. Pochi goblin sentono l'istinto di costruire. Preferiscono le coste, dato che amano molto frugare nei detriti portati dalla marea in cerca di tesori fra i rifiuti delle razze civilizzate.

L'odio dei goblin è profondo, ma poco attira le loro ire come gli gnomi (che da sempre li combattono), i cavalli (che li spaventano terribilmente) e i cani (che vedono come pallide imitazioni dei cani goblin).

I goblin sono molto superstiziosi, e vedono la magia con un misto di adorazione e paura. Vedono magia anche nelle cose più comuni, soprattutto nel fuoco e nella scrittura. Il fuoco è molto amato dai goblin, per la sua capacità di portare grande distruzione e perché non richiede forza o altezza per essere usato, mentre la scrittura viene detestata. I goblin credono che scrivere rubi le parole dalla mente, e come risultato la maggior parte di loro è analfabeta.

I goblin sono voraci, e possono mangiare una quantità di cibo pari al loro peso corporeo senza ingrassare. Le tane dei goblin hanno di solito molti magazzini e dispense. Anche se preferiscono la carne degli umani e degli gnomi, i goblin non rinunciano a mangiare nulla, tranne forse la verdura.

Personaggi goblin

I goblin sono definiti in base ai loro livelli di classe: non posseggono Dadi Vita razziali. Tutti i goblin hanno i seguenti tratti razziali.

Forza –2, Destrezza +4, Carisma –2: I goblin sono veloci, ma deboli e sgradevoli.

Piccolo: I goblin sono creature Piccole ed ottengono bonus di taglia +1 alla CA, bonus di taglia +1 ai tiri per colpire, penalità –1 a BMC e DMC e bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Veloce: I goblin sono veloci per la loro taglia, e hanno una velocità base sul terreno di 9 m.

Scurovisione: I goblin possono vedere a buio fino a 18 m.

Esperto: Bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Furtività.

Linguaggi: I goblin iniziano il gioco parlando il Goblin. Quelli con alti punteggi di Intelligenza possono scegliere i seguenti linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gnoll, Gnomesco, Halfling, Nanico, Orchesco.



Illustrazione di Andrew Hou

Golem

I golem sono automi di grande potere creati magicamente. Si distinguono dagli altri costrutti per la natura della forza che li anima: ai golem viene concessa la vita magica tramite uno spirito elementale, normalmente quello di un elementale della terra. Il processo di creazione di un golem lega lo spirito al corpo artificiale, fondendolo con lo speciale contenitore preparato e lo fa soggiacere alla volontà del creatore del golem.

Essendo privi di intelletto, i golem non fanno nulla senza che i loro creatori glielo abbiano ordinato. Seguono le istruzioni alla lettera e sono incapaci di qualsiasi strategia o tattica. Il creatore può impartire ordini al suo golem se si trova entro 18 metri da esso e se questi lo può vedere e sentire. Se non riceve alcun comando, un golem di solito segue le ultime istruzioni ricevute al meglio delle sue capacità, benché se attaccato si difenda. Il creatore può dare al golem un semplice ordine di eseguire delle azioni in sua assenza, o di obbedire ai comandi di qualcun altro, sebbene possa sempre assumere in qualsiasi momento nuovamente il controllo del golem.

Costruire un golem

Il costo di creazione di un golem include quello del corpo fisico e di tutti i materiali e componenti per incantesimi impiegati nel processo. La descrizione di ogni golem specifica i materiali richiesti e il costo totale della sua creazione.

Nota: Il prezzo di mercato di un golem con più Dadi Vita del tipico golem descritto in ogni sezione, aumenta di 5.000 mo per ogni DV addizionale oltre quelli posseduti dal golem standard del suo tipo e aumenta di ulteriori 50.000 mo se si aumenta anche la taglia. Costruire un golem con l'archetipo semplice avanzato aumenta il costo di 15.000 mo.

Guardiani protettori

Un incantatore con sufficiente talento, risorse ed ispirazione può creare una speciale variante di golem noto come guardiano protettore. Qualsiasi vero golem può essere creato come guardiano protettore, ma questa scelta deve essere fatta durante la costruzione del golem: un golem completato non può essere "promosso" a guardiano protettore. I guardiani protettori sono progettati per servire da guardie del corpo. Un guardiano protettore, al momento della costruzione, viene legato ad un amuleto magico costruito contemporaneamente (e come parte del costo) al guardiano. Da quel momento in poi, chi indossa l'amuleto è il suo padrone, e il costrutto lo protegge e lo segue ovunque (a meno che non gli venga ordinato diversamente). Se l'amuleto di un guardiano protettore viene distrutto, il guardiano cessa di funzionare finché non ne viene creato un altro. Se chi indossa l'amuleto muore ma l'amuleto resta intatto, il guardiano protettore esegue l'ultimo comando ricevuto.

Un guardiano protettore obbedisce ai comandi verbali del suo padrone al meglio delle sue possibilità, anche se difficilmente riesce a compiere azioni diverse dal combattere, proteggere e eseguire semplici lavori manuali. Può anche essere regolato per compiere azioni specifiche in momenti particolari o quando si verificano certe condizioni. Chi indossa l'amuleto può richiamare a sé il guardiano protettore da qualsiasi distanza: questi arriverà sempre, purché si trovi sul suo stesso piano. I guardiani protettori hanno le stesse statistiche del golem base, tranne che per le seguenti qualità speciali aggiuntive. Il GS di un guardiano protettore è pari a GS +2 del golem base.

Accumulare incantesimi (Mag) Un guardiano protettore può accumulare 1 incantesimo di 4° livello o inferiore che gli viene lanciato contro. Il guardiano "lancia" questo incantesimo quando gli viene ordinato o al verificarsi di una condizione predefinita. Una volta lanciato l'incantesimo, il guardiano protettore può accumularne un altro (o lo stesso un'altra volta).

Controllato (Str) Un guardiano protettore con l'attacco speciale berserk non può diventare berserk finché chi indossa il suo amuleto si trova entro 9 metri.

Guardia (Str) Se gli viene ordinato, il guardiano protettore si muove per difendere chi indossa l'amuleto. Tutti gli attacchi contro chi indossa l'amuleto subiscono penalità –2 quando il guardiano protettore è adiacente al suo padrone.

Guarigione rapida (Str) Un guardiano protettore ha guarigione rapida 5.

Scudo su altri (Mag) Chi indossa l'amuleto collegato al guardiano protettore può attivare questa capacità difensiva come azione standard se si trova entro 30 metri dal guardiano protettore. Proprio come l'incantesimo, questa capacità trasferisce al guardiano protettore la metà dei danni che subirebbe chi indossa l'amuleto (questa capacità non conferisce i bonus ai tiri salvezza o la CA dell'incantesimo). Il danno trasferito in questo modo aggira qualsiasi capacità difensiva (come l'immunità o la riduzione del danno) posseduta dal golem.

Trovare padrone (Sop) Finchè sono sullo stesso piano, il guardiano protettore è in grado di trovare chi indossa l'amuleto (o solo l'amuleto, se viene rimosso dopo che il guardiano è stato chiamato).

Costruzione: I materiali base di un guardiano protettore costano 25.000 mo in più rispetto al costo del golem di base. Il padrone può assemblare il corpo personalmente o commissionare il lavoro ad altri. La CD della prova di Artigianato richiesta per creare il corpo è maggiore di 4 a quella per un golem base. L'amuleto collegato viene costruito nello stesso momento e il suo costo è di 20.000 mo (in aggiunta al costo totale). Dopo la sua costruzione, il guardiano protettore viene animato con un lungo rituale magico che richiede un laboratorio preparato appositamente, come quello di un alchimista e che richiede 500 mo per essere attrezzato. Se il creatore costruisce il corpo della creatura personalmente, può effettuare la costruzione e il rituale allo stesso tempo. Il creatore deve avere almeno un livello dell'incantatore più alto di 2 rispetto a quello minimo richiesto per la costruzione del golem base. Inoltre, occorre aggiungere i seguenti incantesimi tra i requisiti per un golem base: *rivela locazioni* e uno fra *scudo* e *scudo su altri*.

Illustrazione di Francis Tsai

Golem, Argilla

Questa immensa figura è scolpita nella soffice argilla. Indossa stracci sudici e rozzi gioielli e la sua faccia è solo vagamente umanoide.

GOLEM DI ARGILLA **GS 10**

PE 9.600

N costrutto Grande

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 24, contatto 8, impreparato 24 (–1 Des, +16 naturale, –1 taglia)

pf 101 (13d10+30)

Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +4

RD 10/adamantio e contundente; **Immunità** magia, tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia 2 schianti +19 (2d10+7 più ferita maledetta)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali berserk, velocità

STATISTICHE

For 24, **Des** 9, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +13; **BMC** +21; **DMC** 30

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o gruppo (2–4)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Berserk (Str) Quando un golem di argilla combatte, esiste una probabilità dell'1% cumulativa ad ogni round di combattimento, che il suo spirito elementale si liberi e il golem vada in berserk. Questa probabilità si azzera dopo un minuto di inattività. Un golem in berserk attacca la creatura vivente più vicina o distrugge oggetti di taglia inferiore alla sua se non ci sono creature. Quando un golem di argilla va in berserk, non è possibile ristabilirne il controllo con i metodi conosciuti.

Ferita maledetta (Str) Il danno inflitto da un golem di argilla non guarisce naturalmente e resiste agli incantesimi di guarigione. Un personaggio che tenti di lanciare un incantesimo di guarigione su una creatura ferita da un golem di argilla, deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 26, oppure l'incantesimo non ha effetto sulla creatura ferita.

Immunità alla magia (Str) Un golem di argilla è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano diversamente su di lui, come qui indicato.

- Un incantesimo *muovere il terreno* fa arretrare il golem di 36 metri e gli infligge 3d12 danni (nessun tiro salvezza).
- Un incantesimo *disintegrazione* rallenta il golem (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round e gli infligge 1d12 danni (nessun tiro salvezza).
- Un incantesimo *terremoto* lanciato direttamente su un golem di argilla gli impedisce di muoversi nel suo turno successivo e gli infligge 5d10 danni (nessun tiro salvezza).
- Qualsiasi attacco magico che infligga danni da acido contro un golem di argilla cura 1 danno per ogni 3 danni che infliggerebbe. Se i danni curati dovessero essere superiori ai punti ferita totali, guadagna quelli in eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di argilla non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da acido.

Velocità (Sop) Dopo che è entrato in combattimento per almeno 1 round, un golem di argilla può utilizzare *velocità* una volta al giorno come azione gratuita. L'effetto dura 3 round e per il resto funziona come l'incantesimo omonimo.

Un golem di argilla non indossa vestiti tranne che un indumento di metallo o di cuoio duro attorno ai fianchi. È alto più di 2,4 metri e persa 300 kg.

Costruzione

Il corpo di un golem di argilla deve essere modellato da un singolo blocco di argilla che pesi almeno 500 kg, trattato con oli e polveri rare del valore di 1.500 mo.

GOLEM DI ARGILLA

LI 11°; **Prezzo** 41.500 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *animare oggetti, benedizione, comunione, preghiera, resurrezione*, il creatore deve essere un incantatore di 11° livello; Abilità Artigianato (scultura) o Artigianato (ceramica) CD 16; **Costo** 21.500 mo.



Golem, Carne

Una spaventosa mostruosità fatta di parti di corpi cuciti insieme con spago, filo di ferro e punti metallici barcolla, con parvenza di vita.

GOLEM DI CARNE **GS 7**

PE 3.200

N costrutto Grande

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 20, contatto 8, impreparato 20; (–1 Des, +12 naturale, –1 taglia)

pf 79 (9d10+30)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +3

RD 5/adamantio; **Immunità** magia, tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +13 (2d8+5)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali berserk

STATISTICHE

For 20, **Des** 9, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 24

Linguaggi nessuno

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o gruppo (2–4)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Berserk (Str) Quando un golem di carne combatte, esiste una probabilità dell'1% cumulativa ad ogni round di combattimento, che il suo spirito elementale si liberi e il golem vada in berserk. Questa probabilità si azzera dopo un minuto di inattività. Un golem in berserk attacca la creatura vivente più vicina o distrugge oggetti di taglia inferiore alla sua se non ci sono creature. Il creatore del golem, se si trova entro 18 metri, può cercare di riguadagnarne il controllo parlandogli con voce ferma e persuasiva, che richiede una prova di Carisma con CD 19.

Immunità alla magia (Str) Un golem di carne è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano diversamente su di lui, come qui indicato.

- Un attacco magico che infligga danni da freddo o da fuoco rallenta il golem di carne (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round (nessun tiro salvezza).
- Un attacco magico che infligga danni da elettricità interrompe qualsiasi effetto di lentezza sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che invece infliggerebbe. Se i danni curati dovessero essere superiori ai punti ferita totali, guadagna quelli in eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di carne non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da elettricità.

Un golem di carne è una mostruosa collezione di parti anatomiche umanoidi trafugate e cucite insieme. La sua carne cadaverica è verde pallido o giallognola. Un golem di carne indossa qualsiasi tipo di vestito che il suo creatore desideri, normalmente solo un logoro paio di pantaloni. Non ha equipaggiamento né armi. Un golem di carne è alto più di 2,4 metri e pesa 250 kg. Un golem di carne non parla, anche se può emettere una specie di ringhio rauco. Cammina e si muove con un'andatura a scatti, come se non avesse il pieno controllo del proprio corpo.

Anche se molti golem di carne sono privi di ragione, si narra di golem eccezionali che in qualche modo hanno mantenuto i ricordi della vita precedente. La testa (e quindi il cervello) di questi golem di carne deve avere la giusta combinazione di freschezza e (nella vita precedente) decisione, ma di assoluta importanza sembrano essere anche la fortuna e il caso affinchè durante la loro creazione si conservi l'intelletto. Certamente quelli che costruiscono golem di carne preferiscono avere schiavi privi di intelletto piuttosto che dotati di una propria volontà, di conseguenza i golem di carne intelligenti sono molto rari.



Illustrazione di Francis Tsai

Costruzione

I pezzi di un golem di carne devono provenire da cadaveri di umanoidi normali morti da poco, quindi non troppo decomposti. L'assemblaggio richiede un minimo di 6 corpi diversi: uno per ogni arto, più il torso (con la testa) e il cervello. In alcuni casi, possono essere necessari più corpi. Sono richiesti anche speciali unguenti e fasciature del valore di 500 mo. Si noti che per la creazione di un golem di carne è necessario lanciare un incantesimo con il descrittore male.

GOLEM DI CARNE

LI 8°; **Prezzo** 20.500 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *animare morti, costrizione/cerca, desiderio limitato, forza del toro*, il creatore deve essere un incantatore di 8° livello; **Abilità** Artigianato (lavorare pellami) o Guarire CD 13; **Costo** 10.500 mo.

Golem, Ferro

Questo automa metallico è alto due volte un normale essere umano. I suoi pesanti passi scuotono la terra con una forza spaventosa.

GOLEM DI FERRO **GS 13**

PE 25.600

N costrutto Grande

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 28, contatto 8, impreparato 28 (–1 Des, +20 naturale, –1 taglia)

pf 129 (18d10+30)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +6

RD 15/adamantio; **Immunità** magia, tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia 2 schianti +28 (2d10+16/19–20)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali colpo potente, soffio

STATISTICHE

For 32, **Des** 9, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +18; **BMC** +30; **DMC** 39

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o gruppo (2–4)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Colpo potente (Str) Un golem di ferro infligge con i suoi attacchi di schianto una volta e mezza il suo modificatore di Forza e minaccia un colpo critico con 19–20.

Immunità alla magia (Str) Un golem di ferro è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano diversamente su di lui, come qui indicato.

- Un attacco magico che infligga danni da elettricità rallenta il golem di ferro (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round (nessun tiro salvezza).
- Un attacco magico che infligga danni da fuoco interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che invece infliggerebbe. Se i danni curati dovessero essere superiori ai punti ferita totali, guadagna quelli in eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di ferro non ottiene alcun tiro salvezza contro effetti di fuoco.
- Un golem di ferro subisce normalmente gli effetti di attacchi corrosivi, come quelli di un rugginofago o di un incantesimo *stretta corrosiva*.

Soffio (Sop) Come azione gratuita, una volta ogni 1d4+1 round, un golem di ferro può esalare un cubo con spigolo di 3 metri di gas velenoso. Questa nuvola di gas dura 1 round; ogni creatura all'interno dell'area (così come ogni creatura che attraversi la nuvola durante quel round) è esposta agli effetti venefici della nuvola. Il veleno è creato magicamente ogni volta che il golem utilizza questo potere. *Soffio*—inalazione; *TS* Tempra 19 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 4 round; effetto 1d4 danni a Costituzione; *cura* 2 TS.

Un golem di ferro ha un corpo umanoide fatto di ferro. Può avere qualunque forma il suo creatore desideri, ma quasi sempre mostra un'armatura di qualche genere, da semplice e funzionale a cerimoniale e ornata. I suoi tratti sono molto più definiti di quelli di un golem di pietra. I golem di ferro qualche volta hanno in mano un'arma, anche se raramente la usano, affidandosi, invece, agli attacchi di schianto.

Un golem di ferro è alto 3,6 metri e pesa circa 2.500 kg. Un golem di ferro non può parlare né emettere alcun suono con la voce, e non emana un odore particolare.

Anche se la pratica ha perso popolarità nei tempi recenti, gli antichi di certe potenti civiltà una volta traevano grande pregio nel creare golem di ferro di straordinarie dimensioni e forza. Questi golem, che non sono mai più piccoli della taglia Enorme, esistono ancora in remote parti del mondo, seguendo senza ragione gli ordini di un impero da tempo estinto.



Illustrazione di Andrew Hou

Costruzione

Il corpo di un golem di ferro viene scolpito da 2.500 kg di ferro, fuso con tinture rare che costano almeno 10.000 mo.

GOLEM DI FERRO

LI 16°; **Prezzo** 150.000 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi suprema, nube mortale*, il creatore deve essere un incantatore di 16° livello; **Abilità** Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) CD 21; **Costo** 80.000 mo.

Golem, Ghiaccio

Questa statua di ghiaccio, più alta di un umano normale, è rivestita da una coltre di brina gelata e da schegge taglienti di ghiaccio.

GOLEM DI GHIACCIO **GS 5**

PE 1.600

N costrutto Medio (freddo)

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (–1 Des, +8 naturale)

pf 53 (6d10+20)

Temp +2, **Rifl** +1, **Vol** +2

RD 5/adamantio; **Immunità** freddo, magia, tratti dei costrutti

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +9 (1d6+3 più 1d6 da freddo)

Attacchi speciali distruzione gelida, freddo (1d6), soffio (cono 6 m, 3d6 danni da freddo, Riflessi CD 13 dimezza, utilizzabile una volta ogni 1d4 round),

STATISTICHE

For 16, **Des** 9, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +6; **BMC** +9; **DMC** 18

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi freddo

Organizzazione solitario o gruppo (2–4)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Distruzione gelida (Str) Quando viene ridotto a 0 punti ferita, un golem di ghiaccio esplode in migliaia di frammenti taglienti di ghiaccio. Tutte le creature entro un raggio di 3 metri dell'esplosione subiscono 3d6 danni taglienti e 2d6 danni da freddo; un tiro salvezza su Riflessi con CD 13 (basata su Cos) dimezza i danni.

Freddo (Str) Il corpo di un golem di ghiaccio irradia freddo intenso, infliggendo 1d6 danni con il suo tocco. Le creature che attaccano il golem di ghiaccio con attacchi senz'armi o con armi naturali subiscono anch'esse questo danno da freddo ogni volta che colpiscono.

Immunità alla magia (Str) Un golem di ghiaccio è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi tranne agli incantesimi e le capacità magiche con il descrittore fuoco, che hanno effetto normalmente. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo diverso diversamente su di lui, come qui indicato.

- Un attacco magico che infligga danni da elettricità rallenta il golem di ghiaccio (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round (nessun tiro salvezza).
- Un attacco magico che infligga danni da freddo interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che invece infliggerebbe. Se i danni curati dovessero essere superiori ai punti ferita totali, guadagna quelli in eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di ghiaccio non ottiene alcun tiro salvezza contro effetti di freddo.

I golem di ghiaccio sono automi umanoidi creati dal ghiaccio scolpito. Il loro aspetto può variare da figure di ghiaccio e neve appena abbozzate a sculture estremamente dettagliate e bellissime statue cristalline. I golem di ghiaccio non possono parlare e si muovono producendo il suono del ghiaccio che si rompe e crepa. Un golem di ghiaccio è alto 2,1 metri e pesa 250 kg.

Costruzione

Il corpo di un golem di ghiaccio deve essere costruito da un unico blocco di ghiaccio del peso di almeno 500 kg. Il ghiaccio viene trattato con polveri e unguenti magici del valore di almeno 500 mo.

GOLEM DI GHIACCIO

LI 12°; **Prezzo** 18.500 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *cono di freddo, costrizione/cerca, resistere all'energia (freddo), tempesta di ghiaccio, tocco gelido*, il creatore deve essere un incantatore di 12° livello; **Abilità** Artigianato (scultura) CD 17; **Costo** 9.500 mo.



Illustrazioni di Andrew Hou

Golem, Legno

Questo automa delle dimensioni di un uomo assomiglia ad una rozza figura umanoide fatta con pezzi di legno di dimensioni diverse.

GOLEM DI LEGNO **GS 6**

PE 2.400

N costrutto Medio

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 19, contatto 13, impreparato 16 (+3 Des, +6 naturale)

pf 64 (8d10+20)

Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +5

RD 5/adamantio; **Immunità** magia, tratti dei costrutti

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +12 (2d6+4)

Attacchi speciali schegge

STATISTICHE

For 18, **Des** 17, **Cos** 25 **Int** —, **Sag** 17, **Car** 1

Att base +8; **BMC** +12; **DMC** 25

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o gruppo (24)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Immunità alla magia (Str) Un golem di legno è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi, tranne agli incantesimi e le capacità magiche con il descrittore fuoco, che hanno effetto normalmente. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo diverso su di lui, come qui indicato.

- *Deformare legno* o *scolpire legno* rallentano il golem di legno (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round (nessun tiro salvezza).
- *Respingere legno* fa arretrare il golem di 18 metri e gli infligge 2d12 danni (nessun tiro salvezza).
- Un attacco magico che infligga danni da freddo interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che invece infliggerebbe, e se i danni curati dovessero essere superiori ai punti ferita totali, guadagna quelli in eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di legno non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi che infliggono danni da freddo.

Schegge (Sop) Come azione gratuita una volta ogni 1d4+1 round, un golem di legno può scagliare una raffica di schegge di legno taglienti dal suo corpo in un'esplosione del raggio di 6 metri. Tutte le creature all'interno dell'area subiscono 6d6 danni taglienti (Riflessi CD 14 [su Costituzione] dimezza).

Un golem di legno è scolpito con legni rari assemblati in un corpo vagamente umanoide con arti snodati. I loro creatori normalmente lasciano i loro corpi incompiuti, con ben visibili singoli pezzi di legna e legno grezzo come parte della loro opera. Un golem di legno è alto 1,9 metri e pesa circa 200 kg.

Costruzione

Il pezzi di un golem di legno vengono assemblati da un unico blocco di legno pregiato e cosparso di rare polveri ed erbe tritate del valore di almeno 300 mo.

GOLEM DI LEGNO

LI 12°; **Prezzo** 19.300 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *allarme, animare oggetti, costrizione/cerca, desiderio limitato, grazia del gatto*, il creatore deve essere un incantatore di 12° livello;

Abilità Artigianato (carpenteria) CD 17; Costo 8.800 mo.



Golem, Pietra

Questo immenso automa di pietra possiede le sembianze di un antico guerriero in armatura. Si muove con passo lento ma inesorabile

GOLEM DI PIETRA **GS 11**

PE 12.800

N costrutto Grande

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 26, contatto 8, impreparato 26 (–1 Des, +18 naturale, –1 taglia)

pf 107 (14d10+30)

Temp +4, **Rifl** +3, **Vol** +4

RD 10/adamantio; **Immunità** magia, tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia 2 schianti +22 (2d10+9)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali lentezza

STATISTICHE

For 28, **Des** 9, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +14; **BMC** +24; **DMC** 33

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o gruppo (2–4)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Immunità alla magia (Str) Un golem di pietra è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che preveda la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo diverso su di lui, come qui indicato.

- Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* rallenta il golem di pietra (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round (nessun tiro salvezza), mentre *trasmutare fango in roccia* cura tutti i suoi punti ferita persi.
- Un incantesimo *pietra in carne* non cambia realmente la struttura del golem, ma nega la sua riduzione del danno e l'immunità alla magia per 1 round completo.

Lentezza (Sop) Un golem di pietra può usare un effetto di *lentezza*, simile all'incantesimo, come azione gratuita una volta ogni 2 round. L'effetto ha una durata di 7 round e richiede un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 (basata su Cos) per negarlo.

Un golem di pietra ha un corpo umanoide fatto di pietra, spesso stilizzato per soddisfare il suo creatore. Ad esempio, può essere scolpito in modo da indossare un'armatura, con particolari simboli scolpiti sulla corazza, o avere dei disegni intarsiati nella pietra dei suoi arti. La testa è spesso scolpita per sembrare un elmo o la testa di qualche bestia. Sebbene possa essere scolpito con uno scudo o un'arma di pietra come una spada, queste scelte estetiche non influenzano le sue capacità in combattimento.

Come per la maggior parte dei golem, un golem di pietra non può parlare e non emette altro suono se non quello della pietra che sfrega sulla pietra quando si muove. Un golem di pietra è alto 2,7 metri e pesa circa 1.000 kg.

Costruzione

Il corpo di un golem di pietra viene scolpito da un unico blocco di pietra dura, come il granito, del peso di almeno 1.500 kg. La pietra deve essere di qualità eccezionale, e costare 5.000 mo.

GOLEM DI PIETRA

LI 14°; **Prezzo** 105.000 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *campo anti-magia, costrizione/cerca, desiderio limitato, simbolo di stordimento*, il creatore deve essere un incantatore di 14° livello; **Abilità** Artigianato (scultura) o Artigianato (lavori in muratura) CD 29; **Costo** 55.000 mo



Illustrazione di Andrew Hou

Gorgone

Questa creatura dalle sembianze taurine sembra fatta di piastre metalliche. Fievoli sbuffi di fumo verdognolo escono dalla sua bocca

GORGONE **GS 8**

PE 4.800

N bestia magica Grande

Iniz +4; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +17

DIFESA

CA 20, contatto 9, impreparato 20 (+11 naturale, –1 taglia)

pf 100 (8d10+56)

Temp +13, **Rifl** +6, **Vol** +7

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia corno +14 (2d8+7), 2 zoccoli +9 (1d6+3)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali soffio (cono 18 m, tramuta in pietra, Tempra CD 21 nega), travolgere (2d8+10, CD 21)

STATISTICHE

For 24, **Des** 10, **Cos** 24, **Int** 2, **Sag** 16, **Car** 9

Att base +8; **BMC** +16; **DMC** 26

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +17

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate, colline rocciose e sotterranei

Organizzazione solitario, coppia, branco (3–4) o mandria (5–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Soffio Una gorgone può usare il suo soffio una volta ogni 1d4+1 round per creare un cono di 18 metri di gas verdognolo. Chi viene colto nell'area del gas può tentare un tiro salvezza su Tempra con CD 21 (basata su Cos) per resisterne gli effetti, ma chi fallisce il tiro salvezza viene immediatamente pietrificato. Questa pietrificazione è temporanea, e ad ogni round una creatura pietrificata può tentare un nuovo tiro salvezza su Tempra con CD 21 (basata su Cos) per riprendersi dalla pietrificazione sempre che non venga colta una seconda volta nell'area di effetto del soffio della gorgone. Una creatura esposta per una seconda volta al soffio della gorgone mentre è già pietrificata diventa permanentemente pietrificata e non può più tentare ulteriori tiri salvezza su Tempra per riprendersi naturalmente.

Le gorgoni sono creature magiche e irascibili: sebbene a prima vista possano sembrare dei costrutti, sotto le piastre metalliche dall'aspetto artificiale sono fatte di carne e ossa. Come tori aggressivi, sfidano qualsiasi creatura sconosciuta che incontrano, spesso travolgendo il cadavere del loro avversario o frantumando i suoi resti pietrificati finché la creatura non è più riconoscibile. Le femmine sono pericolose quanto i maschi, e i due sessi hanno l'identico aspetto. Una tipica gorgone è alta 1,8 metri e lunga 2,4 metri. Pesa circa 2.000 kg.

Le gorgoni ricavano il loro nutrimento consumando minerali, in particolare la pietra delle loro vittime pietrificate, e ogni statua da loro creata viene completamente divorata. Non possono digerire metallo o gemme, così il loro sterco (che assomiglia a polvere grigia dall'odore acre) spesso contiene piccoli cristalli grezzi e pepite d'oro. La loro aggressività verso tutte le altre creature fa sì che nei loro pascoli siano pochi, se non nessuno, i predatori e le prede. Ogni mandria è guidata da un toro dominante; le gorgoni solitarie sono generalmente tori adolescenti allontanati dalla mandria del toro dominante.

La loro carne è dura e muscolosa (una volta che viene rimossa l'armatura), e per coloro che la assaggiano è abbastanza nutriente. Molte tribù di giganti della pietra credono che mangiare la carne di gorgone aumenti la loro armatura naturale. Le corna di gorgone polverizzate valgono 250 mo come componente materiale alternativo per gli oggetti magici che fanno uso di *forza del toro, pelle di pietra, carne in pietra, statua* e altri incantesimi simili.



Illustrazione di Kevin Yan

Gorilla

Sotto la fronte piatta di questa grande scimmia, che avanza poggiando su piedi e nocche, si vedono grandi occhi profondi.

GORILLA **GS 2**

PE 600

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 12; (+2 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 19 (3d8+6)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia 2 schianti +3 (1d6+2)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 14, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 17

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Tempra Possente

Abilità Acrobazia +6, Percezione +8, Scalare +14

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o truppa (3–12)

Tesoro nessuno

Un gorilla adulto maschio è alto 2,4 metri ed arriva a pesare 200 kg. Anche se sono creature timide e pacifiche quando lasciate tranquille, i gorilla sono incredibilmente territoriali e molto aggressivi se provocati. Questo blocco statistiche può essere utilizzato per i primati più grandi, mentre per le scimmie più piccole, come gli oranghi e gli scimpanzè, basta applicare l'archetipo semplice giovane. I primati ancora più piccoli dovrebbero utilizzare le statistiche per le scimmie presenti a pag. 128.

I gorilla tendono a fare dimostrazioni di forza prima di attaccare, battendosi il petto con le mani, pestando i piedi e ruggendo. Qualsiasi avversario si rifiuti di fuggire viene assalito. Le truppe di gorilla combattono insieme ferocemente, facendo a pezzi gli avversari con mani e denti.

Gorilla Crudele

Questa enorme scimmia selvaggia ha fauci dotate di zanne affilate, e lunghe braccia muscolose con artigli ricurvi che toccano il terreno.

GORILLA CRUDELE **GS 3**

PE 800

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 13; (+2 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 30 (4d8+12)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia morso +6 (1d6+4), 2 artigli +6 (1d4+4)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali squartare (2 artigli, 1d4+6)

STATISTICHE

For 19, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +3; **BMC** +8; **DMC** 20

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +6, Furtività +2, Percezione +8, Scalare +16

ECOLOGIA

Ecologia foreste calde

Organizzazione solitario, coppia o truppa (3–6)

Tesoro accidentale

Conosciuti dagli studiosi come gigantopitechi, i gorilla crudeli sono molto più pericolosi e selvaggi dei normali gorilla. Un gorilla crudele adulto è alto 2,7 metri ed arriva a pesare 600 kg. Un gorilla crudele assale qualsiasi cosa entri nel suo territorio, inclusi altri gorilla crudeli che non appartengano alla sua truppa e non smette di attaccare fino a che l'intruso non è morto o fuggito.

Un gorilla crudele non fa dimostrazioni di forza: attacca anche senza provocazione, colpendo con denti ed artigli. Se gli attacchi di un gorilla crudele sono bloccati dall'armatura di un avversario, allora entra in lotta con lui, lo blocca al suolo e lo squarta con gli artigli.



Illustrazione di Adam Vehige

Granchio, Gigante

Questo grosso granchio dal carapace corazzato, alto come un nano, agita e serra minacciosamente le sue chele massicce.

GRANCHIO GIGANTE **GS 2**

PE 600

N parassita Medio (acquatico)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 11, impreparato 15 (+1 Des, +5 naturale)

pf 19 (3d8+6)

Temp +5, **Rifl** +2, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 6 m

Mischia 2 artigli +4 (1d4+2 più afferrare)

Attacchi speciali stritolare (1d4+2)

STATISTICHE

For 15, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +2; **BMC** +4 (+8 lottare); **DMC** 15 (27 contro sbilanciare)

Abilità Nuotare +10, Percezione +4; **Modificatori razziali** +4 Percezione

QS dipendenza dall'acqua

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi acquatico

Organizzazione solitario o gruppo (2–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Dipendenza dall'acqua (Str) I granchi giganti possono sopravvivere fuori dall'acqua per 1 ora per punto di Costituzione. Oltre questo limite, un granchio gigante corre il rischio di soffocare, come se stesse annegando.

I granchi giganti si comportano proprio come quelli più piccoli: mangiano vegetali, come alghe e funghi, e animali come pesci, uccelli marini ed anche umanoidi incauti. La colorazione del pesante esoscheletro di un granchio gigante varia molto a seconda della specie, e col tempo cambia anche in funzione della sua dieta. Esistono altre specie di granchi giganti, anche piccole. Si possono adattare le statistiche presentate qui cambiando Dadi Vita e taglia (modificando Forza, Destrezza e Costituzione come appropriato) per creare una vasta gamma di specie di granchi giganti. La tabella seguente elenca le varianti più comuni.

Specie	GS	Taglia	DV
Granchio reale	1/4	Minuscola	1d8
Granchio del cocco	1/2	Piccola	1d8
Granchio delle rocce	4	Grande	5d8
Granchio mangiasquali	7	Enorme	8d8
Granchio gigante degli scogli	10	Mastodontica	11d8
Granchio spezzanavi	13	Colossale	14d8

Granchio, Sciame

Una massa di gusci e chele che si contorcono fuoriesce dalla risacca, mentre zampe aracnoformi ticchettano sulla sabbia.

SCIAME DI GRANCHI **GS 4**

PE 1.200

N parassita Minuto (acquatico, sciame)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 18, contatto 16, impreparato 16 (+2 Des, +2 naturale, +4 taglia)

pf 38 (7d8+7)

Temp +6, **Rifl** +4, **Vol** +2

Immunità effetti di influenza mentale, tratti degli sciami, danni da arma

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 6 m

Mischia sciame (2d6)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 14)

STATISTICHE

For 1, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +5; **BMC** —; **DMC** —

Abilità Nuotare +10; **Modificatori razziali** usa il modificatore di Destrezza nelle prove di Nuotare

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi acquatico

Organizzazione solitario, coppia o ondata (3–8 sciami)

Tesoro nessuno

Gli sciami di granchi contengono più di un migliaio di esemplari di taglia normale che si riversano sulle loro vittime, dilaniandone le carni con centinaia di artigli dotati di chele. Alcuni pescatori affermano che le maree e le fasi lunari causino lo sciamare di queste creature.



Illustrazione di Dean Spencer

Grifone

Questa maestosa bestia ha il corpo di un leone, la testa e le gambe anteriori di una grande aquila e un paio di massicce ali piumate.

GRIFONE **GS 4**

PE 1.200

N bestia magica Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 15 (+2 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d10+15)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 24 m (media)

Mischia morso +8 (1d6+3), 2 artigli +7 (1d6+3)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +7, 1d4+3)

STATISTICHE

For 16, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 5, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +5; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (morso), Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +10, Percezione +12, Volare +6; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia, +4 Percezione

Linguaggi Comune (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (6–10)

Tesoro accidentale

I grifoni sono potenti predatori aerei, che piombano dai loro altissimi nidi per afferrare le loro prede con il becco e gli artigli. Aggressivi e territoriali, non sono semplici bestie, bensì combattenti astuti e compagni leali verso coloro che si guadagnano il loro rispetto, combattendo fino alla morte per proteggere i loro amici e i loro simili.

Del peso di oltre 250 kg e lungo 2,4 metri, dal becco aguzzo alla coda crestata, il grifone possiede un profilo imponente che è da tempo usato in araldica e in altre iconografie come simbolo di potenza, autorità e giustizia. In realtà, il grifone è meno interessato a concetti astratti e più a cacciare per nutrirsi e difendersi. Sebbene a volte possano essere addestrati o diventino amici per servire da cavalcatura, i grifoni non possiedono un'innata affinità con gli umanoidi, e spesso entrano in sanguinosi conflitti con le razze civilizzate nel tentativo di procurarsi il loro cibo preferito: carne di cavallo. La gente di città può meravigliarsi di fronte allo stile maestoso di un grifone addestrato e alla sua apertura alare di 7,5 metri, ma quei contadini costretti a condividere il territorio con la sua specie sanno che conviene affrettarsi in casa e mettere al sicuro le loro greggi quando sentono le urla di caccia delle bestie.

I grifoni si accoppiano per la vita, e spesso per anni cercano vendetta per l'uccisione del compagno o di un figlio. È stata proprio per questa innata caparbietà e fiera lealtà che li ha portati nell'uso domestico come cavalcature e guardiani di tesori. Nonostante l'insito pericolo, il commercio di grifoni catturati e di uova rubate è fervido, con le uova che valgono fino a 3.500 mo l'una e i giovani vivi fino a 7.000. I personaggi che desiderano un grifone come cavalcatura, però, dovrebbero sapere che comprare o addomesticare con la violenza le creature intelligenti come i grifoni è ritenuto schiavitù dalla maggior parte delle divinità buone, e guadagnarsi la spontanea lealtà di un grifone non è un compito facile. Raggiungere un mutuo accordo (o perfino l'amicizia) è una strada molto più elegante e sicura per assicurarsi un grifone come cavalcatura.

Prima che lo si possa cavalcare in combattimento, un grifone deve fare pratica nel portare il peso del suo cavaliere. Per essere ben addestrato, un grifone deve per prima cosa avere un atteggiamento amichevole verso il suo addestratore (con una prova di Addestrare Animali, Diplomazia o Intimidire). Dopodiché, 6 settimane di pratica e una prova riuscita di Addestrare Animali con CD 20 sono sufficienti perché la bestia sia a suo agio con il carico e, per la loro intelligenza, si può ritenere che i grifoni addestrati conoscano tutti i trucchi elencati nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali, ed è anche possibile che imparino nuovi comandi, impartendo semplici richieste in Comune. I grifoni possono portare fino a 150 kg come carico leggero, 300 kg come carico medio e 450 kg come carico pesante. Per cavalcare un grifone è necessaria una sella esotica.



Illustrazioni di Andrew Hou

Hobgoblin

Della statura di un umano, questa creatura muscolosa dalla pelle grigia, scruta con i suoi piccoli occhi attenti.

HOBGOBLIN **GS 1/2**

PE 200

Hobgoblin guerriero 1

LM umanoide Medio (goblinoide)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +2

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+3 armatura, +2 Des, +1 scudo)

pf 12 (1d10+7)

Temp +5, **Rifl** +2, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia spada lunga +4 (1d8+2/19–20)

Distanza arco lungo +3 (1d8/×3)

STATISTICHE

For 15, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 8

Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 15

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Robustezza

Abilità Furtività +5, Percezione +2; **Modificatori razziali** +4 Furtività

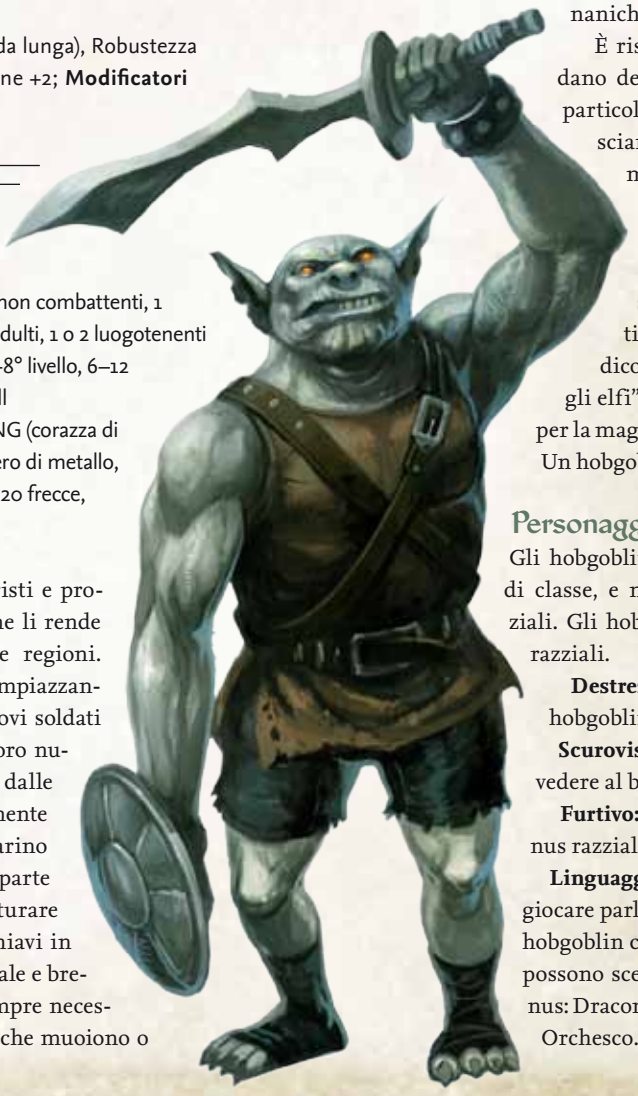
Linguaggi Comune, Goblin

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate

Organizzazione gruppo (4–9), banda da guerra (10–24) o tribù (25+ più 50% non combattenti, 1 sergente di 3° livello per 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°–8° livello, 6–12 leopardi e 1–4 ogre o 1–2 troll

Tesoro equipaggiamento da PNG (corazza di cuoio borchiato, scudo leggero di metallo, spada lunga, arco lungo con 20 frecce, altro tesoro)



Gli hobgoblin sono militaristi e prolifici, una combinazione che li rende molto pericolosi in alcune regioni. Procreano rapidamente, rimpiazzando i membri caduti con nuovi soldati e mantenendo costante il loro numero indipendentemente dalle sorti della guerra. Generalmente basta poco perché dichiarino guerra, ma nella maggior parte dei casi il motivo è per catturare nuovi schiavi: la vita da schiavi in un covo di hobgoblin è brutale e breve, e nuovi schiavi sono sempre necessari per rimpiazzare quelli che muoiono o che vengono mangiati. Tra tutte le razze goblinoidi, quella degli hobgoblin è di gran lunga la più civilizzata. Vedono i più grandi e solitari bugbear come strumenti da assoldare e usare dove necessario, di solito per specifiche missioni che richiedono l'omicidio e il furto, e guardano alla specie più piccola dei goblin con un misto di vergogna e frustrazione. Gli hobgoblin ammirano la tenacia dei goblin, sebbene la natura imprevedibile e la passione per il fuoco dei loro minuscoli parenti li rende sgradite aggiunte a tribù o insediamenti hobgoblin. Tuttavia, la maggior parte delle tribù hobgoblin include un piccolo gruppo di goblin, che normalmente si nascondono negli angoli peggiori dell'insediamento.

Molte tribù hobgoblin uniscono l'amore per la guerra con l'intelletto acuto. La scienza delle macchine di assedio, l'alchimia e le complesse imprese di ingegneria affascinano la maggior parte degli hobgoblin, e quelli particolarmente dotati vengono trattati da eroi e ottengono sempre delle posizioni di alto rango nella tribù. Gli schiavi dalle menti raffinate vengono apprezzati, perciò le incursioni nelle città naniche sono cosa ordinaria.

È risaputo che gli hobgoblin diffidano della magia e la disprezzano, in particolar modo quella arcana. I loro sciamani sono considerati con un misto di paura e rispetto, e vengono normalmente costretti a vivere da soli ai margini del covo della tribù. Non si è mai sentito di hobgoblin che pratichino la magia arcana o, come dicono gli hobgoblin, la "magia degli elfi". Questa è la causa del loro odio per la magia: gli hobgoblin odiano gli elfi. Un hobgoblin è alto 1,5 metri e pesa 80 kg.

Personaggi hobgoblin

Gli hobgoblin sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. Gli hobgoblin hanno i seguenti tratti razziali.

Destrezza +2, Costituzione +2: Gli hobgoblin sono veloci e robusti.

Scurovisione: Gli hobgoblin possono vedere al buio fino a 18 metri.

Furtivo: Gli hobgoblin ottengono bonus razziale +4 alle prove di Furtività.

Linguaggi: Tutti gli hobgoblin iniziano a giocare parlando il Comune e il Goblin. Gli hobgoblin con alti punteggi di Intelligenza possono scegliere i seguenti linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Infernale, Nanico, Orchesco.

Idra

Molteplici furiose teste da serpente si levano dal viscido corpo serpentino di questo mostro terrificante.

IDRA **GS 4**

PE 1.200

N bestia magica Enorme

Iniz +1; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 15, contatto 9, impreparato 14 (+1 Des, +6 naturale, –2 taglia)

pf 47 (5d10+20); guarigione rapida 5

Temp +8, **Rifl** +7, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 6 m

Mischia 5 morsi +6 (1d8+3)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali balzare

STATISTICHE

For 17, **Des** 12, **Cos** 18, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 9

Att base +5; **BMC** +10; **DMC** 21 (non può essere sbilanciato)

Talenti Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Abilità Nuotare +11, Percezione +10; **Modificatori razziali** +2 Percezione

QS tratti delle idre; rigenerare teste

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Guarigione rapida (Str) La capacità di guarigione rapida di un'idra è pari al numero corrente delle sue teste (minimo 5). La guarigione rapida si applica solo ai danni inflitti al corpo dell'idra.

Rigenerare teste (Str) Quando viene distrutta una testa dell'idra, in 1d4 round ricrescono due teste. Un'idra non può mai avere più del doppio del suo numero originale di teste. Per evitare che crescano nuove teste, devono essere inflitti al troncone almeno 5 danni da acido o da fuoco (un attacco di contatto per colpire) prima che appaiano. I danni da acido o da fuoco di attacchi ad area possono danneggiare contemporaneamente sia i tronconi che il corpo. Un'idra non muore finché non le vengono tagliate tutte le teste e i tronconi vengono bruciati con l'acido o il fuoco.

Tratti delle idre (Str) Un'idra può essere uccisa tagliandole tutte le teste o uccidendo il corpo. Qualsiasi attacco che non sia un tentativo di tagliare una testa colpisce il corpo, inclusi gli attacchi ad area o gli attacchi che causano danni perforanti o contundenti. Per tagliare una testa, un avversario deve effettuare un tentativo di spezzare con un'arma tagliente indirizzato ad una testa. Una testa è considerata un'arma separata con durezza o e punti ferita pari ai DV dell'idra. Per tagliare una testa, un avversario deve infliggere danni sufficienti a ridurre i punti ferita della testa a o o meno. Tagliare una testa infligge danni al corpo dell'idra pari agli attuali DV dell'idra. Un'idra non può attaccare con una testa tagliata, ma non subisce ulteriori penalità.

Si possono creare idre più potenti aumentando i loro Dadi Vita: ogni DV aggiuntivo aumenta in modo appropriato le statistiche dell'idra, le conferisce un'ulteriore testa e aumenta di +1 la sua armatura naturale. Il GS di un'idra aumenta di +1 per ogni DV che ottiene.

Crioidra/Piroidra (GS +2): Varianti dell'idra normale, la crioidra vive nelle paludi fredde o sui ghiacciai, mentre la piroidra preferisce i deserti o i vulcani. Una crioidra ottiene il sottotipo freddo, mentre la piroidra ottiene il sottotipo fuoco. Ognuna delle sue teste ha un'arma a soffio (cono di 4,5 metri, 3d6 danni da freddo [crioidra] o 3d6 danni da fuoco [piroidra], Riflessi dimezza) utilizzabile ogni 1d4 round. La CD del tiro salvezza è 10 + 1/2 dei DV dell'idra + il modificatore di Costituzione dell'idra.

Sebbene gli attacchi con il fuoco non possano impedire al troncone di collo di una piroidra di far ricrescere nuove teste (dato che è immune al fuoco), è possibile farlo infliggendo 5 danni da freddo. L'acido funziona normalmente su entrambe le varianti dell'idra.



Illustrazione di Tyler Walpole

IENA

Questa iena è coperta da un folto pelo marrone chiaro striato di bianco e nero.

IENA **GS 1**

PE 400

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +3 (1d6+3 più sbilanciare)

STATISTICHE

For 14, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 15

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Furtività +6 (+10 nell'erba alta), Percezione +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività nell'erba alta

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Le iene sono cacciatrici da branco famose per la loro astuzia e i loro snervanti latrati simili ad una risata. Sono soprattutto spazzini, ma la loro dieta di carogne è integrata da carne fresca. Le iene tendono a cacciare da sole, ma quando cacciano in branco normalmente mandano uno o due membri ad affrontare il nemico mentre il resto del branco lo aggira e lo attacca da dietro.

Molte delle razze umanoidi selvagge, in particolare gli gnoll, utilizzano le iene come cani da guardia. Queste iene normalmente indossano bardature di cuoio e vengono addestrate dalla nascita ad essere feroci e crudeli: molte di queste creature sono iene avanzate.

Compagno animale iena

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 15 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4 più sbilanciare); **Caratteristiche** For 10, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 13, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6 più sbilanciare); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2.

IENA CRUDELE

Questa grossa iena ha una testa più grande, occhi rossi velati e una bocca irta di forti denti appuntiti.

IENA CRUDELE (IENODONTE) GS 3

PE 800

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 13 (+2 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 26 (4d8+8)

Temp +6, **Rifl** +6, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +6 (2d6+6 più sbilanciare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 18, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +8; **DMC** 20

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività, Percezione)

Abilità Furtività +7 (+11 nell'erba alta o sottobosco fitto), Percezione +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività nell'erba alta

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro accidentale

Le iene crudeli (note a molti come ienodonti) sono più spaventose delle iene più piccole. Gli ienodonti non si accontentano di mangiare carogne e preferiscono cacciare le loro prede. Un branco di iene crudeli raramente si ferma e smette di cacciare per qualcosa di diverso dal dormire, accoppiarsi o mangiare. Gli ienodonti sono alti 1,8 metri al garrese, spesso superano i 3,6 metri di lunghezza e pesano 450 kg.

Gli gnoll spesso addestrano gli ienodonti come guardiani dei loro covi, o più comunemente come spaventose cavalcature.



Illustrazione di Imaginary Friends

Incubo

La pelle di questo macabro cavallo è nera come l'inchiostro. Fiamme e scintille sprizzano da criniera, narici e zoccoli.

INCUBO **GS 5**

PE 1.600

NM esterno Grande (extraplanare, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +12

DIFESA

CA 19, contatto 11, impreparato 17 (+2 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 51 (6d10+18)

Temp +8, **Rifl** +7, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 27 m (buona)

Mischia morso +9 (1d4+4), 2 zoccoli +4 (1d6+2 più 1d4 fuoco)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali fumo (CD 16)

Capacità magiche (LI 6°)

1/giorno (solo se stesso e 1 cavaliere)—*spostamento planare*

STATISTICHE

For 18, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 13, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +6; **BMC** +11; **DMC** 23 (27 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Conoscenze (piani) +10, Furtività +7, Intimidire +10, Intuizione +12, Percezione +10, Sopravvivenza +10, Volare +13

Linguaggi Abissale, Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abaddon)

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Fumo (Sop) In battaglia un incubo esala come azione gratuita un cono di fumo di 4,5 metri che acceca e fa tossire gli avversari. Chi si trova nel cono deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 (basata su Cos) o resta infermo fino ad 1d6 minuti dopo aver lasciato l'area. Questo fumo agisce come una *foschia occultante* per quanto riguarda l'occultamento. Il fumo rimane per 1 round.

Gli incubi sono fiammeggianti messaggeri di morte. Permettono solo alle creature più malvagie di cavalcarli, e non sono mai soltanto cavalcature, ma correi nella distruzione provocata dai loro cavalieri.

Il cauchemar è una variante ancora più pericolosa dell'incubo, molto apprezzata per la capacità di entrare nel Piano Etereo con il suo cavaliere oltre ad utilizzare *spostamento planare* per invadere altre realtà.

Incubo, Cauchemar

Questo imponente cavallo corre su zoccoli di fumo, mentre un fuoco infernale brilla nei suoi occhi spaventosi.

CAUCHEMAR **GS 11**

PE 12.800

NM esterno Enorme (extraplanare, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +22

DIFESA

CA 26, contatto 10, impreparato 24 (+2 Des, +16 naturale, –2 taglia)

pf 147 (14d10+70)

Temp +14, **Rifl** +11, **Vol** +7

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 27 m (buona)

Mischia morso +22 (2d6+10), 2 zoccoli +17 (2d6+5 più 1d6 fuoco)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali fumo (CD 22)

Capacità magiche (LI 15°)

1/ora (solo se stesso e 1 cavaliere)—*spostamento planare, transizione eterea*

STATISTICHE

For 31, **Des** 15, **Cos** 21, **Int** 16, **Sag** 12, **Car** 12

Att base +14; **BMC** +26; **DMC** 38 (+2 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Correre, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (arcane) +20 Conoscenze (piani) +20, Furtività +11, Intimidire +18, Intuizione +12, Percezione +22, Raggirare +18, Sopravvivenza +10, Volare +19

Linguaggi Abissale, Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abaddon)

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno



Illustrazioni di Andrew Hou

Kraken

Questo tremendo leviatano somiglia ad un enorme calamaro, eppure i sigilli incisi sul suo corpo sono stranamente inquietanti da guardare.

KRAKEN **GS 18**

PE 153.600

NM bestia magica Mastodontica (acquatico)

Iniz +4; **Sensi** scurovisione 36 m, visione crepuscolare; Percezione +28

DIFESA

CA 32, contatto 6, impreparato 32 (+26 naturale, –4 taglia)

pf 290 (20d10+180)

Temp +21, **Rifl** +12, **Vol** +11

Immunità effetti di influenza mentale, freddo, veleno

ATTACCO

Velocità 3 m, nuotare 12 m, propulsione 84 m

Mischia 2 braccia +26 (2d6+10/19–20 più afferrare), 8 tentacoli +24 (1d8+5 più afferrare), morso +26 (2d8+10)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m (18 m con le braccio, 12 m con i tentacoli)

Attacchi speciali nuvola di inchiostro, squarciare navi, stritolare (tentacoli, 1d8+10)

Capacità magiche (LI 15°)

1/giorno—*controllare tempo atmosferico, controllare venti, dominare mostri* (CD 24, solo animali), *resistere all'energia*

STATISTICHE

For 30, **Des** 10, **Cos** 29, **Int** 21, **Sag** 20, **Car** 21

Att base +20; **BMC** +34 (+38 lottare); **DMC** 44 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (braccio), Critico Sanguinante, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato

Abilità Conoscenze (geografia) +25, Conoscenze (natura) +25, Furtività +11, Intimidire +25, Nuotare +41, Percezione +28, Utilizzare Congegni Magici +25

Linguaggi Aquan, Comune

QS lotta tenace

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Lotta tenace (Str) Un kraken non subisce la condizione di afferrato se lotta contro un nemico con le sue braccia o i tentacoli.

Nuvola di inchiostro (Str) Un kraken può emettere una nuvola di inchiostro nero e velenoso in una propagazione di 24 metri, una volta al minuto come azione gratuita finché è immerso. Questa nuvola fornisce occultamento totale, che il kraken usa per scappare da un combattimento che sta perdendo. Le creature nella nuvola vengono considerate immerse nell'oscurità. Inoltre, l'inchiostro è tossico, e funziona come un veleno a contatto contro tutte le creature al suo interno. La nuvola di inchiostro permane per un minuto prima di disperdersi. *Inchiostro di kraken*: Nuvola di inchiostro—contatto; *TS* Tempra CD 29 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 1 danno a For più nausea; *cura* 2 TS consecutivi.

Propulsione (Str) Un kraken può schizzare indietro come azione di round completo alla velocità di 84 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Squarciare navi (Str) Come azione di round completo, un kraken può tentare di usare quattro dei suoi tentacoli per entrare in lotta con una nave della sua stessa taglia o inferiore. Ci riesce se supera una prova di BMC contro una prova di Professione (marinaio) del capitano della nave, ma il kraken ottiene bonus cumulativo +4 alla prova per ogni categoria di differenza tra la nave e la taglia Mastodontica. Se il kraken blocca la nave, può attaccare chiunque si trovi sopra o dentro la nave coi suoi tentacoli, mentre con le braccia libere può attaccare solo gli avversari sul ponte e non può attaccare nessuno col becco. Ad ogni round in cui mantiene la presa sulla nave, infligge automaticamente danni da morso allo scafo della nave.

Il leggendario kraken è una delle più grandi paure dei marinai, perché è una creatura della taglia di una balena, può colpire delle profondità senza esser visto, può comandare i venti e le condizioni meteorologiche necessarie alla nave per muoversi, e possiede il crudele intelletto della maggior parte dei più spietati e creativi criminali del mondo. Alcuni credono che i kraken siano una punizione divina, mentre altri li ritengono i veri signori delle profondità, che considerano le razze che respirano aria nient'altro che bestiame.

Un kraken è lungo quasi 30 metri e pesa 2.000 kg.



Kyton

Inquietanti catene irte di punte adornano una snella e pallida figura, e attraverso le fessure si scorgono numerose cicatrici frastagliate.

KYTON **GS 6**

PE 2.400

LM esterno Medio (extraplanare, kyton, legale, malvagio)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 13, impreparato 18 (+4 armatura, +3 Des, +4 naturale)

pf 60 (8d10+16); rigenerazione 2 (armi ed incantesimi con descrittore bene, armi d'argento)

Temp +8, **Rifl** +9, **Vol** +3

RD 5/argento o bene; **Immunità** freddo; **RI** 17

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 4 catene +11 (2d4+2)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con le catene)

Attacchi speciali catene danzanti, sguardo snervante

STATISTICHE

For 15, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 11, **Sag** 12, **Car** 12

Att base +8; **BMC** +10; **DMC** 23

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (catena), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +14, Artigianato (ferramenta) +11, Artista della Fuga +14, Intimidire +12, Percezione +14, Scalare +13

Linguaggi Comune, Infernale

QS armatura di catene

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, anello (3–6) o catena (7–20)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Armatura di catene (Str) Le catene che adornano un kyton concedono bonus di armatura +4, ma non vengono considerate come armature ai fini del fallimento degli incantesimi arcani, delle penalità di armatura alla prova, della Destrezza massima, del peso o della competenza.

Catene danzanti (Sop) Un kyton può controllare fino a quattro catene entro 6 metri come azione standard, facendole danzare o muovere secondo il suo volere. Inoltre, un kyton può estendere la lunghezza di queste catene fino a 4,5 metri e far spuntare punte taglienti come rasoi. Queste catene attaccano con la stessa efficacia del kyton stesso. Se la catena appartiene ad un'altra creatura, la creatura può tentare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 (basata su Car) per spezzare il potere esercitato dal kyton su quella catena. Se il tiro salvezza ha successo, il kyton non può tentare di controllare quella particolare catena per 24 ore o fino a quando la catena non viene lasciata dal suo proprietario. Un kyton può scalare con le catene che controlla alla sua normale velocità senza necessità di effettuare prove di Scalare.

Sguardo snervante (Sop) Raggio di azione 9 m, Volontà CD 15 (basata su Car) nega. Un kyton può far sì che il suo volto assomigli a quello di un defunto caro al proprio avversario o di un suo nemico giurato. Chi fallisce il tiro salvezza resta scosso per 1d3 round. Questo è un effetto di paura ed influenza mentale.



Illustrazione di Tyler Walpole

Spesso classificati dai profani tra le fila dei diavoli infernali, i sadomasochistici kyton non sono veri diavoli. Anche se alcuni sono noti per vivere all'Inferno, i kyton esistono al di fuori delle gerarchie stabilite da Asmodeus e dai suoi arcidiavoli e a volte si possono trovare su altri piani, in particolare sul Piano delle Ombre. Molti suggeriscono che i kyton siano nativi dell'Inferno che esisteva prima dell'avvento della stirpe diabolica, anche se altri ipotizzano che siano stati portati sul piano da qualche sadica potenza. Indipendentemente dalle loro origini, i kyton vagano per i piani assecondano il loro desiderio di causare e ricevere sofferenza, ricercando il dolore attraverso violenti rapimenti e sadiche depravazioni.

Il kyton presentato qui è il tipico esponente di questa immonda razza di esterni, ma ciò non significa che sia l'unica tipologia esistente. Così come esistono numerose specie differenti di demoni e diavoli, si dice che diverse razze di kyton abitino nelle loro rumorose città all'Inferno e sul Piano delle Ombre. Questi kyton sono invariabilmente più potenti di quelli presentati qui, ed hanno spesso capacità magiche o orribili e sconvolgenti attacchi speciali basati sul dolore e sulla tortura. Voci sostengono che i kyton più potenti siano completamente inumani, e che questi mostri siano i veri progenitori della razza kyton; i kyton presentati qui sono soltanto il risultato dei sacrileghi rapporti amorosi con le loro sfortunate vittime.

Lamia

La parte superiore di questa creatura è di una donna avvenente con occhi da gatta e zanne affilate, mentre la parte inferiore è di un leone.

LAMIA **GS 6**

PE 2.400

CM umanoide mostruoso Grande

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +15

DIFESA

CA 20, contatto 13, impreparato 16 (+3 Des, +7 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 67 (9d10+18)

Temp +7, **Rifl** +9, **Vol** +11

ATTACCO

Velocità 18 m

Mischia *pugnale+1* +13/+8 (1d4+4/19–20), contatto +7 (1d4 risucchio di Saggezza), 2 artigli +7 (1d4+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali risucchio di Saggezza

Incantesimi conosciuti (LI 9°)

A volontà—*camuffare se stesso, ventriloquio*

3/giorno—*charme sui mostri* (CD 15), *immagine maggiore* (CD 14), *immagine speculare, suggestione* (CD 14)

1/giorno—*sonno profondo* (CD 14)

STATISTICHE

For 18, **Des** 16, **Cos** 14, **Int** 13, **Sag** 17, **Car** 13

Att base +9; **BMC** +14; **DMC** 28 (32 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Camuffare +6, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +4, Furtività +15, Intimidire +10, Percezione +15, Raggirare +9, Sopravvivenza +12; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Raggirare

Linguaggi Abissale, Comune

QS armi sottodimensionate

ECOLOGIA

Ambiente deserti temperati

Organizzazione solitario, coppia o setta (3–12)

Tesoro doppio (*pugnale+1*, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Armi sottodimensionate (Str) Anche se una lamia è Grande, la parte superiore del suo corpo è della stessa taglia di quella di un umanoide Medio. Per questo le lamie maneggiano le armi come se fossero di una categoria di taglia più piccole della loro (Media per la maggioranza delle lamie).

Risucchio di Saggezza (Sop) Una lamia risucchia 1d4 punti di Saggezza ogni volta che colpisce con il suo attacco di contatto in mischia (a differenza di altri attacchi con risucchio di caratteristiche, una lamia non guarisce alcun danno quando usa il suo risucchio di Saggezza). Le lamie cercano di usare questo potere all'inizio di un incontro per rendere i nemici più vulnerabili a *charme sui mostri* e *suggestione*.

Eredi piene d'odio di un'antica maledizione, le lamie hanno l'aspetto di donne snelle ed attraenti dalla cintola in su, mentre sotto hanno il corpo di un possente leone. Anche le loro fattezze umanoidi portano tratti distintivi dei felini, i loro occhi sono stretti e ferini e i loro denti somigliano alle zanne dei predatori. Una tipica lamia in piedi è alta 1,8 metri, è lunga 2,4 metri e pesa più di 325 kg.

Le lamie sono attratte da torrioni in rovina, città abbandonate e monumenti dimenticati che soddisfano i rozzi canoni estetici di queste letali cacciatrici; specie quelli in zone aride o sterili. Tuttavia, le lamie prediligono i templi decrepiti. Provano gioia nel vedere in rovina i templi di divinità buone e deviano dalla loro strada per mettere in difficoltà questi fiorenti luoghi sacri. Le lamie vedono le femmine più anziane del loro gruppo come capi, madri e sciamane, attaccandosi a loro con fanatica reverenza. Anche se le lamie rifuggono dalla maggior parte delle religioni, vedendole come la fonte della maledizione che le ha costrette in queste forme bestiali, le lamie anziane affermano di udire i sussurri del vento che flagella il deserto e di conoscere i freddi capricci delle stelle, e fanno affidamento su queste sorgenti mistiche per guidare il loro popolo.

Le lamie presentate qui sono solo gli esponenti più comuni e meno potenti di questa razza maledetta; altre hanno forme serpentine, volanti e anche più perverse.



Illustrazione di Matt Dixon

Leone

I muscoli di questo grosso felino si flettono visibilmente sotto la pelle appena scopre gli artigli e agita la folta criniera.

LEONE **GS 3**

PE 800

N animale Grande

Iniz +7; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 12 (+3 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 32 (5d8+10)

Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +7 (1d8+5 più afferrare), 2 artigli +7 (1d4+5)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +7, 1d4+5)

STATISTICHE

For 21, **Des** 17, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +9 (+13 lottare); **DMC** 22 (26 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +11, Furtività +8 (+12 nel sottobosco), Percezione +9; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia, +4 Furtività (+8 nel sottobosco)

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–10)

Tesoro nessuno

I leoni maschi sono lunghi da 1,5 a 2,4 metri e pesano dai 165 ai 275 kg. Le femmine sono leggermente più piccole ma usano le stesse statistiche.

I leoni in genere sono al vertice degli animali predatori nei loro territori, nonostante si cibino di carogne se conveniente o necessario. Possono uccidere altri predatori (come leopardi e iene) che invadono le loro riserve, ma li mangiano raramente a meno che il cibo scarseggi. Molti leoni sono restii a cacciare umanoidi, ma a volte qualcuno capisce che sono più facili da uccidere e diventa mangiatore di uomini.

I leoni prediligono le pianure ma possono adattarsi a vivere in caverne poco profonde fintanto che c'è una grossa e stabile scorta di prede di cui nutrirsi.

Leone Crudele

Questo immenso leone maculato si eleva fino alle spalle di un uomo, il suo pelo è macchiato dal sangue delle sue vittime.

LEONE CRUDELE (MAROZI) **GS 5**

PE 1.600

N animale Grande

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 13 (+2 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 60 (8d8+24)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +12 (1d8+7 più afferrare), 2 artigli +13 (1d6+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +13, 1d6+7)

STATISTICHE

For 25, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +14 (+18 lottare); **DMC** 26 (30 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (artiglio), Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +11, Furtività +7 (+11 nel sottobosco), Percezione +11; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia, +4 Furtività (+8 nel sottobosco)

ECOLOGIA

Ambiente pianure o colline calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro accidentale

I leoni crudeli, noti localmente come marozi o leoni delle caverne, sono enormi predatori che possono arrivare fino a 4,5 metri di lunghezza e ad un peso di 1.750 kg. Sebbene siano solo degli animali, queste grosse creature sembrano trarre una certa sadica soddisfazione nel tormentare e giocare con le loro prede prima di divorarle. Per questo, molte tribù vedono i leoni crudeli come progenie di divinità malvagie, e danno loro la caccia ogni volta che la loro presenza nella regione diventa manifesta.



Illustrazione di Kieran Yanner

Liana Assassina

Questa liana nodosa, spessa quanto un braccio umano e con foglie a forma di mani, si agita sul terreno in uno strisciare insolito.

LIANA ASSASSINA **GS 3**

PE 800

N vegetale Grande

Iniz +0; **Sensi** visione crepuscolare, vista cieca 9 m; Percezione +1

DIFESA

CA 15, contatto 9, impreparato 15 (+6 naturale, –1 taglia)

pf 30 (4d8+12)

Temp +7, **Rifl** +1, **Vol** +2

Immunità elettricità, tratti dei vegetali; **Resistenze** freddo 10 e fuoco 10

ATTACCO

Velocità 1,5 m

Mischia schianto +7 (1d8+7 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali intralciare, stritolare (1d8+7)

STATISTICHE

For 20, **Des** 10, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 13, **Car** 9

Att base +3; **BMC** +9 (+13 lottare); **DMC** 19 (non può essere sbilanciato)

QS mimetismo

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o macchia (3–6)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Intralciare (Sop) Una liana assassina, come azione gratuita, può far sì che le piante situate entro 9 metri da lei si animino e afferrino i nemici. Questa abilità è simile a *intralciare* (LI 4°, CD 13 [su Saggezza]).

Mimetismo (Str) Dato che una liana assassina ha le sembianze di una pianta normale quando è a riposo, è necessaria una prova di Percezione con CD 20 per notarla prima che parta all'attacco. Chiunque possieda gradi in Conoscenze (natura) o Sopravvivenza può usare una delle due abilità al posto di Percezione per notare la pianta.

La liana assassina è una pianta carnivora che si procura un macabro fertilizzante afferrando e stritolando animali e depositandone le carcasse accanto alle radici. Queste enormi piante possono percepire ogni minimo movimento sul terreno e in aria e individuare i cambiamenti di luce e di calore, grazie ad ampie foglie che captano i movimenti nella zona circostante. Non possedendo intelligenza o schemi precisi, le piante si scagliano contro qualsiasi essere vivente vicino a loro, a prescindere dalla taglia, dalla loro intelligenza o dalla potenziale minaccia rappresentata del bersaglio. Una pianta matura consiste in una liana principale, lunga circa 6 metri; liane più piccole fino a 1,5 metri si diramano dalla liana principale ogni 15 centimetri. Queste ultime sono rivestite di foglie, e in tarda estate producono grappoli di piccoli frutti simili a more selvatiche. Il frutto è robusto e presenta un aroma tipicamente forte e amaro: si dice che le bacche cambino il proprio sapore a seconda delle vittime con cui si nutre la pianta. Le liane assassine più micidiali producono probabilmente le bacche più dolci.

Una liana assassina può muoversi, anche se di solito rimane immobile finché non avvista una preda nelle vicinanze. Le piante usano tattiche semplici, rimanendo immobili finché la preda non si avvicina abbastanza da poter essere attaccata. In tal modo la liana assassina perseguita la preda (anche se lentamente) per poterla catturare e usare come concime. Le piante inseguono la preda con tenacia. Se la creatura si sposta oltre il raggio di percezione della pianta, essa torna a giacere in attesa di un'altra preda. Le liane assassine stanno in agguato in foreste ricche di vegetazione e nelle paludi, e alcune invadono addirittura campi coltivati e vigneti. I semi della liana possono essere sparsi in giro da quegli uccelli che sono così rapidi da coglierli per poi fuggire. Spesso si narra di liane assassine apparse nelle aiuole o nelle serre: micidiali intrusi piantati da rivali e nemici o semplicemente una piaga portata dagli uccelli.



Illustrazione di Michael Jaecks

Licantropo

I licantropi sono umanoidi con la capacità di tramutarsi in animali e in forme ibride animale-umanoide. I licantropi naturali nascono con questa capacità ed hanno un controllo perfetto su di essa. I licantropi contagiati contraggono questa capacità a causa di una maledizione o una malattia da un altro licantropo, e a volte cambiano forma involontariamente.

Creare un licantropo

"Licantropo" è un archetipo che può essere applicato, per ereditarietà (nei licantropi naturali) o acquisizione (nei licantropi contagiati), a qualsiasi creatura umanoide.

GS: Lo stesso della creatura o dell'animale base (il maggiore dei due) +1.

Taglia e tipo: La creatura (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine di "creatura base") ottiene il sottotipo mutaforma. Il licantropo prende gli aspetti tipici di un qualunque animale (cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine di "animale base") entro una categoria di taglia da quella della creatura base. La forma ibrida di un licantropo è della stessa taglia dell'animale o della creatura base, la maggiore delle due.

Classe Armatura: In forma ibrida o animale ha il bonus di armatura naturale dell'animale base incrementato di +2.

Capacità difensive: Un licantropo naturale ottiene RD 10/argento in forma animale o ibrida. Un licantropo contagiato ottiene RD 5/argento in forma animale o ibrida.

Velocità: La stessa dell'animale o della creatura base, a seconda della forma che sta usando il licantropo. La forma ibrida usa la velocità della creatura base.

Mischia: Un licantropo ottiene attacchi naturali in forma animale e ibrida a seconda dell'animale base.

Attacchi speciali: Un licantropo mantiene tutti gli attacchi, le qualità e le capacità speciali della creatura base. In forma ibrida o animale ottiene gli attacchi, le qualità e le capacità speciali dell'animale base. Un licantropo ottiene anche fiuto, visione crepuscolare e le capacità seguenti:

Cambiare forma (Sop): Tutti i licantropi hanno tre forme: umanoide, animale e ibrida. L'equipaggiamento non si fonde con la nuova forma da quella umanoide a quella ibrida, ma lo fa da queste a quella animale. Un licantropo naturale può passare ad una qualsiasi di queste tre forme alternative come azione di movimento. Un licantropo contagiato può assumere forma animale o ibrida come azione di round completo superando una prova di Costituzione con CD 15, oppure forma umanoide come azione di round completo con una prova di Costituzione con CD 20. Di notte, quando è visibile la luna piena, un licantropo contagiato ottiene bonus morale +5 alle prove di Costituzione per assumere forma animale o ibrida, e penalità –5 alle prove di Costituzione per assumere forma umanoide. Un licantropo contagiato torna automaticamente nella sua forma umanoide al successivo sorgere del sole, o dopo 8 ore di riposo, quale delle due avvenga prima. Un licantropo ucciso torna nella sua forma umanoide, pur rimanendo morto. Per le regole supplementari di questa capacità soprannaturale, vedi pag. 299.

Empatia dei licantropi (Str): In qualsiasi forma, i licantropi naturali possono capire e comunicare con gli animali imparentati con la loro forma animale. Possono usare Diplomazia per cambiare l'atteggiamento di questi animali, e quando lo fanno ottengono bonus razziale +4 alla prova. Un licantropo contagiato ottiene questa capacità solo in forma animale o ibrida.

Maledizione della licantropia (Sop): L'attacco morso di un licantropo naturale in forma animale o ibrida infetta un umanoide bersaglio con la licantropia (Tempra CD 15 nega). Se la taglia della vittima non è entro una categoria rispetto a quella del licantropo, questa capacità non ha effetto.

Caratteristiche: +2 Sag, –2 Car in tutte le forme; +2 For, +2 Cos in forma ibrida e animale. I licantropi hanno sensi potenziati, ma non controllano pienamente le loro emozioni e i loro istinti animali. Oltre a queste modifiche alle statistiche della creatura base, i punteggi di caratteristica di un licantropo cambiano quando assume forma ibrida o animale. In forma umanoide, tali punteggi rimangono quelli della creatura base. In forma animale o ibrida, sono gli stessi della creatura o dell'animale base, quale che siano i migliori.

Licantropia

Quando una creatura contrae la licantropia diventa un licantropo contagiato, ma non mostra sintomi (e non ottiene alcun beneficio o capacità dell'archetipo) fino alla successiva notte di plenilunio, quando la vittima assumerà involontariamente la forma animale e dimenticherà la sua stessa identità. Il personaggio rimane in forma animale fino all'alba e non ricorderà nulla di questo episodio (o sequela di episodi) a meno che non superi un tiro salvezza su Volontà con CD 20, nel qual caso si renderà conto della sua condizione. Un incantesimo *rimuovi maledizione* o *guarigione* lanciato da un chierico di 12° livello o superiore cura questa afflizione, sempre che il personaggio riceva questo incantesimo entro 3 giorni dall'attacco del licantropo che l'ha infettato. Alternativamente, consumare una dose di luparia (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 596*) concede al licantropo contagiato un nuovo tiro salvezza su Tempra per guarire dalla licantropia.

Personaggi Giocanti Licantropi

Quando un PG diventa un licantropo, il GM deve compiere una scelta. Nella maggioranza dei casi prenderà il controllo delle azioni del PG quando è in forma animale o ibrida; la licantropia non deve essere un modo per incrementare i poteri del PG, dopotutto, e quello che fa un licantropo contagiato mentre è in forma animale o ibrida spesso contrasta con quello che vuole veramente il personaggio. Se il giocatore vuole giocare un licantropo, potrebbe giocare un licantropo naturale e seguire le linee guida per giocare un personaggio di razza potente, a pag. 314.

Illustrazione di Ben Wootten

Licantropo, Lupo Mannaro

Questa creatura muscolosa ha il corpo di un uomo ma la testa ringhiante e la coda pelosa di un lupo.

Lupo Mannaro (Umano) GS 2

PE 600

Umano naturale lupo mannaro guerriero 2
CM umanoide Medio (mutaforma, umano)
Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 16 (+6 armatura, +1 Des)
pf 19 (2d10+4)
Temp +5, **Rifl** +1, **Vol** +2 (+3 contro paura)
Capacità difensive audacia +1

ATTACCO

Velocità 9 m (6 m in armatura)
Mischia spada lunga +5 (1d8+4/19–20)
Distanza balestra leggera +3 (1d8/19–20)

STATISTICHE

For 17, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 8, **Sag** 14, **Car** 8
Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 16
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Abilità Intimidire +4, Percezione +4, Scalare +3
Linguaggi Comune
QS cambiare forma (umano, ibrido e lupo; *metamorfosi*), empatia dei licantropi (lupi e lupi crudeli)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi terreno
Organizzazione solitario, coppia o branco (3–6)
Tesoro equipaggiamento da PNG (cotta di maglia, spada lunga, balestra leggera con 20 quadrelli, altro tesoro)

Lupo Mannaro (Ibrido)

CM umanoide Medio (mutaforma, umano)
Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +4

DIFESA

CA 22, contatto 12, impreparato 20 (+6 armatura, +2 Des, +4 naturale)
pf 21 (2d10+6)
Temp +6, **Rifl** +2, **Vol** +2 (+3 contro paura)
Capacità difensive audacia +1; **RD** 10/argento

ATTACCO

Velocità 9 m (6 m in armatura)
Mischia spada lunga +6 (1d8+6/19–20), morso +1 (1d6+1 più sbilanciare e maledizione della licantropia)
Distanza balestra leggera +4 (1d8/19–20)

STATISTICHE

For 19, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 8, **Sag** 14, **Car** 8
Att base +2; **BMC** +6; **DMC** 18
Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento
Abilità Intimidire +4, Percezione +4, Scalare +4
Linguaggi Comune
QS cambiare forma (umano, ibrido e lupo; *metamorfosi*), empatia dei licantropi (lupi e lupi mannari)



Nella forma umana i lupi mannari somigliano a persone normali, anche se alcuni tendono ad avere un aspetto ferino e capelli ribelli. Sopracciglia che crescono unendosi, dito indice più lungo del medio e strane voglie sul palmo della mano sono tutti segni comunemente accettati che una persona sia in realtà un lupo mannaro. Naturalmente, questi segni rivelatori non sono sempre accurati, perché questi tratti fisici esistono anche nelle persone normali, ma nelle zone dove i lupi mannari sono un problema comune, questi tratti possono essere considerati schiaccianti a prescindere.

Tra tutti i vari tipi di licantropo, il lupo mannaro è il più diffuso e temuto. Storie di lupi mannari che cacciano solitari per le strade delle foreste, che si aggirano per le brughiere nebbiose che circondano le società rurali o che abitano all'ombra delle più grandi città sono egualmente diffuse. In molte società, i lupi mannari sono temuti e disprezzati, e a ragione, dato che il tipico lupo mannaro impersona tutto ciò che di selvaggio e bestiale c'è in un licantropo. Questo non significa che i lupi mannari buoni siano sconosciuti, ma sono certamente una minoranza della loro razza, e molti lupi mannari sono malvagi assassini che traggono piacere dalla caccia e dal succulento gusto della carne cruda.

Proprio come i lupi formano dei branchi, i lupi mannari sono noti per riunirsi in colonie di loro simili, umanoidi di giorno e bestie di notte. I visitatori dei villaggi di lupi mannari generalmente vengono allontanati in fretta prima che cali la notte affinché non scoprano l'oscuro segreto dei paesani, a meno che, naturalmente, il branco non decida che lo sfortunato visitatore non mancherà a nessuno se non tornerà a casa.

Licantropo, Ratto Mannaro

Questa creatura ingobbita in corazza di cuoio sembra un umano, ma ha una folta pelliccia, il volto di un ratto ed una lunga coda glabra.

RATTO MANNARO (UMANO) GS 2

PE 600

Umano ratto mannaro naturale ladro 2 (umanoide potenziato)
LM umanoide Medio (mutaforma, umano)
Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 13 (+3 armatura, +2 Des, +1 schivare)
pf 18 (2d8+6)
Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +3
Capacità difensive eludere

ATTACCO

Velocità 9 m
Mischia spada corta +3 (1d6+1/19–20)
Distanza balestra leggera +3 (1d8/19–20)
Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

STATISTICHE

For 13, **Des** 15, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 16, **Car** 6
Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 15
Talenti Arma Accurata, Schivare
Abilità Acrobazia +7, Conoscenze (locali) +5, Furtività +7, Intimidire +3, Intuizione +8, Nuotare +6, Percezione +8, Raggirare +3, Scalare +6
Linguaggi Comune
QS cambiare forma (umano, ibrido e ratto crudele; *metamorfosi*), doti da ladro (furtività rapida), empatia dei licantropi (ratti e ratti crudeli), scoprire trappole

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi urbano
Organizzazione solitario, coppia, branco (5–10) o gilda (11–30 più 5–12 ratti crudeli)
Tesoro equipaggiamento da PNG (corazza di cuoio borchiato perfetta, spada corta, balestra leggera con 20 quadrelli, altro tesoro)

RATTO MANNARO (IBRIDO)

LM umanoide Medio (mutaforma, umano)
Iniz +3; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 19, contatto 14, impreparato 15 (+3 armatura, +3 Des, +2 naturale, +1 schivare)
pf 20 (2d8+8)
Temp +3, **Rifl** +6, **Vol** +3
Capacità difensive eludere; **RD** 10/argento

ATTACCO

Velocità 9 m
Mischia spada corta +4 (1d6+2/19–20), morso –1 (1d4+1 più malattia e maledizione della licantropia; CD 15)
Distanza balestra leggera +4 (1d8/19–20)
Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

STATISTICHE

For 15, **Des** 17, **Cos** 16, **Int** 10, **Sag** 16, **Car** 6
Att base +1; **BMC** +3; **DMC** 17
Talenti Arma Accurata, Schivare
Abilità Acrobazia +8, Conoscenze (locali) +5, Furtività +8, Intimidire +3, Intuizione +8, Nuotare +7, Percezione +8, Raggirare +3, Scalare +7
Linguaggi Comune
QS cambiare forma (umano, ibrido e ratto crudele; *metamorfosi*), dote da ladro (furtività rapida), empatia dei licantropi (ratti e ratti crudeli), scoprire trappole

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Str) *Febbre lurida*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 14 (basata su Cos); *insorgenza* 1d3 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d3 danni a Des e 1d3 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

I ratti mannari naturali sono bassi, asciutti e muscolosi, con occhi attenti e vispi, e hanno movimenti nervosi. I maschi spesso hanno sottili baffi striminziti. I ratti mannari preferiscono le città dove possono mescolarsi con gli umanoidi e i topi. Sono particolarmente abili nel rubare e spiare, e in molte città le gilde dei ladri contano tra i loro membri numerosi ratti mannari.



Illustrazione di Imaginary Friends

Lich

Delle vesti un tempo raffinate pendono lacere dalle ossa di questo cadavere avvizzito. Una pallida luce blu brilla nelle sue orbite.

LICH **GS 12**

PE 19.200

Umano lich necromante 11

NM non morto Medio (umanoide potenziato)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione della vita*; Percezione +24

Aura aura di paura (raggio 18 m, CD 18)

DIFESA

CA 23, contatto 14, impreparato 21 (+4 armatura, +2 Des, +2 deviazione, +5 naturale)

pf 111 (11d6+55 più 15 *vita falsata*)

Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +11

Capacità difensive resistenza ad incanalare +4; **RD** 15/contundente e magia; **Immunità** elettricità, freddo, tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia contatto +5 (1d8+5 più tocco paralizzante)

Attacchi speciali comandare non morti* (9/giorno, CD 18), tocco della tomba* (9/giorno), tocco paralizzante (CD 18)

Incantesimi preparati (LI 11°)

6°—*cerchio di morte* (CD 22), *globo di invulnerabilità, palla di fuoco* massimizzato (CD 19)

5°—*cono di freddo* (CD 21), *nube mortale* (CD 21), *onde di affaticamento, dardo incantato* rapido

4°—*debilitazione, muro di ghiaccio* (2), *porta dimensionale, scudo di fuoco*

3°—*dissolvi magie* (2), *palla di fuoco* (CD 19), *suggestione* (CD 19), *tocco del vampiro* (2)

2°—*armature magica* esteso (già lanciato), *mano spettrale, oscurità, raggio rovente* (2), *vita falsata* (già lanciato), *vedere invisibilità*

1°—*dardo incantato* (3), *raggio di indebolimento* (2), *scudo* (2)

0—*dissanguare* (CD 16), *individuazione del magico, lettura del magico, raggio di gelo*

Scuole proibite illusione, trasmutazione

STATISTICHE

For 10, **Des** 14, **Cos** —, **Int** 22, **Sag** 14, **Car** 16

Att base +5; **BMC** +5; **DMC** 25

Talenti Addestramento nel Combattimento Difensivo, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Riflessi Fulminei, Riflessi Fulminei Migliorati, Robustezza, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro

Abilità Artigianato (alchimia) +20, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (piani) +20, Furtività +24; Intimidire +17, Intuizione +24, Linguistica +20, Percezione +24, Sapienza Magica +20; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +8 Intuizione, +8 Percezione

Linguaggi Abissale, Aklo, Aquan, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnomesco, Goblin, Ignan, Infernale, Nanico, Orchesco, Sottocomune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro equipaggiamento da PNG (*anello di protezione+2, fascia della sapienza+2* [Percezione], *stivali della levitazione, pergamena di dominare persone, pergamena di teletrasporto, pozione di invisibilità*)

*Poteri da necromante (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 64*)

Poche creature sono più temute dei lich. Apice delle arti necromantiche, il lich è un incantatore che ha scelto di rinunciare alla vita ed ingannare la morte diventando non morto. Anche se molti di coloro che raggiungono simili vette di potenza farebbero di tutto per raggiungere l'immortalità, l'idea di diventare un lich è aborrita da molte creature. Il processo prevede di estrarre la forza vitale dell'incantatore e imprigionarla in un filatterio preparato in modo speciale; l'incantatore cede la sua vita, ma rimane intrappolato tra la vita e la morte, e fintanto che il suo filatterio rimane intatto può continuare le sue ricerche e il suo lavoro senza temere il passare del tempo.

Il cammino per diventare lich è lungo. Anche se la costruzione del filatterio magico che contiene l'anima dell'incantatore è una componente fondamentale, un aspirante lich deve anche apprendere i segreti per trasferire la sua anima nel ricettacolo e preparare il suo corpo per la trasformazione in non morto, compiti tutt'altro che semplici. A complicare ulteriormente il rituale c'è il fatto che non esistono due corpi e due anime perfettamente uguali: un rituale che funziona per un incantatore potrebbe semplicemente uccidere o farne impazzire un altro. I metodi giusti per la trasformazione di ogni incantatore sono lasciati alla discrezione del GM, ma dovrebbero comportare la spesa di centinaia di migliaia di monete d'oro, molte avventure letali e un gran numero di difficili prove abilità nel corso di mesi, anni o decenni.

Il filatterio del lich

Parte fondamentale della trasformazione in lich è la creazione del filatterio in cui il personaggio custodirà la sua anima. Il solo modo per uccidere un lich è distruggere il suo filatterio. A meno che il filatterio non venga individuato e distrutto, un lich può ringiovanire dopo che è stato ucciso (vedere Creare un lich).

Ogni lich deve creare il suo filatterio attraverso il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi ed avere LI pari a 11 o superiore. Il filatterio ha un costo di creazione di 120.000 mo ed un LI pari a quello del suo creatore al momento della creazione.

Il tipo più comune di filatterio consiste in una scatola metallica sigillata contenente strisce di pergamena su cui sono state trascritte formule magiche. La scatola è Minuscola e ha 40 punti ferita, durezza 20, e CD per romperla di 40.

Possono esistere altri tipi di filatterio, quali anelli, amuleti od oggetti simili.

Creare un lich

"Lich" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"), purché si possa creare il filatterio necessario. Un lich mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto quanto qui specificato.

GS: Lo stesso della creatura base + 2.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Tipo: Il tipo di creatura cambia in non morto. Non è necessario ricalcolare BAB, tiri salvezza o gradi abilità.

Sensi: Un lich ottiene scurovisione 18 m.

Classe Armatura: Un lich ha bonus di armatura naturale +5 o quello della creatura base, il migliore dei due.

Dadi Vita: Tutti i DV razziali della creatura cambiano in d8. Tutti i DV derivanti da livelli di classe rimangono inalterati. In quanto non morto, il lich usa il modificatore di Carisma per determinare i punti ferita bonus (invece di quello di Costituzione).

Capacità difensive: Un lich ottiene resistenza ad incanalare +4, RD 15/contundente e magia, e immunità ad elettricità e freddo (in aggiunta a quelle concesse da tratti dei non morti). Il lich ottiene anche la seguente capacità difensiva.

Ringiovanimento (Sop): Quando un lich viene distrutto, il suo filatterio (che in genere viene nascosto dal lich in un posto sicuro, lontano da dove decide di abitare) inizia immediatamente a ricostruire nelle vicinanze il corpo dell'incantatore non morto. Questo processo richiede 1d10 giorni; se il corpo viene distrutto prima che sia passato questo periodo, il filatterio semplicemente ricomincia nuovamente il processo. Passato questo periodo, il lich si risveglia completamente guarito (benché privo dell'equipaggiamento che ha lasciato sul suo vecchio corpo), generalmente con un bisogno bruciante di vendicarsi di coloro che lo hanno precedentemente distrutto.

Attacco in mischia: Un lich ha un attacco di contatto che può usare 1 volta per round come fosse un'arma naturale. Un lich combatte usando le sue armi naturali (se ne ha) in aggiunta al suo attacco di contatto (che viene trattato come arma naturale primaria al posto degli attacchi artiglio o schianto, se li possiede). Un lich può attaccare con un'arma normalmente, e usa il suo attacco di contatto come arma naturale secondaria.

Danni: L'attacco di contatto di un lich sfrutta l'energia negativa per infliggere 1d8 danni alle creature viventi + 1 danno ogni 2 DV posseduti dal lich. Essendo da energia negativa, questi danni possono essere usati per curare le creature non morte. Un lich può usare un'azione di round completo per infondere in sé stesso quest'energia, recuperando punti ferita come se avesse usato il suo attacco di contatto contro se stesso.

Attacchi speciali: Un lich ottiene le due capacità speciali seguenti. La CD dei tiri salvezza, a meno che non sia specificato diversamente, è pari a 10 + 1/2 DV del lich + modificatore di Carisma del lich.

Aura di paura (Sop): Le creature con meno di 5 DV in un raggio di 18 metri che vedono il lich devono superare un tiro salvezza su Volontà o sono spaventate. Le creature con 5 o più DV devono superare un tiro salvezza su Volontà o sono scosse per un numero di round pari ai DV del lich. Una creatura che supera il TS non può subire gli effetti dell'aura dello stesso lich per 24 ore. Questo è un effetto di paura ed influenza mentale.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da un lich con un attacco di contatto deve superare un tiro salvezza su Tempra o resta permanentemente paralizzata. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi altro incantesimo in grado di rimuovere una maledizione può liberare la vittima (vedi l'incantesimo *scagliare maledizione*, con una CD pari alla CD del tiro salvezza del lich). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un lich sembra morto, ma una prova di Percezione con CD 20 o di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva.

Caratteristiche: Int +2, Sag +2, Car +2. Essendo non morto, un lich non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: Un lich riceve bonus razziale +8 alle prove di Furtività, Intuizione e Percezione. Per il resto ha le stesse abilità della creatura base.



Illustrazione di Michael Jaecks

Linnorm, Ghiacci

Un mostro enorme simile ad un serpente con la testa di drago si alza, facendo cadere cumuli di neve e ghiaccio dai fianchi delle sue spire.

LINNORM DEI GHIACCI GS 17

PE 102.400

CM drago Colossale

Iniz +10; **Sensi** fiuto, scurovisione 36 m, visione crepuscolare, *visione del vero*; Percezione +26

DIFESA

CA 32, contatto 8, impreparato 26 (+6 Des, +24 naturale, –8 taglia)

pf 279 (18d12+162); rigenerazione 10 (ferro freddo)

Temp +20, **Rifl** +19, **Vol** +16

Capacità difensive libertà di movimento; **RD** 15/ferro freddo; **Immunità** effetti di influenza mentale, freddo, maledizioni, paralisi, sonno, veleno; **RI** 28

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 12 m, scalare 12 m, volare 30 m (media)

Mischia morso +24 (3d8+14/19–20 più veleno), 2 artigli +24 (2d6+14), colpo di coda +19 (3d6+7 più afferrare)

Spazio 9 m; **Portata** 9 m

Attacchi speciali soffio, maledizione mortale, stritolare (coda, 3d6+21)

STATISTICHE

For 38, **Des** 22, **Cos** 29, **Int** 5, **Sag** 20, **Car** 23

Att base +18; **BMC** +40 (+49 lottare); **DMC** 56 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato

Abilità Nuotare +22, Percezione +26, Scalare +43, Volare +19

Linguaggi Aklo, Draconico, Silvano

ECOLOGIA

Ambiente colline e montagne fredde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Libertà di movimento (Str) Un linnorm dei ghiacci è costantemente sotto l'effetto di *libertà di movimento*, come per l'incantesimo omonimo. Questo effetto non può essere dissolto.

Maledizione mortale (Sop) Quando una creatura uccide un linnorm dei ghiacci, l'uccisore è colpito dalla maledizione del gelo. *Maledizione del gelo: TS* Volontà CD 25 (basata su Car); *effetto* la creatura diventa vulnerabile al freddo.

Soffio (Sop) Una volta ogni 1d4 round come azione standard, un linnorm dei ghiacci può espellere un cono di 18 m di vischiosa melma congelante che infligge 18d8 danni da freddo a tutte le creature colpite (Riflessi CD 28 [su Costituzione] dimezza). Questa melma congelante si attacca su quelli che colpisce, e 1 round dopo si indurisce formando una lastra di ghiaccio. Le creature danneggiate sono congelate e immobili finché non si liberano con una prova di Forza o di Artista della Fuga, oppure una manovra in combattimento, sempre con CD 25. Ogni round che rimangono congelate subiscono 1d6 danni da freddo. Altri possono liberare un bersaglio congelato togliendo il ghiaccio (questo richiede 1d4 round) o infliggendo almeno 20 danni da fuoco al bersaglio congelato. Senza far nulla, il ghiaccio si scioglie da solo in 2d4 round. Le creature col sottotipo fuoco non possono essere congelate sul posto da questo soffio. Le creature volanti non dotate di una capacità di volo sovrannaturale precipitano se congelate e le creature che nuotano congelate si muovono verso la superficie dell'acqua a una velocità di 18 metri per round.

Veleno (Sop) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 28 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 4d6 danni da freddo e 1d6 risucchio di Cos; *cura* 3 TS consecutivi.

Visione del vero (Str) Un linnorm dei ghiacci è costantemente sotto l'effetto di *visione del vero*, come per l'incantesimo omonimo. Questo effetto non può essere dissolto.

Il linnorm dei ghiacci vive tra glaciali crepacci e cime montuose spazzate dai venti; dei racconti parlano di scalatori che hanno involontariamente scalato i fianchi di un linnorm dei ghiacci particolarmente gigantesco avvolto intorno ad una montagna, solo per trovare la morte tra le sue furiose zanne ed artigli alla meta, sulla sommità. Durante gli inverni più rigidi, si dice che i linnorm dei ghiacci strisciano a fondovalle per divorare interi villaggi. Un linnorm dei ghiacci è lungo 27 metri e pesa 9.000 kg.



Illustrazione di Andrew Hou

Linnorm, Laghi

Questo orripilante drago simile ad un serpente ha due teste ugualmente spaventose. Le sue due mascelle schiumano acido e veleno.

LINNORM DEI LAGHI GS 20

PE 307.200

CM drago Colossale (acquatico)

Iniz +12; **Sensi** fiuto, scurovisione 36 m, visione a 360°, visione crepuscolare, *visione del vero*; Percezione +40

DIFESA

CA 36, contatto 10, impreparato 28 (+8 Des, +26 naturale, –8 taglia)

pf 385 (22d12+242); rigenerazione 15 (ferro freddo)

Temp +24, **Rifl** +23, **Vol** +20

Capacità difensive libertà di movimento; **RD** 20/ferro freddo; **Immunità** acido, attacchi ai fianchi, effetti di influenza mentale, maledizioni, paralisi, sonno, veleno; **RI** 31

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 24 m, volare 30 m (media)

Mischia 2 morsi +30 (3d8+16/19–20 più veleno), 2 artigli +30 (2d6+16), colpo di coda +25 (3d6+8 più afferrare)

Spazio 9 m; **Portata** 9 m

Attacchi speciali soffio, maledizione mortale, stritolare (coda, 3d6+24)

STATISTICHE

For 42, **Des** 26, **Cos** 32, **Int** 7, **Sag** 25, **Car** 27

Att base +22; **BMC** +46 (+50 lottare); **DMC** 64 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato

Abilità Furtività +17, Nuotare +49, Percezione +40, Volare +25; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Aklo, Draconico, Silvano

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente laghi e paludi freddi

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Libertà di movimento (Str) Un linnorm di lago è costantemente sotto l'effetto di *libertà di movimento*, come per l'incantesimo omonimo. Questo effetto non può essere dissolto.

Maledizione mortale (Sop) Quando una creatura uccide un linnorm di lago, l'uccisore è colpito dalla maledizione della morte. *Maledizione della morte*: *TS* Volontà CD 29 (basata su Car); *effetto* la creatura non ottiene più benefici dagli incantesimi di cura e non può recuperare punti ferita in via naturale riposando.

Soffio (Sop) Una volta ogni 1d4 round come azione standard, un linnorm dei laghi può espellere una linea di 36 metri o un cono di 18 m di acido, infliggendo 22d8 danni da acido a tutte le creature colpite (Riflessi CD 32 dimezza). Questo acido crea dei fumi tossici quando consuma materia organica; nel round dopo che una creatura ha subito danni da acido da questo attacco, deve superare un tiro salvezza su Tempra CD 32 (basata su Cos) o subisce 2d6 danni alla Forza dai fumi venefici (questo effetto secondario è un effetto di veleno). Come azione di round completo, il linnorm può soffiare acido con una delle teste e mordere con l'altra (ma non può usare le altre sue armi). In alternativa, come azione di round completo, può soffiare acido da entrambe le teste e creare due coni di 18 metri adiacenti o due linee di 36 m separate. In questo caso non può usare la sua arma a soffio per 2d4 round.

Veleno (Sop) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 32 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 6d6 danni da acido e 1d8 risucchio di Cos; *cura* 3 TS consecutivi.

Visione a 360° (Str) Le due teste di un linnorm dei laghi gli concedono bonus razziale +8 alle prove di Percezione. Non può essere attaccato ai fianchi.

Visione del vero (Str) Un linnorm di lago è costantemente sotto l'effetto di *visione del vero*, come per l'incantesimo omonimo. Questo effetto non può essere dissolto.

Anche se le leggende parlano di altri linnorm più potenti, è difficile crederlo dopo essere stati testimoni della devastazione che un linnorm dei laghi dalle due teste è in grado di compiere. Lieti di dormire per secoli sul fondo di oscuri laghi di montagna, questi linnorm sono davvero degli orrori di cui anche gli eroi più potenti hanno paura.

Un linnorm dei laghi è lungo 36 metri e pesa 12.000 kg.



Illustrazioni di Andrew Hou

Linnorm, Rupi

Questo immenso drago privo di ali ha un corpo serpentino. Le sue tre code e i potenti artigli sferzano l'aria.

LINNORM DELLE RUPI GS 14

PE 38.400

CM drago Mastodontico

Iniz +8; **Sensi** fiuto, scurovisione 36 m, visione crepuscolare, *visione del vero*; Percezione +22

DIFESA

CA 29, contatto 10, impreparato 25 (+4 Des, +19 naturale, –4 taglia)

pf 202 (15d12+105); rigenerazione 10 (ferro freddo)

Temp +16, **Rifl** +15, **Vol** +13

Capacità difensive libertà di movimento; **RD** 15/ferro freddo; **Immunità** effetti di influenza mentale, fuoco, maledizioni, paralisi, sonno, veleno; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 18 m, volare 30 m (media)

Mischia morso +23 (2d8+12/19–20 più veleno), 2 artigli +23 (1d8+12), colpo di coda +18 (2d6+6 più afferrare)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali soffio, maledizione mortale, stritolare (coda, 2d6+18)

STATISTICHE

For 34, **Des** 18, **Cos** 25, **Int** 5, **Sag** 18, **Car** 21

Att base +15 (+35 lottare); **BMC** +31; **DMC** 45 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato

Abilità Nuotare +38, Percezione +22, Volare +16

Linguaggi Aklo, Draconico, Silvano

ECOLOGIA

Ambiente colline fredde

Organizzazione solitario

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Libertà di movimento (Str) Un linnorm delle rupi è costantemente sotto l'effetto di *libertà di movimento*, come per l'incantesimo omonimo. Questo effetto non può essere dissolto.

Maledizione mortale (Sop) Quando una creatura uccide un linnorm di rupe, l'uccisore è colpito dalla maledizione del fuoco. *Maledizione del fuoco*: *TS* Volontà CD 22 (basata su Car); *effetto* la creatura diventa vulnerabile al fuoco.

Soffio (Sop) Una volta ogni 1d4 round come azione standard, un linnorm di rupe può espellere una linea di 36 m di magma, infliggendo 15d8 danni da fuoco a tutte le creature colpite (Riflessi CD 24 dimezza). Questa linea rimane rovente per un round dopo che il linnorm l'ha creata. Le creature che hanno subito danni nel primo round subiscono 6d6 danni da fuoco nel secondo (Riflessi CD 24 [su Costituzione] nega), così come qualsiasi creatura che passa attraverso la linea di magma. Se il magma viene espulso mentre il linnorm era in volo, nel secondo round la linea cola verso il basso formando un velo di fuoco non più alto di 18 m che infligge 6d6 danni (Riflessi CD 24 [su Costituzione] nega) a qualsiasi creatura vi passi attraverso. Nel terzo round, la linea di magma si raffredda in un sottile strato di roccia friabile che si riduce rapidamente in polvere e sabbia nel corso di alcune ore; il magma che ha formato il velo di fuoco si consuma interamente durante il secondo round, lasciandosi dietro solo una macchia di fumo nell'area che si disperde velocemente.

Veleno (Sop) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 24 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 10 round; *effetto* 2d6 danni da acido e 1d4 risucchio di Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

Visione del vero (Str) Un linnorm di rupe è costantemente sotto l'effetto di *visione del vero*, come per l'incantesimo omonimo.

Come tutti i linnorm, il letale linnorm delle rupi è un potente drago primevo che abita nelle regioni selvagge del lontano nord dove la maggior parte delle civiltà non osa avventurarsi. Il linnorm delle rupi è tra i più deboli della sua specie, pur essendo un predatore devastante. Favorito, se non dagli dei, dalle intelligenze primordiali del misterioso mondo dei folletti, questo linnorm scaglia una potente maledizione su chiunque riesca ad ucciderlo.

Un linnorm delle rupi è lungo 18 m e pesa 6.000 kg.



Lucertola, Collare

Questa lucertola dagli occhi brillanti è grossa come un cavallo. Mentre sibila furiosa, un collare dai colori brillanti si apre intorno al collo.

LUCERTOLA DAL COLLARE GS 5

PE 1.600

N animale Grande

Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 18, contatto 10, impreparato 17 (+1 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 59 (7d8+28)

Temp +11, **Rifl** +8, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia morso +9 (2d6+5), coda +4 (1d8+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali carica intimidatoria

STATISTICHE

For 21, **Des** 13, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 14, **Car** 10

Att base +5; **BMC** +11; **DMC** 22 (26 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente

Abilità Furtività +8, Percezione +11, Scalare +13; **Modificatori razziali** +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente foreste, pianure o colline calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Carica intimidatoria (Str) Quando una lucertola dal collare carica, sibila ferocemente, estendendo le creste sul collo e drizzando le sue zampe posteriori, aumentando così la sua velocità base a 15 metri per quel round. In aggiunta ai normali effetti di una carica, la creatura caricata deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 (basata su Car) o è scossa per 1d6 round. Questo è un effetto di paura.

Questa lucertola è un vero bestione, un predatore di punta che può essere incontrato nelle regioni tropicali. Esistono molte specie di lucertole giganti; le altre non hanno la sua capacità speciale carica intimidatoria, ma potrebbero averne altre come afferrare, balzare, sbilanciare o stritolare (con il morso).

Lucertola, Varano

Questa enorme lucertola si muove con andatura lenta e costante su zampe artigliate e rivoli di bava colano dalla sue fauci irte di denti.

VARANO GS 2

PE 600

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+2 Des, +3 naturale)

pf 22 (3d8+9)

Temp +8, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 9 m

Mischia morso +5 (1d8+4 più afferrare e veleno)

STATISTICHE

For 17, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +2; **BMC** +5 (+9 lottare); **DMC** 17 (21 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Tempra Possente

Abilità Furtività +10 (+14 nel sottobosco), Nuotare +11, Percezione +8, Scalare +7; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+8 nel sottobosco)

ECOLOGIA

Ambiente foreste e pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 14 (basata su Cos); *insorgenza* 1 minuto; *frequenza* 1/ora per 6 ore; *effetto* 1d2 danni a Des; *cura* 1 TS.

I varani sono abbastanza grossi da rappresentare una minaccia per gli umani, e in alcune società sono spesso scambiati per draghi. Alcuni possono raggiungere una lunghezza di 3 m o più e un peso di 175 kg.

Compagno animale varano

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 9 m, nuotare 9 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6 più afferrare); **Caratteristiche** For 13, Des 17, Cos 12, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Media; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8 più afferrare e veleno); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +4.



Illustrazione di Imaginary Friends

Lucertola Folgorante

Questa lucertola grande come un cane ha due corna ed è dotata di scaglie verdi che emettono scintille elettriche.

LUCERTOLA FOLGORANTE GS 2

PE 600

N bestia magica Piccola

Iniz +6; **Sensi** percezione elettrica, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 14 (+2 Des, +3 naturale, +1 taglia)

pf 19 (3d10+3)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +2

Immunità elettricità

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +4 (1d4)

Attacchi speciali scossa

STATISTICHE

For 10, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +17, Nuotare +8, Percezione +8, Scalare +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +2 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente paludi calde

Organizzazione solitario, coppia, covata (3–9) o colonia (7–12)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Percezione elettrica (Str) Le lucertole folgoranti individuano automaticamente qualsiasi scarica elettrica entro 30 m.

Scossa (Sop) Le lucertole folgoranti possono lanciare una scossa contro un singolo avversario entro 1,5 metri. Questo attacco infligge 1d8 danni non letali da elettricità agli avversari viventi (Riflessi CD 12 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Inoltre, se due o più lucertole folgoranti sono entro 6 metri l'una dall'altra possono cooperare per originare una scossa letale una volta ogni 1d4 round. Questo effetto ha un raggio di 6 metri centrato su una delle lucertole che stanno cooperando. Tutte le creature entro il raggio subiscono 2d8 danni letali da elettricità per ogni lucertola che sta contribuendo al lancio della scossa, fino ad un massimo di 12d8. Un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + il numero di lucertole che cooperano) dimezza i danni.

Una lucertola folgorante è coperta da scaglie di colore verde brillante su tutto il corpo ad eccezione del ventre, che invece è di colore giallo pallido. È lunga 90 centimetri e pesa 12 kg. Di solito le lucertole folgoranti preferiscono vivere in gruppo, dato che così, le loro capacità divengono più potenti.

Di solito una colonia di lucertole folgoranti è situata vicino ad una sorgente d'acqua. Una volta stabilita la colonia, le lucertole diventano molto territoriali, attaccando qualsiasi intruso. Da sola, una lucertola folgorante è una creatura timida, ma in gruppo divengono avversari temibili, capaci di uccidere creature molto più grandi di loro.

In combattimento, una lucertola folgorante fa uso dell'elettricità, usando il suo morso solo quando la scossa ha fatto perdere i sensi al suo avversario, oppure quando la scossa sembra non avere alcun effetto. Una lucertola solitaria scappa non appena ha utilizzato la scossa, ma se ce ne sono altre cooperano tutte cercando di scaricare sul nemico una scossa letale.

Molti hanno cercato di catturare ed addomesticare le lucertole folgoranti, ma spesso si è rivelata un'impresa difficile e dolorosa. Da sola e in cattività, una lucertola folgorante muore in breve tempo, a meno che il suo padrone non passi molto tempo a giocare con lei e a farle compagnia. In gruppo prosperano, ma la conseguente potenza della loro scossa rende molto difficile avere a che fare con loro per padroni che non siano immuni all'elettricità.



Illustrazione di Kevin Yan

Lucertoloide

Questo rettile umanoide ha scaglie verdi, un corto muso pieno di denti e una spessa coda simile a quella di un alligatore.

LUCERTOLOIDE **GS 1**

PE 400

N umanoide Medio (rettile)

Iniz +0; **Sensi** Percezione +1

DIFESA

CA 17, contatto 10, impreparato 17 (+5 naturale, +2 scudo)

pf 11 (2d8+2)

Temp +4, **Rifl** +0, **Vol** +0

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 4,5 m

Mischia morningstar +2 (1d8+1), morso +0 (1d4); o artiglio +2 (1d4+1), morso +2 (1d4+1)

Distanza giavellotto +1 (1d6+1)

STATISTICHE

For 13, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 9, **Sag** 10, **Car** 10

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 12

Talenti Multiattacco

Abilità Acrobazia +2, Nuotare +8, Percezione +1; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia

Linguaggi Draconico

QS trattenere il fiato

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario, coppia, banda (3–12) o tribù (13–60)

Tesoro equipaggiamento da PNG (scudo pesante di legno, morningstar, 3 giavellotti)

CAPACITÀ SPECIALI

Trattenere il fiato (Str) Un lucertoloide può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento.

I lucertoloidi sono rettili predatori orgogliosi e potenti che fanno le loro case comuni in sparuti villaggi nei recessi di paludi e acquitrini. Privi di interesse verso la colonizzazione delle terre aride e soddisfatti delle loro semplici armi e dei rituali che li hanno serviti bene per millenni, i lucertoloidi sono visti da molte delle altre razze come selvaggi retrogradi, ma all'interno delle loro isolate comunità sono in realtà un popolo vitale ricco di tradizioni e con una storia orale che risale a prima che l'uomo camminasse in posizione eretta.

La maggior parte dei lucertoloidi è alta dagli 1,8 ai 2,1 metri e pesa dai 100 ai 125 kg, ed ha i possenti muscoli coperti da scaglie grigie, verdi o marroni. Alcune razze hanno piccole creste dorsali o collari dai colori brillanti, e tutte nuotano bene spostandosi con rapidi movimenti della loro possente coda lunga 1,2 metri. Anche se sono pienamente a loro agio in acqua, trattengono il fiato e tornano alle loro abitazioni poste su colline artificiali per riprodursi e dormire. Poiché il loro sangue da rettile li rende lenti al freddo, molti lucertoloidi cacciano e lavorano durante il giorno e si ritirano nelle loro dimore di notte per rannicchiarsi con gli altri della loro tribù a condividere il calore di grandi fuochi di torba.

Anche se generalmente sono neutrali, il comportamento scostante dei lucertoloidi, il loro strenuo rifiuto dei "doni" della civilizzazione, e la leggendaria ferocia in battaglia li fa mal giudicare dalla maggioranza degli umanoidi. Questi tratti derivano da buone ragioni, tuttavia, poiché il loro basso tasso di riproduzione non ha eguali tra gli umanoidi a sangue caldo, e se le tribù non difendessero i loro territori paludosi fino all'ultimo respiro si troverebbero presto sopraffatte da orde di mammiferi. Per quanto riguarda la loro propensione a mangiare i corpi dei morti sia amici che nemici, i pratici lucertoloidi sono lesti a sottolineare che la vita è dura nella palude, e nulla deve andare sprecato.

I lucertoloidi presentati qui vivono in ambienti paludosi. Le tribù lucertoloidi possono vivere altrettanto bene in altri ambienti, ma come velocità ottengono scalare 4,5 metri al posto di nuotare.



Illustrazione di Ben Wootten

Lumaca Gigante

Questa grossa lumaca grigio scuro lascia una vischiosa scia di melma sulla sua strada, e sferza l'aria con la lingua ruvida in cerca di prede.

LUMACA GIGANTE **GS 8**

PE 4.800

N parassita Enorme

Iniz –4; **Sensi** vista cieca 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 20, contatto 4, impreparato 20; (–4 Des, +16 naturale, –2 taglia)

pf 102 (12d8+48)

Temp +12, **Rifl** +0, **Vol** +4

RD 10/tagliente o perforante **Immunità** acido, effetti di influenza mentale

Debolezze suscettibile al sale

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia lingua +15 (2d10+12 più 2d8 da acido)

Distanza sputare acido +3 (10d6 da acido)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

STATISTICHE

For 27, **Des** 2, **Cos** 18, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 1

Att base +9; **BMC** +19; **DMC** 25 (non può essere sbilanciato)

QS malleabile

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate e calde e sotterranei

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Malleabile (Str) Il corpo di una lumaca gigante è molto malleabile e le permette di attraversare agevolmente gli spazi angusti. Una lumaca gigante non subisce penalità alla velocità o alle prove quando si fa strada in un'area che è di 1 taglia più piccola rispetto alla sua taglia effettiva (larga 3 metri per la maggior parte delle lumache giganti). Una lumaca gigante può tranquillamente stringersi attraverso un'area che è due taglie più piccole rispetto alla sua taglia effettiva (larga 1,5 metri per la maggior parte delle lumache giganti).

Sputare acido (Str) Una lumaca gigante può sputare acido contro un avversario entro 18 metri (nessun incremento di gittata). Con un attacco di contatto a distanza effettuato con successo, il bersaglio subisce 10d6 danni da acido (nessun tiro salvezza).

Suscettibile al sale (Str) Una manciata di sale brucia una lumaca gigante come se fosse un'ampolla di acido, infliggendole 1d6 danni.

A differenza dei comuni parassiti che si trovano nei giardini, le lumache giganti rappresentano un vero problema per coloro che le incontrano. Coloro che dimorano vicino a paludi o altri luoghi congeniali ad esse rischiano di perdere il bestiame e perfino le loro stesse case a causa di queste bestie enormi. Le lumache giganti vagano continuamente in cerca di cibo, dando la preferenza alla carne, che riducono in piccoli bocconi con le loro lingue ruvide.

Non si sa quale strana influenza possa aver causato la crescita delle prime lumache giganti, ma ora le lumache giganti sono in grado di accoppiarsi tra loro dopo un agitato rituale di corteggiamento. Dopo l'accoppiamento, la femmina depone un centinaio di uova, ognuna del diametro di circa 30 centimetri. La madre sorveglia gelosamente le uova e attacca ferocemente qualsiasi creatura si avvicini troppo. Le lumache giganti che abitano le paludi in superficie si accoppiano una volta l'anno, e coloro che vivono nell'area sanno che è meglio evitare di andare nelle paludi durante questo mese.

Nel sottosuolo, alcune razze sotterranee usano le lumache giganti come cavalcature o come guardiani. Le creature come gli gnefri, che hanno una particolare empatia con i parassiti, possono essere usate per mantenere docili le lumache giganti, ma nella maggior parte dei casi coloro che vogliono usarle devono farlo con estrema cura, nutrendole abbondantemente fino al momento di portarle in battaglia. Ci sono voci preoccupate che parlano di eserciti di trogloditi che usano lumache giganti come cavalcature da assedio. Una storia particolarmente inquietante parla di una vasta caverna sotterranea popolata da un gran numero di skum e di lumache acquatiche giganti controllate dagli aboleth, dotate di strane capacità in grado di offuscare la mente infuse nella loro saliva acida.



Illustrazione di Matt Dixon

Lupo

Questo possente canide osserva la preda con occhi giallognoli, passandosi la lingua sui bianchi denti affilati.

LUPO **GS 1**

PE 400

N animale Medio

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +2 (1d6+1 più sbilanciare)

STATISTICHE

For 13, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 14 (18 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Furtività +6, Percezione +8, Sopravvivenza +1 (+5 seguendo tracce con il fiuto); **Modificatori razziali** +4 Sopravvivenza seguendo tracce con il fiuto

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde o temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Solitari o in branco, i lupi sono all'apice della catena alimentare. Ferocemente territoriali ed eccezionalmente vari nella scelta di prede, i branchi di lupi hanno vasti territori di caccia. Le grandi zampe dei lupi sono leggermente palmate, cosa che li aiuta a muoversi sulla neve, ed il loro pelo, spesso ed impermeabile, va dal grigio al marrone ed anche al nero in alcune specie. Le loro zampe contengono ghiandole odorifere che segnano il terreno che calpestano, aiutandoli a ritrovare la strada e a segnalare il loro passaggio ai membri del branco. In generale, un lupo è alto al garrese da 70 a 90 centimetri e pesa dai 22,5 ai 70 kg, mentre le femmine sono leggermente più piccole.

Lupo Crudele

Questo immenso lupo nero è grande come un cavallo, con zanne lunghe come pugnali.

LUPO CRUDELE **GS 3**

PE 800

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +10

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 12 (+2 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 37 (5d8+15)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +7 (1d8+6 più sbilanciare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 19, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +3; **BMC** +8; **DMC** 20 (24 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (morso), Correre

Abilità Furtività +3, Percezione +10, Sopravvivenza +1 (+5 seguendo tracce con il fiuto); **Modificatori razziali** +4 Sopravvivenza seguendo tracce con il fiuto

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde o temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro nessuno

Versioni giganti del lupo normale, i lupi crudeli rappresentano il lupo nella sua forma più primitiva. Queste creature si comportano in genere come i lupi normali, ma sono molto più aggressive. I lupi crudeli di solito fanno da compagni di caccia per i giganti, e sono anche terribili animali da guardia. Alcuni umanoidi feroci e gli abitanti dei boschi utilizzano i lupi crudeli come cavalcature. Sono più scuri dei lupi normali: il loro manto tende al nero ed al grigio maculato. Un lupo crudele adulto è lungo in genere 2,7 metri e pesa circa 400 kg.



Illustrazione di Michael Jaecks

Manticora

Questa creatura ha una testa vagamente umanoide, il corpo di un leone e ali di drago. La sua coda termina in lunghe spine appuntite.

MANTICORA **GS 5**

PE 1.600

LM bestia magica Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 15 (+2 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 57 (6d10+24)

Temp +9, **Rifl** +7, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 15 m (maldestra)

Mischia morso +10 (1d8+5), 2 artigli +10 (2d4+5)

Distanza 4 spine +8 (1d6+5)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 20, **Des** 15, **Cos** 18, **Int** 7, **Sag** 12, **Car** 9

Att base +6; **BMC** +12; **DMC** 24 (28 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (spine), Attacco in Volo, Fluttuare

Abilità Percezione +9, Sopravvivenza +4 (+8 seguendo tracce), Volare –3; **Modificatori razziali** +4 Percezione, +4 Sopravvivenza seguendo tracce

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente colline e paludi calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Spine (Str) Con uno schiocco della coda, una manticora può rilasciare una raffica di quattro spine come azione standard (effettuare un tiro di attacco per ogni spina). Questo attacco ha un raggio di 54 metri senza alcun incremento di gittata. Tutti i bersagli devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro. La creatura può lanciare soltanto 24 spine al giorno.

Le manticore sono feroci predatori che controllano vaste aree in cerca di carne fresca. Una tipica manticora è lunga circa 3 metri e pesa circa 500 kg. Alcune hanno la testa simile a quella di un umano, in genere barbuto. Maschi e femmine sono molto simili.

Le manticore mangiano qualsiasi tipo di carne, anche quella delle carogne, ma preferiscono quella umana e raramente si lasciano sfuggire un'occasione di gustare questa delizia. Sono abbastanza furbe e sociali da stringere patti con umanoidi malvagi per formare alleanze o da costringerli ad offre tributi, e molte creature potenti le incaricano di sorvegliare o controllare un posto o una zona. Prediligono fare le loro tane in posti alti, come le sommità delle colline e le caverne tra le rupi.

Anche se le manticore sono simili a delle creazioni magiche, sono da tempo annoverate tra le specie naturali. Curiosamente, le manticore sembrano stranamente feconde e possono incrociarsi con numerose altre specie dalla forma simile, inclusi leoni, leoni crudeli, lamie, sfingi e chimere. La progenie di una manticora con un compagno insolito sono indicati nella tabella seguente.

Compagno della manticora	Prole
Chimera	Chimera con coda spinosa e attacco speciale spine
Lamia	Lamia con coda spinosa e attacco speciale spine
Leone	Manticora standard
Leone crudele	Manticora avanzata
Sfinge	Sfinge con coda spinosa e attacco speciale spine



Illustrazione di Matt Dixon

Mantide Gigante

Questo imponente insetto si muove sulle quattro zampe posteriori. Ha testa triangolare e zampe anteriori dotate di artigli affilati.

MANTIDE GIGANTE **GS 3**

PE 800

N parassita Grande

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +6

DIFESA

CA 15, contatto 10, impreparato 14 (+1 Des, +5 naturale, –1 taglia)

pf 30 (4d8+12)

Temp +7, **Rifl** +2, **Vol** +3

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m, volare 12 m (scarsa)

Mischia 2 artigli +5 (1d6+3 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali allungo, mandibole, colpo improvviso

STATISTICHE

For 16, **Des** 13, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 14, **Car** 11

Att base +3; **BMC** +7 (+11 lottare); **DMC** 18 (22 contro sbilanciare)

Abilità Furtività +1 (+13 nelle foreste), Percezione +6, Scalare +11, Volare –5; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+12 nelle foreste), +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Allungo (Str) Le zampe di una mantide gigante sono in grado di giungere più lontano del normale per una creatura della sua taglia. Come azione di attacco completo, può sferrare un singolo attacco coi suoi artigli al doppio della sua portata normale. Quando una mantide gigante attacca con un artiglio in questa maniera, ottiene bonus +4 al tiro di attacco. Una mantide gigante non può sferrare attacchi di opportunità con questa capacità.

Colpo improvviso (Str) Una mantide gigante riesce a muoversi in modo particolarmente rapido quando i suoi nemici sono sorpresi. Durante un round di sorpresa, una mantide gigante può agire come se avesse a disposizione un round completo per agire, anziché solo un'azione standard.

Mandibole (Str) Una mantide gigante che afferra un nemico può sferrargli un attacco morso come attacco secondario. Il morso della mantide è un attacco con bonus +0 che infligge 1d6+1 danni quando colpisce.

Nota come mantide religiosa gigante per il modo in cui piega i suoi mortali arti anteriori sotto la testa rimanendo in attesa del cibo, questa creatura è giustamente temuta lungo le piste carovaniere che attraversano i boschi fitti. La mantide gigante, maestra nel nascondersi nel sottobosco, ha una pazienza quasi innaturale, rimanendo in attesa e colpendo con impressionante velocità chi le passa accanto.

In molte società selvagge, nelle regioni dove è comune, la mantide gigante è molto temuta, spesso considerata messaggera di morte mandata nel mondo da dèi infuriati. La sua estrema velocità, apparentemente aliena, e l'essere quasi invisibile nelle foreste alimenta molte leggende: che le mantidi giganti possano diventare invisibili, che siano in grado di fiutare la paura e che le anime di chi viene ucciso e divorato da esse vengono digerite, impedendogli così di raggiungere l'aldilà. Anche se le mantidi giganti non sono niente più che parassiti efficienti e letali, le numerose leggende e voci che le riguardano e le ritraggono come potenti e dotate di un intelletto alieno hanno spinto alcuni incantatori ad inserire alcuni dei loro tratti nei loro costrutti per renderli ancor più spaventosi. Ci sono anche storie circa società segrete di assassini che venerano come divinità un'immensa mantide e che hanno preso a cuore lo stile della mantide, tendendo imboscate letali e combattendo con due stocchi dentellati.

La mantide gigante è alta in piedi 2,1 metri, è lunga 4,5 metri e pesa 325 kg. Esistono mantidi giganti più grandi nelle buie profondità delle foreste, in grado di cacciare esseri come giganti e draghi. Noti con vari nomi, come mantide mangia draghi, mantide piega alberi o semplicemente mantide mortale, questi esseri immensi alti mediamente più di 12 metri hanno la terrificante abitudine di distruggere interi villaggi o cittadine per soddisfare i loro famelici appetiti. Una mantide mortale è una mantide gigante avanzata a taglia Colossale, con 16 Dadi Vita e GS 14.



Illustrazioni di Francis Tsai

Manto Assassino

Questa creatura simile ad una razza ha fauci dentate, bramosi occhi rossi e una minacciosa coda di segmenti d'osso che sferza l'aria.

MANTO ASSASSINO **GS 5**

PE 1.600

CN aberrazione Grande

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 19, contatto 12, impreparato 16 (+3 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 51 (6d8+24)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +7

Capacità difensive spostare ombre

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 12 m (media)

Mischia morso +8 (1d6+5), colpo di coda +3 (1d8+2)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (1,5 m col morso)

Attacchi speciali avvolgere, lamento

STATISTICHE

For 21, **Des** 16, **Cos** 19, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 14

Att base +4; **BMC** +10; **DMC** 23 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Abilità Camuffare +8 (+16 come mantello), Conoscenze (religioni) +11, Furtività +8, Intuizione +8, Percezione +14, Volare +10; **Modificatori razziali** +8 Camuffare per apparire come un mantello, un lenzuolo, una manta, o oggetti o creature dalla forma similare

Linguaggi Sottocomune

ECOLOGIA

Ambiente sotterranei

Organizzazione solitario, coppia, schiera (3–6) o stormo (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Avvolgere (Str) Un manto assassino può cercare di avvolgere nel suo corpo una creatura Media o più piccola come azione standard, iniziando una lotta senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, avvolge la vittima e può morderla con bonus +4 all'attacco. Può comunque usare la coda come una frusta per colpire altri bersagli. Gli attacchi riusciti contro un manto assassino avvolto infliggono metà danni al mostro e metà alla vittima intrappolata.

Lamento (Str) Un manto assassino può emettere un lamento ultrasonico come azione standard, con uno degli effetti seguenti.

Nausea: Tutte le creature in un cono di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Tempra CD 15 (basata su Car) o cadono prone e sono nauseate per 1d4+1 round.

Paura: Tutte le creature in una propagazione di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà CD 15 (basata su Car) o cadono in preda al panico per 2 round.

Snervare: Tutti quelli che si trovano in una propagazione di 18 metri subiscono automaticamente penalità –2 agli attacchi e ai danni. Chi rimane nell'area per più di 6 round consecutivi deve superare un tiro salvezza su Volontà CD 15 (basata su Car) o entra in trance, rimanendo indifeso finchè dura il lamento.

Stupore: Una singola creatura entro 9 metri è colpita da *blocca mostri* per 5 round se non supera un tiro salvezza su Volontà.

I manti assassini sono immuni a questi attacchi sonori di influenza mentale. Una creatura che supera un tiro salvezza contro gli effetti di paura, nausea o snervare del lamento di un manto assassino non può essere colpita dallo stesso effetto dello stesso lamento dello stesso manto assassino per 24 ore.

Spostare ombre (Sop) In presenza di luce fioca, un manto assassino può manipolare le ombre come azione gratuita per creare uno dei tre effetti seguenti: *immagine silenziosa* (CD 15 [basata su Carisma], LI 6°), *immagine speculare* (LI 6°) o *sfocatura* (per 1d4 round, solo se stesso).

Simili a mante volanti orribilmente malvagie, i manti assassini sono creature misteriose e paranoiche. Un tipico esemplare ha un'apertura alare di 2,4 metri e pesa 50 kg.

Le loro motivazioni sono misteriose e confuse, e diffidano perfino dei loro simili. La strana forma permette loro di essere scambiati per mantelli, arazzi o altri oggetti comuni, e alcune storie narrano di manti assassini che si alleano con altre creature, facendosi trasportare sulla loro schiena e contribuendo alla protezione dei loro alleati per ragioni imperscrutabili. Alcuni esemplari sono sacerdoti di antiche divinità, al comando di culti di manti assassini e skum intenti a celebrare orribili riti dagli scopi sinistri.



Illustrazione di Kevin Yan

Mantoscuro

Dalla volta della caverna si stacca una creatura simile ad una piovra, con sottili tentacoli uncinati uniti tra loro da una membrana carnosa.

MANTOSCURO **GS 1**

PE 400

N bestia magica Piccola

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare, vista cieca 27 m; Percezione +4

DIFESA

CA 15, contatto 13, impreparato 13 (+2 Des, +2 naturale, +1 taglia)

pf 15 (2d10+4)

Temp +5, **Rifl** +3, **Vol** +0

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 9 m (scarsa)

Mischia schianto +3 (1d4 più afferrare)

Attacchi speciali stritolare (1d4+4)

Capacità magiche (LI 5°)

1/giorno—*oscurità*

STATISTICHE

For 11, **Des** 15, **Cos** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 10

Att base +2; **BMC** +1 (+5 lottare); **DMC** 13 (non può essere sbilanciato)

Talenti Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +10, Percezione +4, Volare +5; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o nidiata (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare (Str) Un mantoscuro può utilizzare il suo attacco per afferrare contro avversari di qualsiasi taglia.

L'apertura tentacolare di un mantoscuro ha un'ampiezza di poco inferiore agli 1,5 m; quando è appeso alla volta di una caverna, mascherato da stalattite, la sua lunghezza varia tra i 60 ed i 90 cm. Un esemplare tipico di mantoscuro pesa 20 kg. La testa ed il corpo della creatura sono solitamente del colore del basalto o del granito scuro, ma i suoi tentacoli membranosi possono cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante.

I mantoscuro non sono scalatori particolarmente abili, ma sono in grado di appendersi alla volta di una caverna come i pipistrelli, agganciati per mezzo degli uncini posti in fondo ai loro tentacoli, così che il loro corpo penzolante risulti quasi indistinguibile da una stalattite. Da questa postazione nascosta la creatura attende che la preda passi sotto di lei e, a questo punto, si stacca lanciandosi verso di essa, sbattendo contro il bersaglio e tentando di avvolgervi attorno i suoi membranosi tentacoli. Se il mantoscuro manca la preda, risale e si lancia nuovamente contro la preda, fino a quando quest'ultima non viene sconfitta o il mantoscuro è gravemente ferito (nel qual caso svolazza sul soffitto per nascondersi, sperando che la sua "preda" lo lasci perdere). La capacità innata di questa creatura di celare la zona circostante per mezzo dell'oscurità magica le offre un ulteriore vantaggio contro gli avversari che necessitano della luce per vedere.

I mantoscuro preferiscono vivere e cacciare nelle caverne e nei cunicoli più vicini alla superficie, dal momento che questi offrono un più frequente passaggio di prede che questi mostri possono cacciare. Non si limitano però a queste caverne buie e talvolta possono essere incontrati in fortezze abbandonate o persino nelle fogne delle città affollate. Qualsiasi luogo dove abbondi il cibo e ci sia un soffitto a cui appendersi è un possibile covo per un mantoscuro.

Il ciclo vitale di un mantoscuro è rapido: i piccoli diventano adulti nell'arco di pochi mesi e la maggior parte muore di vecchiaia dopo pochi anni. Di conseguenza le generazioni di mantoscuro si susseguono rapidamente e nel corso degli anni l'evoluzione di queste creature è altrettanto rapida. Per questa ragione l'ecosistema di una caverna può avere effetti importanti sull'aspetto, le capacità e le tattiche di un mantoscuro. In caverne acquatiche possono svilupparsi mantoscuri in grado di nuotare, mentre creature che abitano luoghi soggetti a vulcanismo potrebbero sviluppare una specifica resistenza al fuoco. Altre varianti di mantoscuro potrebbero avere pelli più resistenti ed invece di cadere per stritolare la preda potrebbero semplicemente gettarsi cercando di trafiggerla analogamente a vere e proprie stalattiti. Si mormora che le caverne più oscure e profonde nascondano mantoscuri di dimensioni incredibili, in grado di soffocare contemporaneamente diversi bersagli di dimensioni umane nel loro abbraccio avvolgente.



Illustrazione di Michael Jaecks

Marinide

Questa bellissima donna che scivola dentro e fuori dalle onde fragorose ha la parte inferiore del corpo di un lungo pesce affusolato.

MARINIDE **GS 1/3**

PE 135

Marinide combattente 1

N umanoide Medio (acquatico)

Iniz +1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +3

DIFESA

CA 13, contatto 11, impreparato 12 (+1 Des, +2 naturale)

pf 7 (1d10+2)

Temp +4, **Rifl** +1, **Vol** –1

ATTACCO

Velocità 1,5 m, nuotare 15 m

Mischia tridente +2 (1d8+1)

Distanza balestra pesante +2 (1d10/19–20)

STATISTICHE

For 13, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 9, **Car** 10

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 13 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Nuotare +13, Percezione +3

Linguaggi Aquan, Comune

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente oceani temperati

Organizzazione solitario, compagnia (2–4), pattuglia (3–10 più 2 tenenti di 3° livello e 1 capo di 3°–6° livello), o branco (11–60 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 8–12 delfini)

Tesoro equipaggiamento da PNG (tridente, balestra pesante con 10 quadrelli, altro tesoro)

Dalla cintola in su, i marinidi hanno il busto di umani ben fatti e dalle delicate fattezze che ricordano gli elfi e altri umanoidi legati al mondo naturale. La parte inferiore del corpo di un marinide è composta dalle pinne e dalla coda di un grosso pesce. A seconda della regione, le scaglie dei marinidi variano di tonalità, comprendendo l'argento luccicante, il verde pallido o anche il blu con striature di giallo e cremisi. Il tipico marinide misura da 1,8 a 2,4 metri di lunghezza e pesa più di 100 kg, con le femmine leggermente più piccole dei maschi. Anche se anfibi, i marinidi si muovono con difficoltà sulla terra ferma e raramente si allontanano più di 1,5 km dal mare.

È abbastanza raro che un marinide abbia contatti con creature di altre razze. In effetti, molti fanno tutto il possibile per attirare i marinai lontano dalle loro terre, anche ricorrendo alla violenza se necessario. Antichi resoconti alludono al fatto che i marinidi proteggano un terribile legame segreto con le profondità, e anche se non ci sono cronache che menzionino cosa sia questo segreto, i marinidi tendono a rimanere isolati dalle altre razze sottolineando l'importanza di questa precauzione.

Anche se i marinidi appaiono una razza bella e potente, alcuni saggi e navigatori suggeriscono che dei marinidi degenerati e mutati vaghino per le regioni più profonde e isolate dei mari e degli oceani. Alcune prove evidenziano che questo ramo si sia abbassato ad adorare i sinistri e perversi poteri in agguato nelle profondità del mare, mentre altre teorie includono tutti i marinidi in questa sinistra attività, sostenendo che anche quelli che credono di controllare il proprio destino in realtà non siano altro che marionette inconsapevoli di una sinistra e sconosciuta razza di signori degli abissi marini.

Personaggi marinidi

I marinidi sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. I marinidi hanno i seguenti tratti razziali.

Destrezza +2, Costituzione +2, Carisma +2: I marinidi sono graziosi, vigorosi e belli.

+2 armatura naturale: I marinidi hanno la pelle spessa.

Acquatico: I marinidi sono acquatici e possono respirare sott'acqua. La loro velocità sul terreno è di 1,5 metri, ma possono nuotare alla velocità di 15 metri. Sono anfibi, ma preferiscono non passare lunghi periodi fuori dall'acqua.

Visione crepuscolare: Tutti i marinidi hanno visione crepuscolare.

Linguaggi: I marinidi cominciano il gioco parlando Aquan e Comune. I marinidi con alti punteggi di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi bonus: Aboleth, Aklo, Draconico, Elfico, Sahuagin e Silvano.



Illustrazione di Alex Shim

Medusa

Questa donna snella ed attraente ha occhi stranamente brillanti e la testa coperta di serpenti anziché capelli.

MEDUSA **GS 7**

PE 3.200

LM umanoide mostruoso Medio

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m, visione a 360°; Percezione +16

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+2 Des, +3 naturale)

pf 76 (8d10+32)

Temp +6, **Rifl** +8, **Vol** +7

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale +10/+5 (1d4/19–20), morso di serpente +5 (1d4 più veleno)

Distanza arco lungo prf +11/+6 (1d8/×3)

Attacchi speciali sguardo pietrificante

STATISTICHE

For 10, **Des** 15, **Cos** 18, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 15

Att base +8; **BMC** +8; **DMC** 20

Talenti Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Abilità Camuffare +10, Furtività +13, Intimidire +13, Percezione +16, Raggirare +10; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate e sotterranei

Organizzazione solitario

Tesoro doppio (pugnale, arco lungo perfetto con 20 frecce, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Sguardo pietrificante (Sop) Pietrifica in modo permanente, 9 metri, Tempra CD 16 (basata su Car) nega.

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 18 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d3 danni a For; *cura* 2 TS consecutivi.

Visione a 360° (Str) I capelli-serpe di una medusa le permettono di vedere in tutte le direzioni. Le meduse ottengono bonus razziale +4 alle prove di Percezione e non possono essere attaccate ai fianchi.



Illustrazione di Alex Shim

Le meduse sono creature simili agli umani con serpenti al posto dei capelli. Dalla distanza di 9 metri o più, una medusa può passare facilmente per una bella donna se indossa qualcosa che copre la sua chioma serpentina; quando indossa un abbigliamento che ne cela la testa e il volto può essere scambiata per un'umana anche a distanza ravvicinata. Le meduse usano bugie e travestimenti per celare il loro volto fino a che gli avversari non sono abbastanza vicini da usare il loro sguardo pietrificante, anche se gli piace giocare con la loro preda e possono usare delle frecce fiammeggianti per intrappolare i nemici a distanza. Alcune si divertono a creare intricate decorazioni con le loro vittime, usando la pietrificazione per dare un certo tocco ai loro nascondigli paludosi, ma molte meduse hanno cura di nascondere le prove dei loro scontri precedenti così che i loro nuovi nemici non si accorgano della loro pericolosa presenza.

Avvezze a nascondersi, le meduse cittadine generalmente sono ladre, mentre quelle delle zone selvagge spesso finiscono per essere ranger. Le meduse delle leggende più note, tuttavia, sono quelle che prendono livelli da bardo o chierico. Carismatiche ed intelligenti, le meduse urbane sono spesso coinvolte in gilde di ladri ed altri aspetti del mondo criminale. Le meduse possono formare alleanze con creature cieche o non morti intelligenti, entrambi immuni al loro sguardo pietrificante. Le meduse incantatrici fungono spesso da oracoli o profetesse, vivendo generalmente in remote zone di leggendaria potenza o dalla storia infausta. Queste meduse oracoli traggono grande diletto dal loro ruolo, e se ci si presenta con i giusti doni e adulazioni, i segreti che offrono possono essere veramente utili. Naturalmente, i nascondigli di queste potenti creature sono decorati con le statue di coloro che le hanno offese, come monito ad usare le dovute cautele durante gli incontri.

Tutte le meduse sono femmine. Raramente, una medusa decide di prendere un maschio umanoide come compagno, generalmente grazie all'aiuto di una *elisir d'amore* o qualche magia simile, ed hanno sempre cura di non pietrificare il loro prigioniero, a meno che non si siano annoiate della sua compagnia.

Megera Marina

Capelli come alghe marine marce ricadono su questa antica strega. Pelle moscia del colore delle alghe si affloscia sulla sua esile ossatura.

MEGERA MARINA **GS 4**

PE 1.200

CM umanoide mostruoso Medio (acquatico)
Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +11
Aura aspetto spaventoso (18 m)

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 13 (+3 Des, +3 naturale)
pf 38 (4d10+16)
Temp +5, **Rifl** +7, **Vol** +5
RI 15

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 12 m
Mischia 2 artigli +8 (1d6+4)
Attacchi speciali malocchio

STATISTICHE

For 19, **Des** 16, **Cos** 18, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 15
Att base +4; **BMC** +8; **DMC** 21
Talenti Abilità Focalizzata (Percezione, Raggirare)
Abilità Conoscenze (una qualsiasi) +5, Furtività +10, Nuotare +19, Percezione +11, Raggirare +9
Linguaggi Comune, Gigante
QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi acquatico
Organizzazione solitario o congrega (3 megere di qualsiasi specie)
Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Aspetto spaventoso (Sop) La vista di una megera marina è così rivoltante che chiunque entro 18 metri (ad eccezione di un'altra megera) vi posi gli occhi deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 (basata su Car) o resta istantaneamente indebolito, subendo 1d6 danni alla Forza. Le creature influenzate da questo potere o che superano con successo il tiro salvezza non possono subire nuovamente l'aspetto spaventoso della stessa megera per 24 ore. Questo è un effetto di influenza mentale.

Malocchio (Sop) 3 volte al giorno, una megera marina può indirizzare il suo sguardo crudele su una qualunque singola creatura in un raggio di 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 14 (basata su Car) o diventa barcollante mentre una strana angoscia nebulosa e un erosivo senso di destino ineluttabile lo pervadono. Se una megera marina usa il malocchio su qualcuno già colpito da questa maledizione, la vittima deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 (basata su Car) o resta sopraffatta dallo spavento e cade in stato comatoso per 3 giorni. Ogni giorno che passa, la vittima in stato comatoso deve superare un tiro salvezza su Tempra CD 14 (basata su Car) o muore. Il malocchio è un effetto di paura e di influenza mentale.
Malocchio: Sguardo—tiro salvezza fallito; *TS* Volontà CD 14 (basata su Car); *frequenza* 1/giorno; *effetto* barcollante (o coma se già sotto l'effetto del malocchio).

Queste perfide e mostruose megere possiedono dei tratti terrificanti che pochi osano fissare, traggono piacere dalla discordia e dalla morte dei marinai, e tormentano la gente di mare con ineluttabili sciagure. Le megere marine hanno sempre un aspetto terribile e, malgrado la loro natura famelica, in genere sono creature emaciate che sembrano sul punto di morir di fame. Sono alte 1,8 metri e pesano 75 kg.

Le megere marine preferiscono vivere vicino alla riva dove i pescherecci e i mercantili sono più comuni, e comunque lontano dalle aree urbane di modo che le loro azioni non attraggano troppo l'attenzione di possibili nemici, anche se non è insolito che una megera marina coraggiosa o avida si stabilisca in una città portuale o alla foce di un fiume profondo.

Le megere marine formano congreghe simili a quelle delle altre megere, ma la loro natura acquatica generalmente le spinge ad astenersi dal formare congreghe miste. Nel caso di una megera verde che abita lungo la costa (spesso in una palude salmastra o in una palude costiera), una congrega è formata da due megere marine che rispettano la megera verde come madre e capo. Molto comunemente, una congrega di megere marine consiste in un gruppo di megere marine particolarmente amiche e vicine. Vedi pag. 199 per maggiori dettagli sulle congreghe di megere.



Illustrazione di Concept Art House

Megera Notturna

Macabri feticci e i resti di quello che un tempo erano vestiti raffinati penzolano dal corpo emaciato di questa vegliarda dai denti aguzzi.

MEGERA NOTTURNA **GS 9**

PE 6.400

NM esterno Medio (extraplanare, malvagio)

Iniz +4; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 25, contatto 14, impreparato 21 (+4 Des, +11 naturale)

pf 92 (8d10+48)

Temp +14, **Rifl** +8, **Vol** +11

RD 10/ferro freddo e magia; **Immunità** charme, freddo, fuoco, paura, sonno; **RI** 24

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +13 (1d4+5), morso +13 (2d6+5 più malattia)

Attacchi speciali infestare sogni

Capacità magiche (LI 8°)

Permanenti—*individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male*

A volontà—*dardo incantato, invisibilità, raggio di indebolimento* (CD 14), *sonno profondo* (CD 16)

A volontà (con la pietra del cuore)—*forma eterea, legare anima*

STATISTICHE

For 21, **Des** 19, **Cos** 22, **Int** 18, **Sag** 16, **Car** 17

Att base +8; **BMC** +13; **DMC** 27

Talenti Allerta, Combattere in Sella, Incantare in Combattimento, Ingannevole

Abilità Camuffare +16, Cavalcare +15, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +11, Intimidire +14, Intuizione +16, Percezione +16, Raggirare +16, Sapienza Magica +15

Linguaggi Abissale, Celestiale, Comune, Infernale

QS cambiare forma (qualsiasi umanoide, *alterare se stesso*), pietra del cuore

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi piano di allineamento malvagio

Organizzazione solitario, a cavallo (1 ed 1 incubo) o congrega (3 megere di qualsiasi tipo)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Infestare sogni (Sop) Una megera notturna può entrare nei sogni di bersagli caotici o malvagi utilizzando un talismano speciale chiamato pietra del cuore per diventare eterea e volteggiare poi sopra la creatura. In questo modo, cavalca sulle spalle della vittima fino all'alba. Il dormiente soffre di sogni tormentati e subisce al risveglio 1 punto di risucchio di Costituzione. Solo un'altra creatura eterea può porre fine a queste intrusioni notturne affrontando e sconfiggendo la megera notturna.

Malattia (Sop) *Febbre demoniaca*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 20 (basata su Car); *insorgenza* immediata; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d6 danni a Cos (il bersaglio deve effettuare un 2° tiro salvezza o 1 punto di danno è da risucchio); *cura* 2 TS consecutivi.

Pietra del cuore (Sop) Tutte le megere notturne possiedono una pietra del cuore, una gemma speciale del valore di almeno 1.800 mo che indossa come talismano. La magia di una pietra del cuore è alimentata dallo spirito e dalla vicinanza della megera: una volta separata da essa (o alla sua morte), una pietra del cuore mantiene la sua magia per 24 ore prima di ritornare una gemma normale. Inoltre, una pietra del cuore concede bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza (già incluso nelle statistiche). Una megera notturna che perde questo talismano non può più utilizzare *forma eterea* o *legare anima* finché non trova un rimpiazzo.

Orribili assassine ed avide commercianti di anime, le megere notturne danno la caccia ai mortali quando sono più vulnerabili. Preferiscono uccidere la loro preda lentamente, infestando i suoi sogni notte dopo notte ed intrappolando le anime torturate delle loro vittime in gemme nere per poi venderle nei mercati dei piani inferiori. Le megere notturne hanno aspetto molto vario: sono alte fra 1,5 e 2,1 metri e pesano dai 75 ai 150 kg.



Illustrazione di Andrew Hou

Megera Verde

Ciocche crespe e nodose di capelli scuri e unti scendono sul volto di questa vecchia smunta dalla pelle verde.

MEGERA VERDE **GS 5**

PE 1.600

CM umanoide mostruoso Medio

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 27 m; Percezione +15

DIFESA

CA 19, contatto 11, impreparato 18 (+1 Des, +8 naturale)

pf 58 (9d10+9)

Temp +6, **Rifl** +7, **Vol** +7

RI 16

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 9 m

Mischia 2 artigli +13 (1d4+4 più debolezza)

Capacità magiche (LI 9°)

Permanenti—*linguaggi, passare senza tracce, respirare sott'acqua*

A volontà—*alterare se stesso* (CD 13), *forma arborea, invisibilità, luci danzanti, pirotecnica* (CD 14), *suono fantasma* (CD 12), *vento sussurrante*

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 12, **Int** 15, **Sag** 13, **Car** 14

Att base +9; **BMC** +13; **DMC** 24

Talenti Allerta, Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento, Ingannevole, Tempra Possente

Abilità Camuffare +13, Conoscenze (arcane) +11, Furtività +13, Intuizione +9, Nuotare +18, Percezione +15, Raggirare +13

Linguaggi Aklo, Comune, Gigante

QS imitare

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario o congrega (3 megere di qualsiasi tipo)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Debolezza (Sop) Gli artigli di una megera verde indeboliscono la forza di coloro che colpiscono. Ogni volta che una megera verde colpisce un nemico con un attacco con gli artigli, la vittima subisce 2 danni alla Forza a meno che non resista alla debolezza con un TS su Tempra con CD 16 (basata su Car). In alternativa, una megera verde può tentare di infliggere una debolezza ancor maggiore ad un nemico effettuando un attacco di contatto (questa variante richiede un'azione standard, e non può essere compiuta nello stesso round in cui la megera effettua gli attacchi con gli artigli). L'avversario toccato deve superare un TS su Tempra con CD 16 (basata su Car) o subisce 2d4 danni alla Forza.

Imitare (Str) Una megera verde può imitare i suoni di quasi tutti gli animali che si trovano vicino al suo rifugio.

Terrificanti vecchie rugose che frequentano ripugnanti paludi e foreste intricate, le megere verdi nutrono un odio intenso per tutto ciò che è bello e puro. Facendo uso delle loro svariate capacità illusorie, queste vegliarde si dilettano nell'uccidere gli innocenti, nello sconvolgere gli animi nobili e nell'avvilire i cuori puri. Amano utilizzare *camuffare se stesso* per assumere le forme di giovani e attraenti ragazze così da sedurre e strappare giovani uomini ai loro affetti e parenti, e corrompere nobili e onesti cittadini con ogni sorta di depravazione e scandalo. Alcune megere verdi preferiscono rivelare la loro reale natura ai loro amati in un momento attentamente architettato per spingere l'uomo alla pazzia per l'orrore e la vergogna. Altre prolungano il loro amoreggiamento e fanno di tutto per rovinare completamente la vita degli uomini da loro sedotti prima di mostrare loro la verità. Infine, i più fortunati di questi sventurati finiscono per essere divorati dalla megera verde loro amante: per gli sfortunati, il destino finale può essere molto peggiore, dato che la crudele fantasia della megera verde è immensa. Una tipica megera verde è alta tra 1,5 e 1,8 metri e pesa poco meno di 80 kg.

Congrega di megere

Quando tre megere di qualunque tipo si radunano, possono formare una congrega per ottenere maggiori capacità magiche. Qualsiasi combinazione di megere può formare una congrega, ma le megere verdi sono i membri più comuni di simili riunioni.

Quando tutte e tre le megere di una particolare congrega si trovano entro 3 metri l'una dall'altra, possono cooperare per utilizzare una delle seguenti capacità magiche: *animare morti, charme sui mostri* (CD 17), *chiaroudienza/chiaroveggenza, comunione, controllare tempo atmosferico, gabbia di forza, inaridire* (CD 17), *metamorfosi funesta* (CD 18), *miraggio arcano* (CD 18), *parlare con i morti, reincarnazione, scagliare maledizione* (CD 17), *sogno, velo* (CD 19), *visione, vuoto mentale.*

Tutte le tre megere devono usare un'azione di round completo per prendere parte a questa magia cooperativa. Tutte le capacità magiche della congrega sono a LI 9° (o al più alto disponibile per la megera più potente nella congrega). La CD dei tiri salvezza è basata su Carisma, e presume che il punteggio di Carisma sia 16 a meno che una delle megere non abbia un punteggio di Carisma maggiore, nel qual caso le CD delle capacità magiche sono adeguate ad esso.

A discrezione del GM, certe congreghe di megere più potenti potrebbero avere ulteriori capacità magiche.



Illustrazione di Francis Tsai

Melma Grigia

Ciò che sembrava una comune pozzanghera o una pietra umida e luccicante si rivela molto di più quando una protuberanza sferza l'aria.

MELMA GRIGIA **GS 4**

PE 1.200

N melma Media

Iniz –5; **Sensi** vista cieca 18 m; Percezione –5

DIFESA

CA 5, contatto 5, impreparato 5 (–5 Des)

pf 50 (4d8+32)

Temp +9, **Rifl** –4, **Vol** –4

Capacità difensive tratti delle melme; **Immunità** freddo, fuoco

ATTACCO

Velocità 3 m

Mischia schianto +6 (1d6+4 più 1d6 da acido e afferrare)

Attacchi speciali acido, stritolare (1d6+1 più 1d6 da acido)

STATISTICHE

For 16, **Des** 1, **Cos** 26, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +3; **BMC** +6 (+10 lottare); **DMC** 11 (non può essere sbilanciato)

QS trasparente

ECOLOGIA

Ambiente paludi fredde e sotterranei

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Acido (Str) L'acido digerente che ricopre una melma grigia dissolve i metalli e le sostanze organiche, ma non la pietra. Tutti gli attacchi in mischia e tutti gli attacchi di stritolamento infliggono 1d6 danni da acido aggiuntivi. L'armatura e gli abiti indossati da una creatura afferrata da una melma grigia subiscono la stessa quantità di danni da acido a meno che chi li indossa non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 20 (basata su Cos). Un'arma di legno o di metallo che colpisce una melma grigia subisce 1d6 danni da acido, a meno che chi la impugna non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 20 (basata su Cos). Il contatto con la melma infligge 12 danni da acido per round agli oggetti di legno o di metallo, ma la melma deve rimanere a contatto con il materiale per 1 round completo per poter infliggere questo danno.

Trasparente (Str) Non avendo una colorazione vivida, una melma grigia è difficile da individuare in qualsiasi ambiente ed occorre una prova di Percezione con CD 15 per notarla. Le creature che non riescono a notare una melma grigia e le passano sopra subiscono automaticamente danni come fossero state colpite da un attacco di schianto della melma e sono immediatamente soggette al suo tentativo di afferrare.

Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, a volte in sotterranei e caverne, le melme grigie consumano ogni sostanza organica che incontrano. Sebbene priva di intelligenza, la melma grigia è una delle creature che dà non pochi problemi per la sua trasparenza. Anche se non può arrampicarsi facilmente sui muri o nuotare, la sua abitudine di nascondersi nel fango spesso lungo le rive paludose o di rimanere immobile in pozze dall'aspetto innocuo sul pavimento grigio di un sotterraneo, la rendono molto difficile da notare e da evitare. Alcuni saggi credono che le melme grigie siano il risultato di un esperimento alchemico fallito, mentre altri teorizzano che le prime melme grigie siano nate spontaneamente da un pozzo di detriti magici. Naturalmente, queste teorie che non le considerano organismi viventi, bensì il risultato di una sfortunata mistura di fluidi caustici e residui magici, sono derisi da chi vive nelle zone infestate da queste creature, che non hanno una storia di inquinamento magico.

Varianti della melma grigia

La melma grigia si adatta rapidamente ai cambiamenti dell'ambiente e la struttura semplice della sua forma primitiva e il fatto che la sua riproduzione avvenga per scissione, quasi garantiscono che simili cambiamenti avvengano. Di seguito sono elencate due varianti che si possono incontrare.

Melma cristallina (GS 4): La melma cristallina è una variante acquatica che vive nelle acque profonde invece che nelle più comuni paludi. Una melma cristallina ha il sottotipo acquatico e nuota ad una velocità di 9 m. La melma cristallina non ha la capacità stritolare della melma grigia, ma secerne una tossina che paralizza coloro che colpisce per 3d6 round se falliscono un tiro salvezza su Tempra (CD basata su Cos).

Melma dell'id (GS 6): Forse la più strana variante delle melme grigie dotata di una rudimentale intelligenza e in grado di comunicare telepaticamente con le altre melme e di colpire i nemici con impulsi di energia mentale, la melma dell'id è una melma grigia avanzata con Intelligenza 2 (quindi con gradi di abilità e talenti, normalmente 4 gradi in Furtività, Iniziativa Migliorata e Robustezza), in grado di comunicare basilari informazioni empatiche con altre melme dell'id entro 30 metri per via telepatica, e usare *confusione inferiore* a volontà come capacità magica (LI pari ai DV della melma dell'id).



Illustrazione di Matt Dixon

Mephit

Questa piccola creatura umanoide ha leggere ali membranose, piccole corna e un sorriso malizioso.

MEPHIT **GS 3**

PE 800

N esterno Piccolo (variabile)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +6

DIFESA

CA 17, contatto 14, impreparato 14 (+2 Des, +3 naturale, +1 schivare, +1 taglia)

pf 19 (3d10+3); guarigione rapida 2

Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +3

RD 5/magia

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 12 m (media)

Mischia 2 artigli +5 (1d3+1)

Attacchi speciali soffio (cono di 4,5 m, effetti in base al tipo, Riflessi CD 13 dimezza)

Capacità magiche (LI 6°)

1/giorno—evocare (livello 2, 1 mephit dello stesso tipo, 25%), capacità addizionali in base al tipo di mephit

STATISTICHE

For 13, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** 6, **Sag** 11, **Car** 14

Att base +3; **BMC** +3; **DMC** 15

Talenti Iniziativa Migliorata, Schivare

Abilità Furtività +12, Raggirare +8, Percezione +6, Volare +10

Linguaggi Comune, un linguaggio elementale appropriato (Aquan, Auran, Ignan o Terran)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (piani elementali)

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6) o stormo (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Soffio (Sop) Ogni tipo di mephit può emettere un particolare soffio ogni 4 round come azione standard. La CD è basata sulla Costituzione e comprende bonus razziale +1.

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I luoghi chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico. Ogni mephit è associato ad un elemento che ne definisce incantesimi e capacità. I vari tipi di mephit sono qui descritti.

Mephit dell'acqua (Acqua)

I mephit dell'acqua si trovano comunemente sul Piano dell'Acqua. Questi mephit scherzano continuamente.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo sott'acqua.
- **Velocità**: Nuotare 9 m
- **Soffio**: Un cono di acido che infligge 1d8 danni da acido.
- **Capacità magiche**: *freccia acida* 1/ora, *nube maleodorante* 1/giorno (CD 15)

Mephit dell'aria (Aria)

I mephit dell'aria si trovano comunemente sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono capricciosi e distratti.

- **Guarigione rapida:** Funziona solo in zone tempestose e ventose.
- **Velocità**: Volare 18 m (perfetta)
- **Soffio**: Un cono di sabbia e renella che infligge 1d8 danni taglienti.
- **Capacità magiche**: *sfocatura* 1/ora, *folata di vento* 1/giorno

Mephit del fuoco (Fuoco)

I mephit del fuoco si trovano comunemente sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono vendicativi e si arrabbiano facilmente.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo a contatto col fuoco.
- **Immunità**: Fuoco
- **Debolezze**: Vulnerabilità al freddo
- **Soffio**: Un cono di fiamme che infligge 1d8 danni da fuoco.
- **Capacità magiche**: *raggio rovente* 1/ora, *riscaldare il metallo* 1/giorno (CD 14)

Mephit del ghiaccio (Freddo)

I mephit del ghiaccio si trovano comunemente sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono distanti e crudeli.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo in zone coperte dal ghiaccio.
- **Immunità**: Freddo
- **Debolezze**: Vulnerabilità al fuoco
- **Soffio**: Un cono di ghiaccio che infligge 1d4 danni da freddo. Il freddo rende anche inferme le creature viventi per 3 round. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni e nega l'effetto di infermità.
- **Capacità magiche**: *dardo incantato* 1/ora, *gelare il metallo* 1/giorno (CD 14)

Mephit del magma (Fuoco)

I mephit del magma si trovano comunemente sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono stupidi bruti.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo a contatto con magma o lava.
- **Immunità**: Fuoco
- **Debolezze**: Vulnerabilità al freddo
- **Soffio**: Un cono di fuoco che infligge 1d8 danni da fuoco.
- **Forma di magma (Sop)**: Una volta ogni ora, un mephit del magma può assumere la forma di una pozza di magma di 90 cm di diametro e profonda 15 cm. Mentre è in questa forma, la sua RD aumenta a 20/magia e non può essere attaccato. Può muoversi alla velocità di 3 metri per round e può passare attraverso piccole aperture o crepe. Chiunque tocchi questa pozza subisce 1d6 danni da fuoco. Un mephit del magma può rimanere in questa forma per un massimo di 10 minuti.
- **Capacità magiche**: *pirotecnica* 1/giorno

Mephit della melma (Acqua)

I mephit della melma si trovano comunemente sul Piano dell'Acqua. Questi mephit sono disgustosi e lenti ad agire.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo in ambienti umidi e fangosi.
- **Velocità**: Nuotare 9 m
- **Soffio**: Un cono di fanghiglia che infligge 1d4 danni da acido. La fanghiglia rende anche inferme le creature viventi per 3 round. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni e nega l'effetto di infermità.
- **Capacità magiche**: *freccia acida* 1/ora, *nube maleodorante* 1/giorno (CD 15)

Mephit della polvere (Aria)

I mephit della polvere si trovano comunemente sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono irritanti ed insistenti.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo in ambienti polverosi.
- **Velocità**: Volare 15 m (perfetta)
- **Soffio**: Un cono di polvere che infligge 1d4 danni taglienti. La polvere rende anche inferme le creature viventi per 3 round. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni e nega l'effetto di infermità.
- **Capacità magiche**: *sfocatura* 1/ora, *muro di vento* 1/giorno

Mephit del sale (Terra)

I mephit del sale si trovano comunemente sul Piano della Terra. Questi mephit sono distanti e crudeli.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo in ambienti aridi.
- **Soffio**: Un cono di cristalli di sale che infligge 1d4 danni taglienti. Il sale rende anche inferme le creature viventi per 3 round. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni e nega l'effetto di infermità.
- **Disidratare (Sop)**: Una volta al giorno un mephit del sale può risucchiare l'umidità in un'area di raggio 6 metri centrata su di lui. Le creature viventi all'interno della zona subiscono 2d8 danni (Tempra CD 14 dimezza, LI 6°). Questo effetto è particolarmente devastante sulle piante e sulle creature acquatiche, che subiscono penalità –2 ai loro tiri salvezza. Questa capacità equivale ad un incantesimo di 2° livello.
- **Capacità magiche**: *polvere luccicante* 1/ora.

Mephit della terra (Terra)

I mephit della terra si trovano comunemente sul Piano della Terra. Questi mephit sono pignoli e privi del senso dell'umorismo.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo sottoterra.
- **Soffio**: Un cono di rocce che infligge 1d8 danni contundenti.
- **Cambiare taglia**: Una volta al giorno, un mephit della terra può ingrandirsi di una categoria di taglia, come per *ingrandire persone*, tranne che ha effetto solo sul mephit stesso. Questo potere funziona come un incantesimo di 2° livello.
- **Capacità magiche**: *ammorbidire terra e pietra* 1/giorno

Mephit del vapore (Fuoco)

I mephit del vapore comunemente si trovano sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono insolenti e sprezzanti.

- **Guarigione rapida**: Funziona solo nell'acqua bollente o nel vapore.
- **Immunità**: Fuoco
- **Debolezze**: Vulnerabilità al freddo
- **Soffio**: Un cono di vapore che infligge 1d4 danni da fuoco. Il vapore rende anche inferme le creature viventi per 3 round. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni e nega l'effetto di infermità.
- **Pioggia bollente (Sop)**: Una volta al giorno un mephit del vapore può creare una acquazzone bollente in un'area quadrata di lato 6 metri. Le creature viventi all'interno della zona subiscono 2d6 danni da fuoco (Tempra CD 14 dimezza, LI 6°). Questa capacità equivale ad un incantesimo di 2° livello.
- **Capacità magiche**: *sfocatura* 1/ora



Illustrazione di Alex Shim

Mezzo-Celestiale

Un unicorno volante si innalza nell'aria su ali d'avorio, campione di grazia e bellezza.

UNICORNO MEZZO-CELESTIALE GS 4

PE 1.200

CB esterno Grande (nativo)

Iniz +4; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +14

Aura *cerchio magico contro il male**

DIFESA

CA 17, contatto 13, impreparato 13 (+4 Des, +4 naturale, –1 taglia; +2 deviazione contro malvagi)

pf 42 (4d10+20)

Temp +9, **Rifl** +8, **Vol** +8; +4 contro veleno

RD 5/magia; **Immunità** charme, compulsione, malattia, veleno; **Resistenze** acido 10, elettricità 10, freddo 10; **RI** 15

ATTACCO

Velocità 18 m, volare 36 m (buona)

Mischia corno +10 (1d8+6), 2 zoccoli +7 (1d3+3)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali carica possente (corno, 2d8+12), punire il male 1/giorno (att +7, +4 ai danni)

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*individuazione del male, luce*

3/giorno—*cura ferite leggere, protezione dal male*

1/giorno—*aiuto, benedizione, cura ferite moderate, neutralizza veleno, teletrasporto superiore* (nel suo territorio*)

STATISTICHE

For 22, **Des** 19, **Cos** 20, **Int** 13, **Sag** 25, **Car** 26

Att base +4; **BMC** +11; **DMC** 25 (29 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (corno), Multiattacco

Abilità Acrobazia +11, Conoscenze (piani) +5, Furtività +11, Intuizione +14, Percezione +14, Sopravvivenza +14 (+17 nelle foreste), Volare +13; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +3 Sopravvivenza nelle foreste

Linguaggi Comune, Silvano

QS colpo magico*, empatia selvatica +18*

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o grazia (3–6)

Tesoro nessuno

*Capacità dell'unicorno; vedi pag. 274 per i dettagli.

I mezzo-celestiali sono creature nate da un mortale e un esterno buono, o creati da una potente magia sacra.

Creare un mezzo-celestiale

"Mezzo-celestiale" è un archetipo ereditato o acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore. Un mezzo-celestiale mantiene le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

GS: 5 o meno DV, come creatura base +1; da 6 a 10 DV, come creatura base +2; 11 o più DV, come creatura base +3.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Tipo: Il tipo di creatura cambia in esterno (nativo). Non è necessario calcolare nuovamente DV, BAB o TS.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +1.

Difese/Qualità: Ottiene scurovisione 18 m, immunità alle malattie, bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno, resistenza 10 a acido, elettricità e fuoco, RD 5/magia (per 11 DV o meno) o 10/magia (per 12 DV o più) e RI pari al GS +11 (massimo 35).

Velocità: A meno che la creatura base abbia una velocità di volare migliore, il mezzo-celestiale vola al doppio della velocità sul terreno della creatura base (manovrabilità buona).

Capacità speciali: Un mezzo-celestiale ottiene quanto segue.

Capacità magiche: Un mezzo-celestiale con un punteggio di Int o Sag di 8 o più ha un numero cumulativo di capacità magiche in base ai suoi DV. Se non è indicato diversamente, una capacità è utilizzabile 1 volta al giorno. Il LI è pari ai DV della creatura (o al LI delle capacità magiche della creatura base, quale che sia il più alto).

DV	Capacità	DV	Capacità
1–2	*Benedizione, prot. dal male 3/g*	11–12	*Parola sacra*
3–4	*Aiuto, individuazione del male*	13–14	*Aura sacra 3/g, santificare*
5–6	*Cura fer. gravi, neutralizza veleno*	15–16	*Charme sui mostri di massa*
7–8	*Punizione sacra, rimuovi malattia*	17–18	*Evoca mostri IX* (solo celestiali)
9–10	*Dissolvi il male*	19–20	*Resurrezione*

Punire il male (Sop): 1 volta al giorno, come azione veloce, un mezzo-celestiale può punire il male come un paladino dello stesso livello dei suoi DV. Punire il male dura finchè il nemico non muore o il mezzo-celestiale riposa.

Caratteristiche: Un mezzo-celestiale ottiene bonus +4 a tre punteggi di caratteristica di sua scelta e bonus +2 agli altri tre.

Abilità: Un mezzo-celestiale con Dadi Vita razziali ha punti abilità per Dado Vita pari a 6 + modificatore di Intelligenza.

Illustrazione di Kieran Yanner

Mezzo-Drago

Questo drago a sei zampe sbatte le sue massicce ali mentre abbassa la testa per guardare con i suoi spaventosi occhi ardenti.

DRACOLISCO (MEZZO-DRAGO) GS 7

PE 3.200

Basilisco mezzo-drago nero

N drago Medio

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 9, impreparato 21 (–1 Des, +12 naturale)

pf 73 (7d10+35)

Temp +12, **Rifl** +4, **Vol** +5

Immunità acido, sonno, paralisi

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 12 m (media)

Mischia morso +14 (1d8+7), 2 artigli +14 (1d4+7)

Attacchi speciali sguardo (CD 18, vedi pag. 31), soffio 1/giorno (linea di acido di 18 m, 7d6 danni da acido, Riflessi CD 18 dimezza)

STATISTICHE

For 24, **Des** 8, **Cos** 21, **Int** 4, **Sag** 13, **Car** 13

Att base +7; **BMC** +14; **DMC** 23 (31 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Combattere alla Cieca, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +13, Percezione +14, Volare +9; **Modificatori razziali** +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate o sotterranei

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro standard

I mezzo-draghi solo raramente sono il risultato dell'accoppiamento tra draghi e altre creature: la maggior parte è il risultato di strani esperimenti magici. In molti casi, una creazione riuscita è in grado di riprodursi con i suoi simili, come accaduto per il dracolisco.

Creare un mezzo-drago

"Mezzo-drago" è un archetipo ereditato o acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Un mezzo-drago mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui specificato.

GS: Lo stesso della creatura base +2 (minimo 3).

Tipo: Il tipo di creatura cambia in drago. Non occorre calcolare nuovamente DV, BAB o TS.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +4.

Qualità e difese speciali: Un mezzo-drago ottiene scurovisione 18 m, visione crepuscolare e immunità al sonno, alla paralisi e all'energia dello stesso tipo del suo soffio.

Velocità: Un mezzo-drago ha le ali. A meno che la creatura base abbia una migliore velocità di volare, il mezzo-drago vola al doppio della velocità sul terreno della creatura base (manovrabilità media).

Mischia: Un mezzo-drago ha due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso. Se la creatura base può usare le armi, il mezzo-drago può fare altrettanto. Un nuovo attacco con gli artigli o con il morso infligge danni in base alla taglia del mezzo-drago (vedi pag. 298)

Capacità speciali: Un mezzo-drago mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene soffio 1 volta al giorno in base alla varietà di drago (vedi sotto). Il soffio infligge 1d6 danni per DV razziale posseduto dal mezzo-drago (Riflessi dimezza; CD 10 + 1/2 DV razziali della creatura + modificatore di Costituzione della creatura).

Varietà di drago	Soffio
Argento o bianco	Cono di freddo di 9 metri
Blu o bronzo	Linea di elettricità di 18 metri
Nero o rame	Linea di acido di 18 metri
Oro o rosso	Cono di fuoco di 9 metri
Ottone	Linea di fuoco di 18 metri
Verde	Cono di acido di 9 metri

Caratteristiche: Aumentano rispetto alla creatura base come segue: For +8, Cos +6, Int +2, Car +2.

Abilità: Un mezzo-drago con Dadi Vita razziali ha gradi di abilità per DV pari a 6 + modificatore di Int. Le abilità di classe razziali della creatura base rimangono invariate.



Illustrazioni di Kevin Yan

Mezzo-Immondo

Questa figura demoniaca, completa di ali da pipistrello, artigli, zoccoli e una testa taurina con le zanne, urla un ruggito di sfida.

MINOTAURO (MEZZO-IMMONDO) GS 6

PE 2.400

CM esterno Grande (nativo)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 15 (+2 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 57 (6d10+24)

Temp +8, **Rifl** +7, **Vol** +6

Capacità difensive astuzia naturale*; **RD** 5/magia; **Immunità** veleno; **Resistenze** acido 10, elettricità 10, freddo 10, fuoco 10; **RI** 17

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 18 m (media)

Mischia ascia bipenne +11/+6 (3d6+9/×3), morso +6 (1d8+3), corno +6 (1d6+3)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali carica possente (corno +13, 2d6+9), punire il bene 1/giorno (+6 danni)

Capacità magiche (LI 6°)

3/giorno—*oscurità;*

1/giorno—*dissacrare, influenza sacrilega* (CD 14)

STATISTICHE

For 23, **Des** 14, **Cos** 19, **Int** 9, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +13; **DMC** 25

Talenti Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Conoscenze (religioni) +5, Furtività +7, Intimidire +9, Percezione +14, Sopravvivenza +14, Volare +0; **Modificatori razziali** +4 Percezione, +4 Sopravvivenza

Linguaggi Gigante

ECOLOGIA

Ambiente rovine temperate o sotterranei

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–4)

Tesoro standard (ascia bipenne, altro tesoro)

*Capacità del minotauro; vedi pag. 208 per i dettagli.

I mezzo-immondi sono creature fortemente corrotte da poteri demoniaci, infernali o di altra natura malvagia.

Creare un mezzo-immondo

Il "mezzo-immondo" è un archetipo ereditato o acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea vivente con un punteggio di Intelligenza di 4 o superiore. Un mezzo-immondo usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, tranne per quanto qui di seguito specificato.

GS: 4 o meno DV, come la creatura base +1; da 5 a 10 DV, come la creatura base +2; 11 o più DV, come la creatura base +3.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Tipo: Il tipo di creatura cambia in esterno (nativo). Non è necessario calcolare nuovamente DV, BAB o TS.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +1.

Difese/Qualità: Ottiene scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza 10 a acido, elettricità, freddo e fuoco, RD 5/magia (per 11 DV o meno) o 10/magia (per 12 DV o più) e RI pari al GS +11 (massimo 35).

Velocità: A meno che la creatura base abbia una velocità di volare migliore, il mezzo-immondo vola al doppio della velocità sul terreno della creatura base (manovrabilità buona).

Mischia: Un mezzo-immondo ottiene due attacchi con gli artigli e un attacco con il morso. Il danno dipende dalla sua taglia (vedi pag. 298)

Attacchi speciali: Un mezzo-immondo ottiene quanto segue.

Capacità magiche: Un mezzo-immondo con un punteggio di Intelligenza o Saggezza di 8 o superiore possiede un numero cumulativo di capacità magiche in base ai suoi DV. A meno che diversamente indicato, una capacità è utilizzabile 1 volta al giorno. Il LI è pari ai DV della creatura (o al LI delle capacità magiche della creatura base, quale che sia il più alto).

DV	Capacità	DV	Capacità
1–2	*Oscurità* 3/g	11–12	*Blasfemia*
3–4	*Dissacrare*	13–14	*Aura sacrilega* 3/g, *profanare*
5–6	*Influenza sacrilega*	15–16	*Orrido avvizzimento*
7–8	*Veleno* 3/giorno	17–18	*Evoca mostri IX* (solo immondi)
9–10	*Contagio*	19–20	*Distruzione*

Punire il bene (Sop): 1 volta al giorno, come azione veloce, un mezzo-immondo può punire il bene come per la capacità punire il male di un paladino dello stesso livello dei suoi DV, tranne che colpisce un bersaglio buono. Punire il bene dura finchè il nemico non muore o il mezzo-immondo riposa.

Caratteristiche: Un mezzo-immondo ottiene bonus +4 a tre punteggi di caratteristica di sua scelta e bonus +2 agli altri tre.

Abilità: Un mezzo-immondo con Dadi Vita razziali ha gradi di abilità per DV pari a 6 + il modificatore di Int. Le abilità di classe razziali rimangono invariate, e i gradi di abilità per il suo livello di classe rimangono inalterati.



Millepiedi, Gigante

Questo lungo orrore segmentato si contorce e si dibatte, digrignando le sue mandibole velenose in cerca di prede.

MILLEPIEDI GIGANTE **GS 1/2**

PE 200

N parassita Medio

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 5 (1d8+1)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +0

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 12 m

Mischia morso +2 (1d6–1 più veleno)

Attacchi speciali veleno

STATISTICHE

For 9, **Des** 15, **Cos** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 11 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Accurata[B]

Abilità Furtività +10, Percezione +4, Scalare +10; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste o sotterranei temperati o caldi

Organizzazione solitario, coppia, o colonia (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d3 danni a Des; *cura* 1 TS.

I millepiedi giganti attaccano le creature viventi con le loro mandibole velenose. Queste creature si adattano a vari ambienti e si nutrono voracemente della fauna locale, umanoidi inclusi. La colorazione dei millepiedi giganti rispecchia quella dei millepiedi normali e attraversa tutto lo spettro, variando dalle tinte scure al rosso brillante e all'arancio intenso.

Esistono altre specie di millepiedi giganti, alcune più piccole ma la maggior parte un po' più grandi. Si possono adattare le statistiche presentate qui cambiando Dadi Vita e taglia (modificando Forza, Destrezza e Costituzione come appropriato) per rappresentare una vasta gamma di specie di millepiedi. La tabella seguente elenca le varianti più comuni.

Specie	GS	Taglia	DV
Millepiedi domestico	1/8	Minuscola	1d8
Millepiedi delle fogne	1/4	Piccola	1d8
Millepiedi sibilante	1	Grande	2d8
Millepiedi gigante sferzante	2	Enorme	4d8
Millepiedi gigante dei boschi	6	Mastodontica	7d8
Millepiedi titano	9	Colossale	10d8

Millepiedi, Sciame

Una massa di zampe e pinze velenose che si contorcono sciama sul terreno in una fluttuante ondata mortale.

SCIAME DI MILLEPIEDI **GS 4**

PE 1.200

N parassita Minuto (sciame)

Iniz +4; **Sensi** percezione tellurica 9 m, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 18, contatto 18, impreparato 14 (+4 Des, +4 taglia)

pf 31 (9d8–9)

Temp +5, **Rifl** +7, **Vol** +3

Capacità difensive tratti degli sciami, **Immunità** danni da arma

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia sciame (2d6 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 13), veleno

STATISTICHE

For 1, **Des** 19, **Cos** 8, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +6; **BMC** —; **DMC** —

Talenti Arma Accurata[B]

Abilità Percezione +4, Scalare +12; **Modificatori razziali** +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate o calde o sotterranei

Organizzazione solitario, coppia, o groviglio (3–6 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d4 danni a Des; *cura* 1 TS.



Illustrazioni di Ben Wootten

MIMIC

Quello che sembra essere uno scrigno colmo di tesori prende vita mentre gli spuntano lunghi tentacoli luccicanti e numerosi denti taglienti.

MIMIC **GS 4**

PE 1.200

N aberrazione Media (mutaforma)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 16, contatto 11, impreparato 15 (+1 Des, +5 naturale)

pf 52 (7d8+21)

Temp +5, **Rifl** +5, **Vol** +6

Immunità acido

ATTACCO

Velocità 3 m

Mischia schianto +10 (1d8+6 più appiccicare)

Attacchi speciali stritolare (schianto, 1d8+6)

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 17, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +5; **BMC** +9; **DMC** 20 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Camuffare +10 (+30 quando imita oggetti), Conoscenze (dungeon) +10, Percezione +14, Scalare +14; **Modificatori razziali** +20 Camuffare quando imita oggetti

Linguaggi Comune

QS imitare oggetto

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Appiccicare (Str) Un mimic trasuda un denso muco che agisce come un potente collante, in grado di trattenere qualunque creatura od oggetto che lo tocchi. Un mimic ricoperto dal collante impegna in lotta automaticamente qualunque creatura che lo colpisca con un suo attacco schianto. Gli avversari in lotta non possono liberarsi finché il mimic è vivo, se prima non tolgono il collante. Un'arma che colpisce un mimic ricoperto dal collante rimane incollata a meno che il possessore non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 (basata su For). Bisogna superare una prova di Forza con CD 17 per liberarla. Un forte alcol o *solvente universale* dissolve il collante, ma un mimic può sempre lottare normalmente. Un mimic può dissolvere il suo collante a volontà, e la sostanza scompare 5 round dopo la sua morte.

Imitare oggetto (Str) Un mimic può assumere la forma generica di un qualunque oggetto Medio, come una grossa cassa, un letto robusto o una porta. Tuttavia, la creatura non può alterare di molto la sua taglia. Il corpo di un mimic è duro e ha una superficie ruvida, indipendentemente dall'aspetto che mostra. Un mimic ottiene bonus razziale +20 alle prove di Camuffare quando imita un oggetto usando questa capacità. Raggirare è sempre un'abilità di classe per un mimic.

Si ritiene che i mimic siano il risultato del tentativo di un alchimista di dar vita ad un oggetto inanimato attraverso l'applicazione di un reagente mistico, la cui formula è andata perduta. Nel corso degli anni, queste creature strane ma intelligenti hanno appreso la capacità di trasformarsi in simulacri degli oggetti manufatti, in particolare nei luoghi frequentati poco da un ristretto numero di creature, dove aumentano le loro probabilità di successo con un attacco alle loro vittime.

Anche se i mimic non sono intrinsecamente malvagi, alcuni saggi suggeriscono che attacchino gli uomini e le altre creature intelligenti più per passatempo che per sfamarsi. Il desiderio di ingannare gli altri è parte del loro essere, e i loro attacchi a sorpresa rappresentano il culmine di questo desiderio.

Un tipico mimic ha un volume di 4,05 m^3 (1,5 m per 1,5 m per 1,8 m) e pesa circa 450 kg. Leggende e storie parlano di mimic di taglie maggiori, con la capacità di assumere la forma di case, navi o interi complessi sotterranei che guarniscono con dei tesori (sia veri che falsi) per attirare al loro interno il loro ignaro cibo.



Minotauro

Con il corpo di un umano muscoloso e la testa di un toro sbuffante, la creatura pesta il terreno con gli zoccoli come si apprestasse a caricare.

MINOTAURO **GS 4**

PE 1.200

CM umanoide mostruoso Grande

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +10

DIFESA

CA 14, contatto 9, impreparato 14 (+5 naturale, –1 taglia)

pf 45 (6d10+12)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +5

Capacità difensive astuzia naturale

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia ascia bipenne +9/+4 (3d6+6/×3) e corno +4 (1d6+2)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali carica possente (corno +11, 2d6+6)

STATISTICHE

For 19, **Des** 10, **Cos** 15, **Int** 7, **Sag** 10, **Car** 8

Att base +6; **BMC** +11; **DMC** 21

Talenti Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Furtività +2, Intimidire +5, Percezione +10, Sopravvivenza +10; **Modificatori razziali** +4 Percezione, +4 Sopravvivenza

Linguaggi Gigante

ECOLOGIA

Ambiente rovine temperate e sotterranei

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–4)

Tesoro standard (ascia bipenne, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Astuzia naturale (Str) Anche se i minotauri non sono particolarmente intelligenti, possiedono un'astuzia naturale e una capacità logica innata. Questo li rende immuni agli incantesimi *labirinto* e gli impedisce di perdersi. Inoltre, è impossibile coglierli impreparati.

Nessuno porta rancore come un minotauro. Disprezzati dalle razze civilizzate e nati secoli fa da una maledizione divina, i minotauri hanno cacciato, ucciso e divorato gli umanoidi inferiori per punire offese vere o presunte più a lungo di quanto riescono a ricordare. La maggior parte delle culture ha leggende su come i minotauri furono creati da divinità vendicative o offese che punirono gli umani deformando le loro sembianze, sottraendo loro bellezza e intelligenza, e dotandoli di teste di toro. Eppure la maggioranza dei minotauri moderni disprezza queste leggende e non crede di essere lo scherzo di qualche divinità, ma modelli di perfezione divina creati dal crudele e potente signore dei demoni Baphomet.

I nascondigli tradizionali dei minotauri sono i labirinti, sia i dedali costruiti per confondere e sconcertare, sia quelli naturali creati da un intrico di caverne o altri passaggi sotterranei. Grazie alla loro astuzia naturale, i minotauri usano i loro nascondigli labirintici per scoraggiare gli incauti nemici che cercano di scovarli o che semplicemente incappano nei loro nascondigli e si perdono, dando lentamente la caccia agli intrusi che cercano inutilmente di trovare una via d'uscita. Solo quando la disperazione ha nettamente preso il sopravvento il minotauro colpisce le sue perdute vittime. Quando hanno a che fare con un gruppo, spesso i minotauri lasciano scappare una creatura, affinché diffonda il suo terribile racconto e attiri altri, che sperano di uccidere queste bestie, nei loro labirinti. Naturalmente, per i minotauri, questi aspiranti eroi rappresentano delle pietanze deliziose.

I minotauri si possono trovare anche al servizio di un mostro o una creatura malvagia più potente, e lo servono fintanto che possono cacciare e mangiare a loro piacimento. In genere questo significa fare la guardia a qualche potente oggetto o preziosa locazione, ma può anche significare lavorare come mercenario, dando la caccia ai nemici del padrone.

I minotauri sono combattenti relativamente diretti, usando le loro corna per incornare orribilmente le creature viventi più vicine quando cominciano a combattere.



Illustrazione di Andrew Hou

Mohrg

Un groviglio di putride interiora penzola dal busto di questo scheletro e si snoda verso l'alto, uscendo dalla bocca come una lingua prensile.

MOHRG **GS 8**

PE 4.800

CM non morto Medio

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +23

DIFESA

CA 23, contatto 15, impreparato 18 (+4 Des, +8 naturale, +1 schivare)

pf 91 (14d8+28)

Temp +6, **Rifl** +10, **Vol** +9

Immunità tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +15 (2d8+5 più afferrare), lingua +10 contatto (paralisi)

Attacchi speciali creare progenie, paralisi (1d4 minuti, CD 19)

STATISTICHE

For 21, **Des** 19, **Cos** —, **Int** 11, **Sag** 10, **Car** 14

Att base +10; **BMC** +15 (+19 lottare); **DMC** 30

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco Rapido, Capacità Focalizzata (paralisi), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare

Abilità Furtività +21, Percezione +23, Nuotare +19, Scalare +22

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, gruppo (2–4) o folla (2–4 più 4–12 zombi)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Creare progenie (Sop) Le creature umanoidi uccise da un mohrg si rianimano immediatamente come zombi sotto il suo controllo. Il fiorire di non vita quando la vittima di un mohrg muore e diventa uno zombi causa un'ondata di energia negativa che scorre attraverso il mohrg. Ogni volta che un mohrg crea uno zombi in questo modo, si cura di 1d6 punti ferita per ogni DV posseduto dalla creatura uccisa e agisce come se fosse sotto l'effetto di *velocità* per il round immediatamente successivo alla creazione della progenie.



Illustrazione di Kieran Yanner

Le persone che commettono molti omicidi nel corso della loro vita, siano essi sicari, assassini seriali o di massa, soldati guerrafondai o berserker presi dalla furia della battaglia, rimangono segnati e contaminati dalla gravità delle loro azioni nefande. Quando tali assassini vengono catturati e giustiziati pubblicamente per i loro efferati crimini prima che abbiano la possibilità di espiare, i loro resti a volte tornano alla non vita per continuare il loro macabro lavoro come mohrg.

Esseri non morti che si curano dei viventi meno di quanto facessero prima della loro dipartita, i mohrg esistono unicamente per far scempio della vita. A volte scambiati per scheletri o zombi, sono molto più pericolosi di questi abomini privi di intelletto, poiché conservano una parvenza dei loro ricordi, e la gioia che un tempo provavano per le urla dei moribondi. Se riescono, i mohrg si riuniscono in piccoli gruppi, alla ricerca di bersagli solitari proprio come facevano quando erano vivi. Se fronteggiano nemici capaci, tentano di renderli inoffensivi uno alla volta, cominciando prima dai personaggi dotati di poteri divini, sia per proteggersi dalla loro sacra ira, sia per facilitarsi il compito di paralizzare e divorare gli altri.

Alcuni mohrg mantengono abbastanza dei loro ricordi precedenti da tornare nei luoghi favoriti del loro passato, "infestando" vecchi nascondigli e talvolta anche continuando le razzie di assassini morti da tempo, riprendendo quei mezzi di morte e caos con cui tanto erano a loro agio quando erano vivi. Questi mohrg sono anche più folli degli altri non morti, e a volte si possono incontrare per le strade di una città o paese con cappe e mantelli mentre proseguono la loro passata attività di assassini al meglio che possono.

Naturalmente, dato che chi viene ucciso da un mohrg si rianima a sua volta come non morto, questi omicidi non passano a lungo inosservati, anche quando si prende di mira la feccia della società. Un'improvvisa rivolta di non morti lungo le strade è l'inevitabile risultato delle attività di un mohrg. Poiché questi zombi rimangono sotto il controllo del mohrg, e dato che il mohrg stesso possiede un intelletto crudele ed odioso, questo spesso trattiene da qualche parte la sua armata non morta, ordinandole anche di restare immobile finchè, trascorse molte settimane o mesi, il cimitero locale non si riempie di questi non morti dormienti. Poi, quando sarà il momento giusto, il mohrg comanderà alla sua armata di destarsi e aiutarlo a finire il massacro.

Morlock

Con pelle pallida e viscida ed enormi occhi sporgenti, cammina a quattro zampe sui muri come un ragno, ma ha forma umanoide.

MORLOCK **GS 2**

PE 600

CM umanoide mostruoso Medio

Iniz +8; **Sensi** fiuto, scurovisione 36 m; Percezione +2

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 11 (+4 Des, +1 naturale)

pf 22 (3d10+6)

Temp +3, **Rifl** +9, **Vol** +5

Immunità malattia, veleno

Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 9 m

Mischia randello +5 (1d6+2), morso +0 (1d4+1)

Attacchi speciali attacco in salto, attacco furtivo +1d6, sciamare

STATISTICHE

For 14, **Des** 19, **Cos** 15, **Int** 5, **Sag** 14, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 19

Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Acrobazia +13, Furtività +8 (+12 nelle caverne), Scalare +22; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia, +4 Furtività nelle caverne, +16 Scalare

Linguaggi Sottocomune

QS esperto scalatore

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia, banda (3–6) o tribù (7–18)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Attacco in salto (Str) Come azione standard, un morlock può sferrare un singolo attacco durante un salto. Può effettuare questo attacco in qualsiasi punto del salto: all'inizio, alla fine o mentre è a mezz'aria. Mentre salta, un morlock non provoca attacchi di opportunità per aver lasciato un quadretto minacciato.

Esperto scalatore (Str) Un morlock può aggrapparsi ai muri e anche ai soffitti delle caverne fintanto che ci sono appigli per mani e piedi. Un morlock viene trattato come se fosse sempre sotto effetto di una versione non magica dell'incantesimo *movimenti del ragno*, tranne che non può aggrapparsi alle superfici lisce. Questa capacità raddoppia a +16 il bonus razziale +8 alle prove di Scalare normalmente concesso alle creature con una velocità di scalare.

Sciamare (Str) I morlock vivono e combattono in ranghi serrati ogni giorno delle loro vite, e per questo sono adatti a sciamare in forze. Fino a due morlock possono condividere lo stesso quadretto attaccando lo stesso nemico, e sono considerati come se fiancheggiassero il nemico da due quadretti opposti.

Umani degenerati per aver rinunciato da tempo al mondo della luce, i morlock sono regrediti, negli anni in cui sono vissuti sottoterra, in bestie fameliche a malapena pensanti che abitano la notte senza fine. Hanno scordato da tempo la vita civilizzata dei loro antenati, anche se molte tribù morlock abitano ancora nelle rovine diroccate delle loro antiche dimore. Ironicamente, in molti casi i morlock venerano come divinità le statue lasciate da questi loro antenati. I sacerdoti morlock di questo culto degli antenati hanno accesso ai domini Follia, Forza, Oscurità e Terra. Un tipico morlock in piedi è alto 1,5 m e pesa 75 kg.

I morlock a volte si muovono su due gambe, ma spesso camminano a quattro zampe quando è necessaria velocità o furtività. La loro struttura snella, spesso emaciata, maschera la forza dei loro arti e la loro velocità di reazione.

I morlock generalmente nascono in nidiate di tre quattro piccoli per volta, creature che già alla nascita sono dotate di denti e di una certa predisposizione al cannibalismo. Nelle prime settimane di vita della nidiata c'è bisogno di attenzioni materne per prevenire attriti; di solito ci vuole parecchio perché un giovane morlock superi la sua naturale inclinazione a nutrirsi di tutto ciò che gli si avvicina. I morlock crescono rapidamente, raggiungendo l'età adulta dopo appena 5 anni di vita. Un tipico morlock può vivere fino alla veneranda età di 60 anni, anche se la maggior parte di loro muore molto prima per cause violente.



Illustrazione di Dave Allsop

Mummia

Avvolto da capo a piedi in antiche strisce di lino ammuffito, questo umanoide si muove con andatura strascicata.

MUMMIA **GS 5**

PE 1.600

LM non morto Medio

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

Aura disperazione (9 m, paralisi per 1d4 round, Volontà CD 16 nega)

DIFESA

CA 20, contatto 10, impreparato 20 (+10 naturale)

pf 60 (8d8+24)

Temp +4, **Rifl** +2, **Vol** +8

RD 5/—; **Immunità** tratti dei non morti

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia schianto +14 (1d8+10 più putrefazione della mummia)

STATISTICHE

For 24, **Des** 10, **Cos** —, **Int** 6, **Sag** 15, **Car** 15

Att base +6; **BMC** +13; **DMC** 23

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Robustezza

Abilità Furtività +11, Percezione +16

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, pattuglia di guardia (2–6) o distaccamento di guardia (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Disperazione (Sop) Tutte le creature entro un raggio di 9 metri che vedono una mummia devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 16 (basata su Car) o sono paralizzate dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura non potrà più essere colpita dall'aura di disperazione di quella mummia per 24 ore. Questo è un effetto di paralisi e di influenza mentale.

Putrefazione della mummia (Sop) Maledizione e malattia—schianto; *TS* Tempra CD 16 (basata su Car); *insorgenza* 1 minuto; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d6 danni a Cos e 1d6 danni a Car; *cura*—. La putrefazione della mummia è sia una maledizione che una malattia e può essere curata solo se viene prima rimossa la maledizione, a quel punto anche la malattia può essere rimossa magicamente. Anche dopo che l'elemento maledizione della putrefazione della mummia è stato eliminato, una creatura che ne è affetta non può guarire naturalmente. Chiunque lanci un incantesimo di evocazione (guarigione) su una creatura afflitta deve superare una prova di LI con CD 20, oppure l'incantesimo viene sprecato e non ha effetto. Chiunque muoia di putrefazione della mummia si riduce in polvere e non può essere riportato in vita se non con una *resurrezione* o una magia più potente.

Create per proteggere le tombe di onorati defunti, le mummie sono sempre in guardia contro coloro che vorrebbero dissacrarne il sacro suolo. Le mummie vengono create attraverso un processo di imbalsamazione piuttosto lungo e raccapricciante, durante il quale tutti gli organi maggiori del corpo vengono rimossi e sostituiti da erbe e fiori essiccati. Dopo questo processo, la carne viene unta con oli sacri e avvolta in lino purificato. Il creatore termina poi il rituale con un incantesimo di *creare non morti*.

Anche se la maggior parte delle mummie viene creata semplicemente come guardiano e rimane fedele al proprio incarico fino alla distruzione, alcune potenti mummie hanno un libero arbitrio più ampio. Queste sono per lo più chierici di almeno 10° livello, e spesso si tratta di re o faraoni che hanno chiesto a oscure divinità o sinistri necromanti di legare la loro anima al loro corpo dopo la morte, di solito come mezzo per continuare a regnare anche dalla tomba, ma a volte semplicemente per sfuggire a quello che temono sarà un'eternità di tormenti nella loro vita ultraterrena.



Illustrazione di Concept Art House

Muschio Giallo Rampicante

Avvolti attorno a diversi scheletri umani, i fiori umidi di questa pianta verde emettono vapori giallastri.

MUSCHIO GIALLO RAMPICANTE GS 2

PE 600

N vegetale Medio

Iniz +2; **Sensi** percezione tellurica 9 m; Percezione +0

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 22 (3d8+9)

Temp +6, **Rifl** +3, **Vol** +1

Capacità difensive tratti dei vegetali

ATTACCO

Velocità 1,5 m

Mischia tentacolo +5 (1d4+4)

Spazio 1,5 m, **Portata** 3 m

Attacchi speciali creare zombi di muschio giallo, spruzzo di polline

STATISTICHE

For 17, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 11, **Car** 8

Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 17 (non può essere sbilanciato)

ECOLOGIA

Ambiente foreste calde o temperate e sotterranei

Organizzazione macchia (rampicante e 1–6 zombi di muschio giallo)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Creare zombi di muschio giallo (Sop) Come azione di round completo, un muschio giallo rampicante può inserire dozzine di tentacoli nel cervello di una creatura indifesa entro portata, come una colpita dal suo polline. Questo attacco infligge 1d4 danni a Intelligenza per round. Quando una creatura viene ridotta a Intelligenza 0, muore ed i tentacoli escono dal suo cranio. Un'ora dopo, la creatura si anima come zombi di muschio giallo.

Spruzzo di polline (Str) Come azione standard, un muschio giallo rampicante può spruzzare il suo polline ad una singola creatura entro 9 metri. Deve effettuare un attacco di contatto a distanza con bonus +4 per colpire il bersaglio, che deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 14 (basata su Cos) o resta affascinato per 1d6 round. Una creatura affascinata non può intraprendere azioni eccetto muoversi alla sua normale velocità entro la portata del muschio giallo rampicante, ed a quel punto rimanere immobile e permettere al muschio giallo di inserire i tentacoli nel suo cervello.

Il muschio giallo rampicante è un'orrenda pianta che cresce nei cimiteri infestati, nei campi di battaglia più sanguinosi ed altri luoghi dove la morte aleggia nell'aria ed impregna il terreno. Il metodo riproduttivo del muschio giallo rampicante è abbastanza spaventoso: uccide una creatura vivente, la infesta con i suoi semi ed il polline e la anima come zombi. Questi zombi servono la pianta per diversi giorni, ma quando i nuovi zombi vengono creati, i più vecchi si disperdono nelle regioni limitrofe, crollando a terra 2d6 giorni dopo e dando vita ad un nuovo muschio giallo rampicante.

Zombi di muschio giallo

Uno zombi di muschio giallo è una creatura decomposta dalla quale spuntano viticci verdi. Uno zombi di muschio giallo va considerato come uno zombi normale ma dotato della seguente capacità speciale.

Tratti dei vegetali (Str) Lo zombi è animato non dalla necromanzia ma dalla pianta che vi cresce all'interno. Gli zombi di muschio giallo non possiedono i tratti dei non morti, ma quelli dei vegetali. Sono considerati vegetali invece che non morti ai fini di effetti magici ed attacchi. Incanalare energia positiva, ad esempio, non può ferire uno zombi di muschio giallo, che non viene neanche curato dall'energia negativa.



Illustrazione di Tyler Walpole

Naga Guardiano

Un volto umanoide serio ed incorniciato da un cappuccino simile a quello di un cobra adorna il corpo di questo lungo serpente variopinto.

NAGA GUARDIANO **GS 10**

PE 9.600

LB aberrazione Grande

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +23

DIFESA

CA 24, contatto 15, impreparato 18 (+6 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 114 (12d8+60)

Temp +9, **Rifl** +12, **Vol** +12

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +13 (2d6+7 più veleno)

Distanza sputo +14 contatto (veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Incantesimi conosciuti (LI 9°)

4° (5/giorno)—*invisibilità superiore, potere divino*

3° (7/giorno)—*cura ferite gravi, dissolvi magie, fulmine* (CD 17)

2° (7/giorno)—*individuazione dei pensieri* (CD 16), *raggio rovente, ristorare inferiore, vedere invisibilità*

1° (7/giorno)—*armatura magica, cura ferite leggere, dardo incantato, favore divino, ritirata rapida*

0 (a volontà)—*aprire/chiudere, frastornare* (CD 14), *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, stabilizzare*

STATISTICHE

For 21, **Des** 23, **Cos** 20, **Int** 16, **Sag** 19, **Car** 18

Att base +9; **BMC** +15; **DMC** 31 (non può essere sbilanciato)

Talenti Allerta, Combattere alla Cieca, Escludere Materiali[B], Incantare in Combattimento, Maestria in Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato

Abilità Conoscenze (arcane) +18, Diplomazia +16, Furtività +17, Intuizione +20, Percezione +23, Raggirare +16, Sapienza Magica +18

Linguaggi Celestiale, Comune

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Un naga guardiano lancia incantesimi come uno stregone di 9° livello, e può lanciare incantesimi dalla lista dei chierici come se fossero normalmente disponibili per uno stregone. Gli incantesimi clericali sono considerati incantesimi arcani da un naga guardiano.

Sputare (Str) Un naga guardiano può sputare il suo veleno fino a 9 metri come azione standard. Questo è un attacco di contatto a distanza senza alcun incremento di gittata. Gli avversari colpiti da questo attacco devono superare dei tiri salvezza per evitarne gli effetti (vedi sotto).

Veleno (Str) Morso—ferimento o sputo—contatto; *TS* Tempra CD 19 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d4 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

Sebbene abbiano un aspetto feroce, con scaglie brillanti, cappucci simili a quelli dei cobra e potenti corpi serpentini, i naga guardiani fungono da coscienziosi protettori di luoghi di eccezionale potere e sacralità. Spesso le loro scaglie sfoggiano disegni elaborati simili a quelli degli esotici serpenti della giungla. Un tipico naga guardiano raggiunge la lunghezza di 4,2 metri e un peso approssimativo di 175 kg.

Mentre alcuni naga guardiani aderiscono a pratiche esotiche di divinità antiche o dimenticate, altri sono semplicemente attratti da siti dalla spiccata bellezza naturale, quali templi su imponenti cascate, pinnacoli naturali e cime di montagne, custodendoli con il massimo della reverenza e del senso del dovere. Spesso questi naga si uniscono a fedi ancora attive, servendo come protettori di santuari o antichi tesori. Una coppia di naga può stabilirsi nei pressi di un sito che ritengono meritevole di protezione, covandovi una nidiata e crescendovi la prole. Quando i giovani raggiungono l'età adulta, possono scegliere di partire per cercare la propria casa o rimanere a proteggere la zona sorvegliata dai loro genitori. A volte, un naga guardiano che custodisce delle rovine od un tempio è solo l'ultimo di una successione di sentinelle che si sono avvicendate nel corso dei secoli. Queste sentinelle spesso prendono lo stesso nome dei loro predecessori sembrando un unico individuo eccezionalmente longevo.



Illustrazioni di Andrew Hou

Naga Oscuro

Una testa umanoide dai tratti spigolosi troneggia sul possente e sinuoso corpo di questa mostruosità serpentiforme.

NAGA OSCURO **GS 8**

PE 4.800

LM aberrazione Grande

Iniz +5; **Sensi** *individuazione dei pensieri*, scurovisione 18 m; Percezione +19

DIFESA

CA 22, contatto 15, impreparato 16 (+5 Des, +7 naturale, +1 schivare, –1 taglia)

pf 85 (10d8+40)

Temp +7, **Rifl** +10, **Vol** +9 (+11 contro effetti di charme)

Capacità difensive pensieri protetti; **Immunità** veleno

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +8 (1d4+2), pungiglione +8 (2d4+2 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Incantesimi conosciuti (LI 7°)

3° (5/giorno)—*distorsione, fulmine* (CD 16)

2° (7/giorno)—*grazia del gatto, invisibilità, raggio rovente*

1° (7/giorno)—*dardo incantato, immagine silenziosa, raggio di indebolimento* (CD 14), *ritirata rapida, scudo*

0 (a volontà)—*aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo*

STATISTICHE

For 14, **Des** 21, **Cos** 18, **Int** 16, **Sag** 15, **Car** 17

Att base +7; **BMC** +10; **DMC** 26 (non può essere sbilanciato)

Talenti Allerta, Escludere Materiali[B], Furtivo, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare

Abilità Artista della Fuga +13, Camuffare +9, Conoscenze (arcane) +13, Diplomazia +9, Furtività +18, Intimidire +12, Intuizione +10, Percezione +19, Raggirare +13, Sapienza Magica +12

Linguaggi Comune, Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario o nido (2–4)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi I naga oscuri lanciano incantesimi come stregoni di 7° livello.

Individuazione dei pensieri (Sop) Un naga oscuro può costantemente utilizzare *individuazione dei pensieri* come per l'incantesimo (livello dell'incantatore 9° livello; Volontà CD 18 [su Carisma] nega).

Pensieri protetti (Str) I naga oscuri sono immuni a qualsiasi forma di lettura del pensiero, come quella concessa da *individuazione dei pensieri*. Questa capacità concede anche bonus razziale +2 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di charme.

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 19; *frequenza* 1 round; *effetto* sonno per 2d4 minuti; *cura* 1 TS.

I naga oscuri desiderano il lusso, la ricchezza e il potere sugli altri. Con i loro corpi coperti da scintillanti scaglie nere simili a quelle delle anguille, i naga oscuri strisciano attraverso territori abbandonati e rovine disabitate, setacciando questi posti alla ricerca di tesori e creature più deboli che possono costringere all'obbedienza. La loro lingua biforcuta diffonde solo menzogne, e quelli che non possono manipolare li schiacciano usando il loro insidioso veleno e le loro distruttive capacità magiche. Un tipico naga oscuro misura approssimativamente 3,6 metri di lunghezza e pesa oltre 150 kg.

Arroganti ed edonisti, i naga oscuri cercano di dominare le creature inferiori, assaporando la paura che incutono e il potere che esercitano sugli altri. Sebbene alcuni riescano a ritagliarsi dei feudi tra le tribù di goblin, orchi, lucertoloidi o altre razze barbariche, il lustro degli splendori urbani si dimostra altrettanto allettante, inducendone altri ad infiltrarsi nelle fogne cittadine e nelle baraccopoli in cerca di seguaci. Hanno una predilezione morbosa per i gioielli artigianali ed i tesori, adornandosi spesso con fasce di oggetti preziosi o riposando su mucchi di tesori.

I naga oscuri odiano gli altri esponenti della loro specie, specialmente gli altri naga oscuri, vedendoli come avversari mortali da liquidare con velocità e spietatezza, spesso a ragione.



Illustrazione di Andrew Hou

Naga Spirituale

Ingiallite zanne pregne di veleno riempiono la bocca umana di questa sinistra mostruosità serpentina.

NAGA SPIRITUALE **GS 9**

PE 6.400

CM aberrazione Grande

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +22

DIFESA

CA 23, contatto 14, impreparato 18 (+5 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 95 (10d8+50)

Temp +8, **Rifl** +10, **Vol** +10

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 6 m

Mischia morso +10 (2d6+6 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali sguardo ammaliante

Incantesimi conosciuti (LI 7°)

3° (5/giorno)—*distorsione, palla di fuoco* (CD 16)

2° (7/giorno)—*evoca sciame, grazia del gatto, invisibilità*

1° (7/giorno)—*charme su persone* (CD 14), *cura ferite leggere, dardo incantato, favore divino, scudo della fede*

0 (a volontà)—*aprire/chiudere, dissanguare, frastornare* (CD 13), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo*

STATISTICHE

For 18, **Des** 20, **Cos** 21, **Int** 12, **Sag** 17, **Car** 17

Att base +7; **BMC** +12; **DMC** 27 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Capacità Focalizzata (sguardo ammaliante), Escludere Materiali[B], Furtivo, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei

Abilità Artista della Fuga +13, Conoscenze (arcane) +14, Furtività +15, Intimidire +9, Nuotare +12, Percezione +22, Raggirare +13, Sapienza Magica +11

Linguaggi Abissale, Comune

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate

Organizzazione solitario o nido (2–4)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi Un naga spirituale lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello, e può lanciare incantesimi dalla lista dei chierici come se fossero normalmente disponibili per uno stregone. Gli incantesimi clericali sono considerati incantesimi arcani da un naga spirituale.

Sguardo ammaliante (Sop) Come *charme su persone*, 9 metri, Volontà CD 20 (basata su Car) nega.

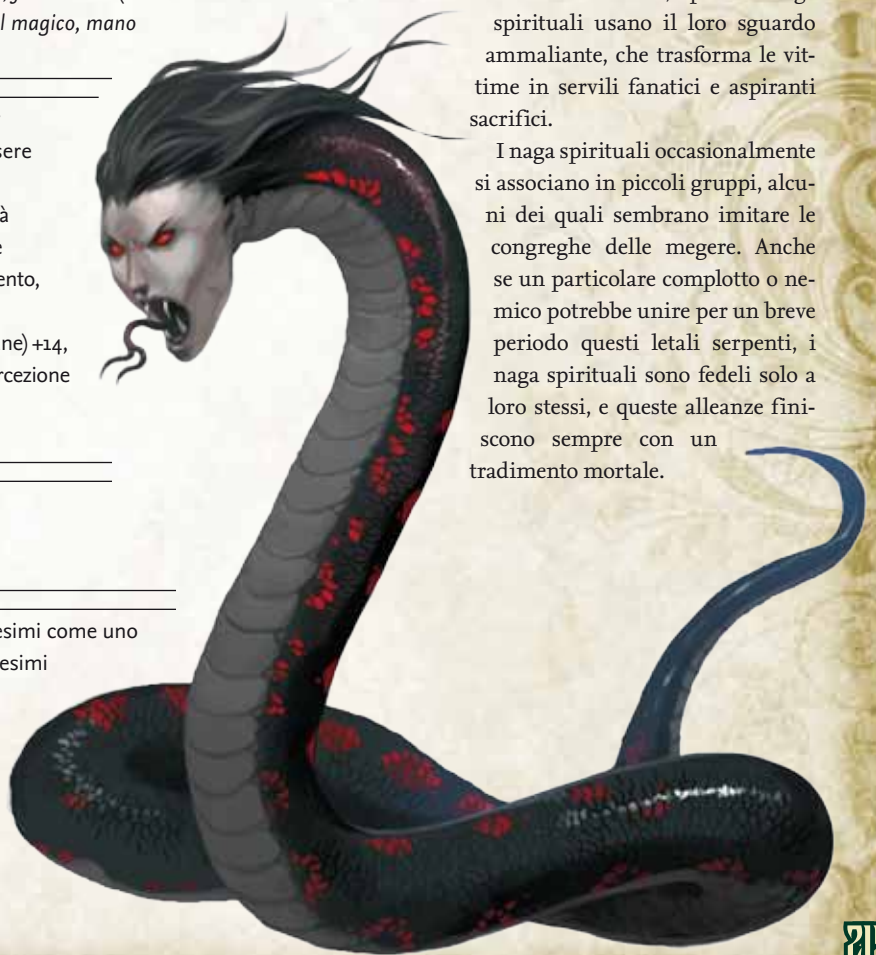
Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 20; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d4 danni a Cos; *cura* 1 TS.

Dalla mente morbosa e orribili alla vista, i naga spirituali sono le streghe della razza naga, odiosi reietti emarginati da tempo per i loro oscuri poteri e i modi ripugnanti. Un tipico naga spirituale è affusolato, con le scaglie di un serpente velenoso e un groviglio di capelli unti che incornicia un pallido volto. Di solito è lungo 4,2 metri ma pesa meno di 150 kg.

I naga spirituali adorano i luoghi di desolazione e morte. Rovine segnate dalle battaglie, cimiteri abbandonati, foreste rinsecchite e intricate paludi attraggono queste ripugnanti creature. Mentre i naga guardiani preferiscono i luoghi dall'innata sacralità, i naga spirituali cercano quelli corrotti fin nelle fondamenta, posti che ritengono permeati di magie oscure. Le cripte di tiranni morti da lungo tempo, i luoghi in cui sono morti grandi eroi e le rovine di nefasti torrioni attraggono questi odiosi serpenti.

I naga spirituali si ritengono eredi di qualche misterioso dono oscuro, e vedono la propria innata predisposizione per la magia come una prova di questo. Molti sono legati ad imprecisate potenze di morte e devastazione, si dedicano ad opere profane e cercano grotteschi presagi dalle forze delle loro sette. Per aiutarsi, spesso i naga spirituali usano il loro sguardo ammaliante, che trasforma le vittime in servili fanatici e aspiranti sacrifici.

I naga spirituali occasionalmente si associano in piccoli gruppi, alcuni dei quali sembrano imitare le congreghe delle megere. Anche se un particolare complotto o nemico potrebbe unire per un breve periodo questi letali serpenti, i naga spirituali sono fedeli solo a loro stessi, e queste alleanze finiscono sempre con un tradimento mortale.



Neothelid

Dal corpo viscido ed avvolto in spire su se stesso, di questo enorme creatura serpentina, si solleva una testa dotata di tentacoli.

NEOTHELID **GS 15**

PE 51.200

CM aberrazione Mastodontica

Iniz +2; **Sensi** tracciare teletrasporto 18 m, vista cieca 30 m; Percezione +25

DIFESA

CA 30, contatto 4, impreparato 30 (–2 Des, +26 naturale, –4 taglia)

pf 230 (20d8+140)

Temp +15, **Rifl** +4, **Vol** +16

RD 10/ferro freddo; **RI** 26

ATTACCO

Velocità 9 m, volare 18 m (buona)

Mischia 4 lingue +21 (3d6+10/19–20 più afferrare)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali affondo mentale, inghiottire (2d6+10 più 2d6 da acido, CA 23, pf 23), soffio (cono di 15 metri, 14d10 da acido, Riflessi CD 27 dimezza, una volta ogni 1d4 round), stretta psichica

Capacità magiche (LI 20°)

Permanenti—*volare*

A volontà—*charme sui mostri* (CD 19), *chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri* (CD 17), *suggestione* (CD 18), *telecinesi* (CD 20), *teletrasporto, veleno* (CD 19)

3/giorno—*suggestione* rapida (CD 18)

STATISTICHE

For 30, **Des** 7, **Cos** 24, **Int** 16, **Sag** 15, **Car** 21

Att base +15; **BMC** +29 (+33 lottare); **DMC** 37 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (suggestione), Critico Migliorato (lingua), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorato, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (arcane) +26, Diplomazia +25, Intimidire +28, Percezione +25, Raggirare +25, Sapienza Magica +26, Scalare +33, Volare –4

Linguaggi Aklo, Terran, Sottocomune; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o culto (3–5 più 4–12 schiavi ammaliati di varie razze)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Affondo mentale (Sop) Come azione standard, fino a 3 volte al giorno, un neothelid può scaricare una raffica di energia mentale contro un avversario entro 18 m, infliggendogli 15d10 danni. Un tiro salvezza riuscito su Volontà con CD 25 (basata su Car) nega questo effetto. Questo effetto può colpire solo creature con un punteggio di Intelligenza. Questo è un effetto di influenza mentale.

Stretta psichica (Sop) Come azione standard fino a 3 volte al giorno, il neothelid può tentare di schiacciare la mente di una singola creatura entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 25 (basata su Car) o collassa a terra, privo di sensi e morente a –1 punti ferita. Se il tiro salvezza riesce, subisce 6d6 danni, ma resta infermo per 1 round. Questo è un effetto di influenza mentale.

Tracciare teletrasporto (Str): Il neothelid telepaticamente è a conoscenze delle coordinate mentali della destinazione di tutte le creature che si sono teletrasportate in un raggio di 18 metri da lui, ed ottiene una conoscenza dell'area di destinazione pari a "visto per caso". La conoscenza dura al massimo per 1 minuto, dopodiché svanisce. Questo potere non concede nessuna informazione ambientale riguardo le condizioni della destinazione.

Nascosti nei più profondi recessi del sottosuolo, gli immensi neothelid un tempo governavano immensi imperi, ma i loro numeri sono molto diminuiti, dato che le altre specie si sono dimostrate più prolifiche e capaci di adattarsi. Oggi i neothelid sono una leggenda, protagonisti di storie d'orrore fra coloro che hanno contemplato di persona la loro ira e vi sono sopravvissuti.

I neothelid sono serviti da ogni specie di creature vermiforme, che spiano e combattono i nemici del loro padrone. I neothelid stessi furono creati da entità ancora più orribili, orrori immortali provenienti da bizzarre dimensioni poste oltre il confine della realtà. I neothelid si ritengono agenti di queste forze malvagie, ed il loro compito è preparare il mondo al loro ritorno.



Illustrazione di Ben Wootten

NINFA

Una figura femminile delicata, dalle lunghe orecchie a punta, esce dall'acqua: la sua bellezza perfetta è quasi dolorosa da guardare.

NINFA **GS 7**

PE 3.200

CB folletto Medio

Iniz +5; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +14

Aura bellezza accecante (9 m, CD 21)

DIFESA

CA 23, contatto 23, impreparato 17 (+5 Des, +7 deviazione, +1 schivare)

pf 60 (8d6+32)

Temp +13, **Rifl** +18, **Vol** +16

RD 10/ferro freddo

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 6 m

Mischia pugnale prf +10 (1d4/19–20)

Attacchi speciali occhiata stordente

Capacità magiche (LI 8°)

1/giorno—*porta dimensionale*

Incantesimi preparati (LI 7°)

4°—*evoca alleato naturale IV*

3°—*cura ferite moderate, invocare il fulmine* (CD 16), *respirare sott'acqua*

2°—*forma arborea, lama infuocata, pelle coriacea, resistere all'energia*

1°—*charme su animali* (CD 14), *contrastare elementi, foschia occultante, intralciare* (CD 14), *produrre fiamma*

0—*guida, individuazione del magico, luce, stabilizzare*

STATISTICHE

For 10, **Des** 21, **Cos** 18, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 25

Att base +4; **BMC** +9; **DMC** 27

Talenti Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Manovre Agili, Schivare

Abilità Addestrare Animali +15, Artista della Fuga +16, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +18, Furtività +16, Guarire +11, Intuizione +14, Nuotare +19, Percezione +14

Linguaggi Comune, Silvano

QS empatia selvatica +21, grazia ultraterrena, ispirazione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario

Tesoro standard (pugnale, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Bellezza accecante (Sop) Questa capacità ha effetto su tutti gli umanoidi entro 9 metri dalla ninfa. Coloro che la guardano direttamente devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 21 (basata su Car) o sono accecati permanentemente. Una ninfa può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita.

Empatia selvatica (Sop) Questa capacità funziona come la capacità di classe del druido, ma la ninfa ha bonus razziale +6 alle prove. Il livello effettivo da druido della ninfa è pari ai suoi DV per determinare il suo modificatore alla prova.

Grazia ultraterrena (Sop) Una ninfa aggiunge il suo bonus di Carisma come bonus razziale ai suoi tiri salvezza e come bonus di deviazione alla Classe Armatura.

Incantesimi Una ninfa può lanciare incantesimi come un druido di 7° livello, ma non può convertire gli incantesimi preparati per lanciare incantesimi di evocazione.

Ispirazione (Sop) Una ninfa può scegliere una creatura intelligente da ispirare e di cui diventare la musa consegnandole un dono (di solito una ciocca di capelli). Finché ha il suo favore, e finché porta con sé il dono della ninfa, la creatura ottiene bonus cognitivo +4 ai tiri salvezza su Volontà, alle prove di Artigianato e di Intrattenere. Un bardo che ha una ninfa come musa può utilizzare esibizione bardica per un numero di round addizionali pari al modificatore di Carisma della ninfa che ha come musa. La ninfa è legata al suo dono e a colui che lo porta come se avesse lanciato su di lui un incantesimo *status*. La ninfa può interrompere l'effetto in qualsiasi momento come azione gratuita. Una ninfa può ispirare soltanto una creatura alla volta.

Occhiata stordente (Sop) Come azione standard una ninfa può stordire una creatura entro 9 metri con uno sguardo. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 21 (basata su Car) o resta stordito per 2d4 round.



Illustrazione di Concept Art House

Molti hanno perduto la vita per cercare invano la bellezza della ninfa e molti altri la loro sanità mentale, ossessionati dall'effetto che la sua grazia ha sulle menti ed i corpi. La ninfa, però, non è una creatura crudele: è guardiana dei luoghi più puri e belli, e tratta con dolcezza coloro che rispettano lei ed il luogo dove vive e potrebbe perfino fare doni a coloro che incontrano il suo favore. Coloro che vorrebbero abusare di lei o della sua dimora, invece, scoprono presto che dietro la loro bellezza si nasconde un feroce guardiano.

Oggetto Animato

Lo scheletro rinchiuso nella gabbia trema mentre essa si muove su gambe di catene, in cerca di nuovi prigionieri.

OGGETTO ANIMATO **GS 3**

PE 800

N costrutto Medio

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione –5

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 12 (+4 naturale)

pf 36 (3d10+20)

Temp +1, **Rifl** +1, **Vol** –4

Capacità difensive durezza 5 (o più) ; **Immunità** tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia schianto +5 (1d6+3)

STATISTICHE

For 14, **Des** 10, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 15

QS punti costruzione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Punti costruzione Gli oggetti animati hanno un numero di Punti Costruzione (PC) utilizzati per acquistare capacità e difese in aggiunta a quelle presentate sopra. Un oggetto animato Medio ha 2 PC, mentre quelli di diversa taglia hanno PC in base alla tabella. Se un oggetto animato utilizza più PC di quanti la sua taglia gli permetterebbe, il suo GS aumenta di 1 per ogni 2 PC addizionali utilizzati (minimo +1).

Afferrare (Str, 1 PC): Ottiene la capacità afferrare con il suo attacco di schianto.

Attacco aggiuntivo (Str, 1 PC): Ottiene un attacco di schianto addizionale.

Metallo (Str, 2 PC): L'oggetto è fatto di metallo. La sua durezza aumenta a 10 ed ottiene +2 all'armatura naturale. Gli oggetti in mithral costano 4 PC, ottengono durezza 15 e +4 all'armatura naturale. Gli oggetti in adamantio costano 6 PC, ottengono durezza 20 e +6 all'armatura naturale.

Movimento aggiuntivo (Str, 1 PC): Ottiene una nuova modalità di movimento (nuotare, scalare, scavare, volare [maldestra]) con velocità pari alla sua velocità base.

Pietra (Str, 1 PC): L'oggetto è di pietra o cristallo. La sua durezza aumenta a 8 ed ottiene +1 all'armatura naturale.

Stritolare (Str, 1 PC): Ottiene stritolare con l'attacco di schianto (l'oggetto deve avere afferrare per scegliere questa capacità).

Travolgere (Str, 2 PC): L'oggetto ottiene l'attacco speciale travolgere (vedi pag. 305 per danni e CD del tiro salvezza).

Veloce (Str, 1 PC): Una delle velocità di movimento dell'oggetto aumenta di 3 metri.

Un oggetto animato non è un solo mostro, ma un'intera categoria. Le statistiche qui presentate riguardano un oggetto animato Medio (con 2 PC da spendere per ottenere capacità aggiuntive), ma qualsiasi oggetto può essere animato, di solito attraverso l'incantesimo *animare oggetti*. Gli oggetti animati permanenti possono essere costruiti con il talento Creare Costrutti (vedi pag. 316). A meno che un oggetto animato utilizzi 1 Punto Costruzione per essere composto di un altro materiale, tutti gli oggetti animati sono considerati di legno o di un materiale della stessa durezza. Per creare un oggetto animato di taglia differente occorre modificare la taglia dell'oggetto (quindi i punteggi di Forza, Destrezza, armatura naturale, modificatori di taglia ad attacchi e CA come descritto a pag. 296) ed i Dadi Vita.

Taglia	Esempio	DV	PC	GS
Minuscola	Candelabro	1d10	1	1/2
Piccola	Sedia	2d10+10	1	2
Media	Gabbia	3d10+20	2	3
Grande	Statua	4d10+30	3	5
Enorme	Carro	7d10+40	4	7
Mastodontica	Catapulta	10d10+60	5	9
Colossale	Nave	13d10+80	6	11



Illustrazione di Michael Jaecks

Ogre

Gli occhietti di questo goffo gigante sono privi di intelligenza o di dolcezza, e sulla sua faccia paffuta si apre una bocca piena di denti storti.

OGRE **GS 3**

PE 800

CM umanoide Grande (gigante)

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +5

DIFESA

CA 17, contatto 8, impreparato 17 (+4 armatura, –1 Des, +5 naturale, –1 taglia)

pf 30 (4d8+12)

Temp +6, **Rifl** +0, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 9 m (12 m base)

Mischia randello pesante +7 (2d8+7)

Distanza giavellotto +1 (1d8+5)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

STATISTICHE

For 21, **Des** 8, **Cos** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Car** 7

Att base +3; **BMC** +9; **DMC** 18

Talenti Robustezza, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +5, Scalare +7

Linguaggi Gigante

ECOLOGIA

Ambiente colline fredde o temperate

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–4) o famiglia (5–16)

Tesoro standard (armatura di pelle, randello pesante, 4 giavellotti, altro tesoro)

Nelle storie riguardanti gli ogre ci sono elementi orrendi: brutalità e ferocia, cannibalismo e tortura. Poi stupri, smembramenti, necrofilia, incesto, mutilazioni e altri esempi di crudeltà. Coloro che non hanno mai incontrato gli ogre ritengono queste storie un avvertimento. Chi è sopravvissuto ad un simile incontro sa che le storie sono niente in confronto alla realtà.

Gli ogre godono della sofferenza altrui. Se non hanno a disposizione le razze più piccole da schiacciare fra le loro grasse mani o da violare in amplessi violenti, si divertono fra loro. Per gli ogre non esiste tabù. Si potrebbe pensare che, lasciata a sé stessa, una tribù di ogre si farebbe a pezzi da sola e che soltanto i più forti sopravvivrebbero: se c'è una cosa che gli ogre rispettano, però, è la famiglia.

Le tribù ogre sono conosciute come famiglie, e molte delle loro deformità sono causate dalla pratica comune dell'incesto. Il capo della tribù è spesso il padre, ma in alcuni casi un'ogre femmina è in grado di reclamare il titolo di madre. Le tribù ogre litigano fra loro, cosa che li tiene impegnati ed impedisce loro di tormentare i loro vicini. Di quando in quando, però, emerge un patriarca particolarmente violento o temuto, capace di unire più famiglie sotto il suo comando.

Le regioni abitate degli ogre sono luoghi tristi e degradati, dato che questi giganti vivono nello squallore e non sentono il bisogno di essere in armonia con quanto li circonda. Il confine fra le terre civilizzate e quelle degli ogre è un luogo di disperazione abitato da reietti, dove vivono gli ogremanni, progenie deformi che nascono dalle razzie che gli ogre effettuano nelle terre degli umani.

I giochi degli ogre sono violenti e crudeli: le vittime utilizzate come giocattolo sono fortunate a morire il primo giorno. Il crudele senso dell'umorismo degli ogre è il solo caso in cui mostrano di possedere creatività: i metodi e gli strumenti di tortura ogre sembrano usciti dagli incubi.

La grande forza e la mancanza di immaginazione li rendono particolarmente adatti ai lavori pesanti, nelle miniere, come fabbri o nel disboscamento. I giganti più potenti (soprattutto quelli delle colline e delle pietre) spesso soggiogano le famiglie ogre perché diventino loro servitori.

Un ogre adulto è alto sui 3 metri e pesa circa 325 kg.



Illustrazione di Andrew Hou

Ogre Magi, Oni

Avvolto in una bellissima armatura, questo gigante dalle vesti esotiche ruggisce. Ha zanne luccicanti ed occhi da assassino.

OGRE MAGI, ONI **GS 8**

PE 4.800

LM esterno Grande (gigante, mutaforma, nativo, oni)
Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +13

DIFESA

CA 21, contatto 12, impreparato 18 (+4 armatura, +3 Des, +5 naturale, –1 taglia)
pf 92 (8d10+48); rigenerazione 5 (acido o fuoco)
Temp +12, **Rifl** +5, **Vol** +10
RI 19

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (buona)
Mischia spadone +14/+9 (3d6+10)
Distanza arco lungo composito +10 (2d6+7)
Spazio 3 m; **Portata** 3 m
Capacità magiche (LI 9°)
Permanenti—*volare*
A volontà—*invisibilità, oscurità*
1/giorno—*charme sui mostri* (CD 17), *cono di freddo* (CD 18), *forma gassosa, sonno profondo* (CD 16)

STATISTICHE

For 24, **Des** 17, **Cos** 23, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 17
Att base +8; **BMC** +16; **DMC** 29
Talenti Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Abilità Camuffare +14, Conoscenze (arcane) +13, Intimidire +14, Intuizione +13, Percezione +13, Raggirare +14, Sapienza Magica +13, Utilizzare Congegni Magici +14, Volare +5
Linguaggi Comune, Gigante
QS cambiare forma (umanoide Piccolo, Medio o Grande; *alterare se stesso o forma di gigante I*), volo

ECOLOGIA

Ambiente colline fredde
Organizzazione solitario, coppia o pattuglia (1–2 e 2–4 ogre)
Tesoro doppio (giaco di maglia, spadone, arco lungo composito [For +7] con 20 frecce, altro tesoro)

L'ogre magi, come tutti gli oni, è uno spirito malvagio giunto sul Piano Materiale e vestito di carne viva: in questo caso quella di un brutale ogre. Gli ogre magi si trovano spesso come capi delle tribù ogre, ma non tutti si legano ai loro simili meno intelligenti. Alcuni diventano fuorilegge che tengono in ostaggio interi villaggi, richiedendo tributi in forma di oro, cibo o fanciulle, con la minaccia di prendere più di quanto chiedano.

Tratti razziali degli oni

Gli oni sono una razza di esterni malvagi molto diversificata, della quale l'ogre magi è il rappresentante più comune. Esistono altri tipi di oni, spiriti malvagi che si vestono della carne degli umanoidi. La maggior parte degli oni è composta da giganti, ma gli oni goblinoidi, tengu e rettili sono altrettanto comuni.

Anche se incredibilmente diversi fra loro, gli oni condividono alcuni tratti.

- **Rigenerazione**: Tutti gli oni rigenerano, anche se la velocità a cui lo fanno varia. Il danno da acido o da fuoco può uccidere un oni.
- **Cambiare forma**: Tutti gli oni sono mutaforma, ma la loro capacità di cambiare forma è limitata solitamente a creature simili alla loro vera forma.
- **Nativo**: Gli oni sono esterni nativi. Spiriti malvagi avvolti di carne umanoide, gli oni possiedono anche un sottotipo, di solito gigante.



Illustrazione di Kevin Yan

Ombra

Appena visibile con la coda dell'occhio, questo filo d'ombra ha contorni vagamente umanoidi e si contorce con vita sacrilega.

OMBRA **GS 3**

PE 800

CM non morto Medio (incorporeo)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 12 (+2 Des, +2 deviazione, +1 schivare)

pf 19 (3d8+6)

Temp +3, **Rifl** +3, **Vol** +4

Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +2; **Immunità** tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità volare 12 m (buona)

Mischia tocco incorporeo +4 (1d6 danni a Forza)

Attacchi speciali creare progenie, danni a Forza

STATISTICHE

For —, **Des** 14, **Cos** —, **Int** 6, **Sag** 12, **Car** 15

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 17

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Schivare

Abilità Furtività +8 (+12 con luce scarsa, +4 con luce forte), Percezione +8, Volare +11; **Modificatori razziali** +4 Furtività con luce fioca (–4 con luce forte)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6), o sciame (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Creare progenie (Sop) Una creatura umanoide uccisa dai danni a Forza di un'ombra diventa un'ombra sotto il suo controllo in 1d4 round.

Danni a Forza (Sop) Il tocco di un'ombra infligge 1d6 danni alla Forza alle creature viventi. Questo è un effetto di energia negativa. Una creatura muore se questi danni a Forza sono pari o superano il suo attuale punteggio di Forza.

La malvagia ombra si muove lungo il confine tra il buio delle tenebre e la dura verità della luce. L'ombra preferisce infestare le rovine che la civiltà si lascia alle spalle, dove dà la caccia alle creature viventi tanto sciocche da incappare nel suo territorio. L'ombra è un orribile non morto, e come tale non ha scopi o motivazioni apparenti oltre a risucchiare forza vitale e vitalità dagli esseri viventi.



Ombra Superiore

Questa ombrosa figura ondeggia e si muove con grazia incostante, come se fosse generata da un fuoco invisibile.

OMBRA SUPERIORE **GS 8**

PE 4.800

CM non morto Medio (incorporeo)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 18, contatto 18, impreparato 12 (+5 Des, +2 deviazione, +1 schivare)

pf 58 (9d8+18)

Temp +5, **Rifl** +8, **Vol** +7

Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +2; **Immunità** tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità volare 12 m (buona)

Mischia tocco incorporeo +11 (1d8 danni a Forza)

Attacchi speciali creare progenie (come per l'ombra), danni a Forza

STATISTICHE

For —, **Des** 20, **Cos** —, **Int** 6, **Sag** 12, **Car** 15

Att base +6; **BMC** +11; **DMC** 24

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività, Percezione), Attacco in Volo, Mobilità, Schivare

Abilità Furtività +20 (+24 con luce scarsa, +16 con luce forte), Percezione +13, Volare +15; **Modificatori razziali** +4 Furtività con luce fioca (–4 con luce forte)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Danni a Forza (Sop) Il tocco di un'ombra superiore infligge 1d8 danni alla Forza alle creature viventi. Questo è un effetto di energia negativa. Una creatura muore se questi danni a Forza sono pari o superiori al suo attuale punteggio di Forza.

Le ombre superiori sono ombre non morte che hanno ricevuto una particolare infusione di energia negativa, come quelle che hanno trascorso molto tempo in zone del Piano delle Ombre inondate dall'energia negativa, o quelle che hanno risucchiato le energie vitali di migliaia di vittime. Questi mostri non morti si incontrano spesso tra piccole bande di ombre normali, che tipicamente trattano un'ombra superiore come un capo intorno a cui radunarsi.

Illustrazione di Matt Dixon

Omuncolo

Questa creatura vagamente umanoide ha le dimensioni di un gatto, ma sembra più un diavolo alato dalla bocca irta di denti.

OMUNCOLO **GS 1**

PE 400

Qualsiasi allineamento (lo stesso del creatore) costrutto Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +3

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)

pf 11 (2d10)

Temp +0, **Rifl** +4, **Vol** +1

Capacità difensive tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 15 m (buona)

Mischia 1 morso +3 (1d4–1 più veleno)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 8, **Des** 15, **Cos** —, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 7

Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 11

Talenti Riflessi Fulminei

Abilità Furtività +12, Percezione +9, Volare +10

Linguaggi Comune (non può parlare); legame telepatico

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Legame telepatico (Sop) Un omuncolo non parla, ma il processo di creazione lo collega telepaticamente al suo creatore. Un omuncolo è a conoscenza di quello che il suo padrone conosce e può trasmettergli qualsiasi cosa veda o senta, fino ad una distanza di 450 metri.

Veleno (Str) Morso – ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/minuto per 60 minuti; *effetto* sonno per 1 minuto; *cura* 1 TS.



Illustrazione di Kevin Yan

Un omuncolo è un servitore in miniatura creato da un incantatore dal suo stesso sangue. Sono combattenti deboli, ma perfetti come spie, messaggeri ed esploratori. Il creatore di un omuncolo definisce i suoi tratti precisi; alcuni sono più raffinati nell'aspetto, ma i creatori raramente si preoccupano di migliorare l'aspetto della creatura oltre il minimo necessario per il funzionamento. Gli omuncoli sono poco più di strumenti creati apposta per portare a termine determinati compiti. Sono l'estensione del loro creatore e ne condividono l'allineamento e la natura.

Un omuncolo non si sposta mai di sua volontà più lontano di 450 metri dal suo padrone, anche se può essere allontanato con la forza. Se accade, la creatura fa tutto il possibile per ritornare in questo raggio di azione, dato che non può comunicare con il suo padrone oltre questa distanza. Un attacco che distrugge un omuncolo infligge 2d10 danni al suo padrone. Se è il padrone della creatura ad essere ucciso, l'omuncolo impazzisce: perde il punteggio di Intelligenza, tutti i talenti e tutti i gradi di abilità, e generalmente rivendica ciò che lo circonda come sua proprietà, attaccando insensatamente chiunque violi la sua tana.

In rare occasioni, un omuncolo liberato dalla sua schiavitù va oltre l'intento originario del suo padrone e impazzendo si ritiene un costrutto guardiano di un covo da tempo dimenticato. In alcuni casi, un omuncolo può anche vedersi come l'erede legittimo del suo padrone, o addirittura il suo spirito reincarnato.

Costruzione

Un omuncolo viene modellato da una mistura di argilla, cenere, radice di mandragola, acqua sorgiva e mezzo litro di sangue del creatore. Questi materiali costano 50 mo. Dopo che il corpo è stato modellato, esse viene animato tramite un lungo rituale magico che richiede un laboratorio o una stanza da lavoro, simile ad un laboratorio dell'alchimista, che costa ulteriori 1.000 mo. Se il creatore costruisce di persona il corpo della creatura, può modellare ed eseguire il rituale allo stesso tempo. È possibile creare un omuncolo con più di 2 Dadi Vita, ma ogni DV aggiuntivo richiede una somma extra di +2.000 mo al costo di creazione.

La persona il cui sangue è usato per creare il corpo di un omuncolo diventa il suo padrone; è possibile che una persona dia il sangue per la creazione, un'altra modelli i materiali di base e un'altra la anima magicamente come servitore di colui che ha fornito il sangue.

OMUNCOLO

LI 7°; **Prezzo** 2.050 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, *immagine speculare*, *occhio arcano*, *riparare*; **Abilità** Artigianato (lavorare pellami) o Artigianato (scultura) CD 12; **Costo** 1.050 mo.

Orco

Questa creatura selvaggia somiglia alla versione animalesca di un umano primitivo, con pelle grigio-verde e capelli neri ed unti.

ORCO **GS 1/3**

PE 135

Orco combattente 1

CM umanoide Medio

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione –1

DIFESA

CA 13, contatto 10, impreparato 13 (+3 armatura)

pf 6 (1d10+1)

Temp +3, **Rifl** +0, **Vol** –1

Capacità difensive ferocia

Debolezze sensibilità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia falchion +5 (2d4+4/18–20)

Distanza giavellotto +1 (1d6+3)

STATISTICHE

For 17, **Des** 11, **Cos** 12, **Int** 7, **Sag** 8, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Talenti Arma Focalizzata (falchion)

Abilità Intimidire +2, Percezione –1

Linguaggi Comune, Orchesco

QS familiarità nelle armi

ECOLOGIA

Ambiente colline e montagne temperate o sotterranei

Organizzazione solitario, gruppo (2–4), squadra (11–20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°–6° livello) o banda (30–100 più 150% non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 1 tenente di 5° livello ogni 20 adulti ed un capo di 7° livello ogni 30 adulti)

Tesoro equipaggiamento da PNG (corazza di cuoio borchiato, falchion, 4 giavellotti, altro tesoro)

La differenza principale fra gli orchi e gli umanoidi civilizzati, oltre alla loro forza bruta ed all'intelligenza inferiore, è il loro carattere. Come cultura, gli orchi sono violenti ed aggressivi, ed il forte domina il debole attraverso paura e brutalità. Prendono ciò che vogliono con la forza e non si fanno scrupoli a prendere interi villaggi come schiavi se ne hanno la possibilità. Non si curano delle comodità, ed i loro villaggi e campi tendono ad essere luoghi sporchi e precari, pieni di risse fra ubriachi, arene per i combattimenti ed altri divertimenti sadici. Privi della pazienza necessaria a coltivare e capaci di allevare solo gli animali più robusti ed autosufficienti, gli orchi ritengono più semplice prendere agli altri il frutto del loro lavoro. Sono arroganti e lesti ad infuriarsi quando sfidati, ma si preoccupano dell'onore solo finché farlo porta loro beneficio. Un orco maschio adulto è alto 1,8 metri e pesa circa 105 kg. Gli orchi e gli umani possono accoppiarsi, anche se di solito ciò avviene durante le razzie, e non come unione consensuale. Molte tribù orchesche allevano i mezzorchi di proposito, dato che sono ottimi strateghi e capitribù.

Personaggi orchi

Gli orchi sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. Gli orchi hanno i seguenti tratti razziali.

Forza +4, Intelligenza –2, Saggezza –2, Carisma –2: Gli orchi sono brutali e selvaggi.

Scurovisione: Gli orchi vedono al buio fino a 18 metri.

Ferocia: Vedi le Regole universali dei mostri, pag. 297.

Sensibilità alla luce: Vedi le Regole universali dei mostri, pag. 297.

Familiarità nelle armi: Gli orchi sono sempre competenti nelle asce bipenni e nei falchion, e considerano qualsiasi arma con la parola "orco" nel nome come arma da guerra.

Linguaggi: Gli orchi cominciano a giocare parlando Comune e Orchesco. Gli orchi dotati di un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi bonus: Gigante, Gnoll, Goblin, Nanico, Sottocomune.



Illustrazione di Concept Art House

Orso Grigio

Grandi e forti muscoli si muovono sotto la pelliccia scura di questo orso imponente, sprigionando velocità e forza letale.

ORSO GRIGIO **GS 4**

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 16, contatto 10, impreparato 15 (+1 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d8+20)

Temp +8, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Vel 12 m

Mischia 2 artigli +7 (1d6+5 più afferrare), morso +7 (1d6+5)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 21, **Des** 13, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +9 (+13 lottare); **DMC** 20 (24 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Correre, Resistenza Fisica

Abilità Nuotare +14, Percezione +6, Sopravvivenza +5; **Modificatori razziali** +4 Nuotare

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

Grande e potente onnivoro, l'orso grigio, detto anche grizzly, vive sulle colline coperte da foreste. Ghiotto di noccioline, bacche, pesce e piccoli mammiferi, è estremamente territoriale e dà la caccia e si nutre di qualsiasi intruso considerato come nemico. L'orso grigio tenta di sconfiggere o uccidere un nemico o con i suoi artigli. Quando può, l'orso cerca di afferrare un solo bersaglio per colpirlo incessantemente fino a quando questi muore, rimane privo di sensi o riesce a scappare.

Per creare statistiche per un orso più piccolo (come un orso nero), potete applicare l'archetipo semplice giovane alle statistiche sull'orso grigio. Per generare statistiche per un orso grigio più grande o per un orso polare potete applicare l'archetipo semplice avanzato alle statistiche dell'orso grigio.

Orso Crudele

Bava cola dalle mascelle di questo orso selvatico e, in alcuni punti, la sua pelliccia arruffata lascia spazio a mostruose punte ossute.

ORSO DELLE CAVERNE (CRUDELE) GS 7

PE 3.200

N animale Grande

Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 18, contatto 10, impreparato 17 (+1 Des, +8 naturale, –1 taglia)

pf 95 (10d8+50)

Temp +12, **Rifl** +8, **Vol** +4

ATTACCO

Vel 12 m

Mischia 2 artigli +13 (1d6+7 più afferrare), morso +13 (1d8+7)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 25, **Des** 13, **Cos** 21, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +7; **BMC** +15 (+19 lottare); **DMC** 26 (30 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Correre, Iniziativa Migliorata, Resistenza fisica, Volontà di Ferro

Abilità Nuotare +19, Percezione +12; **Modificatori razziali** +4 Nuotare

ECOLOGIA

Ambiente foreste fredde

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro accidentale



Più grande, aggressivo e molto più micidiale dei suoi cugini più piccoli, l'orso crudele (conosciuto dalle tribù barbare come orso delle caverne o orso dal muso corto) rappresenta una grave minaccia. Questo colosso evita il contatto con la civiltà, preferendo vivere in remote zone selvagge. Un orso crudele è un essere raro e terrificante, soprattutto per chi non è abituato nemmeno agli orsi normali.

A differenza di gran parte degli orsi, un orso crudele è irascibile e incline alla rabbia quando trova degli intrusi nel suo territorio. Al pari di un orso grigio, un orso crudele cerca di uccidere usando gli artigli. Tuttavia, un orso crudele è molto più propenso a mordere un nemico caduto nelle sue grinfie.

Illustrazione di Andrew Hou

Orsogufo

Amalgama di piume e pelo, questa bizzarra mostruosità mezza orso e mezza gufo solleva infuriata i suoi artigli.

ORSOGUFO **GS 4**

PE 1.200

N bestia magica Grande

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 15, contatto 10, impreparato 14 (+1 Des, +5 naturale, –1 taglia)

pf 47 (5d10+20)

Temp +10, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +8 (1d6+4 più afferrare), morso +8 (1d6+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 18, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +5; **BMC** +10 (+14 lottare); **DMC** 21 (25 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Abilità Percezione +12

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–8)

Tesoro accidentale

Le origini dell'orsogufo sono oggetto di dibattito fra gli studiosi delle creature mostruose. La maggior parte di essi concorda che fu un mago, in passato, a crearne il primo esemplare unendo un orso con un gufo gigante; forse come esperimento su qualche folle concetto della natura della vita, ma più probabilmente a causa della sua totale pazzia. Quale che fosse lo scopo originale di una creazione tanto folle come l'orsogufo, la creatura ha iniziato a riprodursi, ed è divenuta uno dei predatori più conosciuto delle zone boschive.

Gli orsigufo sono selvaggi predatori, noti per il loro pessimo temperamento, la loro aggressività e la loro ferocia. Tendono ad attaccare tutto ciò che si muove loro davanti, anche se questo non mostra intenzioni bellicose. Molti studiosi che hanno incontrato queste creature nelle terre selvagge hanno notato che hanno sempre occhi iniettati di sangue che ruotano tutto attorno poco prima di un attacco. Questo è generalmente visto come segno di follia, che suggerisce che tutti gli orsigufo nascano con un bisogno patologico di combattere ed uccidere, ma i ricercatori più realisti ritengono sia dovuto alla struttura dei loro occhi acuti.

Gli orsigufo abitano le zone più interne e nascoste dei boschi, e preparano le loro tane all'interno di foreste intricate o di buie e profonde caverne. Possono cacciare sia di giorno che di notte, a seconda delle abitudini delle prede che popolano i territori circostanti alla loro tana.

Gli orsigufo adulti vivono in coppia e cacciano le prede in branco, lasciando i cuccioli nelle tane. In una tana si possono trovare di solito 1d6 cuccioli, che possono valere fino a 3.000 mo nei mercati cittadini.

Anche se è pressochè impossibile addomesticarli a causa della loro natura selvaggia, gli orsigufo possono essere sfruttati come guardiani di un territorio specifico, sempre che vengano lasciati liberi di spostarsi al suo interno per cacciare. Gli addestratori professionisti chiedono fino a 2.000 mo per addestrare un orsogufo perché diventi un guardiano che obbedisca a comandi semplici (CD 23 per un cucciolo di orsogufo, CD 30 per un orsogufo adulto).

Un orsogufo adulto può raggiungere l'altezza di 2,4 metri e pesare fino a 750 kg.



Illustrazione di Ben Wootten

Oscuro Predatore

I neri occhi privi di anima e la pallida fronte sono le uniche cose visibili sopra la sciarpa nera avvolta sul volto di questo alto umanoide.

OSCURO PREDATORE **GS 4**

PE 1.200

CN umanoide Medio (oscuro)

Iniz +4; **Sensi** vedere al buio; Percezione +8

DIFESA

CA 18, contatto 14, impreparato 14 (+2 armatura, +4 Des, +2 naturale)

pf 39 (6d8+12)

Temp +4, **Rifl** +9, **Vol** +2

Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 spade corte +6/+6 (1d6+2 più veleno/19–20)

Attacchi speciali attacco furtivo (+3d6), spasmo mortale

Capacità magiche (LI 6°)

A volontà—*individuazione del magico, nube di nebbia, oscurità profonda*

STATISTICHE

For 14, **Des** 18, **Cos** 14, **Int** 9, **Sag** 11, **Car** 13

Att base +4; **BMC** +6; **DMC** 20

Talenti Arma Accurata, Combattere con Due Armi, Doppio Taglio

Abilità Furtività +8, Percezione +8, Rapidità di Mano +5, Scalare +10; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione, +4 Scalare

Linguaggi Oscuro, Sottocomune

QS uso dei veleni

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, banda (1 oscuro predatore e 2–5 oscuri striscianti) o clan (20–80 oscuri striscianti più 1 oscuro predatore ogni 20 oscuri striscianti)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, spada corte [2], graffio nero [6], altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Spasmo mortale (Sop) Quando un oscuro predatore viene ucciso il suo corpo divampa in un'esplosione di fiamme incandescenti. Questo effetto funziona come una *palla di fuoco* che infligge 3d6 danni da fuoco a tutte le creature in un raggio di 6 metri. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 (basata su Cos) dimezza il danno. L'equipaggiamento e il tesoro dell'oscuro predatore non sono danneggiati dall'esplosione.

Uso dei veleni (Str) Gli oscuri predatori sono abili nell'uso di veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore. Come gli oscuri striscianti, gli oscuri predatori usano il veleno nero sulle loro armi e solitamente ne portano con sé 6 dosi. *Graffio nero*—ferimento; *TS* Tempra CD 15 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS.

Vedere al buio (Sop) Un oscuro predatore è in grado di vedere chiaramente nel buio di qualsiasi tipo, compreso quello creato con l'incantesimo *oscurità profonda*.



Illustrazioni di Eric Lofgren

I misteriosi e bizzarri oscuri predatori sono i signori indiscussi della società degli oscuri. Nelle profondità del sottosuolo queste creature vivono in strani villaggi (si mormora anche dell'esistenza di vere proprie città), costruite in pietra e funghi in remote caverne, dove vengono serviti e riveriti dai loro cugini minori più rozzi, gli oscuri striscianti. Gli oscuri predatori si recano raramente nel mondo di superficie, ma quando lo fanno sono in missione, accompagnati da un manipolo di creature così vasto da non offrire molte speranze a coloro che vogliono derubare o tormentare.

Gli oscuri predatori sono umanoidi alti e fragili dalla pelle molto pallida. Indossano sempre molti strati di tessuto scuro ed un'armatura in cuoio nero eppure, a differenza degli striscianti, il loro abbigliamento è sempre pulito ed impeccabile. Ogni oscuro predatore porta con sé due spade corte, arma che prediligono. Sono alti 1,8 metri e pesano 50 kg.

In combattimento non disdegnano di sacrificare creature minori, compresi gli oscuri striscianti, per vincere il confronto o per coprirsi la fuga se la situazione volge al peggio. Odiano i luoghi ben illuminati e preferiscono sempre combattere sotto la copertura creata da *oscurità profonda*. Non combattono fino alla morte, e fuggono via se la situazione si mette male.

Le origini degli oscuri predatori e degli oscuri striscianti sono avvolte dal mistero, reso ancor più intricato dal fatto che gli oscuri predatori non conservano testimonianze scritte sulla loro storia. Molti studiosi credono che, così come i drow discendono dagli elfi, il popolo oscuro derivi dagli umani, ed i loro strani poteri magici siano il risultato di generazioni di devozione a magie profane e sinistre. Ma la verità sulla loro storia potrebbe non venire mai scoperta.

Oscuro Strisciante

Degli stracci sporchi e puzzolenti avvolgono questo piccolo umanoide, lasciando visibili solo le mani e un naso bianco pallido.

OSCURO STRISCIANTE GS 2

PE 600

CN umanoide Piccolo (oscuro)

Iniz +3; **Sensi** vedere al buio; Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 14, impreparato 13 (+2 armatura, +3 Des, +1 taglia)

pf 19 (3d8+6)

Temp +3, **Rifl** +6, **Vol** +1

Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale +6 (1d3/19–20 più veleno)

Attacchi speciali attacco furtivo (+1d6), spasmo mortale

Capacità magiche (LI 3°)

A volontà—*individuazione del magico, oscurità*

STATISTICHE

For 11, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 9, **Sag** 10, **Car** 8

Att base +2; **BMC** +1; **DMC** 14

Talenti Abilità Focalizzata (Rapidità di Mano), Arma Accurata

Abilità Furtività +12, Percezione +4, Rapidità di Mano +7, Scalare +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione, +4 Scalare

Linguaggi Oscuro

QS armatura di stracci, uso dei veleni

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6), o clan (20–80 più 1 oscuro predatore ogni 20 oscuri striscianti)

Tesoro standard (pugnale, veleno nero [3 dosi], altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Armatura di stracci (Str) I molteplici strati di sudici stracci di un oscuro strisciante funzionano come un'armatura di cuoio quando indossati da uno della loro razza.

Spasmo mortale (Sop) Quando un oscuro strisciante viene ucciso, il suo corpo brucia in un lampo di luce bianca, lasciando il suo equipaggiamento sul terreno. Tutte le creature in un'esplosione di 3 metri devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 13 (basata su Cos) o restano accecate per 1d6 round. Gli altri oscuri striscianti entro 3 metri sono accecati automaticamente per almeno 1 round, a causa della luce accecante.

Uso dei veleni (Str) Gli oscuri striscianti sono abili nell'uso dei veleni e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente. Gli oscuri striscianti preferiscono una maleodorante pasta nera ottenuta da certi funghi delle profondità del sottosuolo conosciuta come *graffio nero*—ferimento; *TS* Tempra CD 15; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS.

Vedere al buio (Sop) Un oscuro strisciante può vedere perfettamente nel buio di qualsiasi tipo, compreso quello creato dall'incantesimo *oscurità profonda*.

Gli oscuri striscianti si rintanano nel buio delle profondità del sottosuolo, avventurandosi di notte nelle città vicine quando la voglia di rubare e creare scompiglio si fa irresistibile. Numerosi strati di panni neri sporchi ed ammuffiti avvolgono queste piccole creature, portando a credere che sotto di essi la creatura sia ancora più piccola. Gli oscuri striscianti si spostano generalmente in gruppo, rifuggono la luce intensa, ma sono abbastanza coraggiosi al buio.

Gli oscuri striscianti sono alti poco meno di 1,2 metri e pesano 40 kg. La loro pelle è pallida ed umidiccia, e i loro occhi sono bianco latte. Gli oscuri striscianti emanano un cattivo odore di sudore e cibo avariato, dovuto principalmente al fatto che non si tolgono mai i vestiti, mettendone un nuovo strato quando quello più esterno diventa troppo lacero.

Nonostante tutto il caos e i guai che un branco di oscuri striscianti può causare, è niente in confronto al pericolo rappresentato da una tribù guidata da un oscuro predatore. Gli oscuri striscianti trattano i loro padroni, più agili ed alti, quasi come dèi, presentando loro offerte e obbedendo ad ogni loro capriccio. Invariabilmente, numerosi oscuri predatori sono a capo di tribù di oscuri striscianti, a cui commissionano tutti i lavori pesanti e faticosi della tribù, mentre essi soddisfano i propri turpi piaceri. Eppure, gli stessi oscuri striscianti non vedono disparità in questo accordo: per un oscuro strisciante, una vita di schiavitù sotto un oscuro predatore è una vita appagante.



Otyugh

Questo mostro a tre gambe è tutto bocca. Ha tre tentacoli, due con rostri ed uno dotato di occhi.

OTYUGH **GS 4**

PE 1.200

N aberrazione Grande

Iniz +0; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (+8 naturale, –1 taglia)

pf 39 (6d8+12)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +6

Immunità malattia

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia morso +7 (1d8+4 più malattia), 2 tentacoli +3 (1d6+2 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (4,5 m con i tentacoli)

Attacchi speciali stritolare (tentacoli, 1d6+2)

STATISTICHE

For 18, **Des** 10, **Cos** 13, **Int** 5, **Sag** 13, **Car** 6

Att base +4; **BMC** +9 (+13 lottare); **DMC** 19 (21 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Robustezza

Abilità Furtività +2 (+10 nella tana), Percezione +9;
Modificatori razziali +8 Furtività nella tana

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–4)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Str) *Febbre lurida*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 14 (basata su Cos); *insorgenza* 1d3 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d3 danni a Des e 1d3 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

Gli otyugh sono creature particolarmente luride ed orride che vivono in luoghi che le persone sane di mente tendono ad evitare. Le loro tane si trovano nelle fogne, nei pozzi neri, nelle discariche e nelle paludi più mefitiche: più un luogo è sporco, più attira gli otyugh. Amano il ruolo dello spazzino, e vagano per le caverne sotterranee in cerca di nuovi bocconcini in mezzo ai rifiuti. Una volta trovati, si ingozzano e riportano alla loro tana quello che non riescono a consumare in una volta sola. Gli otyugh passano parecchio tempo nelle loro luride tane, che riempiono di carogne e letame, che rilasciano effluvi mefitici.

Le creature intelligenti che vivono nelle zone sotterranee vicino agli otyugh a volte formano alleanze di convenienza con essi. Forniscono loro rifiuti e carne cruda agli otyugh, rendendoli un vero e proprio mezzo di smaltimento. In cambio, gli otyugh lasciano in pace i loro benefattori, non li attaccano e possono anche fare da guardiani.

La cosa che la maggior parte delle razze trova terrificante degli otyugh non è la loro dieta o l'odore delle loro tane, ma il fatto che creature con i loro gusti non siano solo spazzini senza cervello. Gli otyugh si mostrano infatti sorprendentemente intelligenti, ed amano formare alleanze con coloro che li riforniscono di cibi più raffinati di letame e sporcizia. La maggior parte degli otyugh si rende conto che le altre creature li trovano rivoltanti, ma sono pochi quelli a cui importa davvero.

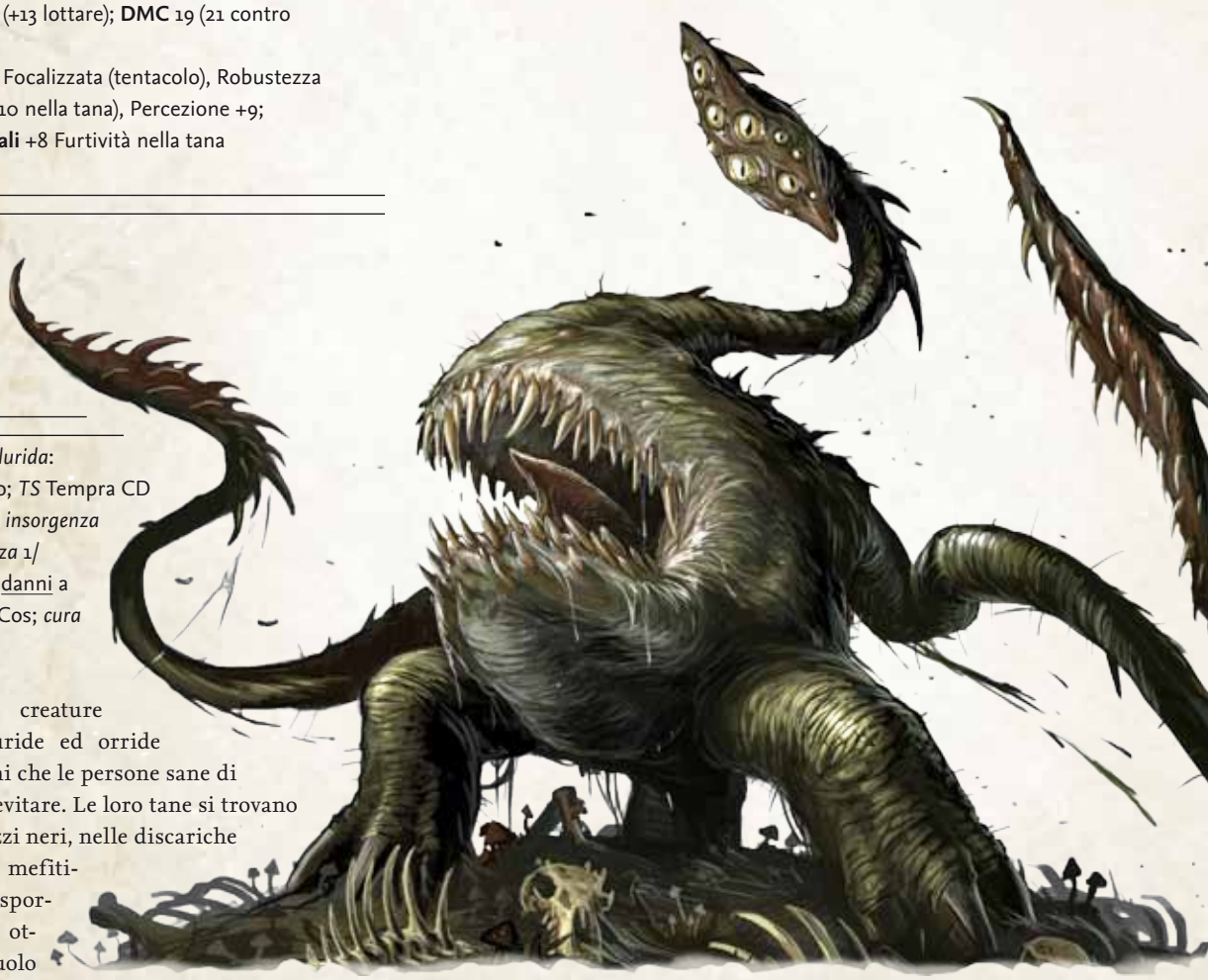


Illustrazione di Ben Wootten

Pegaso

Questo magnifico cavallo ha grandi ali da uccello che gli spuntano dalla schiena e si muove con grazia, fierezza e calma.

PEGASO **GS 3**

PE 800

CB bestia magica Grande

Iniz +2; **Sensi** fiuto, *individuazione del bene*, *individuazione del male*, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 12 (+2 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 34 (4d10+12)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 18 m, volare 36 m (media)

Mischia morso +7 (1d3+4), 2 zoccoli +2 (1d6+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Capacità magiche (LI 4°)

Permanenti—*individuazione del bene* (raggio 18 m), *individuazione del male* (raggio 18 m)

STATISTICHE

For 18, **Des** 15, **Cos** 16, **Int** 10, **Sag** 13, **Car** 13

Att base +4; **BMC** +9; **DMC** 21 (25 contro sbilanciare)

Talenti Attacco in Volo, Volontà di Ferro

Abilità Intuizione +7, Percezione +11, Volare +5; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Comune (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate e calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (6–10)

Tesoro nessuno

Il pegaso è un magnifico cavallo alato che a volte serve la causa del bene. Seppur molto apprezzati come cavalcature volanti, i pegasi sono creature timide che difficilmente stringono amicizie. Un tipico pegaso è alto 1,8 metri al garrese, pesa 750 kg ed ha un'apertura alare di 6 metri. La maggior parte dei pegasi è bianca, ma a volte alcuni esemplari hanno colori diversi.

Il pegaso, nonostante le apparenze, è intelligente quanto un umano. Chi cerca di addestrarne uno a fare da cavalcatura, scoprirà che il pegaso è ricalcitrante e perfino violento. Un pegaso non può parlare, ma capisce il Comune e preferisce la compagnia di creature buone. Il metodo corretto per convincere un pegaso a fare da cavalcatura è farselo amico con diplomazia, favori e buone azioni. Un pegaso ha di norma atteggiamento indifferente verso le creature buone, maldisposto verso quelle neutrali ed ostile verso quelle malvagie. Prima che possa servire come cavalcatura, un pegaso deve essere reso amichevole tramite una prova di Diplomazia o in altro modo. Cavalcare un pegaso richiede una sella esotica o cavalcare a pelo, dato che una sella normale interferisce con le sue ali. Un pegaso può combattere portando un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare. I pegasi addestrati non temono il combattimento ed il cavaliere non deve effettuare una prova di Cavalcare per controllarlo.

I pegasi depongono uova che sul mercato valgono 2.000 mo l'una, mentre i piccoli arrivano alle 3.000 mo a testa. Essendo creature intelligenti e di allineamento buono, vendere uova e piccoli è essenzialmente schiavismo: nelle società di allineamento buono chi lo fa è disprezzato o punito dalla legge.

I pegasi maturano come i cavalli. Gli addestratori professionisti chiedono 1.000 per addestrare un pegaso, che servirà un cavaliere buono o neutrale fedelmente per tutta la vita.

Un carico leggero per un pegaso è fino a 150 kg; un carico medio è 150,5–300 kg; un carico pesante è 300,5–450 kg.

In alcuni pegasi il sangue di un antenato che era un eroico stallone è ancora forte. Questi campioni hanno la durata della vita di un umano, l'archetipo avanzato, manovrabilità perfetta, resistenza al fuoco 10, un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro i veleni e immunità alla pietrificazione. Alcuni riescono a dire poche parole in Celestiale o Comune. Si rendono conto della loro superiorità agli altri cavalli ed ai pegasi, e non devono essere addestrati a volare con un cavaliere, ma permettono solo ai più grandi eroi di cavalcarli.



Illustrazione di Andrew Hou

Piovra

Otto tentacoli, ognuno adornato da file di ventose, si schiudono a fiore dal corpo di questa creatura dagli occhi enormi.

PIOVRA **GS 1**

PE 400

N animale Piccolo (acquatico)

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 15, contatto 14, impreparato 12 (+3 Des, +1 naturale, +1 taglia)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +6, **Vol** +1

Capacità difensive nube di inchiostro (sfera di 3 metri)

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m, propulsione 60 m

Mischia morso +5 (1d3+1 più veleno), tentacoli +3 (afferrare)

STATISTICHE

For 12, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 3

Att base +1; **BMC** +1 (+5 lottare); **DMC** 14 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Accurata, Multiattacco[B]

Abilità Artista della Fuga +13, Furtività +20, Nuotare +9, Percezione +1; **Modificatori razziali** +10 Artista della Fuga, +8 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente oceani temperati o freddi

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Nube di inchiostro (Str) Una piovra può emettere una sfera di inchiostro di 3 metri di raggio una volta al minuto come azione gratuita. L'inchiostro concede occultamento totale in acqua e rimane per 1 minuto.

Propulsione (Str) Una piovra può schizzare indietro una volta per round come azione di round completo alla velocità di 60 metri. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità durante la propulsione.

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 13; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1 danno a For; *cura* 1 TS.

La piovra è un animale astuto, capace di tattiche complesse per nutrirsi.

Compagno animale piovra

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **CA** +1 naturale; **Velocità** 6 m, nuotare 9 m, propulsione 60 m; **Attacco** morso (1d3), tentacoli (afferrare); **Caratteristiche** For 12, Des 17, Cos 14, Int 2, Sag 12, Car 3; **Qualità speciali** nube di inchiostro, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Attacco** morso (1d3 più veleno); **Caratteristiche** For +2, Cos +2.

Piovra Gigante

Un turbine di tentacoli lunghi ognuno sei metri si diparte dal corpo gommoso di questo polpo gigantesco.

PIOVRA GIGANTE **GS 8**

PE 4.800

N animale Grande (acquatico)

Iniz +6; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 18, contatto 11, impreparato 16 (+2 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 90 (12d8+36)

Temp +11, **Rifl** +12, **Vol** +7

Capacità difensive nube di inchiostro (sfera di 9 metri)

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m, propulsione 60 m

Mischia morso +13 (1d8+5 più veleno), 8 tentacoli +11 (1d4+2 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (6 m con tentacolo)

Attacco speciale stritolare (tentacolo, 1d4+2)

STATISTICHE

For 20, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 3

Att base +9; **BMC** +15 (+19 lottare); **DMC** 27 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Multiattacco[B], Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Abilità Artista della Fuga +18, Furtività +18, Nuotare +13, Percezione +8; **Modificatori razziali** +10 Artista della Fuga, +8 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 19; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d3 danni a For; *cura* 2 TS.

La piovra gigante è un vero mostro, capace di catturare e divorare squali, umani e qualsiasi altra cosa afferri con i suoi tentacoli.



Illustrazioni di Francis Tsai

Pipistrello, Crudele

Questo possente pipistrello irsuto, grande quanto un bue, ha scure ali coriacee che, aperte, sono più larghe di due uomini con le braccia stese.

PIPISTRELLO CRUDELE **GS 2**

PE 600

N animale Grande

Iniz +2; **Sensi** percezione cieca 12 m; Percezione +12

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 12 (+2 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 22 (4d8+4)

Temp +5, **Rifl** +6, **Vol** +3

ATTACCO

Vel 6 m, volare 12 m (buona)

Mischia morso +5 (1d8+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 17, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 14, **Car** 6

Att base +3; **BMC** +7; **DMC** 19

Talenti Allerta, Furtivo

Abilità Furtività +4, Percezione +12, Volare +9; **Modificatori razziali** +4 Percezione quando usa percezione cieca

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperato o tropicale

Organizzazione solitario, coppia o colonia (3–8)

Tesoro accidentale

Il pipistrello crudele in genere trova rifugio nelle zone desolate, resta nelle caverne o in altre zone isolate durante il giorno e va in cerca di prede di notte. Questa creatura gigantesca ha un'apertura alare media di circa 4,5 metri e pesa sui 100 kg.

Il pipistrello crudele in genere non si riunisce in gruppi formati da più di otto volatili, conducendo spesso una vita solitaria. Un pipistrello crudele preferisce nutrirsi di bestiame.

Compagno animale pipistrello crudele

Statistiche di base: Taglia Media; **Velocità** 6 m, volare 12 m (buona); **CA** armatura naturale +0; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 9, Des 17, Cos 9, Int 2, Sag 14, Car 6; **Qualità speciali** percezione cieca 12 m.

Avanzamento al 7° livello: Taglia Grande; **CA** armatura naturale +3; **Attacco** morso (1d8); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.



Pipistrello, Sciame

Centinaia di stridii acuti riempiono l'aria man mano che una moltitudine di piccoli pipistrelli carnivori svolazza in cerca di sangue.

SCIAME DI PIPISTRELLI **GS 2**

PE 600

N animale Minuscolo (sciame)

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare, percezione cieca 6 m; Percezione +15

DIFESA

CA 16, contatto 16, impreparato 14 (+2 Des, +4 taglia)

pf 13 (3d8)

Temp +3, **Rifl** +7, **Vol** +3

Capacità difensive tratti degli sciami; **Immunità** danni da arma

ATTACCO

Vel 1,5 m, volare 12 m (buona)

Mischia sciame (1d6)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 11), ferimento

STATISTICHE

For 3, **Des** 15, **Cos** 11, **Int** 2, **Sag** 14, **Car** 4

Att base +2; **BMC** —; **DMC** —

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Riflessi Fulminei

Abilità Percezione +15, Volare +12; **Modificatori razziali** +4 Percezione quando usa percezione cieca

QS tratti degli sciami

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi temperato o tropicale

Organizzazione solitario, coppia, stormo (3–6 sciami) o colonia (11–20 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Ferimento (Str) Qualsiasi creatura vivente colpita da uno sciame di pipistrelli continua a sanguinare, perdendo così 1 punto ferita per round. Le ferite multiple non causano un ulteriore sanguinamento. Il sanguinamento può essere fermato da una prova di Guarire con CD 10 o dall'applicazione di un incantesimo di cura ferite o da altre magie curative.

Gli sciami di pipistrelli popolano grandi grotte, ruderi o persino le fogne della città: ovunque possano trovare un po' di oscurità per potersi nascondere durante il giorno e per rifornirsi di cibo di notte. Si possono incontrare all'esterno in gruppo solo all'alba o al tramonto o quando vengono svegliati di soprassalto e costretti a uscire dalla tana.

Illustrazione di Andrew Hou

Pixie

Questo minuscolo umanoide dall'espressione giocosa sfreccia qua e là su coloratissime ali di seta.

PIXIE **GS 4**

PE 1.200

NB folletto Piccolo

Iniz +5; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 18, contatto 17, impreparato 12 (+5 Des, +1 naturale, +1 schivare, +1 taglia)

pf 18 (4d6+4)

Temp +2, **Rifl** +9, **Vol** +6

Capacità difensive invisibilità; **RD** 10/ferro freddo; **RI** 15

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (buona)

Mischia spada corta +8 (1d4–2/19–20)

Distanza arco lungo +8 (1d6–2/×3)

Attacchi speciali frecce speciali

Capacità magiche (LI 8°)

Permanenti—*individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del male*

1/giorno—*confusione inferiore, dissolvi magie, immagine permanente* (CD 19; solo elementi visivi e sonori), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *intralciare* (CD 14), *luci danzanti*, *scudo*

STATISTICHE

For 7, **Des** 21, **Cos** 12, **Int** 16, **Sag** 15, **Car** 16

Att base +2; **BMC** –1; **DMC** 15

Talenti Arma Accurata, Schivare

Abilità Acrobazia +12, Artista della Fuga +12, Conoscenze (natura) +10, Furtività +16, Intuizione +9, Percezione +9, Raggirare +10, Utilizzare Congegni Magici +10, Volare +18

Linguaggi Comune, Silvano

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, gruppo (2–4), banda (6–11), o tribù (20–80)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Frecce speciali (Sop) Quando un pixie lancia una freccia da un qualsiasi arco, può cambiarne le proprietà cospargendola di polvere fatata. Farlo è un'azione gratuita, sempre che sia il pixie a tirarla. Un pixie può generare polvere fatata un numero di volte al giorno pari al proprio punteggio di Carisma (16 utilizzi per la maggior parte di essi): la polvere è inutile ad un'altra creatura a meno che il pixie non gliela conceda di sua spontanea volontà. In questo caso, il pixie sceglie l'effetto che la polvere avrà sulla freccia quando sarà applicata e farlo richiede un'azione standard. Una volta che la polvere fatata viene applicata ad una freccia, l'effetto scelto permane per 1 round. Finché una freccia è modificata in questo modo, non infligge danni quando colpisce, ma solo l'effetto scelto. Un pixie può scegliere uno dei seguenti effetti da applicare alla freccia.

Charme: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 (basata su Car) o è colpito da un incantesimo *charme sui mostri* per 10 minuti.

Perdita di memoria: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 (basata su Car) o è colpito da un incantesimo *modificare memoria* (questo effetto può eliminare dalla memoria soltanto i 5 minuti precedenti: un pixie sfrutta questa capacità per far dimenticare al bersaglio di aver incontrato il pixie, così che non lo insegua mentre fugge).

Sonno: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 (basata su Car) o si addormenta per 5 minuti.

Invisibilità (Sop) Un pixie rimane invisibile anche mentre attacca. La capacità è permanente, ma il pixie può interrompere e riattivare questa capacità come azione gratuita.



Illustrazione di Tyler Walpole

Forse i folletti più conosciuti e schivi, i pixie vivono nelle foreste più profonde ed incontaminate, ma la loro insaziabile curiosità li porta spesso ad allontanarsi da casa. La maggior parte dei pixie è alta circa 60 centimetri, ma quando conversano con creature più alte tendono a volare all'altezza dei loro occhi. Pesano circa 15 kg. I pixie parlano in fretta e sono facilmente sovreccitabili.

Strane creature che appartengono ed insieme sono aliene al mondo naturale, i pixie sono dotati di altre magie che sfruttano per ottenere vantaggio. Ad esempio, un pixie su 10 possiede capacità magiche addizionali che può utilizzare una volta al giorno (LI 8°), di solito *forma ferina II* (solo creature Minuscole), *metamorfosi funesta* o anche incantesimi potenti come *danza irresistibile*. Altrimenti, è possibile cambiare gli effetti che la polvere fatata del pixie può avere sulle frecce: come regola generale, questi effetti alternativi dovrebbero sempre essere di influenza mentale. *Confusione*, *ipnosi*, *paura* e *risata incontenibile* sono ottime scelte alternative. Bisogna stare attenti nel farlo, però, per non creare una minaccia superiore a quella che il suo GS relativamente basso rappresenta.

Protoplasma Nero

Questo ammasso nero e amorfo si attorciglia su se stesso, luccicando di oscurità tra un movimento e l'altro.

PROTOPLASMA NERO **GS 7**

PE 3.200

N melma Enorme

Iniz –5; **Sensi** vista cieca 18 m; Percezione –5

DIFESA

CA 3, contatto 3, impreparato 3 (–5 Des, –2 taglia)

pf 105 (10d8+60)

Temp +9, **Rifl** –2, **Vol** –2

Capacità difensive dividersi, tratti delle melme

ATTACCO

Vel 6 m, scalare 6 m

Mischia schianto +8 (2d6+4 più 2d6 da acido più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali corrosione, stritolare (2d6+4 più 2d6 da acido)

STATISTICHE

For 16, **Des** 1, **Cos** 22, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +7; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 17 (27 contro spingere, non può essere sbilanciato)

Abilità Scalare +11

QS tratti delle melme, ventosa

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Acido (Str) Un protoplasma nero secerne un acido digestivo che dissolve rapidamente materiali organici e metalli, ma non ha effetto sulla pietra. Ogni volta che una creatura subisce danni dall'acido di un protoplasma nero, anche gli abiti e l'armatura indossati subiscono lo stesso danno, a meno che non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 21 (basata su Cos). Un'arma di legno o di metallo che colpisce un protoplasma nero subisce 2d6 danni da acido a meno che chi la usa non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 21 (basata su Cos). Un oggetto di legno o di metallo che resta in contatto con un protoplasma nero per 1 round completo, subisce 21 danni da acido (nessun tiro salvezza).

Corrosione (Str) Una creatura che viene stritolata da un protoplasma nero subisce penalità –4 ai tiri salvezza su Riflessi effettuati per resistere ai danni da acido su vestiti ed armatura.

Dividersi (Str) Le armi perforanti e taglienti non infliggono danni al protoplasma nero, ma anzi provocano la scissione della creatura in due protoplasmi identici, ognuno con un numero di punti ferita pari alla metà dei punti ferita iniziali del protoplasma (arrotondati per difetto). Un protoplasma con 10 pf o meno non può essere ulteriormente diviso, e se arriva a 0 punti ferita muore.

Ventosa (Str) Il protoplasma nero può creare un potente risucchio sopra ogni superficie su cui si muove, e ciò gli permette di tenersi attaccato con facilità a superfici perpendicolari. Un protoplasma nero può attivare o annullare la ventosa come azione veloce, e mentre la usa, si muove a metà della sua velocità. A causa del risucchio, la DMC di un protoplasma nero guadagna bonus di circostanza +10 per resistere ai tentativi di spingere, ai colpi terrificanti e ad altri attacchi ed effetti che cerchino di spostarlo dalla sua posizione.

I protoplasmi neri sono gli spazzini del mondo sotterraneo, costantemente alla ricerca di cibo. Possono percepire corpi organici o metallici nel raggio di 18 metri e attaccano in modo istintivo tali oggetti o esseri finché non li dissolvono, o finché la melma non viene uccisa. Un protoplasma nero si riproduce staccando un pezzo del proprio corpo e formando un nuovo protoplasma più piccolo che raggiunge l'età adulta nel giro di un mese. Alcune tra le creature più intelligenti nel mondo sotterraneo usano i protoplasmi neri per smaltire in modo naturale la spazzatura, creando cave di pietra atte ad ospitare il protoplasma, per poi gettarvi i rifiuti organici o i nemici.

Gli esemplari più grandi di protoplasmi neri sono stati avvistati nelle regioni più profonde del mondo: individui Mastodontici che possiedono fino a 30 DV. Si dice che esistano anche protoplasmi colorati: alcuni bianchi che vivono nelle zone artiche, marroni nelle paludi e di colore rossiccio che popolano il deserto.



Illustrazione di Michael Jaecks

Pseudodrago

Questo drago in miniatura, grande come un gatto, ha scaglie sottili, corna appuntite ed una coda dotata di un pungiglione acuminato.

PSEUDODRAGO **GS 1**

PE 400

NB drago Minuscolo

Iniz +2; **Sensi** percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 16, contatto 14, impreparato 14 (+2 Des, +2 naturale, +2 taglia)

pf 15 (2d12+2)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +4

Immunità paralisi, sonno; **RI** 12

ATTACCO

Velocità 4,5 m, volare 18 m (buona)

Mischia pungiglione +6 (1d3–2 più veleno), morso +6 (1d2–2)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m (1,5 m con la coda)

STATISTICHE

For 7, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 10 (14 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Diplomazia +5, Furtività +19 (+23 nelle foreste), Intuizione +6, Percezione +6, Sopravvivenza +6, Volare +15; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+8 nelle foreste)

Linguaggi Draconico; telepatia 18 m

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–5)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 14 (su Costituzione, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/minuto per 10 minuti; *effetto* sonno per 1 minuto; *cura* 1 TS.

Gli pseudodraghi sono piccoli parenti dei veri draghi, giocosi e timidi. Parlano cinguettando, sibilando, ringhiando e facendo le fusa, ma possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente. Se avvicinati pacificamente con offerte di cibo, sono disposti a condividere informazioni su quanto si trova nel loro territorio, ma minacce e violenza li fanno fuggire.

Gli pseudodraghi sono carnivori e mangiano insetti, roditori, uccellini e serpenti, anche se mangiano uova ed amano burro, formaggio e pesce. A volte cacciano a terra come le lucertole o volando come gli uccelli predatori. Intelligenti come la maggior parte degli umanoidi, non amano essere trattati come animali domestici, e preferiscono essere considerati amici. Diffidano delle creature malvagie, possono unirsi a maghi e stregoni come famigli e alcuni hanno stretto amicizia con druidi e ranger o collaborano con i draghi buoni come sentinelle. Gli pseudodraghi diventano famigli solo se apprezzano la personalità dell'incantatore (e se questi possiede il talento Famiglio Migliorato), ma possono anche legarsi a persone delle quali apprezzano la compagnia. Uno pseudodrago potrebbe seguire in questo modo un personaggio per giorni, settimane, anni o perfino per tutta la vita, posto che siano ben nutriti e trattati con affetto.

Raggiunta l'età adulta, il corpo di uno pseudodrago è lungo 30 centimetri con una coda di 60 centimetri, e pesa circa 3,5 kg. Le uova di uno pseudodrago sono grandi come quelle di gallina, ma di consistenza simile al cuoio e macchiate di marrone, e le femmine le depongono in gruppi di 2-5 ogni primavera. Un nido di pseudodraghi (che costituiscono un gruppo familiare, e non sono nati dallo stesso gruppo di uova) di solito consiste di una coppia di adulti e diversi cuccioli quasi adulti.



Illustrazione di Kevin Yan

Ragno, Gigante

Un ragno della taglia di un uomo striscia silenziosamente fuori dalla sua tela conica.

RAGNO GIGANTE **GS 1**

PE 400

N parassita Medio

Iniz +3; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 14, contatto 13, impreparato 11 (+1 armatura, +3 Des)

pf 16 (3d8+3)

Temp +4, **Rifl** +4, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia morso +2 (1d6 più veleno)

Attacco speciale ragnatela (+5 distanza, CD 12, pf 2)

STATISTICHE

For 11, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +2; **BMC** +2; **DMC** 15 (27 contro sbilanciare)

Abilità Furtività +7 (+11 nella ragnatela), Percezione +4 (+8 nella ragnatela), Scalare +16; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+8 nella ragnatela), +4 Percezione, +16 Scalare

ECOLOGIA

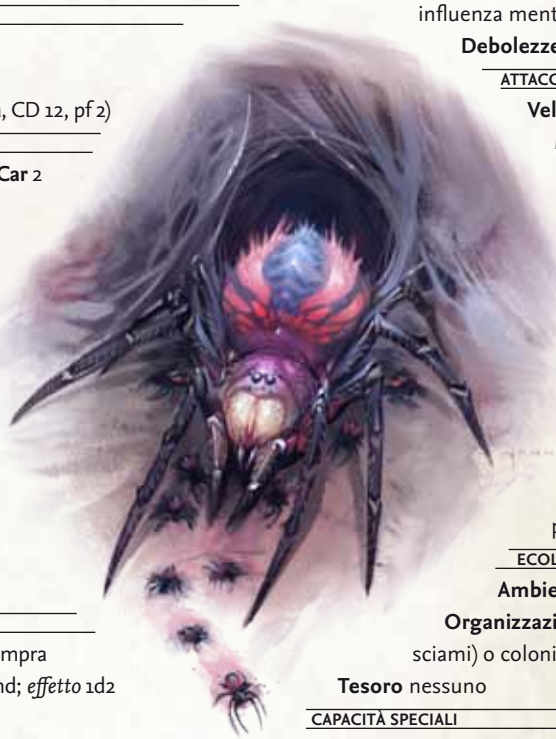
Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o colonia (3–8)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 14; *frequenza* 1/round per 4 round; *effetto* 1d2 danni a For, *cura* 1 TS.



Le statistiche riportate sopra sono quelle di un ragno tessitore. I ragni cacciatori perdono la capacità ragnatela ma ottengono un modificatore razziale di +8 alle prove di Acrobazia. Tutti i ragni giganti hanno un bonus razziale di +2 alla CD del tiro salvezza del veleno. Esistono altre specie di ragni giganti, come descritto di seguito.

Specie	GS	Taglia	DV
Ragno scarlatto	1/4	Minuscola	1d8
Ragno-granchio gigante	1/2	Piccola	2d8
Vedova nera gigante	3	Grande	5d8
Ragno ogre	5	Enorme	7d8
Tarantola gigante	8	Mastodontica	10d8
Ragno goliath	11	Colossale	14d8

Ragno, Sciame

Un orrendo, brulicante ammasso di zampe e cheliceri striscia fuori dall'oscurità.

SCIAME DI RAGNI **GS 1**

PE 400

N parassita Minuto (sciame)

Iniz +3; **Sensi** percezione tellurica 9 m, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 17, contatto 17, impreparato 14 (+3 Des, +4 taglia)

pf 9 (2d8)

Temp +3, **Rifl** +3, **Vol** +0

Capacità difensive tratti degli sciami; **Immunità** effetti di influenza mentale, danni da arma

Debolezze tratti degli sciami

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 6 m

Mischia sciame (1d6 più veleno e distrazione)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 11)

STATISTICHE

For 1, **Des** 17, **Cos** 10, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +1; **BMC** —; **DMC** —

Abilità Percezione +4, Scalare +11; **Modificatori razziali** +4 Percezione; usa Destrezza per le prove di Scalare

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, groviglio (3–6 sciami) o colonia (11–20 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Sciame—ferimento; *TS* Tempra CD 11 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 2 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS.

La vista di uno sciame di ragni è particolarmente inquietante, specialmente quando lo sciame è composto da ragni grandi come una moneta d'oro e dotati di mandibole taglienti capaci di lacerare la carne con sorprendente facilità. Uno sciame di ragni è una massa di aracnidi che conta sul numero preponderante per catturare prede di taglia maggiore, piuttosto che andare in cerca di prede più piccole. Sebbene uno sciame di ragni sia in grado di tessere ragnatele, queste non sono in grado di catturare grandi prede, e di solito servono come tana, piuttosto che come metodo per cacciare.

Illustrazione di Kieran Yanner

Ragno Fase

Questo grande mostro simile ad un ragno ha un macabro volto umanoide circondato da una spelacchiata criniera.

RAGNO FASE **GS 5**

PE 1.600

N bestia magica Grande

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 17, contatto 12, impreparato 14 (+3 Des, +5 naturale, –1 taglia)

pf 51 (6d10+18)

Temp +8, **Rifl** +8, **Vol** +3

Capacità difensive transizione eterea

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 6 m

Mischia morso +10 (2d6+7 più veleno e afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali imboscata eterea

STATISTICHE

For 20, **Des** 17, **Cos** 16, **Int** 7, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 25 (37 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Capacita Focalizzata (veleno), Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +7, Percezione +6, Scalare +18

Linguaggi Aklo

ECOLOGIA

Ambiente colline calde

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Imboscata eterea (Str) Un ragno fase che attacca gli avversari sul Piano Materiale in un round di sorpresa può intraprendere un round di azioni complete se comincia il combattimento spostandosi dal Piano Etereo al Piano Materiale.

Transizione eterea (Sop) Un ragno fase può spostarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale come azione gratuita e tornare indietro come azione di movimento (o come parte di un'azione di movimento). La capacità è altrimenti identica a *transizione eterea* (Ll 15°).

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 18 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 8 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

I ragni fase sono voraci predatori del Piano Etereo che cacciano sul Piano Materiale. Quando localizza una preda, il ragno si sposta sul Piano Etereo per preparare un'imboscata. Contro un singolo avversario, il ragno si sposta verso il Piano Materiale, morde la vittima e si ritira sul Piano Etereo in attesa che il veleno faccia effetto. Contro più nemici, un ragno fase utilizza la stessa tattica e continua così in ogni round in cui ha qualcuno a portata. Se non ci sono avversari a portata si sposta, etereo, e prepara un attacco sul bersaglio scelto, ma a meno che non si senta sicuro a passare un intero round sul Piano Materiale, non effettua uno spostamento a meno che non possa utilizzare un'azione di movimento per fuggire.

I ragni fase sono i nemici naturali di un'altra specie di abitanti del Piano Etereo: gli xill. Le due razze hanno da tempo combattuto una guerra sanguinaria che non vede una risoluzione. Se i ragni fase fossero di aspetto meno orribile e alieno, forse troverebbero fra le altre razze degli alleati per sconfiggere i malvagi xill, ma la loro forma mostruosa e la loro fame costante rendono difficile la diplomazia.

Sul Piano Etereo, i ragni fase possono manipolare i fumosi filamenti di etere come i ragni manipolano le loro tele. Lungo le correnti del Piano Etereo fluttuano grandi e complessi nidi di etere semisolido, ognuno abitato da diversi ragni fase. Le creature amano la compagnia dei loro simili, ma non comprendono il concetto di "famiglia": un ragno fase appena nato è del tutto in grado di cavarsela da solo, e non viene trattato in modo diverso dagli altri dai suoi genitori e fratelli.

Un ragno fase è in genere lungo 2,4 metri e pesa circa 375 kg.



Illustrazione di Andrew Hou

Rakshasa

Le dita ricurve di questa figura e il suo bestiale volto ringhiante lasciano pochi dubbi sulla sua natura immonda.

RAKSHASA **GS 10**

PE 9.600

LM esterno Medio (mutaforma, nativo)

Iniz +9; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +14

DIFESA

CA 25, contatto 16, impreparato 19 (+5 Des, +9 naturale, +1 schivare)

pf 115 (10d10+60)

Temp +9, **Rifl** +12, **Vol** +8

RD 15/bene e perforante; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia *kukri*+1 +16/+11 (1d4+4/15–20), artiglio +10 (1d4+1), morso +10 (1d6+1)

Attacchi speciali individuazione dei pensieri

Incantesimi conosciuti (LI 7°)

3° (5/giorno)—*fulmine* (CD 16), *suggestione* (CD 16)

2° (7/giorno)—*freccia acida, immagine minore, invisibilità*

1° (7/giorno)—*armatura magica, charme su persone* (CD 14), *dardo incantato, immagine silenziosa, scudo*

0—*individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, prestidigitazione, riparare, suono fantasma* (CD 13)

STATISTICHE

For 16, **Des** 20, **Cos** 22, **Int** 13, **Sag** 13, **Car** 17

Att base +10; **BMC** +13; **DMC** 29

Talenti , Critico Migliorato (kukri), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Schivare

Abilità Camuffare +24, Diplomazia +16, Furtività +18, Intrattenere +16, Intuizione +14, Percezione +14, Raggirare +20; **Modificatori razziali** +8 Camuffare, +4 Raggirare

Linguaggi Comune, Infernale, Sottocomune

QS cambiare forma (qualsiasi umanoide, *alterare se stesso*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o culto (3–12)

Tesoro doppio (*kukri*+1 , altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Individuazione dei pensieri (Sop) Un rakshasa è in grado di individuare i pensieri come per l'incantesimo omonimo (LI 18°). Può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita. Quando un rakshasa usa questa capacità funziona sempre come se avesse trascorso 3 round concentrandosi e quindi ricava il massimo delle informazioni ottenibili. Una creatura può resistere a questo effetto superando un tiro salvezza su Volontà con CD 18 (basata su Car).

Il rakshasa è uno spirito maligno che si traveste da creatura umanoide così da poter seguire la sua preda in incognito. Personificazione dei tabù della maggioranza delle società e capace di assumere l'aspetto di quelli che cerca di corrompere, un rakshasa compie moltissime azioni orribili. Se fossero umani, la loro blasfemia, il cannibalismo e gli atti ancora peggiori che compiono li marchierebbero come criminali meritevoli del più crudele degli inferni.

Quando non ha un altro aspetto, il rakshasa appare come un umanoide con la testa di un animale. Spesso ha il capo di un grosso felino (come tigri o pantere) o serpente (quali cobra o vipere) e, seppur sia più raro, può avere testa di gorilla, sciacallo, avvoltoio, elefante, mantide, lucertola, rinoceronte, cinghiale e molte altre ancora. In molti casi, il tipo di testa posseduta da un rakshasa dice qualcosa della sua personalità: un rakshasa dalla testa di tigre è furtivo e famelico, mentre uno con la testa di cinghiale può essere ghiotto e crudele. Queste differenze raramente incidono sulle statistiche base del rakshasa, anche se esistono varianti più potenti della standard con molteplici teste, poteri magici più potenti, e strane e letali capacità speciali aggiuntive.



Illustrazione di Concept Art House

I rakshasa disprezzano le religioni; riconoscono il potere degli dèi, ma si vedono come i soli esseri degni di venerazione da parte delle razze mortali. I chierici rakshasa sono quindi piuttosto rari. Sebbene i rakshasa siano esterni, sono anche creature del Piano Materiale, e alcuni credono che i primi rakshasa scelsero questo esilio al posto di qualche altro ruolo offertogli da un dio da tempo dimenticato. Anche se in genere sono solitari, non è raro trovare grandi famiglie di rakshasa che lavorano insieme per provocare la caduta di una civiltà mortale dall'interno, attraverso il succedersi di molte generazioni. Un rakshasa è alto 1,8 metri e pesa 90 kg.

Rana Gigante

Questa creatura sembra una rana normale, con un'umida pelle verde nerastra screziata, ma cresciuta a dimensioni veramente mostruose.

RANA GIGANTE **GS 1**

PE 400

N animale Medio

Iniz +1; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +3

DIFESA

CA 12, contatto 11, impreparato 11 (+1 Des, +1 naturale)

pf 15 (2d8+6)

Temp +6, **Rifl** +6, **Vol** –1

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 9 m

Mischia morso +3 (1d6+2 più afferrare) o lingua +3 contatto (afferrare)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (4,5 m con la lingua)

Attacchi speciali inghiottire (1d4 contundenti, CA 10, 1 pf), lingua, trascinare (lingua, 1,5 metri)

STATISTICHE

For 15, **Des** 13, **Cos** 16, **Int** 1, **Sag** 8, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +3 (+7 lottare); **DMC** 14 (18 contro sbilanciare)

Talenti Riflessi Fulminei

Abilità Acrobazia +9 (+13 saltare), Furtività +5, Nuotare +10, Percezione +3; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia (+8 per saltare), +4 Furtività

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate o calde e acquatico

Organizzazione solitario, coppia o armata (3–8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Lingua (Str) La lingua di una rana gigante ha un attacco primario con portata pari a tre volte quella normale (4,5 metri per una rana gigante Media). La lingua di una rana gigante non infligge danni quando colpisce, ma può essere usata per afferrare. Una rana gigante non ottiene la condizione in lotta quando usa la sua lingua in questa maniera.

Le rane giganti hanno denti affilati come rasoi. Sono lunghe 1,2 metri e pesano 100 kg.

Compagno animale rana

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m, nuotare 9 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 15, Des 13, Cos 16, Int 1, Sag 9, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, lingua, trascinare, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Des +2; **Qualità speciali** inghiottire.

Rana Velenosa

Questa rana è rossa e verde brillante, con striature blu elettrico sulle zampe posteriori.

RANA VELENOSA **GS 1/2**

PE 200

N animale Minuscolo

Iniz +1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +3

DIFESA

CA 13, contatto 13, impreparato 12 (+1 Des, +2 taglia)

pf 4 (1d8)

Temp +2, **Rifl** +3, **Vol** –1

ATTACCO

Velocità 3 m, nuotare 6 m

Mischia morso +3 (1 più veleno)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

STATISTICHE

For 2, **Des** 12, **Cos** 11, **Int** 1, **Sag** 9, **Car** 10

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 5 (9 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +5 (+1 saltare), Furtività +13, Nuotare +9, Percezione +3; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia (+8 per saltare), +4 Furtività; usa Des per nuotare

ECOLOGIA

Ambiente paludi calde e acquatico

Organizzazione solitario, coppia o armata (3–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Ferimento; *TS* Tempra CD 10; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS

Le rane velenose sono di un color verde brillante, con l'aggiunta di strisce giallo, blu o rosso brillante. Sono lunghe poco più di 15 centimetri e pesano 5 kg. Il veleno delle rane velenose viene spesso raccolto dalle tribù primitive e usato per cacciare cospargendolo su dardi e frecce.

Si possono creare rane velenose più grandi applicando semplicemente l'archetipo gigante oppure dotando di morso velenoso una normale rana gigante.



Illustrazioni di Dean Spencer

Ratto, Crudele

Questo lurido topo ha la taglia di un piccolo cane. Ha un manto di ispida pelliccia e due occhi brillanti.

RATTO CRUDELE **GS 1/3**

PE 135

N animale Piccolo

Iniz +3; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +4

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 11 (+3 Des, +1 taglia)

pf 5 (1d8+1)

Temp +3, **Rifl** +5, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 12 m, nuotare 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +1 (1d4 più malattia)

Attacchi speciali malattia

STATISTICHE

For 10, **Des** 17, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 4

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 12 (16 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Furtività +11, Nuotare +11, Percezione +4, Scalare +11; **Modificatori razziali** usa Des come modificatore per Nuotare e Scalare

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi urbano

Organizzazione solitario o branco (2–20)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Str) *Febbre lurida*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 11 (basata su Cos); *insorgenza* 1d3 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d3 danni a Des e 1d3 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

I ratti crudeli raggiungono i 60 cm e pesano più di 12,5 kg. Sono minacce comuni sia nei sotterranei che nelle fogne.

Compagno animale ratto crudele

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 12 m, nuotare 6 m, scalare 6 m; **Attacco** morso (1d4); **Caratteristiche** For 10, Des 17, Cos 12, Int 2, Sag 12, Car 4; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Attacco** morso (1d4 più malattia); **Caratteristiche** For +2, Cos +2.



Ratto, Sciame

Una contorta e repellente massa di topi squittenti si avvicina: i loro denti brillano mentre gli artigli raspano il terreno.

SCIAME DI RATTI **GS 2**

PE 600

N animale Minuscolo (sciame)

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 12 (+2 Des, +2 taglia)

pf 16 (3d8+3)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +2

Capacità difensive tratti degli sciami

ATTACCO

Velocità 4,5 m, nuotare 4,5 m, scalare 4,5 m

Mischia sciame (1d6 più malattia)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali malattia, distrazione (CD 12)

STATISTICHE

For 2, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 2

Att base +2; **BMC** —; **DMC** —

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +6, Furtività +14, Nuotare +10, Percezione +8, Scalare +10; **Modificatori razziali** usa Des come modificatore per Nuotare e Scalare

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, branco (2–5 sciami) o infestazione (6–12 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Malattia (Str) *Febbre lurida*: Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 12 (basata su Cos); *insorgenza* 1d3 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d3 danni a Des e 1d3 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

Un tipico sciame di ratti è composto da una repellente massa mordace di centinaia di ratti infetti spinti a eccessi anormali di aggressività da una fame incomprensibile e travolgente. In massa, diventano cacciatori voraci, capaci di uccidere un uomo adulto con centinaia di morsi. Gli sciami di ratti si trovano spesso nelle fogne degli insediamenti umani più vasti. Gli sciami di ratti circondano ed attaccano qualsiasi preda a sangue caldo si trovino davanti.

Recuperatore

Un ragno della stazza di un elefante si alza sulle quattro zampe posteriori con fare intimidatorio, con occhi che brillano di energia magica.

RECUPERATORE **GS 11**

PE 12.800

CM costrutto Enorme (extraplanare)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare, Percezione +15

DIFESA

CA 25, contatto 11, impreparato 22 (+3 Des, +14 naturale, –2 taglia)

pf 137 (15d10+55); guarigione rapida 5

Temp +7, **Rifl** +10, **Vol** +5

Capacità difensive tratti dei costrutti

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia morso +19 (1d8+6 più afferrare), 4 artigli +19 (2d6+6/19–20)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali raggi oculari (+16 contatto a distanza)

Capacità magiche (LI 20°)

A volontà—*rivela locazioni*

STATISTICHE

For 22, **Des** 16, **Cos** —, **Int** 3, **Sag** 11, **Car** 1

Att base +15; **BMC** +23 (+27 lottare); **DMC** 36 (40 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Percezione +15

Linguaggi Abissale (non può parlare)

QS implacabile

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

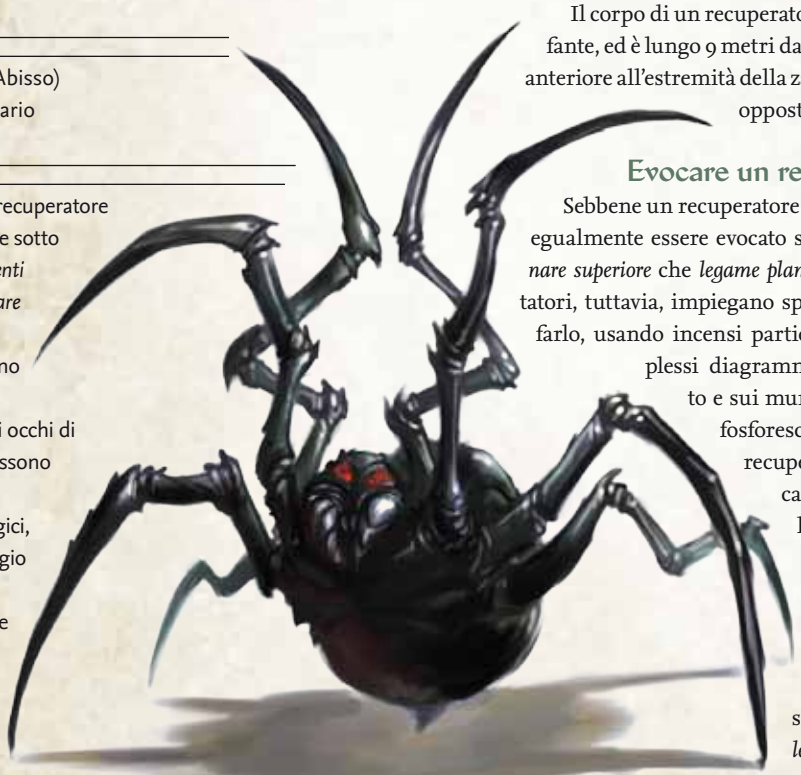
Implacabile (Sop) Un recuperatore è permanentemente sotto gli effetti di *movimenti del ragno* e *camminare sull'acqua*; queste capacità non possono essere dissolte.

Raggi oculari (Sop) Gli occhi di un recuperatore possono produrre quattro differenti raggi magici, ognuno con un raggio di 30 metri. Ogni round può emettere un raggio come azione gratuita. Ogni raggio è utilizzabile solo una volta ogni 4 round. Un recuperatore può emettere un raggio oculare nello stesso round in cui sferra un attacco fisico; emettere un raggio oculare non provoca attacchi di opportunità. La CD del tiro salvezza per i raggi oculari è 19 (basata su Cos, include bonus razziale +2). I raggi oculari hanno i seguenti effetti:

- *Elettricità*: Infligge 12d6 danni da elettricità (Riflessi dimezza).
- *Freddo*: Infligge 12d6 danni da freddo (Riflessi dimezza).
- *Fuoco*: Infligge 12d6 danni da fuoco (Riflessi dimezza).
- *Pietrificazione*: Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra o viene pietrificato permanentemente.

Non tutti i costrutti sono fatti di materiali non viventi come pietra, legno, metallo o carne morta. Negli angoli più oscuri del Grande Oltre, certi potenti signori dei demoni sono dei maestri nell'arte di modellare la grezza carne protoplasmica dell'Abisso in orribili mostruosità prive di vita, emozioni e della volontà di resistere al loro controllo. Il mostruoso recuperatore è il più noto di questi costrutti, una creazione simile ad un ragno capace di scatenare potenti energie su quanti gli è stato ordinato di cercare. I signori dei demoni usano i recuperatori per cercare quelli che lasciano il loro servizio o fuggono alla loro schiavitù. Spesso, la presenza di un recuperatore nel rifugio di un demone basta ad assicurargli la fedeltà dei demoni minori. Questi costrutti eccellono anche nel rintracciare oggetti specifici e nel riportarli ai loro padroni; la loro intelligenza è appena sufficiente a consentirgli di concentrarsi sui compiti loro affidati, ma non per formulare idee di ribellione e desideri di libertà.

Il corpo di un recuperatore ha la taglia di un elefante, ed è lungo 9 metri dall'estremità della zampa anteriore all'estremità della zampa posteriore del lato opposto. Pesa 3.250 kg.



Illustrazioni di Dean Spencer

Evocare un recuperatore

Sebbene un recuperatore non sia un esterno, può egualmente essere evocato sia attraverso *alleato planare superiore* che *legame planare superiore*. Gli incantatori, tuttavia, impiegano speciali accorgimenti per farlo, usando incensi particolarmente rari e complessi diagrammi scritti sul pavimento e sui muri con costosi inchiostri fosforescenti, nel timore che i recuperatori possano attaccarli appena completato l'incantesimo. Queste componenti costano 25.000 mo e sostituiscono i normali costi associati ad entrambi gli incantesimi (inclusa la prova di Carisma di *legame planare superiore*).

Remorhaz

Un'immensa bestia simile ad un centopiedi sbuca dalla neve, e le file di piastre chitinose sul suo dorso ardono roventi.

REMORHAZ **GS 7**

PE 3.200

N bestia magica Enorme

Iniz +1; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +16

DIFESA

CA 20, contatto 9, impreparato 19 (+1 Des, +11 naturale, –2 taglia)

pf 94 (9d10+45)

Temp +11, **Rifl** +7, **Vol** +4

Immunità freddo, fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m, scavare 6 m

Mischia morso +13 (3d6+9 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali calore, inghiottire (2d6+9 più 8d6 da fuoco, CA 15, pf 9)

STATISTICHE

For 22, **Des** 13, **Cos** 21, **Int** 5, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +9; **BMC** +17 (+21 lottare); **DMC** 28 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Spingere Migliorato

Abilità Percezione +16

Linguaggi Gigante (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente deserti freddi e ghiacciai

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Calore (Sop) Un remorhaz infuriato genera un calore così intenso che qualunque cosa tocchi il suo corpo subisce 8d6 danni da fuoco. Le creature che colpiscono un remorhaz con attacchi naturali o senz'armi sono soggette a questi danni, mentre le creature che colpiscono con armi da mischia no. Questo calore può fondere o bruciare le armi; qualsiasi arma che colpisca un remorhaz deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 19 (basata su Cos) per evitare di subire danni.

In un mondo di ghiaccio e neve, i remorhaz sono particolarmente temuti per il terribile fuoco che brucia dentro i loro corpi. Questo fuoco interiore fa sì che le piastre lungo il suo dorso divengano roventi quando la creatura è particolarmente arrabbiata, eccitata o nel panico. Le creature che si sono adattate alle regioni artiche spesso sono particolarmente vulnerabili al fuoco, il che rende la principale difesa del remorhaz incredibilmente potente e gli assicura il ruolo di pericoloso predatore delle zone ghiacciate. I remorhaz vivono in estesi labirinti scavati nel cuore dei ghiacciai. Queste bestie usano il loro calore per scavare tunnel nel ghiaccio, tunnel le cui lisce pareti vitree si ricongelano rapidamente lungo la loro scia creando numerosi dedali incredibilmente stabili.

Anche se il remorhaz ha molto in comune con i più piccoli parassiti di superficie, questa bestia è sorprendentemente intelligente. Sebbene incapace di palare, il tipico remorhaz capisce bene il Gigante, e spesso le tribù di giganti ne approfittano per stipulare alleanze con questi bestioni. I giganti del gelo sono particolarmente ossessionati da essi; questi giganti affrontano le crudeli e letali bruciature che un remorhaz può infliggere per diventare "amici del verme" ottenendo una potente arma da usare contro i loro nemici, un assassino capace di scavare attraverso il pavimento delle fortificazioni glaciali per colpire direttamente con la maggiore debolezza di un gigante del gelo: il fuoco. Altri giganti usano queste bestie come forge viventi, poiché il loro dorso è abbastanza caldo da sciogliere il metallo.

Un remorhaz è lungo 7,5 metri e pesa 5.000 kg.



Illustrazione di Ben Wootten

Rinoceronte

Questo rinoceronte ha la testa bassa, e due orecchie storte poste lungo il collo.

RINOCERONTE **GS 4**

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +0; **Sensi** fiuto; Percezione +12

DIFESA

CA 16, contatto 9, impreparato 16 (+7 naturale, –1 taglia)

pf 42 (5d8+20)

Temp +10, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia corno +8 (2d6+9)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali carica possente (corno, 4d6+12)

STATISTICHE

For 22, **Des** 10, **Cos** 19, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 5

Att base +3; **BMC** +10; **DMC** 20 (24 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Resistenza Fisica, Tempra Possente

Abilità Percezione +12

ECOLOGIA

Ambiente pianure calde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno

Il rinoceronte si nutre di piante ricche di foglie, rami e arbusti spinosi. La sua dura pelle è color grigio screziato e può correre ad una velocità sorprendente per una bestia della sua taglia. Il rinoceronte è notoriamente irascibile e incline ad attaccare chiunque percepisca come troppo vicino (generalmente entro una distanza di 24 metri, la distanza di una singola carica, per la maggior parte dei rinoceronti).

Compagno animale rinoceronte

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **CA** +4 naturale; **Velocità** 12 m; **Attacco** corno (1d8); **Caratteristiche** For 14, Des 14, Cos 15, Int 2, Sag 13, Car 5; **Qualità speciali** fiuto.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** corno (2d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Qualità speciali** carica possente.

Rinoceronte Lanoso

Questo grosso rinoceronte dal pelo arruffato ha una lunga pelliccia marrone e una fila di enormi corna sul muso e sulla fronte.

RINOCERONTE LANOSO **GS 6**

PE 2.400

N animale Grande

Iniz +0; **Sensi** fiuto; Percezione +15

DIFESA

CA 19, contatto 9, impreparato 19 (+10 naturale, –1 taglia)

pf 76 (8d8+40)

Temp +13, **Rifl** +6, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia corno +14 (2d8+13)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali carica possente (corno, 4d8+18), travolgere (2d6+13, CD 23)

STATISTICHE

For 28, **Des** 10, **Cos** 21, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 3

Att base +6; **BMC** +16; **DMC** 26 (30 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Duro a Morire, Resistenza Fisica, Tempra Possente

Abilità Percezione +15

ECOLOGIA

Ambiente pianure fredde

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro nessuno



Il rinoceronte lanoso è un erbivoro, anche se a differenza dei suoi cugini non lanosi pascola per nutrirsi anziché cimare le piante più grandi. Il rinoceronte lanoso è leggendario per il suo pessimo temperamento, e la sua taglia e il suo enorme corno gli conferiscono una feroce spavalderia. Qualsiasi minaccia (vera o presunta) al rinoceronte o al suo branco viene accolta con sonori muggiti e il calpestio delle zampe. Spesso chi incorre involontariamente nell'ira di un rinoceronte lanoso non ha il tempo di correre ai ripari prima di essere attaccato.

Illustrazioni di Dean Spencer

Roc

Questo immenso rapace emette un grido penetrante quando snuda le sue grinfie, ognuna grande abbastanza da afferrare un cavallo.

ROC **GS 9**

PE 6.400

N animale Mastodontico

Iniz +6; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +15

DIFESA

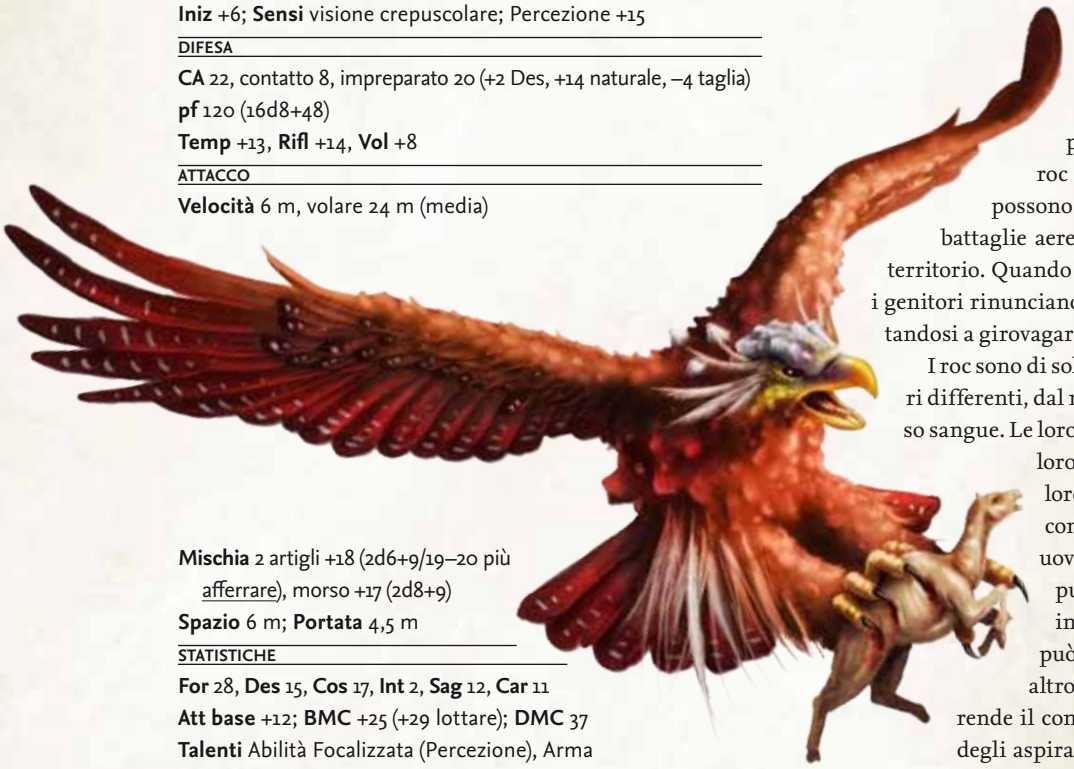
CA 22, contatto 8, impreparato 20 (+2 Des, +14 naturale, –4 taglia)

pf 120 (16d8+48)

Temp +13, **Rifl** +14, **Vol** +8

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 24 m (media)



Mischia 2 artigli +18 (2d6+9/19–20 più afferrare), morso +17 (2d8+9)

Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m

STATISTICHE

For 28, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 11

Att base +12; **BMC** +25 (+29 lottare); **DMC** 37

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (artiglio), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Percezione +15, Volare +7

ECOLOGIA

Ambiente montagne calde

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

I roc sono leggendari uccelli terrificanti famigerati per la loro capacità di afferrare elefanti e altri grossi animali. Un tipico roc è lungo 9 metri dal becco alla coda, con un'apertura alare di 24 metri e un peso superiore ai 4.000 kg. Anche se i loro becchi sono a uncino come quelli delle aquile e fatti per tagliare e strappare, molti roc preferiscono afferrare la preda con le loro massicce grinfie dotate di artigli e farli precipitare da grandi altezze banchettando poi con i resti smembrati. Per questo motivo, spesso sono seguiti da stormi di necrofagi come corvi, poiane e aquile che sperano di rubare una porzione degli scomposti pasti del roc. Questi generalmente ignora questi opportunisti, ma se non fanno attenzione possono essere divorati accidentalmente dal roc mentre mangia.

I roc sono a loro agio sia sulla terra che sul mare. Anche se sono capaci di dormire in aria mentre si levano solitari lungo grandi spazi aperti in cerca di cibo, in genere tornano alle loro dimore sulle montagne per appollaiarsi e procreare. Preferiscono le rupi rocciose completamente inaccessibili via terra, costruendovi vasti nidi fatti di tronchi d'albero e macerie di muratura. Una volta ogni decennio, una coppia depone 3–5 uova e cresce i suoi piccoli. Al di fuori della coppia, i roc sono estremamente antisociali e possono ingaggiare i loro simili in brutali battaglie aeree per stabilire i confini del loro territorio. Quando un nido contiene uova o pulcini, i genitori rinunciano ai loro voli a lungo raggio limitandosi a girovagare nel raggio di 15 km dal nido.

I roc sono di solito bianchi ma ce ne sono di colori differenti, dal marrone scuro o oro al nero o rosso sangue. Le loro grandi piume valgono molto, e le loro uova ancor di più. A causa della loro scarsità e dell'alto rischio che comporta procurarsele, un singolo uovo di roc della taglia di un uomo può rendere 4.000 mo se portato indenne fino al mercato. Un roc può essere addestrato come qualsiasi altro animale, ma la sua grossa taglia rende il compito arduo per la maggior parte degli aspiranti addestratori di taglia umana. Così non è per i giganti, in particolare quelli delle nuvole e delle tempeste, che spesso addestrano dei roc come guardiani dei loro nascondigli. I roc sono abbastanza grandi da essere usati come cavalcature da molti famosi giganti.

I roc scelti come compagni animali da druidi o ranger generalmente sono uccelli nati da poco; un pulcino di roc ha la taglia di una persona ed è pronto a volare e cacciare pochi minuti dopo essere uscito dall'uovo. Sfortunatamente per i druidi in cerca di compagni animali di taglia leggendaria, un compagno roc viene limitato alla taglia Grande, una grandezza sufficiente affinché un druido o un ranger di taglia Media possa usarlo come cavalcatura.

Compagno animale roc

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **CA** +5 armatura naturale; **Velocità** 6 m, volare 24 m; **Attacco** 2 artigli (1d4), morso (1d6); **Caratteristiche** For 12, Des 19, Cos 9, Int 2, Sag 13, Car 11; **Qualità speciali** visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +3 armatura naturale; **Attacco** 2 artigli (1d6 più afferrare), morso (1d8); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Rugginofago

Questo insetto mostruoso ha quatto zampe, una coda che termina in una strana elica propulsiva, e due lunghe antenne simili a piume.

RUGGINOFAGO **GS 3**

PE 800

N aberrazione Media

Iniz +3; **Sensi** fiutare metalli 27 m, scurovisione 18 m; Percezione +12

DIFESA

CA 18, contatto 13, impreparato 15 (+3 Des, +5 naturale)

pf 27 (5d8+5)

Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 3 m

Mischia morso +6 (1d3), antenne +6 contatto (arrugginire)

STATISTICHE

For 10, **Des** 17, **Cos** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Car** 8

Att base +3; **BMC** +3; **DMC** 16 (20 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Accurata, Capacità Focalizzata (arrugginire)

Abilità Percezione +12, Scalare +8

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–10)

Tesoro accidentale (nessun tesoro di metallo)

CAPACITÀ SPECIALI

Arrugginire (Sop) Le antenne di un rugginofago hanno un attacco primario di contatto che corrode e arrugginisce rapidamente l'oggetto di metallo colpito. L'oggetto toccato subisce danni pari alla metà dei suoi pf e acquisisce la condizione "rotto"; un secondo colpo distrugge l'oggetto. Un rugginofago non provoca mai attacchi di opportunità colpendo un'arma con le antenne. Contro le creature fatte di metallo, le antenne di un rugginofago infliggono 3d6+5 danni. Un oggetto custodito, qualsiasi congegno magico o una creatura di metallo possono tentare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 (basata su Cos) per negare questo effetto.

Fiutare metalli (Str) Questa capacità funziona come la capacità fiuto, tranne che il suo raggio d'azione è di 27 metri e che il rugginofago può usarla solo per percepire oggetti di metallo (incluse creature che impugnano o trasportano oggetti di metallo).

Di tutte le bestie terrificanti che un esploratore può incontrare nel sottosuolo, solo il rugginofago ha come obbiettivo quello cui l'avventuriero medio da più valore: il suo tesoro.

Lungo in genere 1,5 metri e dal peso di almeno 100 kg, il rugginofago somiglia ad un crostaceo e sarebbe già abbastanza spaventoso anche senza l'alieno processo nutritivo da cui prende il nome. I rugginofagi mangiano gli oggetti di metallo, preferendo quelli di ferro e di leghe ferrose come l'acciaio ma divorano anche mithral, adamantio e metalli incantati con uguale facilità. Qualsiasi metallo toccato dalle delicate antenne del rugginofago o dalla sua pelle corazzata si corrode e si riduce in polvere in pochi secondi, facendone una delle bestie più temute dagli avventurieri sotterranei e dai nani minatori che devono difendere le loro forge e competere con loro per l'oro.

Anche se i rugginofagi non hanno una tendenza innata per la violenza, la loro fame insaziabile li spinge a caricare qualunque cosa gli si avvicini con addosso abbastanza metallo, e qualsiasi resistenza viene accolta con inaspettata ferocia. Non è insolito che i rugginofagi in zone povere di metallo seguano le vittime in fuga per giorni usando la loro capacità di fiutare metalli, purché queste abbiano ancora oggetti di metallo intatti. Fortunatamente, spesso è possibile sfuggire alle attenzioni di un rugginofago lanciandogli un oggetto di metallo denso, come uno scudo, e correndo nella direzione opposta. Quanti frequentano le aree infestate dai rugginofagi imparano velocemente a tenere a portata di mano armi di legno o pietra.



Illustrazione di Ben Wootten

Sahuagin

Questo squamoso umanoide è dotato di una lunga coda, braccia e gambe con artigli palmati, testa da pesce e fauci zannute.

SAHUAGIN **GS 2**

PE 600

LM umanoide mostruoso Medio (acquatico)

Iniz +1; **Sensi** percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m; Percezione +6

DIFESA

CA 16, contatto 11, impreparato 15 (+1 Des, +5 naturale)

pf 15 (2d10+4)

Temp +4, **Rifl** +4, **Vol** +4

Debolezze cecità alla luce

ATTACCO

Velocità 9 m, nuotare 18 m

Mischia tridente +4 (1d8+3), morso –1 (1d4+1) o 2 artigli +4 (1d4+2), morso +4 (1d4+2)

Distanza balestra pesante +3 (1d10/19–20)

Attacchi speciali frenesia sanguinaria

STATISTICHE

For 14, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 14, **Sag** 13, **Car** 9

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Talenti Tempra Possente

Abilità Addestrare Animali +1, Cavalcare +6, Furtività +6, Nuotare +15, Percezione +6, Sopravvivenza +6

Linguaggi Aquan, Comune; parlare con gli squali

ECOLOGIA

Ambiente oceani temperati o caldi

Organizzazione solitario, coppia, squadra (5–8), pattuglia (11–20 più 1 tenente di 3° livello e 1–2 squali), banda (20–80 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello e 1 capitano di 4° livello ogni 20 adulti, e 1–2 squali) o tribù (70–160 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capitano di 4° livello ogni 40 adulti, 9 guardie di 4° livello, 1–4 novizie di 3°–6° livello, 1 sacerdotessa di 7° livello, 1 barone di 6°–8° livello, e 5–8 squali)

Tesoro equipaggiamento da PNG (tridente, balestra pesante con 10 quadrelli, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Frenesia sanguinaria (Str) Una volta al giorno un sahuagin che abbia subito dei danni in combattimento può entrare in frenesia nel round successivo. Ottiene +2 a Costituzione e +2 a Forza, ma subisce penalità –2 alla CA. La frenesia dura finché dura la battaglia o per 1 minuto, a seconda di ciò che dura meno.

Parlare con gli squali (Sop) Un sahuagin può comunicare telepaticamente con gli squali fino a una distanza di 45 metri. La comunicazione si limita a concetti semplici, come "vieni qui", "difendimi" o "attacca quel bersaglio".

Famelici e crudeli, i sahuagin sono, sfortunatamente, tra le razze oceaniche più prosperose. Grandi città sono state costruite da questa razza nelle buie profondità delle fosse oceaniche, e alcune fortezze sorgono nei pressi delle coste da dove lanciano assalti continui contro i nemici che respirano aria che vivono vicino alla riva. Orgogliosi e bellicosi, i sahuagin si alleano raramente con altri, e vedono le altre razze acquatiche, come aboleth, marinidi e simili come concorrenti. Le sole creature che sembrano rispettare oltre ai loro simili sono gli squali; in questi implacabili predatori, infatti, i sahuagin rivedono molto di loro stessi. Un sahuagin è alto 2,1 metri e pesa circa 125 kg.

I sahuagin sono soggetti a mutazioni genetiche, e quando nasce un mutante assurge quasi sempre ai ranghi nobiliari o di comando nella società. La mutazione sahuagin più comune consiste in un paio di braccia extra (che concedono due attacchi addizionali con gli artigli o la possibilità di maneggiare più armi). Alcuni parlano dei rari malenti, sahuagin che non sembrano uomini squalo ma elfi acquatici, malgrado condividano la sete di sangue e la natura crudele dei loro simili. I malenti spesso servono come spie o assassini i governanti sahuagin, ma si narra di intere tribù composte di malenti in remote zone del mare.



Illustrazione di Adam Vehige

Salamandra

Questo umanoide serpentino sibila con rabbia. Spine dorsali di fiamme crepitanti danzano sulle sue annerite scaglie rossastre.

SALAMANDRA **GS 6**

PE 2.400

CM esterno Medio (extraplanare, fuoco)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +16

DIFESA

CA 18, contatto 11, impreparato 17 (+1 Des, +7 naturale)

pf 76 (8d10+32)

Temp +10, **Rifl** +7, **Vol** +6

RD 10/magia; **Immunità** fuoco

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 6 m

Mischia lancia +11/+6 (1d8+4/×3 più 1d6 da fuoco), colpo di coda +6 (2d6+1 più 1d6 da fuoco e afferrare)

Spazio 1,5 m; **Portata** 1,5 m (3 m con la coda)

Attacchi speciali calore, stritolare (2d6+4 più 1d6 da fuoco)

STATISTICHE

For 16, **Des** 13, **Cos** 18, **Int** 14, **Sag** 15, **Car** 13

Att base +8; **BMC** +11 (+15 lottare); **DMC** 22 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco Poderoso, Incalzare, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +12, Artigianato (fabbricare armature, fabbricare armi e ferramenta) +17, Conoscenze (piani) +13, Furtività +12, Intimidire +12, Intuizione +13, Percezione +16, Raggirare +12; **Modificatori razziali** ++4 Artigianato (fabbricare armature, fabbricare armi e ferramenta)

Linguaggi Comune, Ignan

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano del Fuoco)

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–5)

Tesoro standard (lancia, altro tesoro non infiammabile)

CAPACITÀ SPECIALI

Calore (Str) Una salamandra genera talmente tanto calore che il suo tocco infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Anche le armi metalliche delle salamandre trasmettono questo calore.

Le salamandre sono native del Piano del Fuoco, dove le loro legioni di fieri combattenti sono molto temute dagli altri abitanti del piano. Poiché molte delle più forti razze elementali del fuoco schiavizzano le salamandre per la loro abilità nella metallurgia e capacità combattiva, le salamandre odiano gli efreet e gli altri con fervore.

Anche se i loro nascondigli superano i 250 gradi C di temperatura, le salamandre possono tollerare temperature più basse. Generalmente lo fanno se costrette, e sono anche più burbere e irascibili del normale in questi ambienti. Sebbene provenga dal Piano del Fuoco, la razza delle salamandre si identifica di più con l'Abisso, e ha un grande rispetto per i demoni (in particolare quelli associati col fuoco, come i balor e certi signori dei demoni legati alle fiamme). Per questo non è insolito incontrare un grosso gruppo di salamandre nell'Abisso.

Le salamandre sono spesso evocate nel Piano Materiale per servire come guardiani o, più comunemente, come fabbricanti di armature, armi e altri oggetti metallurgici, dato che la loro abilità in questo campo è leggendaria. Le salamandre infestano anche quelle aree del Piano Materiale dove il confine tra questo mondo e il Piano del Fuoco si è fatto labile, come vicino e dentro i vulcani.

Abitando zone così estreme, le salamandre posseggono solo tesori che resistono alle alte temperature, come spade, armature, gioielli, verghe e altri oggetti che hanno un alto punto di fusione. La società delle salamandre è crudele e basata sul potere e sulla capacità di soggiogare chi è inferiore a loro. Gli esseri inferiori alle salamandre che causano problemi affrontano una morte lenta e dolorosa.



Illustrazione di Kevin Yan

Sanguisuga, Gigante

Un parassita rigonfio dalle proporzioni mostruose ondeggia nel fango, e le sue fauci circolari si aprono mostrando una spirale di denti.

SANGUISUGA GIGANTE GS 2

PE 600

N parassita Medio (acquatico)

Iniz +1; **Sensi** fiuto, vista cieca 9 m; Percezione +0

DIFESA

CA 11, contatto 11, impreparato 10 (+1 Des)

pf 19 (3d8+6)

Temp +5, **Rifl** +2, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

Debolezze vulnerabilità al sale

ATTACCO

Velocità 1,5 m, nuotare 6 m

Mischia morso +2 (1d6 più attaccarsi)

Attacchi speciali risucchio di sangue

STATISTICHE

For 11, **Des** 12, **Cos** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 1

Att base +2; **BMC** +2 (+10 quando attaccato); **DMC** 13 (non può essere sbilanciato)

Abilità Furtività +1 (+9 nelle paludi), Nuotare +8; **Modificatori razziali** +8 Furtività nelle paludi

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate o calde

Organizzazione coppia, gruppo o branco (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Attaccarsi (Str) Quando una sanguisuga gigante colpisce con il morso, si attacca al bersaglio ed entra automaticamente in lotta. La sanguisuga gigante perde il suo bonus di Destrezza alla CA ed ha CA 10, ma si tiene attaccata con notevole tenacia e infligge automaticamente danni da morso ogni round. Una sanguisuga gigante ottiene bonus razziale +8 a lottare una volta che si è attaccata al suo avversario. Una sanguisuga gigante attaccata può essere colpita con un'arma o ingaggiata a sua volta in una lotta; se la sua preda supera una prova di lotta o una di Artista della Fuga con la sanguisuga gigante, questa viene rimossa.

Risucchio di sangue (Str) Una sanguisuga gigante succhia sangue alla fine di ogni turno in cui è attaccata alla preda, infliggendo 1 danno a Forza e 1 danno a Costituzione.

Vulnerabile al sale (Str) Una manciata di sale brucia una sanguisuga gigante come se fosse un fiotto di acido, causando 1d6 danni per utilizzo.

Questi parassiti invertebrati vermiformi si appostano nelle acque ferme o stagnanti, in attesa di un possibile ospite.

Sanguisuga, Sciame

Una massa di guizzanti creature nere ciascuna delle dimensioni di un dito umano si muove nell'acqua stagnante che circonda la vittima.

SCIAME DI SANGUISUGHE GS 4

PE 1.200

N parassita Minuto (acquatico, sciame)

Iniz +4; **Sensi** vista cieca 9 m; Percezione +0

DIFESA

CA 18, contatto 18, impreparato 14 (+4 Des, +4 taglia)

pf 39 (6d8+12)

Temp +7, **Rifl** +6, **Vol** +2

Immunità effetti di influenza mentale, danno da arma, tratti degli sciami

Debolezze vulnerabilità al sale (vedi sanguisuga gigante)

ATTACCO

Velocità 1,5 m, nuotare 9 m

Mischia sciame (2d6 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 15), risucchio di sangue

STATISTICHE

For 1, **Des** 18, **Cos** 15, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +4; **BMC** —; **DMC** —

Abilità Furtività +1 (+9 nelle paludi), Nuotare +12; **Modificatori razziali** +8 Furtività nelle paludi, usa il modificatore di Destrezza alle prove di Nuotare

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate o calde

Organizzazione solitario, coppia o infestazione (3–6 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Risucchio di sangue (Str) A qualsiasi creatura che comincia il suo turno con uno sciame di sanguisughe nel suo spazio viene succhiato il sangue, infliggendo 1d3 danni alla Cos.

Veleno (Str) Sciame—ferimento; *TS* Tempra CD 15; *frequenza* 1/round per 2 round; *effetto* 1d4 risucchio di Destrezza; *cura* 1 TS.



Illustrazione di Andrew Hou

Questa orrenda nube di voraci parassiti succhiasangue rinuncia alla furtività delle sanguisughe solitarie per nutrirsi in modo più crudele e veloce.

Satiro

Quest'uomo bello e sorridente ha pelose gambe da capra e un paio di ricurve corna da ariete che si protendono dalle sue tempie.

SATIRO **GS 4**

PE 1.200

CN folletto Medio

Iniz +2; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +18

DIFESA

CA 18, contatto 13, impreparato 15 (+2 Des, +5 naturale, +1 schivare)

pf 44 (8d6+16)

Temp +4, **Rifl** +8, **Vol** +8

RD 5/ferro freddo

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia pugnale +6 (1d4+2/19–20), corna +1 (1d6+1)

Distanza arco corto +6 (1d6/×3)

Attacchi speciali flauto

Capacità magiche (LI 8°)

A volontà—*charme su persone* (CD 15), *luci danzanti*, *sonno* (CD 15), *suggestione* (CD 17), *suono fantasma* (CD 14)

1/giorno—*evoca alleato naturale III*, *paura* (CD 18)

STATISTICHE

For 14, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 12, **Sag** 14, **Car** 19

Att base +4; **BMC** +6; **DMC** 18

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Accurata, Mobilità, Schivare

Abilità Camuffare +9, Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +15, Furtività +17, Intimidire +9, Intrattenere (strumenti a fiato) +19, Percezione +18, Raggirare +15, Sopravvivenza +7; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Intrattenere (strumenti a fiato), +4 Percezione

Linguaggi Comune, Silvano

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia, banda (3–6) o festino (7–11)

Tesoro standard (pugnale, arco corto più 20 frecce, flauto di pan perfetto, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Flauto (Sop) Un satiro può focalizzare e potenziare la sua magia suonando melodie suggestive con il suo flauto. Quando suona, tutte le creature entro 18 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 18 (basata su Car) o subiscono gli effetti di *charme su persone*, *paura*, *sonno* o *suggestione*, a seconda della melodia scelta dal satiro. Una creatura che supera il tiro salvezza contro un qualsiasi effetto del flauto non può essere più soggetta a quello strumento per 24 ore, ma può essere colpita normalmente dalle altre capacità magiche del satiro. L'uso del flauto da parte del satiro non conta come un utilizzo giornaliero delle sue capacità magiche, e se il satiro viene separato da esso può continuare a usare le sue capacità magiche standard. Il flauto è perfetto, e il satiro può costruirne una copia con una settimana di lavoro.

I satiri, conosciuti in molte regioni come fauni, sono creature debosciate ed edoniste delle parti più profonde e primordiali delle foreste. Adorano il vino, la musica e i piaceri della carne, sono rinomati come libertini e bellimbusti che corteggiano le fanciulle sprovvedute e i pastorelli e si lasciano dietro una scia di spiegazioni imbarazzanti e gravidanze indesiderate.

Anche se i loro corpi sono quasi sempre quelli di uomini attraenti e ben proporzionati, le capacità seduttive dei satiri risiedono nel loro talento musicale. Con l'aiuto del suo flauto, un satiro è capace di tessere una vasta gamma di incantesimi melodici ideati per affascinare gli altri e farli accondiscendere ai suoi capricciosi desideri. Oltre ad amoreggiare costantemente, i satiri spesso fungono da guardiani delle loro foreste, e quanti riescono a trasformare la lussuria del fauno in ira probabilmente si troveranno di fronte i più pericolosi tra gli animali che circondano il fauno. Inoltre, anche se i satiri tendono a mettere il loro divertimento al di sopra dei diritti altrui, non covano alcun risentimento contro quelli che seducono.

I bambini nati da questi incontri sono sempre satiri di sangue puro e vengono generalmente portati via dai loro sfrenati padri subito dopo la nascita.



Illustrazione di Michael Jaecks

Scarabeo, Fuoco

Questo scarabeo dalle dimensioni di un gatto è di un marrone opaco reso brillante da due punti splendenti verde gialli sul carapace.

SCARABEO DEL FUOCO GS 1/3

PE 135

N parassita Piccolo

Iniz +0; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 12, contatto 11, impreparato 12 (+1 naturale, +1 taglia)

pf 4 (1d8)

Temp +2, **Rifl** +0, **Vol** +0

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Vel 9 m, volare 9 m (scarsa)

Mischia morso +1 (1d4)

STATISTICHE

For 10, **Des** 11, **Cos** 11, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 7

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 9 (17 contro sbilanciare)

Abilità Volare –2

QS luminescenza

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, gruppo (2–6) o colonia (7–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Luminescenza (Str) Le ghiandole di uno scarabeo del fuoco sprigionano luce in un raggio di 3 metri. Le ghiandole luminescenti di uno scarabeo del fuoco continuano a risplendere per 1d6 giorni dopo la sua morte.

Sebbene sia notturno, lo scarabeo del fuoco non possiede scurovisione: per l'illuminazione dispone di ghiandole fosforescenti. Gli scarabei del fuoco messi in gabbia sono una fonte di illuminazione duratura per le persone eccentriche e i minatori. Esistono altre varianti dello scarabeo del fuoco comune. Le due varianti più diffuse sono illustrate di seguito.

Scarabeo lampo (GS 1/2): Uno scarabeo lampo è uno scarabeo del fuoco avanzato che crea un forte bagliore di luce una volta all'ora. Quando uno scarabeo lampo emana la luce, tutte le creature nel raggio di 3 metri devono effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 12 (basata su Cos) o sono abbagliate per 1d3 round.

Scarabeo scavatore (GS 1/2): Uno scarabeo scavatore è uno scarabeo del fuoco avanzato con l'archetipo semplice avanzato e una velocità di scavare di 6 metri.

Scarabeo, Cervo Volante

Con il corpo liscio e grandi mandibole sollevate in posizione minacciosa, questo grosso scarabeo è pronto a difendere il proprio territorio.

CERVO VOLANTE GIGANTE GS 4

PE 1.200

N parassita Grande

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 17, contatto 9, impreparato 17 (+8 naturale, –1 taglia)

pf 45 (7d8+14)

Temp +7, **Rifl** +2, **Vol** +2

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Vel 6 m, volare 6 m (scarsa)

Mischia morso +8 (2d8+6)

STATISTICHE

For 19, **Des** 10, **Cos** 15, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 9

Att base +5; **BMC** +10; **DMC** 20 (28 contro sbilanciare)

Abilità Volare –6

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)

Tesoro nessuno

Lunghi quasi 3 metri, i cervi volanti giganti diventano un serio pericolo quando vagano per gli accampamenti di boscaioli a causa del loro appetito per il legno in decomposizione. Vengono chiamati così per le loro grandi mandibole simili a corna; usano queste armi per combattere i rivali in amore e i potenziali nemici. Esistono anche altre specie di questi cervi giganti. Le due elencate di seguito sono quelle più comuni.

Scarabeo bombardiere (GS 2): Questo cervo volante gigante ha solo 2 Dadi Vita ed è di taglia Media, e può spruzzare acido una volta per round in un raggio di 3 metri. Coloro che si trovano nel raggio di azione devono effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 11 (basata su Cos) o subiscono 1d4+2 danni da acido.

Scarabeo goliath (GS 8): Il gigantesco scarabeo goliath è un cervo volante Enorme con 12 DV e possiede la capacità speciale travolgere.



Illustrazione di Andrew Hou

Scheletro

Il cumulo di ossa si muove improvvisamente, alzandosi e assumendo forma umana. Le sue lunghe dita ossute cercano di artigliare i viventi.

SCHELETRO UMANO **GS 1/3**

PE 135

NM non morto Medio

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 16, contatto 12, impreparato 14 (+2 armatura, +2 Des, +2 naturale)

pf 4 (1d8)

Temp +0, **Rifl** +2, **Vol** +2

RD 5/contundente; **Immunità** freddo, tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia scimitarra rotta +0 (1d6), artiglio –3 (1d4+1) o 2 artigli +2 (1d4+2)

STATISTICHE

For 15, **Des** 14, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 10

Att base +0; **BMC** +2; **DMC** 14

Talenti Iniziativa Migliorata[B]

Equipaggiamento cotta di maglia rotta, scimitarra rotta

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione qualsiasi

Tesoro nessuno

Gli scheletri sono ossa di morti animate, portate alla non vita da magie sacrileghe. Per la maggior parte, gli scheletri sono automi privi di volontà, ma possiedono un'astuzia malvagia concessa loro dalla forza che li anima: un'astuzia che permette loro di portare armi ed indossare armature.

Creare uno scheletro

"Scheletro" è un archetipo acquisito che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea (ad eccezione dei non morti), dotata di un sistema scheletrico (cui d'ora in avanti ci si riferirà come "creatura base").

Grado di sfida: Dipende dai Dadi Vita, come segue:

DV	GS	PE
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2–3	1	400
4–5	2	600
6–7	3	800
8–9	4	1.200
10–11	5	1.600
12–14	6	2.400
15–17	7	3.200
18–20	8	4.000

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto. Mantiene qualsiasi sottotipo, ad eccezione dei sottotipi di allineamento (come buono) e di genere (come gigante). Non acquisisce il sottotipo potenziato. Utilizza le statistiche e le capacità speciali della creatura base, ad eccezione di quanto qui indicato.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale cambia come segue:

Taglia scheletro	Bonus armatura naturale
Minuscola o più piccola	+0
Piccola	+1
Media o Grande	+2
Enorme	+3
Mastodontica	+6
Colossale	+10

Dadi Vita: Uno scheletro perde tutti i DV ottenuti dai livelli di classe e cambia i DV razziali in d8. Le creature prive di DV razziali vengono considerate come se avessero 1 DV razziale. Se la creatura ha più di 20 Dadi Vita, non può essere trasformata in uno scheletro dall'incantesimo *animare morti*. Uno scheletro usa il suo modificatore di Carisma (anziché il suo modificatore di Costituzione) per determinare i suoi punti ferita bonus.

Tiri Salvezza: I bonus ai tiri salvezza sono Temp +1/3 DV, Rifl +1/3 DV, e Vol +1/2 DV+2.

Capacità difensive: Uno scheletro perde tutte le capacità difensive della creatura base ed ottiene RD 5/contundente, immunità al freddo, e le immunità ed i tratti dei non morti.

Velocità: Lo scheletro di una creatura alata non può usare le ali per volare. Se la creatura base volava magicamente, lo scheletro può volare. Lo scheletro mantiene tutti gli altri eventuali tipi di movimento.

Attacchi: Uno scheletro mantiene tutte le armi naturali, gli attacchi con le armi e le competenze nelle armi della creatura base, ad eccezione degli attacchi che non possono funzionare senza carne. Lo scheletro di una creatura dotata di mani ottiene un attacco con gli artigli per ciascuna mano che infligge danni in base alla taglia dello scheletro. Se la creatura base possedeva già attacchi con gli artigli con le sue mani, utilizzare i danni da artiglio dello scheletro solo se migliori.

Attacchi speciali: Lo scheletro non conserva nessuno degli attacchi speciali della creatura base.

Caratteristiche: La Destrezza di uno scheletro aumenta di +2. Non ha punteggi di Costituzione o Intelligenza, ed i suoi punteggi di Carisma e Saggezza cambiano a 10.

BAB: Il BAB di uno scheletro è pari a ¾ dei suoi DV.

Abilità: Uno scheletro perde tutti i gradi nelle abilità della creatura base e non ne ottiene altri.

Talenti: Uno scheletro perde tutti i talenti della creatura base ed ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.

Qualità speciali: Uno scheletro perde la maggior parte delle qualità speciali della creatura base, ma mantiene

Illustrazione di Concept Art House

quelle straordinarie che potenziano il suo attacco in mischia o a distanza.

Ambiente: Qualsiasi, in genere lo stesso della creatura base.

Organizzazione: Qualsiasi.

Tesoro: In genere nessuno, ma può capitare che il creatore dello scheletro lo abbia dotato di armi o armature magiche.

VARIANTI DI SCHELETRO

Esistono numerosi tipi di scheletri, ad esempio quelli le cui ossa bruciano in continuazione, oppure quelli coperti di sangue che si ricompongono in eterno. Entrambe queste varianti possono essere create usando *animare morti*, ma contano come se avessero il doppio dei loro effettivi Dadi Vita. Se controllati, contano normalmente per il limite di colui che li controlla.

Probabilmente la variante di scheletro più pericolosa è costituita dallo scheletro campione (vedi pag. 252). Questo scheletro mantiene il suo intelletto e, spesso, i livelli di classe che aveva in vita. Uno scheletro campione non può essere creato da *animare morti*. Questi potenti non morti sorgono solo in caso di condizioni simili a quelle che causano la manifestazione di fantasmi, oppure in seguito a rituali di eccezionale malvagità.

Ognuno dei seguenti tipi di scheletro modifica in qualche modo lo scheletro base. Se non viene riportato altrimenti, è possibile combinare i vari tipi ed ottenere, ad esempio, uno scheletro campione bruciante e insanguinato.

Scheletro bruciante

Uno scheletro bruciante è circondato da un'aura di fiamme che infligge danni da fuoco a tutti coloro che colpisce. Oltre ai cambiamenti dell'archetipo scheletro, applicare tutti i seguenti cambiamenti alla creatura base.

Grado di Sfida: Come uno scheletro normale +1.

Aura: Gli scheletri brucianti hanno un'aura infuocata.

Aura infuocata (Str): Le creature adiacenti ad uno scheletro bruciante subiscono 1d6 danni da fuoco all'inizio del loro turno. Chiunque colpisca uno scheletro bruciante con un colpo senz'armi o un attacco naturale subisce 1d6 danni da fuoco.

Capacità difensive: Gli scheletri brucianti perdono l'immunità al freddo ma ottengono l'immunità al fuoco. Uno scheletro bruciante è vulnerabile al freddo.

Attacchi in mischia: Gli attacchi in mischia di uno scheletro bruciante (sia quelli effettuati con armi naturali che con armi) infliggono 1d6 danni da fuoco addizionali.

Caratteristiche: Il Carisma di uno scheletro bruciante è 12.

Qualità speciali: Uno scheletro bruciante ottiene la qualità morte bruciante.

Morte bruciante (Sop): Quando muore, uno scheletro bruciante esplode in uno scoppio di fiamme. Chi si trova adiacente allo scheletro quando viene distrutto subisce 1d6 di danni da fuoco ogni 2 DV posseduti dallo scheletro (minimo 1d6). Un tiro salvezza su Riflessi (CD = 10+ 1/2 dei Dadi Vita dello scheletro + il bonus di Carisma dello scheletro) dimezza i danni.

Scheletro insanguinato

Uno scheletro insanguinato è coperto da un sottile strato di sangue imbevuto di energia negativa che permette allo scheletro di ricomporsi e di guarirsi. Oltre alle modifiche dell'archetipo scheletro anche alla creatura base applicate le seguenti.

Grado di Sfida: Come uno scheletro normale +1.

Guarigione rapida: Uno scheletro insanguinato ha guarigione rapida pari a 1 per ogni due DV posseduti (min. 1).

Tiri salvezza: Uno scheletro insanguinato ottiene resistenza a incanalare +4.

Caratteristiche: Il Carisma di uno scheletro insanguinato è 14.

Qualità speciali: Uno scheletro insanguinato ottiene la qualità speciale immortale.

Immortale (Sop): Uno scheletro insanguinato viene distrutto quando è ridotto a 0 punti ferita, ma un'ora dopo torna alla non vita a 1 punto ferita, e la guarigione rapida gli permette di guarire. Uno scheletro insanguinato può essere distrutto permanentemente tramite l'energia positiva, se viene ridotto a 0 punti ferita nell'area di un incantesimo *benedizione* o *consacrare*, oppure se sui suoi resti viene versata un'ampolla di acquasanta.



Scheletro Campione

Questo scheletro in armatura si erge, con le armi in pugno, pronto alla battaglia. Nelle sue orbite brilla una fredda luce azzurra.

SCHELETRO CAMPIONE GS 2

PE 600

Umano scheletro campione combattente 1
NM non morto Medio
Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +6

DIFESA

CA 21, contatto 12, impreparato 19 (+6 armatura, +1 Des, +2 naturale, +2 scudo)
pf 17 (3 DV; 2d8+1d10+3)
Temp +3 **Rifl** +1 **Vol** +3; resistenza ad incanalare +4
RD 5/contundente; **Immunità** freddo, tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m
Mischia spada lunga prf +7 (1d8+3/19–20)

STATISTICHE

For 17, **Des** 13, **Cos** —, **Int** 9, **Sag** 10, **Car** 12
Att base +2; **BMC** +5; **DMC** 16
Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata[B]
Abilità Furtività –1, Intimidire +7, Percezione +6

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi
Organizzazione solitario, coppia o plotone (3–12)
Tesoro standard (armatura di piastre, scudo pesante di metallo, spada lunga perfetta, altro tesoro)

Alcuni scheletri mantengono la loro intelligenza e il loro istinto, cosa che li rende guerrieri formidabili. Questi non morti sono molto più potenti delle loro controparti prive di volontà, e molti guadagnano livelli di classe.

Creare uno scheletro campione

"Scheletro campione" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea (ad eccezione dei non morti), dotata di un sistema scheletrico (cui d'ora in avanti ci si riferirà come "creatura base") e di un punteggio minimo di Intelligenza di 3.

GS: Il GS di un scheletro campione +1 rispetto al normale GS di uno scheletro con gli stessi DV.

Tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto. Mantiene qualsiasi sottotipo ad eccezione dei sottotipi di allineamento e dei sottotipi che indicano la razza.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Classe Armatura: L'armatura naturale è come per lo scheletro (vedi pag. 250).

Dadi Vita: Cambiare tutti i DV razziali della creatura in d8, poi aggiungere 2 Dadi Vita razziali a questo totale (le creature prive di Dadi Vita razziali ne ottengono 2). I DV derivati dai livelli di classe rimangono invariati.

Capacità difensive: Uno scheletro campione ottiene RD 5/contundente, resistenza a incanalare +4 ed immunità al freddo. Ottiene anche i tratti dei non morti.

Velocità: Come per lo scheletro.

Attacchi: Come per lo scheletro.

Caratteristiche: For +2, Des +2. Essendo non morto, lo scheletro campione non ha punteggio di Costituzione.

BAB: Il suo bonus di attacco base è pari a 3/4 dei suoi DV.

Abilità: Ottiene gradi di abilità per Dado Vita razziale pari a 4 + il suo modificatore di Intelligenza. Le abilità di classe per i DV razziali sono Camuffare, Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Furtività, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sapienza Magica, Scalare e Volare. Le abilità ottenute dai livelli di classe rimangono invariate.

Talenti: Uno scheletro campione ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.

Tiri salvezza: I tiri salvezza base per i Dadi Vita razziali sono Temp +1/3 DV, Rifl +1/3 DV e Vol +1/2 DV +2.



Illustrazione di Scott Purdy

Scorpione Gigante

Il grosso scorpione raspa coi suoi feroci artigli anteriori sollevando in segno di sfida il suo pungiglione caudale che arcua sul dorso.

SCORPIONE GIGANTE **GS 3**

PE 800

N parassita Grande

Iniz +0; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +4

DIFESA

CA 16, contatto 9, impreparato 16 (+7 armatura, –1 taglia)

pf 37 (5d8+15)

Temp +7, **Rifl** +1, **Vol** +1

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 15 m

Mischia 2 artigli +6 (1d6+4 più afferrare), pungiglione +6 (1d6+4 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali stritolare (1d6+4)

STATISTICHE

For 19, **Des** 10, **Cos** 16, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 2

Att base +3; **BMC** +8 (+12 lottare); **DMC** 18 (30 contro sbilanciare)

Abilità Furtività +0, Percezione +4, Scalare +8; **Modificatori razziali** +4 Furtività, +4 Percezione, +4 Scalare

ECOLOGIA

Ambiente deserti, foreste, pianure caldi o temperati, o sotterranei

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 17 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a For; *cura* 1 TS.

Gli scorpioni giganti sono versioni mostruose dei più comuni scorpioni del deserto. È probabile che attacchino qualsiasi creatura che incontrano. Gli scorpioni giganti generalmente caricano quando attaccano, afferrando la preda con le loro pinze, colpendo poi con la loro coda segmentata per uccidere la vittima con un'iniezione di veleno.

Gli scorpioni giganti superano appena i 2,4 metri di lunghezza dalla testa alla base della coda; la coda aggiunge altri 2,4 metri o più, anche se generalmente si curva all'insù sul dorso dello scorpione. Gli scorpioni pesano tra i 1.000 e i 3.000 kg.

Gli scorpioni normalmente si nutrono di altri parassiti giganti, così come di grossi mammiferi che paralizzano col loro veleno, ma attaccheranno e mangeranno qualsiasi creatura vivente che abbia la sventura di avvicinarglisi troppo. A loro volta, gli scorpioni giganti sono preda dei vermi purpurei e di altri grandi predatori.

Gli scorpioni si esibiscono in complessi rituali di corteggiamento quando si accoppiano, afferrando ognuno le pinze dell'altro, arcuando le loro code e "danzando" in circolo. Subito dopo essersi accoppiato, il maschio generalmente si ritira per evitare di essere cannibalizzato dalla femmina.

Le femmine di scorpione non depongono uova, partorendo vivi i loro piccoli in nidiate di dodici o più. La madre trasporta la sua covata sul dorso fino a che i piccoli sono abbastanza grandi da badare a se stessi e cacciare le loro prede.

Gli scorpioni giganti vivono in tane sotterranee, come cacciatori solitari o in piccole colonie, e a volte si stabiliscono in rovine o sotterranei artificiali se il cibo è abbondante. Le colonie di scorpioni generalmente sono composte da scorpioni della stessa nidiata che devono trovare la loro strada.

Esistono altre specie di scorpioni, alcuni più piccoli ma la maggior parte un po' più grande che prediligono territori differenti, come foreste, pianure o anche sotterranei. Si possono cambiare le statistiche dello scorpione gigante cambiando Dadi Vita e taglia (modificando Forza, Destrezza e Costituzione come appropriato) per rappresentare una vasta gamma di specie. La tabella seguente elenca le varianti più comuni.

Specie	GS	Taglia	DV
Scorpione pungiglione verde	1/4	Minuscola	1d8
Scorpione fantasma	1/2	Piccola	2d8
Scorpione delle caverne	1	Media	3d8
Scorpione morterapida	8	Enorme	10d8
Scorpione imperatore gigante	11	Mastodontica	16d8
Scorpione nero	15	Colossale	22d8



Illustrazione di Ben Wootten

Segugio Infernale

Questa creatura assomiglia ad un lupo alto e magro dalla pelliccia rosso bruna, con artigli bianchi e ardenti e feroci occhi rossi.

SEGUGIO INFERNALE GS 3

PE 800

LM esterno Medio (extraplanare, fuoco, legale, malvagio)

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 16, contatto 11, impreparato 15 (+1 Des, +5 naturale)

pf 30 (4d10+8)

Temp +6, **Rifl** +5, **Vol** +1

Immunità fuoco

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +5 (1d8+1 più 1d6 fuoco)

Attacchi speciali soffio (cono di 3 m, una volta ogni 2d4 round, 2d6 danni da fuoco, Riflessi CD 14 dimezza)

STATISTICHE

For 13, **Des** 13, **Cos** 15, **Int** 6, **Sag** 10, **Car** 6

Att base +4; **BMC** +5; **DMC** 16 (20 contro sbilanciare)

Talenti Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +8, Furtività +13, Percezione +7, Sopravvivenza +7; **Modificatori razziali** +5 Furtività

Linguaggi Infernale (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–12)

Tesoro accidentale

Un tipico segugio infernale è alto 1,2–1,5 metri al garrese e pesa circa 60 kg. Sono cacciatori efficienti, e la tattica preferita del branco consiste nell'accerchiare in silenzio la preda, per poi attaccarla mentre uno o due segugi la spingono verso il resto del branco soffiando fiamme. Se la preda non scappa, il branco le si avvicina. I segugi infernali inseguono senza tregua le creature in fuga.

I segugi infernali sono graditi ai giganti del fuoco, dato che sono immuni al fuoco e condividono lo stesso senso di crudeltà verso gli intrusi. Solo quando un gigante del fuoco tratta un segugio infernale da animale domestico, questa alleanza inizia a vacillare.

Segugio Infernale, Nessian

Questa creatura assomiglia ad un robusto lupo delle dimensioni di un cavallo da tiro, con la pelliccia nera e ardenti e feroci occhi rossi.

SEGUGIO DA GUERRA DI NESSUS GS 9

PE 6.400

LM esterno Grande (extraplanare, fuoco, legale, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +12

DIFESA

CA 24, contatto 11, impreparato 22 (+6 armatura, +2 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 126 (12d10+60)

Temp +13, **Rifl** +10, **Vol** +5

Immunità fuoco

Debolezze vulnerabilità al freddo

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +20 (2d6+12/19–20 più 2d6 fuoco)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali soffio (cono di 9 m, una volta ogni 1d4 round, 10d6 danni da fuoco, Riflessi CD 21 dimezza)

STATISTICHE

For 27, **Des** 15, **Cos** 21, **Int** 4, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +12; **BMC** +21; **DMC** 33 (37 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività, Sopravvivenza), Allerta, Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +16, Furtività +21, Percezione +12, Sopravvivenza +18; **Modificatori razziali** +5 Furtività

Linguaggi Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Inferno)

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–6)

Tesoro standard (*bardatura di giaco di maglia+2*)

Asmodeus, il Principe delle Tenebre, ha vasti allevamenti di questi brutali segugi da guerra sotto il suo palazzo a Nessus. Tutti vengono bardati con giachi di maglia arsi dalle fiamme, e queste leali bestie obbediscono perfettamente ai loro padroni. I segugi da guerra di Nessus sono instancabili e implacabili, e danno la caccia ai nemici di Asmodeus fin oltre i confini dell'Inferno. Una volta che Asmodeus assegna loro un compito, non si fermano finché non è stato completato o fino alla morte. In combattimento sono orrori ringhianti e senza paura.



Illustrazione di Tyler Walpole

Segugio Urlatore

Questo canide emaciato e glabro è avvolto da una strana aura di minaccia e crudeltà.

SEGUGIO URLATORE **GS 3**

PE 800

NM esterno Medio (extraplanare, malvagio)

Iniz +6; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 13 (+2 Des, +3 naturale)

pf 30 (4d10+8)

Temp +3, **Rifl** +6, **Vol** +6

RD 5/argento

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (buona)

Mischia morso +7 (2d6+4 più morso sinistro e sbilanciare)

Attacchi speciali latrato

STATISTICHE

For 17, **Des** 15, **Cos** 15, **Int** 6, **Sag** 14, **Car** 10

Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Volare), Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +9, Percezione +9, Sopravvivenza +9, Volare +16

Linguaggi Abissale o Infernale (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o branco (6–11)

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Latrato (Sop) Quando un segugio urlatore ulula o abbaia, tutte le creature entro un'area di 90 metri dal segugio, eccetto altri esterni malvagi, devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 12 (basata su Car) o cadono in preda al panico per 2d4 round. È un effetto sonoro di influenza mentale e paura. Che il tiro salvezza abbia successo o meno, una creatura non può subire gli effetti del latrato dello stesso segugio urlatore per le successive 24 ore.

Morso sinistro (Sop) Il morso di un segugio urlatore è considerato malvagio ai fini di superare la riduzione del danno. In più, una creatura di allineamento buono morsa da un segugio urlatore deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 14 (basata su Cos) o resta scossa per 1 round. Se già sotto effetto di paura (come il latrato del segugio), la vittima viene vinta dalla paura e non può fare altro che tremare per 1 round. È un effetto di influenza mentale e paura.

Volo (Sop) Un segugio urlatore può smettere e ricominciare a volare come azione gratuita.

I segugi urlatori sono esterni malvagi che amano cacciare prede intelligenti. Corrono per i cieli notturni, inseguendo senza posa la loro preda per chilometri, spingendola alla fuga con il loro latrato terrificante. I segugi urlatori cacciano solo di notte. Temono il sole, e non si avventurano mai all'esterno durante il giorno, nemmeno se la loro vita dipendesse da questo. Un segugio urlatore è alto 1,2 metri al garrese e pesa circa 180 chili.

I segugi urlatori non raccolgono tesoro, non avendone bisogno. Danno valore solo al piacere della caccia e alla paura delle loro prede. Nei loro nascondigli si può però trovare qualcosa di valore, di solito rimasugli delle prede trascinate nella tana. Nonostante il loro aspetto bestiale, i segugi urlatori sono piuttosto intelligenti, anche se tale intelletto viene sfruttato solo per ideare piani con i quali terrorizzare la preda prima di colpire.

I segugi urlatori si possono trovare in compagnia delle megere notturne o di altri cacciatori malvagi. I segugi urlatori odiano altri mostri di forma canina, come i barghest e i worg, e se sono in vantaggio numerico li attaccano a vista. Spesso si alleano con altri demoni di forma bestiale, e si possono trovare a fare da guardiani e cacciatori per i culti demoniaci. Il dono di un segugio urlatore ad un culto è segno certo di favore da parte del suo patrono demoniaco. Un culto cui sia stato donato un segugio urlatore in questa maniera deve fare del suo meglio per ricambiare il favore, poiché se il culto dovesse deludere il suo patrono, il segugio gli si rivolterebbe contro.

I segugi urlatori vivono in tane nascoste nei luoghi lontani dalla civiltà. Sono tane sotterranee, lontane dall'odiata luce del sole. I segugi urlatori si allontanano parecchio dalle loro tane durante le loro cacce, e spesso trascinano la preda per chilometri per il piacere di consumare un pasto fresco nella loro tana. La vista di un segugio urlatore che galoppa attraverso il cielo con un corpo stretto tra le fauci è decisamente terrificante.



Illustrazione di Tyler Walpole

Serpente, Strangolatore

Questo grosso serpente ha uno spesso corpo muscoloso e scaglie verde opaco, decorate da strisce di color marrone sporco.

SERPENTE STRANGOLATORE GS 2

PE 600

N animale Medio

Iniz +3; **Sensi** fiuto; Percezione +12

DIFESA

CA 15, contatto 13, impreparato 12 (+3 Des, +2 naturale)

pf 19 (3d8+6)

Temp +4, **Rifl** +6, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +5 (1d4+4 più afferrare)

Attacchi speciali stritolare (1d4+4)

STATISTICHE

For 17, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +2; **BMC** +5 (+9 lottare); **DMC** 18 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Robustezza

Abilità Acrobazia +15, Furtività +11, Nuotare +11, Percezione +12, Scalare +11; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia, +4 Furtività, +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate, paludi e acque fresche

Organizzazione solitario o nido (2–6)

Tesoro nessuno

Che si tratti dei pitoni della giungla o dei boa delle paludi come le anaconda, i serpenti strangolatori sono tra i predatori più letali delle terre selvagge tropicali. Fortunatamente questi grandi serpenti sono abbastanza calmi, a meno che non si stiano preparando a fare la muta o non siano particolarmente affamati. Ciononostante, queste sinuose creature sono temute da molte società, che spesso attribuiscono loro caratteristiche demoniache.

Il serpente strangolatore presentato qui è relativamente piccolo. È possibile creare le statistiche di un mangiatore di uomini più grande, come un anaconda, applicando gli archetipi semplici avanzato e gigante, oppure avanzando le caratteristiche a quelle di un serpente Grande con 7 DV (GS 5), o anche a quelle di un serpente Enorme con 14 DV (GS 10).



Illustrazione di Ben Wootten

Serpente, Velenoso

Questo serpente dai colori brillanti assume una posa aggressiva, la sua bocca aperta sibila mostrando le zanne.

SERPENTE VELENOSO GS 1

PE 400

N animale Medio

Iniz +5; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 13 (+1 Des, +3 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +5, **Rifl** +4, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 6 m, scalare 6 m

Mischia morso +2 (1d4–1 più veleno)

STATISTICHE

For 8, **Des** 13, **Cos** 14, **Int** 1, **Sag** 13, **Car** 2

Att base +1; **BMC** +0; **DMC** 11 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Accurata[B], Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +9, Furtività +9, Nuotare +9, Percezione +9, Scalare +9; **Modificatori razziali** +8 Acrobazia, +4 Furtività, +4 Percezione; usa Destrezza per Nuotare e Scalare

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi caldo o temperato

Organizzazione solitario, coppia o nido (3–8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 13; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Cos; *cura* 1 TS.

Nelle terre selvagge dimorano innumerevoli specie di serpenti velenosi; il loro morso è capace di abbattere creature molto più grandi di loro. Fortunatamente, i serpenti della taglia di quello presentato qui sono più rari dei loro simili più piccoli, ma molte specie di crotali, cobra e simili rettili possono crescere fino ad arrivare a questa taglia.

Spesso i serpenti velenosi sono molto più aggressivi dei serpenti strangolatori, e ne esistono varietà persino più grandi: è possibile creare le statistiche per un cobra reale, ad esempio, applicando gli archetipi semplici avanzato e gigante alle statistiche qui sopra.

Serpente Marino

Mentre inarca il suo corpo dotato di spine dorsali sull'acqua pronto a colpire, questa enorme creatura serpentina sibila in segno di sfida.

SERPENTE MARINO **GS 12**

PE 19.200

N bestia magica Mastodontica (acquatico)

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 16 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 25, contatto 8, impreparato 23 (+2 Des, +17 naturale, –4 taglia)

pf 187 (15d10+105)

Temp +16, **Rifl** +13, **Vol** +7

Capacità difensive sfuggente; **Immunità** freddo; **Resistenze** fuoco 30

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 18 m

Mischia morso +23 (4d8+22/19–20 più afferrare), colpo di coda +18 (3d6+6 più afferrare)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali capovolgere, inghiottire (4d8+18 contundenti, CA 18, pf 18), stritolare (3d6+18)

STATISTICHE

For 34, **Des** 14, **Cos** 25, **Int** 2, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +15; **BMC** +31 (+35 lottare); **DMC** 43 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Furtivo, Iniziativa Migliorata, Spingere Migliorato, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +13, Nuotare +20, Percezione +8

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Capovolgere (Str) Un serpente marino può tentare di capovolgere una nave o una barca della sua taglia o inferiore cozzandovi contro con un attacco in carica ed effettuando una prova di manovra di combattimento. La CD di questa prova è 25 o il risultato della prova di Professione (marinaio) del capitano della nave, la più alta delle due.

Sfuggente (Sop) I serpenti marini sono da sempre argomento delle leggende marittime, ma nonostante innumerevoli tentativi di dar loro la caccia si incontrano raramente a meno che essi non lo vogliano. Come azione di round completo mentre è in acqua, un serpente marino può avanzare correndo (90 m) senza lasciare alcuna traccia del suo passaggio (con un effetto identico a *passare senza tracce*). Un serpente marino sfuggente ottiene bonus di circostanza +40 alla sua prova di Furtività. Inoltre, tranne quando combatte, un serpente marino si considera sotto gli effetti di un incantesimo *anti-individuazione*. Questi effetti hanno un LI 20° e non possono essere dissolti.

Racconti su immensi serpenti marini hanno da sempre arricchito le storie dei popoli di mare. Eppure, le prove dell'esistenza di queste immense e sfuggenti creature sono difficili da trovare, non solo per la vastità dell'oceano e l'effettiva rarità dei serpenti marini, ma anche perché queste creature sono abili sia a sfuggire alla cattura che a distruggere le navi che si prefiggono questo arduo intento. A causa della sua natura solitaria, l'avvistamento di un serpente marino è visto come un presagio dai marinai, favorevole o meno in base al morale della nave. Al serpente marino interessa poco la profezia ed è solo la fame a determinare quanto possa essere pericolosa la sua vicinanza per una nave curiosa. Anche se i serpenti marini sono poco più che animali, li circonda un alone di misticismo, e anche i vecchi lupi di mare e i cinici sono costretti ad ammettere che fanno battere più velocemente i loro cuori e innalzano (o affossano) i loro spiriti. Segnalazioni di avvistamenti di serpenti marini possono incoraggiare i viaggi e, insieme, causare panico tra la gente di mare, poiché esploratori e avventurieri si affollano su quei siti con la speranza di avvistare anche loro una creatura leggendaria.

Di solito i serpenti marini sono lunghi 18 metri e pesano 2.250 kg, ma la loro taglia massima è sconosciuta. Di certo, il mare è un posto vasto e misterioso più che in grado di dar rifugio a creature più grandi, e storie di serpenti marini che superano i 90 metri o più di lunghezza non sono sconosciute. Si possono generare le statistiche di un serpente marino di questa terribile taglia applicando l'archetipo semplice avanzato o quello gigante alle statistiche date qui. Oppure, si può avanzare questo serpente marino a taglia Colossale, portando i suoi Dadi Vita a 25 e il suo GS a 18.



Illustrazione di Michael Jaecks

Sfinge

Questa creatura ha il corpo di un leone, le ali di un falco ed il torso e la testa di una splendida donna umana.

SFINGE (GINOSFINGE) **GS 8**

PE 4.800

N bestia magica Grande

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +21

DIFESA

CA 21, contatto 10, impreparato 20 (+1 Des, +11 naturale, –1 taglia)

pf 102 (12d10+36)

Temp +11, **Rifl** +9, **Vol** +10

ATTACCO

Velocità 12 m, volare 18 m (scarsa)

Mischia 2 artigli +17 (2d6+6/19–20)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +17, 2d6+6)

Capacità magiche (LI 12°)

Permanenti—*comprensione dei linguaggi, individuazione del magico, lettura del magico, vedere invisibilità*

3/giorno—*chiaroudienza/chiaroveggenza*

1/giorno—*conoscenza delle leggende, dissolvi magie, localizza oggetto, rimuovi maledizione*

1/settimana—uno fra i seguenti: *simbolo di dolore* (CD 19), *simbolo di paura* (CD 20), *simbolo di persuasione* (CD 20), *simbolo di sonno* (CD 19), *simbolo di stordimento* (CD 21), ogni simbolo rimane per un massimo di una settimana.

STATISTICHE

For 22, **Des** 13, **Cos** 16, **Int** 18, **Sag** 19, **Car** 19

Att base +12; **BMC** +19; **DMC** 30 (34 contro sbilanciare)

Talenti Allerta, Critico Migliorato (artiglio), Fluttuare, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (due qualsiasi) +6, Diplomazia +14, Intimidire +14, Intuizione +19, Percezione +21, Raggirare +14, Sapienza Magica +12, Volare +7

Linguaggi Comune, Draconico, Sfinge

ECOLOGIA

Ambiente deserti e colline caldi

Organizzazione solitario, coppia o culto (3–6)

Tesoro doppio

Anche se esistono diversi tipi di sfinge, quella alla quale gli studiosi si riferiscono come "ginosfinge" (un nome che molte sfingi trovano offensivo) è una creatura saggia e maestosa ma al contempo terrificante se arrabbiata. Meno moraliste delle loro controparti maschili (le "androsfingi", creature totalmente differenti da quella presentata qui), le sfingi sono prudenti e metodiche quando prendono delle decisioni, e sono orgogliose della loro fredda logica e della loro imparzialità. Hanno poca pazienza con le varianti inferiori di sfingi, considerandole poco più che animali. Le sfingi amano gli enigmi e gli indovinelli complicati, e fanno tesoro di fatti insoliti e dilemmi arcani molto più che di oro o gemme.

Pur non essendo grandi studiose in senso tradizionale, il grande apprezzamento delle sfingi per gli enigmi le porta a compiere ricerche in una grande varietà di materie, rendendole spesso una preziosa fonte di informazioni, specialmente quando fanno uso delle loro capacità magiche. Di solito sono felici di avere contatti con altre razze, ed offrono regolarmente beni materiali in cambio di informazioni o di indovinelli nuovi ed interessanti. Sono eccellenti guardiane di templi, tombe ed altri luoghi importanti, fintanto che vengono intrattenute in maniera adeguata. Le sfingi danno grande importanza alla gentilezza, ma possono essere capricciose: possono decidere altruisticamente di dividere i loro ultimi enigmi con dei viaggiatori ma non ci pensano due volte a divorarli se non vi prestano abbastanza attenzione o non forniscono alcun indizio utile alla loro risoluzione.

Una tipica sfinge è lunga 3 metri e pesa circa 400 kg. Anche se le loro ali possono tenerle in aria per lunghi periodi di tempo, sono delle volatrici scarse, e preferiscono atterrare prima di iniziare a combattere, attaccando con i loro poderosi artigli. Nonostante siano estremamente territoriali, le sfingi tendono ad avvisare gli intrusi varie volte prima di attaccare.



Illustrazione di Bento Box Studios

Shoggoth

Questo immenso cumulo di melma nera avanza minaccioso, e dalla sua massa prendono forma bocche, occhi e appendici bizzarre.

SHOGGOTH **GS 19**

PE 204.800

CN melma Enorme (acquatico)

Iniz +11; **Sensi** fiuto, percezione tellurica 18 m scurovisione 36 m, visione a 360°, visione crepuscolare; Percezione +33

DIFESA

CA 33, contatto 15, impreparato 26 (+7 Des, +18 naturale, –2 taglia)

pf 333 (23d8+230); guarigione rapida 10

Temp +19, **Rifl** +14, **Vol** +15

RD 10/—; **Immunità** cecità, effetti di ammaliamento, freddo, sonoro, sordità, tratti delle melme; **Resistenze** acido 20, elettricità 20, fuoco 20; **RI** 30

ATTACCO

Velocità 15 m, nuotare 15 m, scalare 9 m

Mischia 4 schianti +30 (3d6+15/19–20 più afferrare)

Spazio 4,5 m; **Portata** 9 m

Attacchi speciali cacofonia esasperante, inglobare (4d6+22 contundenti più 8d6 da acido, CA 19, pf 33), stritolare (3d6+15), travolgere (4d8+15, CD 36)

STATISTICHE

For 40, **Des** 24, **Cos** 31, **Int** 5, **Sag** 22, **Car** 13

Att base +17; **BMC** +34 (+39 lottare); **DMC** 51 (non può essere sbilanciato)

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (schianto), Critico Stordente, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Nuotare +23, Percezione +33, Scalare +23; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Aklo

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente acquatico freddo o sotterranei

Organizzazione solitario o marea (2–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Cacofonia esasperante (Sop) Come azione gratuita, lo shoggoth può emettere suoni e parole che una mente sana non dovrebbe sentire. Tutte le creature in un raggio di 18 metri devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 22 (basata su Car) o sono confuse per 1d6 round. Per ogni round in cui subisce l'influenza di questa capacità, la creatura subisce 1d6 danni a Saggezza. Una creatura che ha superato il tiro salvezza non può essere influenzata dalla cacofonia esasperante dello stesso shoggoth per 24 ore. È un effetto sonoro di influenza mentale.

Inglobare (Str) Per usare questa capacità, lo shoggoth deve iniziare il suo turno in lotta con una creatura oppure travolgerla. Uno shoggoth può cercare di inglobare ogni creatura che afferra o travolge in un round. Questa capacità funziona come inghiottire, ma una creatura che si apre una via di fuga attraverso uno shoggoth non lascia alcun foro nel corpo protoplasmatico della creatura.

Visione a 360° (Str) I molti organi sensoriali dello shoggoth gli conferiscono bonus razziale +4 alle prove di Percezione e gli impediscono di essere attaccato ai fianchi.

Anche se persino i più pazzi profeti di sventura dichiarano che il mostruoso shoggoth non è altro che un'allucinazione indotta dalle droghe o un incubo, la verità è molto peggiore. Gli shoggoth esistono, anche se dimorano nelle più profonde fosse oceaniche o nelle più remote caverne e nelle rovine dimenticate, ed emergono solo raramente per diffondere follia e distruzione. I primi shoggoth furono creati in ere passate, molto prima che i primi dèi rivolgessero la loro attenzione al Piano Materiale. Alcuni ritengono siano stati progettati dagli aboleth, mentre altri strani testi parlano di una razza perfino più antica che ha creato i primi shoggoth per utilizzarli come schiavi. Alla fine, queste creature hanno sviluppato sufficiente intelligenza per ribellarsi ai loro creatori, e adesso sono in agguato, pazienti e potenti, nelle buie profondità.



Illustrazione di Christian Pearce

Skum

Questo umanoide curvo dalla pelle verde ha una grossa testa da rospo, dotata di una bocca da pesce munita di zanne.

SKUM (ULAT-KINI) **GS 2**

PE 600

LM umanoide mostruoso Medio (acquatico)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 13, contatto 11, impreparato 12 (+1 Des, +2 naturale)

pf 20 (2d10+9)

Temp +3, **Rifl** +4, **Vol** +3

Resistenze freddo 10

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 12 m

Mischia tridente +4 (1d8+2), artiglio +2 (1d4+1), morso +2 (1d6+1)

Distanza tridente +3 (1d8+2)

STATISTICHE

For 15, **Des** 13, **Cos** 17, **Int** 10, **Sag** 10, **Car** 6

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 15

Talenti Multiattacco[B], Robustezza

Abilità Furtività +6 (+10 sott'acqua), Intimidire +3, Nuotare +15, Percezione +5 (+9 sott'acqua); **Modificatori razziali** +4 Furtività e Percezione sott'acqua

Linguaggi Aboleth, Sottocomune

QS anfibio

ECOLOGIA

Ambiente acquatico freddo o temperato o sotterranei

Organizzazione solitario, covata (2–5), branco (6–12), o comitato (13–95 più 50% non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 stregone di 4°–6° livello ogni 40 adulti, un tenente di 7°–9° livello, e 2–6 melme)

Tesoro equipaggiamento da PNG (tridente, altro tesoro)

Gli skum sono la più riuscita e prolifica delle innumerevoli razze create dagli aboleth per servire come schiavi. Al culmine dell'impero aboleth, gli skum erano legioni ed i loro eserciti combatterono molte guerre, ma da quando è iniziato il declino degli aboleth, gli skum sono stati abbandonati a loro stessi. La maggior parte degli skum non è riuscita a sopravvivere e ne sono rimasti solo pochi, che vivono per lo più in profondi sotterranei, all'interno di rovine in disfacimento, e vengono lasciati in pace solo perché i loro nemici hanno perso ogni interesse nel continuare la guerra ormai vinta contro di loro. Gli skum hanno dimenticato persino il loro nome, e solo i più saggi ed eruditi della loro specie ricordano che un tempo erano conosciuti come ulat-kini. Oggi, la maggior parte di essi si identifica con l'epiteto razziale affibbiatogli dagli abitanti della superficie: "skum", ovvero "feccia".

Gli skum non invecchiano e, a meno che non muoiano di morte violenta o di malattia, possono vivere per sempre. Sfortunatamente, questa specie di immortalità è offuscata dal fatto che gli skum non sono capaci di riprodursi tra di loro, essendo tutti maschi. Gli aboleth non volevano che questa razza di schiavi prosperasse senza il loro consenso. Purtroppo questo non significa che gli skum non possano accoppiarsi. Originariamente creati a partire dagli umani, gli skum possono accoppiarsi con donne umane ed i figli derivati da queste unioni sacrileghe sono invariabilmente deformi. Quelli che non sono nati skum subiscono una trasformazione graduale nel corso della loro vita e, quando arriva il momento della loro morte di vecchiaia, affrontano l'ultimo e definitivo cambiamento uscendo dalla loro carne raggrinzita e trasformandosi in ulat-kini. Mentre la maggior parte degli skum non è interessata a perpetuare la propria razza e preferisce languire nelle sue squallide rovine sommerse, le tribù che risiedono vicino ad aree costiere scarsamente popolate sembrano essere interessate a questo procedimento. Alcune di queste comunità razziano i villaggi in cerca di donne, ma alcune tribù più insidiose formano alleanze con questa gente disperata, offrendo loro protezione e ricompense in cambio di mogli.



Illustrazione di Warren Mahy

Spettro

Questa spettrale figura traslucida compare dalla nebbia densa; la collera trasforma il suo volto in un'orrenda maschera.

SPETTRO **GS 7**

PE 3.200

LM non morto Medio (incorporeo)

Iniz +7; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +17

Aura aura innaturale (9 m)

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 12 (+3 Des, +2 deviazione)

pf 52 (8d8+16)

Temp +4, **Rifl** +5, **Vol** +9

Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +2

Debolezze debolezza alla luce del sole, vulnerabilità alla resurrezione

ATTACCO

Velocità volare 24 m (perfetta)

Mischia tocco incorporeo +10 (1d8 più risucchio di energia)

Attacchi speciali creare progenie, risucchio di energia (2 livelli, CD 16)

STATISTICHE

For —, **Des** 16, **Cos** —, **Int** 14, **Sag** 16, **Car** 15

Att base +6; **BMC** +6; **DMC** 21

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (tocco), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata

Abilità Conoscenze (religioni) +13, Conoscenze (storia) +10, Furtività +14, Intimidire +13, Percezione +17, Sopravvivenza +11, Volare +11

Linguaggi Comune

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6) o sciame (7–12)

CAPACITÀ SPECIALI

Aura innaturale (Sop) Gli animali, sia selvatici che domestici, possono percepire la presenza innaturale di uno spettro da una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno volontariamente oltre questa distanza e, se vengono costretti a farlo, cadono in preda al panico a meno che il padrone non superi una prova di Addestrare Animali, Cavalcare o Empatia Selvatica con CD 25. Un animale in preda al panico vi rimane finché resta entro 9 metri dallo spettro.

Creare progenie (Sop) Ogni umanoide ucciso da uno spettro diventa uno spettro a sua volta in 1d4 round. Le progenie create in questo modo sono più deboli dei normali spettri; hanno penalità –2 ai tiri di d20 e alle prove; hanno –2 pf per DV, ed il loro tocco risucchia solo un livello. Le progenie sono sotto il controllo dello spettro che le ha create e vi rimangono fino alla sua morte; a questo punto perdono le loro penalità di progenie e divengono spettri a pieno titolo. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Debolezza alla luce del sole (Str) Gli spettri non hanno alcun potere alla luce solare (quella vera, non un semplice incantesimo *luce diurna*), e la rifuggono. Uno spettro sorpreso dalla luce del sole non può attaccare ed è barcollante.

Vulnerabilità alla resurrezione (Sop) *Animare morti* e altri incantesimi simili lanciati su uno spettro lo distruggono (Volontà nega). Usare l'incantesimo in questo modo non richiede alcuna componente materiale.

Gli spettri sono non morti malvagi che odiano la luce del sole e gli esseri viventi. Per la maggior parte sono ciò che rimane di umani assassinati o malvagi che, a causa della loro rabbia, sono incapaci di raggiungere l'aldilà. Come i fantasmi, gli spettri infestano i luoghi dove sono morti, cercando di trascinare gli altri nel solitario abisso della non morte.

Uno spettro mantiene l'aspetto che aveva in vita e può essere facilmente riconosciuto da coloro che lo conoscevano o che hanno visto un suo ritratto. Gli spettri mantengono un forte senso di identità e anche quelli antichi o pazzi di solito rimangono coerenti. Storici malvagi e necromanti tentano spesso di allearsi con gli spettri a causa della conoscenza che avevano in vita e hanno mantenuto nella non morte.



Illustrazione di Concept Art House

Squalo

La pinna di questo squalo blu scivola sull'acqua, i suoi occhi neri roteano e le sue mascelle sussultanti mostrano innumerevoli denti.

SQUALO **GS 2**

PE 600

N animale Grande (acquatico)

Iniz +5; **Sensi** olfatto acuto, percezione cieca 9 m; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 13 (+1 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 22 (4d8+4)

Temp +7, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità nuotare 18 m

Mischia morso +5 (1d8+4)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 17, **Des** 12, **Cos** 13, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 2

Att base +3; **BMC** +7; **DMC** 18

Talenti Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Abilità Nuotare +11, Percezione +8

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario, coppia, banco (3–6) o branco (7–13)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Olfatto acuto (Str) Uno squalo è in grado di percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto entro un raggio di 54 m sott'acqua e può individuare il sangue entro il raggio di 1,6 km.

Lo squalo è un'inarrestabile macchina assassina, una creatura che nel corso delle ere si è evoluta per svolgere alla perfezione un solo compito: cacciare. Gli squali hanno un posto speciale nelle leggende della maggior parte delle razze marinare, che li vedono come diavoli, mostri o la collera degli dei.

Lo squalo presentato qui è uno squalo blu lungo 3 metri e di 150 kg di peso. Esistono anche squali più piccoli, ma non sono pericolosi. Lo stesso non si può dire degli squali più grandi, come quelli qui di seguito (è possibile creare le statistiche di questi squali aggiungendo gli archetipi semplici indicati).

Squalo martello (GS 3): Ha una caratteristica testa a forma di martello. È uno squalo avanzato.

Squalo tigre (GS 3): Più grande dello squalo comune, è uno squalo gigante.

Grande squalo bianco (GS 4): Uno dei più famosi mangiatori di uomini, è uno squalo gigante avanzato.

Squalo Crudele

Grande come un drago, questo squalo apre le sue fauci rivelando una bocca colma di denti, capace di inghiottire un cavallo in un boccone.

MEGALODONTE **GS 9**

PE 6-400

N animale Mastodontico (acquatico)

Iniz +6; **Sensi** olfatto acuto, percezione cieca 9 m; Percezione +25

DIFESA

CA 23, contatto 8, impreparato 21 (+2 Des, +15 naturale, –4 taglia)

pf 112 (15d8+45)

Temp +14, **Rifl** +13, **Vol** +8

ATTACCO

Velocità nuotare 18 m

Mischia morso +17 (4d10+15/19–20 più afferrare)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali inghiottire (2d6+15 danni, CA 17, 11 pf)

STATISTICHE

For 30, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +11; **BMC** +25 (+29 lottare); **DMC** 37

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso), Critico Sanguinante, Iniziativa Migliorata, Riflessi fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Abilità Nuotare +18, Percezione +25



ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi oceano

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

Vero incubo dei mari, il megalodonte è uno squalo che rappresenta il culmine dell'evoluzione della sua specie. Terribile nella sua immensa taglia e nel suo funesto appetito, il megalodonte è la realtà dietro le numerose leggende di enormi pesci capaci di inghiottire navi intere. Un megalodonte è lungo 18 metri e pesa 50 tonnellate.

Illustrazione di Michael Jaecks

Strangolatore

Questo essere deforme ed ingobbito ha braccia lunghe e flessibili simili a tentacoli che terminano con cinque larghi artigli spinosi.

STRANGOLATORE **GS 2**

PE 600

CM aberrazione Piccola

Iniz +6; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +1

DIFESA

CA 17, contatto 13, impreparato 15 (+2 Des, +4 naturale, +1 taglia)

pf 16 (3d8+3)

Temp +2, **Rifl** +3, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 6 m, scalare 3 m

Mischia 2 tentacoli +6 (1d4+3 più afferrare)

Spazio 1,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali strangolare, stritolare (1d4+3)

STATISTICHE

For 16, **Des** 14, **Cos** 13, **Int** 4, **Sag** 13, **Car** 7

Att base +2; **BMC** +4 (+8 lottare); **DMC** 16

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +13, Scalare +16

Linguaggi Sottocomune

QS rapidità

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia o nidiata (3–8)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Afferrare (Str) Uno strangolatore può afferrare avversari di taglia Grande o inferiore.

Rapidità (Sop) Uno strangolatore ha una rapidità incredibile. Ad ogni round, durante il suo turno, può compiere un'azione di movimento addizionale.

Strangolare (Str) Uno strangolatore ha l'infallibile capacità di afferrare le vittime al collo. Una creatura che è in lotta con uno strangolatore non può parlare o lanciare incantesimi con componenti verbali.

Predatori sotterranei che spesso abitano nei dintorni di rovine sotterranee o nelle oscure profondità di innominabili avamposti delle caverne, gli strangolatori si aggirano furtivamente nell'oscurità e assalgono qualunque preda gli passi vicino usando le loro lunghe braccia gommose per afferrarla. Attaccano raramente più nemici per volta, seguendo le prede fino a che possono isolare dal gruppo la vittima più debole.

Gli strangolatori camminano con un'inquietante andatura quasi comica a causa delle loro gambe estremamente flessibili. Pesando solo 17,5 kg e non essendo più alti di un halfling, gli strangolatori non hanno problemi a correre agilmente tra muri e soffitti, spesso acquattandosi negli angoli bui o nelle giunzioni di tunnel, mura o scalinate. Uno strangolatore tenterà di afferrare creature di qualsiasi taglia, ma preferisce prede solitarie della sua taglia o più piccole.

Gli strangolatori sembrano avere poca cognizione di sé, riunendosi solo per brevi periodi per accoppiarsi prima che il loro spirito nomade e la loro fame li spinga nuovamente ad una vita solitaria. La loro intelligenza appena più che animalesca gli consente di rimanere affascinati dai simboli delle società anche se non li comprendono davvero. Di conseguenza, la sporca tana di uno strangolatore (spesso situata in una rientranza o una fessura difficile da raggiungere) generalmente contiene vari oggetti come anelli, spille, chiusure per mantelli e monete sfuse raccolte dalle vittime divorate.

Questo tipo di attrazione occasionalmente costringe uno strangolatore ad abbandonare la sua dimora sotterranea per un esame ravvicinato della maggior parte delle civiltà del mondo illuminato dal sole. Questi strangolatori si sentono a casa nei vicoli stretti e bui delle città umane, sgusciando nelle fogne, nelle alcove dimenticate, nelle botti e in spazi angusti similari. Gli strangolatori si tengono nascosti alla luce del giorno, emergendo dai loro rifugi col favore delle tenebre per procurarsi cibo e piaceri crudeli. Le loro tattiche preferite includono l'utilizzo delle loro lunghe braccia per agguantare le prede in strada dalla sicurezza dei tetti vicini, attaccare famiglie addormentate sgusciando dall'apertura del camino, o picchiettare su una finestra per afferrare il cibo da lontano.



Illustrazione di Peter Bergting

Strige

Questa creatura simile ad un insetto ha due paia di ali da pipistrello, un groviglio di zampe ed una proboscide acuminata come un ago.

STRIGE **GS 1/2**

PE 200

N bestia magica Minuscola

Iniz +4; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +1

DIFESA

CA 16, contatto 16, impreparato 12 (+4 Des, +2 taglia)

pf 5 (1d10)

Temp +2, **Rifl** +6, **Vol** +1

ATTACCO

Velocità 3 m, volare 12 m (media)

Mischia contatto +7 (attaccarsi)

Spazio 75 cm; **Portata** 0 m

Attacchi speciali risucchio di sangue

STATISTICHE

For 3, **Des** 19, **Cos** 10, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +1; **BMC** +3 (+11 lottare quando è attaccato); **DMC** 9 (17 contro sbilanciare)

Talenti Arma Accurata

Abilità Furtività +16, Volare +8

QS malato

ECOLOGIA

Ambiente paludi temperate e calde

Organizzazione solitario, colonia (2–4), stormo (5–8), nugolo (9–14) o sciame (15–40)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Attaccarsi (Str) Quando uno strige va a segno con un attacco di contatto, le sue zampe uncinate gli permettono di ancorarsi saldamente al bersaglio. Uno strige attaccato è considerato in lotta con la sua preda. Lo strige perde i suoi bonus di Destrezza alla CA ed ha CA 12, ma resiste con grande tenacia ed affonda la sua proboscide nella carne del bersaglio afferrato. Una volta che si è attaccato, uno strige ha bonus razziale +8 per mantenere la presa sul nemico. Uno strige attaccato può essere colpito con un'arma o afferrato a sua volta, se la sua preda riesce a vincere una prova di lotta o una prova di Artista della Fuga contro di lui, lo strige viene rimosso.

Malato (Str) A causa delle paludi stagnanti nelle quali vivono e del sangue delle numerose creature con cui entrano a contatto, gli strige sono portatori di malattie. Ogni creatura soggetta al risucchio di sangue di uno strige ha una probabilità del 10% di essere esposta a febbre lurida, infermità accecante o una malattia simile (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 595*). Una volta superata questa prova, la vittima non può più essere influenzata da quel particolare strige, ma gli attacchi di altri strige vengono risolti normalmente e possono avere come conseguenza più malattie.

Risucchio di sangue (Str) Uno strige attaccato a un bersaglio ne succhia il sangue alla fine del suo turno, infliggendogli 1 danno a Costituzione. Dopo che ha inflitto 4 danni a Costituzione, uno strige si stacca e vola via per andare a digerire il suo pasto. Se la vittima muore prima che l'appetito dello strige si sia saziato, questi si stacca e cerca un nuovo bersaglio.

Gli strige sono pericolosi succhiasangue che infestano le paludi e predano animali selvatici, bestiame ed ignari viaggiatori. Pur essendo deboli individualmente, sciami di queste creature sono capaci di prosciugare un uomo in pochi minuti, lasciando dietro a loro solo un cadavere essiccato.

Più simili ai mammiferi che agli insetti, gli strige si alzano in volo con le loro quattro ali di carne, cercando prede a sangue caldo. Spesso si nascondono vicino a pozze di acqua bevibile aspettando che i viaggiatori abbassino la guardia per poi attaccarli e bere a sazietà, conficcando le loro proboscidi nelle vene scoperte. Dopo essersi nutriti, volano via a nascondersi tra la fanghiglia e tra i canneti per deporre le loro uova e riposare finché la fame non li spinge a cacciare di nuovo.

Di solito gli strige sono lunghi circa 30 centimetri, con un'apertura alare di circa il doppio, e pesano meno di 0,5 kg. Sono color rosso ruggine o marrone rossastro, ed hanno il ventre color giallo sporco, ma quelli che non si sono nutriti adeguatamente sono di colore rosa pallido.



Illustrazione di Kieran Yanner

Svirfneblin

Questo gnomo calvo ha la pelle grigia come la roccia, un corpo esile ma resistente, e pallidi occhi incredibilmente grandi ed espressivi.

SVIRFNEBLIN **GS 1**

PE 400

Svirfneblin ranger 1

N umanoide Piccolo (gnomo)

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 36 m, visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 11 (+2 Des, +2 schivare, +1 taglia)

pf 15 (1d10+5)

Temp +6, **Rifl** +6, **Vol** +2

RI 12

ATTACCO

Velocità 6 m (4,5 m in armatura)

Mischia piccone pesante +3 (1d4+1/×4)

Distanza balestra leggera +4 (1d6/19–20)

Attacchi speciali bonus +1 al tiro per colpire contro nani ed umanoidi del sottotipo rettile, nemico prescelto (nani +2)

Capacità magiche (LI 1°)

Permanente—*anti-individuazione*

1/giorno—*camuffare se stesso, cecità/sordità* (CD 12), *sfocatura*

STATISTICHE

For 13, **Des** 15, **Cos** 14, **Int** 10, **Sag** 10, **Car** 8

Att base +1; **BMC** +1; **DMC** 15

Talenti Robustezza

Abilità Artigianato (alchimia) +6, Conoscenze (dungeon) +4, Furtività +12 (+14 sottoterra), Guarire +4, Percezione +6, Sopravvivenza +4 (+5 seguire tracce); **Modificatori razziali** +2 Artigianato (alchimia), +2 Furtività (+4 Furtività sotto terra), +2 Percezione

Linguaggi Gnomesco, Sottocomune

QS empatia selvatica +0, esperto minatore, seguire tracce

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, compagnia (2–4), squadra (5–20 più 1 capo 3°–6° e due sergenti di 3° livello), o banda (30–50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello, e 2–5 elementali della terra Medi)

Tesoro equipaggiamento da PNG (piccone pesante, balestra leggera con 10 dardi, altro)



Illustrazioni di Eric Lofgren

Gli svirfneblin, o "gnomi delle profondità", sono una branca della razza gnomesca. Dimorano nel sottosuolo, in città nascoste, al sicuro dagli elfi scuri e da altre razze sotterranee. La loro pelle è del colore della roccia, di solito grigia o marrone. I maschi sono calvi e le femmine hanno radi capelli grigi. Il legame di uno svirfneblin con il reame dei folletti è molto più forte di quello degli gnomi di superficie; questo rende gli svirfneblin stranamente distaccati dalle loro emozioni oppure soggetti ad improvvise e violente manifestazioni emotive. Gli svirfneblin hanno combattuto a lungo contro i duergar e non riescono a distinguere bene i duergar dai nani.

Personaggi svirfneblin

Gli svirfneblin sono definiti dal loro livello di classe e non possiedono Dadi Vita razziali. Il GS di uno svirfneblin è pari al suo livello di classe. Gli svirfneblin hanno i seguenti tratti razziali.

Forza –2, Destrezza +2, Saggezza +2, Carisma –4: Gli svirfneblin sono reattivi ed osservatori ma deboli e distaccati.

Piccolo: Gli svirfneblin sono creature Piccole ed ottengono bonus di taglia +1 alla CA e ai tiri per colpire, penalità –1 a BMC e DMC e bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Addestramento difensivo: Gli svirfneblin hanno bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Sensi: Gli svirfneblin hanno scurovisione fino a 36 metri e visione crepuscolare.

Fortunato: Gli svirfneblin ricevono bonus razziale +2 a tutti i tiri salvezza.

Abile: Gli svirfneblin ottengono bonus razziale +2 alle prove di Furtività; questo bonus sale a +4 se gli svirfneblin si trovano sottoterra. Ottengono anche bonus razziale +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e alle prove di Percezione.

Odio: Gli svirfneblin ricevono bonus +1 ai tiri per colpire contro le creature umanoidi con il sottotipo rettile o nano, dovuto all'addestramento contro questi odiati nemici.

Esperto minatore: Gli svirfneblin ottengono esperto minatore come i nani (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 24*).

Resistenza agli incantesimi: Gli svirfneblin hanno RI pari a 11 + il livello di classe.

Magia svirfneblin: Gli svirfneblin aggiungono +1 alla CD degli incantesimi di illusione che lanciano. Gli svirfneblin ottengono anche le capacità magiche riportate sopra: il LI è uguale al livello di classe dello svirfneblin.

Linguaggi: Gli svirfneblin iniziano il gioco conoscendo Gnomesco e Sottocomune. Quelli con un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi bonus: Aklo, Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco o Terran.

Tarrasque

Questa immensa bestia rettiloide si erge su tutto ciò che la circonda, tutta zanne, corna, artigli e con una coda uncinata che frusta l'aria.

TARRASQUE **GS 25**

PE 1.638.400

N bestia magica Colossale

Iniz +7; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +43

Aura presenza terrificante (90 m, CD 27)

DIFESA

CA 40, contatto 5, impreparato 37 (+3 Des, +35 naturale, –8 taglia)

pf 525 (30d10+360); rigenerazione 40

Temp +31, **Rifl** +22, **Vol** +12

RD 15/epico; **Immunità** acido, danni alle caratteristiche, effetti di influenza mentale, ferite permanenti, fuoco, malattie, metamorfosi, paralisi, pietrificazione, risucchio di energia, sanguinamento, veleno; **RI** 36

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia morso +37 (4d8+15/15–20/×3 più afferrare), 2 artigli +37 (1d12+15), 2 corni +37 (1d10+15), colpo di coda +32 (3d8+7)

Distanza 6 spine +25 (2d10+15/×3)

Spazio 9 m; **Portata** 9 m (18 m con colpo di coda)

Attacchi speciali inghiottire (6d6+22 più 6d6 da acido, CA 27, pf 52), scatto, spine

STATISTICHE

For 41, **Des** 16, **Cos** 34, **Int** 3, **Sag** 15, **Car** 14

Att base +30; **BMC** +53 (+57 lottare); **DMC** 66

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Correre, Critico Focalizzato, Critico Migliorato (morso), Critico Sanguinante, Critico Stordente, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Abilità Acrobazia +3 (+43 per saltare), Percezione +43; **Modificatori razziali** +8 Percezione

Linguaggi Aklo (non può parlare)

QS balzo possente, carapace

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Balzo possente (Str) Il tarrasque utilizza il suo bonus di Forza come modificatore per le prove di Acrobazia effettuate per saltare ed ha bonus razziale +24 alle prove di Acrobazia effettuare per saltare.

Carapace (Sop) Le scaglie del tarrasque deviano incantesimi a cono, linea, raggio e i *dardi incantati*, rendendo il tarrasque immune ai loro effetti. C'è una probabilità del 30% che tutta l'energia deviata torni a colpire l'incantatore, altrimenti gli effetti sono semplicemente negati.

Rigenerazione (Str) Nessuna forma di attacco può sopprimere la rigenerazione del tarrasque, e continua a funzionare anche se disintegrato o ucciso da un effetto di morte. Se il tarrasque fallisce un tiro salvezza contro un effetto che lo ucciderebbe sul colpo, resuscita 3 round dopo con 1 punto ferita se nessun danno ulteriore viene inflitto ai suoi resti. Può essere bandito o trasportato altrove per salvare una regione, ma non è stato scoperto ancora un modo per ucciderlo definitivamente.

Scatto (Str) Una volta al minuto per 1 round, il tarrasque si può muovere alla velocità di 45 metri. Questo aumenta il suo bonus alle prove di Acrobazia effettuate per saltare a +87.

Spine (Str) Il tarrasque può scagliare una raffica di 6 spine grandi come lance scuotendo la testa o agitando la coda. Ogni spina effettua un attacco; tutti i bersagli devono essere entro 9 metri l'uno dall'altro. Le spine hanno un incremento di gittata di 36 m.

Il leggendario tarrasque è fra i mostri più distruttivi del mondo. Fortunatamente, passa la maggior parte del suo tempo in una specie di profondo letargo in una sconosciuta caverna in un remoto angolo del mondo. Quando si risveglia, però, muoiono interi regni. Pur non particolarmente intelligente, il tarrasque è abbastanza intelligente da capire alcune parole in Aklo (pur non potendo parlare). Allo stesso modo, la furia non è incontrollata: si concentra sulla creatura che l'ha danneggiato maggiormente ed è difficile distrarlo con l'inganno.



Illustrazioni di Eric Lofgren

Tengu

Piume nere ricoprono questo umanoide dalla testa di corvo, le cui mani e piedi terminano in grinfie affilate.

TENGU **GS 1/2**

PE 200

Maschio tengu ladro 1

N umanoide Medio (tengu)

Iniz +3; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 15, contatto 13, impreparato 12 (+2 armatura, +3 Des)

pf 9 (1d8+1)

Temp +1, **Rifl** +5, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale +3 (1d4+1/19–20), morso –2 (1d3)

Distanza arco corto +3 (1d6/×3)

Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

STATISTICHE

For 12, **Des** 17, **Cos** 12, **Int** 10, **Sag** 15, **Car** 8

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +7, Conoscenze (locali) +4, Furtività +9, Linguistica +8, Percezione +8, Raggirare +3, Scalare +5, Valutare +4; ; **Modificatori razziali** +2 Furtività, +4 Linguistica, +2 Percezione

Linguaggi Comune, Goblin, Halfling, Tengu

QS cercare trappole, linguista dotato, spadaccino

ECOLOGIA

Ambiente montagne temperate o urbano

Organizzazione solitario, coppia o cospirazione (3–12)

Tesoro equipaggiamento da PNG (armatura di cuoio, pugnale, arco corto e 20 frecce, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Linguista dotato (Str) I tengu hanno bonus razziale +4 alle prove di Linguistica ed ottengono 2 linguaggi ogni volta che ottengono un grado in Linguistica anziché 1.

Spadaccino (Str) I tengu sono addestrati fin dalla nascita nell'arte della spada e sono quindi automaticamente competenti nelle armi a lama (incluse falchion, kukri, lame curve elfiche, pugnali da mischia, pugnali, scimitarre, spade a doppia lama, spade bastarde, spade corte, spade lunghe, spadoni e stocchi).

I tengu sono una razza di uccelli umanoidi che somigliano ai corvi e alle cornacchie e ne condividono la pessima reputazione. Pur scegliendo di vivere fra le altre razze nelle città più popolose, la loro società è molto legata e chiusa e raramente si apre agli estranei. I tengu si riuniscono spesso in piccoli gruppi che creano nidi in magazzini abbandonati o case pericolanti, e dall'esterno queste gracchianti abitazioni comuni vengono ritenute gilde dei ladri... ipotesi che la metà delle volte si dimostra corretta.

Come i corvi cui somigliano, i tengu sono per natura avidi, amano specialmente gli oggetti luccicanti o colorati e se non si sforzano di controllarsi tendono a compiere atti di cleptomania, seppur privi di cattiveria. Creature vanitose ed orgogliose, possono essere facilmente manipolate tramite i complimenti.

Personaggi tengu

I tengu sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. I tengu hanno i seguenti tratti razziali.

Destrezza +2, Costituzione –2, Saggezza +2: I tengu sono rapidi e buoni osservatori, ma relativamente fragili e delicati.

Sensi: I tengu hanno visione crepuscolare.

Furtivo: I tengu ricevono bonus razziale +2 alle prove di Furtività e Percezione.

Linguista dotato: Vedi sopra.

Spadaccino: Vedi sopra.

Armi naturali: I tengu possiedono un attacco naturale con il morso che infligge 1d3 danni. È un attacco primario, o secondario se il tengu impugna un'arma.

Linguaggi: I tengu cominciano a giocare parlando Comune ed il proprio dialetto, il Tengu. I tengu dotati di un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere qualsiasi linguaggio come linguaggio bonus.



Testuggine Dragona

Questa bestia acquatica dalla lunga coda assomiglia ad una tartaruga azzannatrice con tratti draconici.

TESTUGGINE DRAGONA GS 9

PE 6.400

N drago Enorme (acquatico)

Iniz +4; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +16

DIFESA

CA 23, contatto 8, impreparato 23 (+15 naturale, –2 taglia)

pf 126 (12d12+48)

Temp +12, **Rifl** +8, **Vol** +9

Immunità fuoco, paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 9 m

Mischia morso +18 (3d6+8), 2 artigli +18 (2d6+8)

Spazio 4,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali capovolgere, soffio

STATISTICHE

For 27, **Des** 10, **Cos** 19, **Int** 12, **Sag** 13, **Car** 12

Att base +12; **BMC** +22; **DMC** 32 (36 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Spingere Migliorato

Abilità Diplomazia +16, Furtività +7 (+15 in acqua), Intimidire +16, Intuizione +16, Nuotare +31, Percezione +16, Sopravvivenza +16; **Modificatori razziali** +8 Furtività in acqua

Linguaggi Aquan, Comune, Draconico

ECOLOGIA

Ambiente acquatico temperato

Organizzazione solitario

Tesoro doppio

CAPACITÀ SPECIALI

Capovolgere (Str) Una testuggine dragona può tentare di capovolgere una barca o una nave come attacco in carica con una prova di BMC. La CD di questa prova è 25, o il risultato della prova di Professione (marinaio) del capitano dell'imbarcazione, quale che sia il più alto. Per ogni categoria di taglia in più della testuggine dragona, questa subisce una penalità cumulativa di –10 a questa prova di BMC.

Soffio (Sop) Nube di vapore alta 6 m, larga 7,5 m e lunga 15 m, una volta ogni 1d4 round, 12d6 danni da fuoco, Riflessi CD 20 (basata su Cos) dimezza; efficace sia in superficie che sott'acqua.

Le testuggini dragone abitano nelle acque dolci e salate, dove si attestano tra i più grandi pericoli per i marinai e coloro che viaggiano per nave attraverso le rotte marine del mondo. Gli esperti marinai sanno quello che vogliono le testuggini dragone della zona e frequentemente fanno offerte in oro e magia per garantirsi un passaggio sicuro o evitano completamente l'area. Da parte sua, una testuggine dragona apprezza ed anche si aspetta tali pedaggi e regalie, e una testuggine dragona che si aspetta regali ma viene ignorata è davvero un nemico pericoloso.

Il colore del guscio di una testuggine dragona varia da individuo a individuo. Alcuni hanno gusci opachi marrone e rosso ruggine, mentre altri hanno carapaci di un intenso color verde-blu con riflessi argentei sulle punte rocciose. La colorazione di testa, coda e zampe è lievemente più pallida del guscio e comprende striature dorate lungo la cresta e le spine.

Le testuggini dragone reclamano enormi territori in mare aperto, che comprendono regioni che spesso superano i 75 km². Qui, queste bestie pericolose capovolgono le navi che non rispettano i loro territori, aggiungendo relitti sommersi ed i loro preziosi carichi ai loro nascondigli. Le testuggini dragone generalmente fanno le loro tane in profonde caverne accessibili solo attraverso l'acqua, e spesso non solo le decorano con le ricchezze trafugate dalle navi che hanno affondato, ma anche coi relitti di queste sfortunate imbarcazioni. La loro natura territoriale e la loro predilezione per questo tipo di tane le mettono in conflitto diretto con le altre razze sottomarine come marinidi e sahuagin.

I grandi pesci, come tonni, storioni ed anche squali sono compresi tra i cibi preferiti dalle testuggini dragone, ma essendo onnivore, qualche volta si alimentano anche di grandi campi subacquei di alghe marine. Certamente non disdegnano di integrare la loro dieta coi passeggeri delle navi che affondano, anche se tale pratica non è dovuta né a malvagità né a crudeltà. Le testuggini dragone hanno gusci del diametro di 4,5 metri, con gli arti che si estendono pochi metri più in là, e misurano 7,5 metri dalla punta del naso all'estremità della loro possente coda.



Illustrazione di Concept Art House

Tiefling

Quest'uomo dal fisico asciutto sfodera la spada. Piccole corna ed una coda uncinata rivelano però che è qualcosa più di un essere umano.

TIEFLING **GS 1/2**

PE 200

Tiefling ladro 1

NM esterno Medio (nativo)

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +5

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 13 (+3 armatura, +3 Des)

pf 10 (1d8+2)

Temp +2, **Rifl** +5, **Vol** +1

Resistenze elettricità 5, freddo 5, fuoco 5

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia spada corta +3 (1d6+1/19–20)

Distanza balestra leggera +3 (1d8/19–20)

Attacchi speciali attacco furtivo +1d6

Capacità magiche (LI 1°)

1/giorno—*oscurità*

STATISTICHE

For 13, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 12, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +0; **BMC** +1; **DMC** 14

Talenti Arma Accurata

Abilità Acrobazia +6, Artista della Fuga +6, Disattivare Congegni +6, Furtività +8, Intimidire +2, Intuizione +5, Percezione +5, Raggirare +4, Rapidità di Mano +6; **Modificatori razziali** +2 Furtività, +2 Raggirare

Linguaggi Abissale, Comune, Infernale

QS scoprire trappole, stregoneria immonda

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi terreno

Organizzazione solitario, coppia, o banda (3–5)

Tesoro equipaggiamento da PNG (corazza di cuoio borchiato, spada corta, balestra leggera con 20 quadrelli)

CAPACITÀ SPECIALI

Stregoneria immonda (Str) Gli stregoni tiefling di stirpe Abissale o Infernale considerano il loro punteggio di Carisma di 2 punti maggiore per tutte le capacità di classe dello stregone.

I tiefling sono umani con sangue demoniaco, diabolico o comunque immondo. Spesso perseguitati per il loro strano aspetto e comportamento innaturale, la maggior parte dei tiefling si camuffa, vive ai confini della società o nascosta da essa. Pur non nascendo malvagi, per loro il cammino del male risulta facile, specie per coloro che subiscono vessazioni dalla gente "normale" durante la crescita. I tiefling sembrano umani ma hanno tratti fisici che ne rivelano l'ascendenza.

Personaggi tiefling

I tiefling sono definiti dai loro livelli di classe, e non possiedono Dadi Vita razziali. I tiefling hanno i seguenti tratti razziali.

Destrezza +2, Intelligenza +2, Carisma –2: I tiefling sono svelti di mano e di mente, ma sono bizzarri.

Scurovisione: I tiefling vedono al buio fino a 18 metri.

Abile: I tiefling hanno bonus razziale +2 alle prove di Furtività e Raggirare.

Capacità magiche: I tiefling possono utilizzare *oscurità* una volta al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe del tiefling.

Resistenze immonde: I tiefling hanno resistenza 5 ad elettricità, freddo e fuoco.

Linguaggi: I tiefling cominciano a giocare parlando Comune e Abissale o Infernale. I tiefling dotati di un punteggio di Intelligenza superiore alla media possono scegliere tra i seguenti linguaggi bonus: Abissale, Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling, Infernale, Nanico e Orchesco.



Illustrazione di Andrew Hou

Tigre

Questo potente felino predatore dal corpo rosso-arancio a strisce nere si muove con grazia mortale.

TIGRE **GS 4**

PE 1.200

N animale Grande

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 14, contatto 11, impreparato 12 (+2 Des, +3 naturale, –1 taglia)

pf 45 (6d8+18)

Temp +8, **Rifl** +7, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 2 artigli +10 (1d8+6 più afferrare), morso +9 (2d6+6 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +10, 1d8+6)

STATISTICHE

For 23, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 6

Att base +4; **BMC** +11 (+15 lottare); **DMC** 23 (27 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +10, Furtività +7 (+11 nella vegetazione fitta), Nuotare +11, Percezione +8; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia, +4 Furtività (+8 nella vegetazione fitta)

Ambiente qualsiasi foresta

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno

Le tigri sono alte al garrese più di 90 centimetri e sono lunghe 2,7 metri. Pesano da 200 a 300 kg.

Le tigri sono i principali predatori dei loro territori ed uccidono orsi, coccodrilli, serpenti giganti, lupi e perfino altri grandi felini. Nemmeno gli umanoidi sono al sicuro, specialmente nel caso in cui una tigre abbia iniziato ad amare il loro sapore. Le tigri eleggono terreni di caccia zone in cui possano tendere imboscate dal fogliame e che siano vicini all'acqua.

Pur essendo la tigre un cacciatore temibile, la sua forza e la sua ferocia impallidiscono di fronte a quelle della tigre crudele. Conosciute da molti studiosi come smilodonti e dalle società tribali come tigri dai denti a sciabola, le tigri crudeli sono sempre i predatori principali del loro ambiente. La loro caratteristica principale sono i giganteschi incisivi simili a temibili pugnali che fuoriescono dalla sua mascella, bene in vista anche quando le fauci sono chiuse.

Questi immensi felini predatori arrivano ai 3,6 metri e possono pesare fino a 3.000 kg.

Tigre Crudele

Questa grande tigre ringhia un avvertimento mentre si accovaccia. Due zanne simili a sciabole spuntano dalle sue fauci.

TIGRE CRUDELE (SMILODONTE) GS 8

PE 4.800

N animale Grande

Iniz +6; **Sensi** fiuto, visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 17, contatto 11, impreparato 15 (+2 Des, +6 naturale, –1 taglia)

pf 105 (14d8+42)

Temp +12, **Rifl** +11, **Vol** +5

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia 2 artigli +18 (2d4+8 più afferrare), morso +18 (2d6+8/19–20 più afferrare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali balzare, sperone (2 artigli +18, 2d4+8)

STATISTICHE

For 27, **Des** 15, **Cos** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +10; **BMC** +19 (+23 lottare); **DMC** 31 (35 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Abilità Focalizzata (Percezione), Arma Focalizzata (artiglio, morso), Correre, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +6, Furtività +15 (+23 nella vegetazione fitta), Nuotare +13, Percezione +12; **Modificatori razziali** +4 Acrobazia, +4 Furtività (+8 nella vegetazione fitta)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi foresta, palude o pianura

Organizzazione solitario o coppia

Tesoro nessuno



Illustrazione di Kieran Yanner

TREANT

I nodi della corteccia di questo albero animato gli danno forma vagamente umana, mentre i rami sembrano braccia e gambe.

TREANT **GS 8**

PE 4.800

NB vegetale Enorme

Iniz –1; **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +12

DIFESA

CA 21, contatto 7, impreparato 21 (–1 Des, +14 naturale, –2 taglia)

pf 114 (12d8+60)

Temp +13, **Rifl** +3, **Vol** +9

Capacità difensive tratti dei vegetali; **RD** 10/tagliente

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +17 (2d6+9/19–20)

Distanza roccia +7 (2d6+13)

Spazio 4,5 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali scagliare rocce (54 m), travolgere (2d6+13, CD 25)

STATISTICHE

For 29, **Des** 8, **Cos** 21, **Int** 12, **Sag** 16, **Car** 13

Att base +9; **BMC** +20; **DMC** 29

Talenti Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +9, Furtività -9 (+7 nelle foreste), Intimidire +9, Intuizione +9, Percezione +12; **Modificatori razziali** +16 Furtività nelle foreste

Linguaggi Comune, Silvano, Treant

QS animare alberi, danni raddoppiati contro oggetti, lingua degli alberi

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi foresta

Organizzazione solitario o macchia (2–7)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Animare alberi (Sop) Un treant può animare qualsiasi albero entro 54 metri a volontà, controllando un massimo di due alberi alla volta. Un albero impiega 1 round completo per liberare le proprie radici, può poi muoversi alla velocità di 3 metri e combattere come un treant (anche se ha solo un attacco con lo schianto e non possiede le capacità animare alberi e scagliare rocce), ottenendo la vulnerabilità al fuoco del treant. Se il treant che lo ha animato interrompe l'animazione, si sposta oltre l'area di effetto o diviene inabile, l'albero mette radici nel punto in cui si trova e ritorna al suo stato normale.

Danni raddoppiati contro oggetti (Str) Un treant o un albero animato che utilizza un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Lingua degli alberi (Str) Un treant è capace di conversare con i vegetali come con l'incantesimo *parlare con i vegetali* e la maggior parte delle piante ha verso di esso un atteggiamento amichevole o premuroso.

I treant sono guardiani delle foreste ed ambasciatori degli alberi. Antichi quanto le foreste stesse, si vedono come genitori e pastori piuttosto che giardinieri: sono lenti e metodici, ma terrificanti quando costretti a combattere per difendere il loro gregge. Anche se raramente cercano la compagnia delle razze dalla vita breve ed hanno un'innata sfiducia verso i cambiamenti, mostrano tolleranza verso chi desidera imparare dai loro lunghi, lenti monologhi, specialmente coloro nei cui occhi leggono il desiderio di proteggere le regioni selvagge. Contro coloro che minacciano le loro foreste, specialmente i boscaioli che raccolgono legna o coloro che vorrebbero disboscare una foresta per costruire una strada o un forte, la rabbia dei treant si scatena rapida e devastante. Sono in grado di demolire ciò che gli altri costruiscono: un tratto che li aiuta durante i loro eccessi di furia.

I treant sono principalmente creature solitarie, ed un singolo individuo è spesso responsabile di un'intera foresta, ma a volte si raccolgono in gruppi detti boschetti per scambiarsi le ultime notizie e riprodursi.

In tempi di grave pericolo, tutti i boschetti di una regione si uniscono per una riunione della durata di mesi detta concilio, ma simili eventi sono molto rari, e fra i concili passano anche millenni.

Un tipico treant è alto 9 metri, con un tronco del diametro di 60 centimetri, e pesa circa 2.250 kg. I treant somigliano agli alberi più comuni dei territori dove vivono.



Illustrazione di Andrew Hou

Troglodita

Grigie scaglie ricoprono questo umanoide, simile ad una lucertola di caverna, con una lunga coda ed una cresta sulla testa e sulla schiena.

TROGLODITA **GS 1**

PE 400

CM umanoide Medio (rettile)

Iniz –1; **Sensi** scurovisione 27 m; Percezione +0

Aura fetore (9 m, CD 13, 10 round)

DIFESA

CA 15, contatto 9, impreparato 15 (–1 Des, +6 naturale)

pf 13 (2d8+4)

Temp +7, **Rifl** –1, **Vol** +0

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia randello +2 (1d6+1), artiglio –3 (1d4), morso –3 (1d4) o 2 artigli +2 (1d4+1), morso +2 (1d4+1)

Distanza giavellotto +0 (1d6)

STATISTICHE

For 12, **Des** 9, **Cos** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +1; **BMC** +2; **DMC** 11

Talenti Tempra Possente

Abilità Furtività +5 (+9 nelle zone rocciose); **Modificatori razziali** +4 Furtività (+8 nelle zone rocciose)

Linguaggi Draconico

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, coppia, nidiata (3–6), squadra (7–12 più 1 chierico o druido di 3° livello e 1–2 lucertole varano) o banda (20–80 più 20% di non combattenti, 1 capo di 3°–6° livello, 1–3 chierici o druidi di 3°–6° livello e 3–13 lucertole varano)

Tesoro equipaggiamento da PNG (randello, 3 giavellotti, altro tesoro)

I trogloditi sono cavernicoli selvaggi e selvatici. Sono fra gli abitanti più numerosi delle caverne superiori del mondo sotterraneo, capacissimi di razziare gli insediamenti che si trovano sopra di loro come quelli più in profondità. Nonostante la loro fecondità e diffusione, però, rappresentano solo un pericolo minore. A volte, un grande capo può radunare legioni di trogloditi per creare armate molto vaste, ma lasciati a loro stessi, i trogloditi sono più che soddisfatti delle loro faide interne, delle razzie cannibalistiche e delle sanguinarie guerre intestine.

Quella dei trogloditi è una delle razze intelligenti più antiche, come testimoniato da alcune rovine: il loro impero fu tra i più grandi al mondo. All'alba dei tempi, la civiltà dei trogloditi era di generazioni più avanzata di quella degli altri umanoidi: mentre loro si rifugiavano nelle caverne e veneravano il fuoco, i trogloditi innalzavano grandi città di ziggurat di pietra, tenevano le altre razze come schiave e veneravano dèi e demoni inumani. Le altre razze, però, progredirono e divennero sempre più civilizzate, fino a superare i loro oppressori trogloditi. Oggi i ruoli si sono invertiti: sono i trogloditi a vivere nelle caverne e condurre vite da selvaggi.

Fra le tribù troglodite è molto forte la fede: i loro sciamani e sacerdoti sono i membri della tribù più rispettati. Un capo troglodita non è per forza un chierico o un druido, ma coloro che non possiedono poteri divini sono spesso soltanto uomini di paglia che rispondono ai desideri del sacerdote. I trogloditi venerano di solito uno degli infiniti signori dei demoni, in particolare quelli di forma rettiloide o primitiva, o quelli i cui reami abissali somigliano alle intricate caverne dove vivono i trogloditi. I trogloditi druidi, se vivono con i loro simili, sono di solito neutrali malvagi (rispettati e temuti per gli strani poteri che hanno sugli animali).

Un tipico troglodita è alto 1,5 metri e pesa 70 kg.



Illustrazione di Ben Wootten

TROLL

Quest'alta creatura ha pelle verde coriacea, mani dotate di artigli ed un muso bestiale che termina in una mascella irta di zanne.

TROLL **GS 5**

PE 1.600

CM umanoide Grande (gigante)

Iniz +2; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 16, contatto 11, impreparato 14; (+2 Des, +5 naturale, –1 taglia)

pf 63 (6d8+36); rigenerazione 5 (acido o fuoco)

Temp +11, **Rifl** +4, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia morso +8 (1d8+5), 2 artigli +8 (1d6+5)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali squartare (2 artigli, 1d6+7)

STATISTICHE

For 21, **Des** 14, **Cos** 23, **Int** 6, **Sag** 9, **Car** 6

Att base +4; **BMC** +10; **DMC** 22

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Prodezza Intimidatrice, Volontà di Ferro

Abilità Intimidire +9, Percezione +8

Linguaggi Gigante

ECOLOGIA

Ambiente montagne fredde

Organizzazione solitario o banda (2–4)

Tesoro standard

I troll possiedono artigli affilati ed incredibili capacità rigenerative che permettono loro di guarire quasi tutte le ferite. Sono gobbi, brutti ma fortissimi: combinata con i loro artigli, la loro forza gli permette di lacerare la carne a mani nude. I troll sono alti circa 4 metri, ma la loro postura li fa apparire più bassi. Un troll adulto pesa circa 500 kg.

L'appetito di un troll e le sue capacità rigenerative lo rendono un combattente indomito, che carica a testa bassa la creatura vivente più vicina ed attacca con tutta la sua furia. Solo il fuoco fa esitare un troll, ma perfino quello che per lui è un pericolo mortale non ferma la sua avanzata. Chi affronta i troll sa di dover localizzare e bruciare qualsiasi sua parte dopo un combattimento, perché perfino dal brandello più piccolo del suo corpo, con il tempo può rinascere un troll completo. Fortunatamente, solo le parti più grandi di un troll, come gli arti, ricrescono in questo modo.

Nonostante la loro ferocia, i troll sono straordinariamente teneri e gentili verso i loro piccoli. I troll femmina lavorano in gruppo, passando molto tempo ad insegnare ai cuccioli come cacciare e difendersi prima di mandarli a cercare un proprio territorio. Un troll maschio vive un'esistenza solitaria, incontrando brevemente le femmine solo per accoppiarsi. Tutti i troll trascorrono il loro tempo a cercare cibo, dato che devono consumarne enormi quantità ogni giorno o muoiono di fame. Per questo, la maggior parte dei troll si crea un proprio territorio di caccia che viene spesso difeso combattendo con i rivali. Simili scontri sono di solito non letali, ma i troll conoscono bene le proprie debolezze, sfruttandole per uccidere l'avversario nei periodi di magra.

Scrag

Questi parenti dei troll vivono in acqua dolce e salata, hanno il sottotipo acquatico e la qualità speciale anfibio. Gli scrag hanno una velocità base di 6 metri ed una di nuotare di 12 metri. La rigenerazione di uno scrag funziona solo a contatto con l'acqua. Gli scrag vivono in acqua in qualsiasi clima, ma sono più comuni nei fiumi e nei laghi del nord e, pur essendo meno bestiali nell'aspetto dei loro simili terrestri, non sono meno violenti.



Illustrazione di Kieran Yanner

Unicorno

Questa magnifica bestia sembra un cavallo bianco, ma con la barbetta di una capra ed un singolo corno d'avorio sulla fronte.

UNICORNO **GS 3**

PE 800

CB bestia magica Grande

Iniz +3; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +10

Aura cerchio magico contro il male

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 12; (+3 Des, +3 naturale, –1 taglia; +2 deviazione contro malvagi)

pf 34 (4d10+12)

Temp +7, **Rifl** +7, **Vol** +6; +2 resistenza contro il male

Immunità charme, compulsione, veleno

ATTACCO

Velocità 18 m

Mischia corno +8 (1d8+4), 2 zoccoli +5 (1d3+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali carica possente (corno, 2d8+8)

Capacità magiche (LI 9°)

A volontà—*individuazione del male* (come azione gratuita), *luce*

3/giorno—*cura ferite leggere*

1/giorno—*cura ferite moderate*, *neutralizzare veleno* (CD 21), *teletrasporto* (nel suo territorio)

STATISTICHE

For 18, **Des** 17, **Cos** 16, **Int** 11, **Sag** 21, **Car** 24

Att base +4; **BMC** +9; **DMC** 22 (26 contro sbilanciare)

Talenti Arma Focalizzata (corno), Multiattacco

Abilità Acrobazia +8, Furtività +8, Percezione +10, Sopravvivenza +7 (+10 nelle foreste); **Modificatori razziali** +4 Furtività, +3 Sopravvivenza nelle foreste

Linguaggi Comune, Silvano

QS colpo magico, empatia selvatica +17

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia o benedizione (3–6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Cerchio magico contro il male (Sop) Questa capacità permanente duplica gli effetti dell'incantesimo omonimo. L'unicorno non può sopprimere questa capacità.

Colpo magico (Str) Il corno di un unicorno è considerato un'arma magica e buona ai fini della riduzione del danno.

Empatia selvatica (Sop) Funziona come la capacità di classe del druido, ma l'unicorno ha bonus razziale +6 alla prova. Gli unicorni con livelli da druido aggiungono questo modificatore alle loro prove di empatia selvatica.

Gli unicorni sono fiere, intelligenti creature silvane che preferiscono rimanere isolate, apparendo solo per difendere le loro dimore dal male. Evitano tutte le creature tranne i folletti di allineamento buono, le donne umanoidi di allineamento buono e gli animali nativi della loro foresta, ma potrebbero unirsi ad altre creature buone contro nemici comuni. Un tipico unicorno è lungo 2,4 metri, alto 1,5 metri al garrese e pesa 600 kg.

Le coppie di unicorni rimangono insieme per tutta la vita e dimorano in radure particolari o all'interno delle foreste che difendono. Permettono alle creature buone e neutrali di attraversarle, cacciare o di abitarvi, ma le creature malvagie o quelle che vorrebbero turbarne l'ecosistema, ad esempio cacciando per divertimento o abbattendone gli alberi per venderne il legname, vengono in fretta allontanati o uccisi. In alcune rare occasioni, gli unicorni il cui partner è stato ucciso prendono giovani donne di rara virtù come surrogati, permettendo loro di cavalcarli divenendo loro guardiani per tutta la vita. Se la donna si lega a qualcun altro, come un figlio o un amante, il legame con l'unicorno si scioglie amorevolmente, generando la leggenda che gli unicorni diventano amici solo delle vergini.

Il corno di un unicorno è la fonte dei suoi poteri, e per utilizzare le proprie capacità magiche su altre creature questi deve toccarle con esso. Le creature malvagie danno grande valore ai corni di unicorno come reagenti per pozioni di guarigione e per riti oscuri: un corno di unicorno in polvere vale 1.600 mo quando utilizzato per creare un oggetto magico di guarigione.



Illustrazione di Michael Jaecks

Vampiro

Un'affascinante bellezza dai capelli corvini si asciuga un rivolo di sangue dalla pallida guancia, poi sorride rivelando zanne aguzze.

VAMPIRO **GS 9**

PE 6.400

Femmina umana vampiro stregone 8

CM non morto Medio (umanoide potenziato)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +21

DIFESA

CA 23, contatto 17, impreparato 18 (+4 Des, +2 deviazione, +6 naturale, +1 schivare)

pf 102 (8d6+72); guarigione rapida 5

Temp +13, **Rifl** +11, **Vol** +12

Capacità difensive resistenza ad incanalare +4; **RD** 10/argento e magia; **Immunità** tratti dei non morti; **Resistenze** elettricità 10, freddo 10

Debolezze debolezze del vampiro

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia schianto +8 (1d4+4 più risucchio di energia)

Attacchi speciali creare progenie, dominare (CD 22), figli della notte, risucchio di energia (2 livelli, CD 22), risucchio di sangue

Capacità magiche della stirpe (LI 8°, +7 contatto)

11/giorno—tocco della tomba

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 8°, +8 contatto a distanza)

4° (5/giorno)—*invisibilità superiore*

3° (5/giorno)—*dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 21), *tocco del vampiro*

2° (8/giorno)—*invisibilità, raggio rovente, ragnatela* (CD 20), *vita falsata*

1° (8/giorno)—*armatura magica, camuffare se stesso, dardo incantato, mani brucianti* (CD 19), *ritirata rapida, tocco gelido* (CD 19)

0—*aprire/chiudere, fiotto acido, individuazione del magico, luce, mano magica, messaggio, lettura del magico, riparare*

Stirpe non morta

STATISTICHE

For 16, **Des** 18, **Cos** —, **Int** 14, **Sag** 16, **Car** 26

Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 24

Talenti Allerta[B], Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Escludere Materiali, Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantare in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata[B], Riflessi Fulminei[B], Riflessi in Combattimento[B], Robustezza[B], Schivare[B]

Abilità Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (religioni) +10, Furtività +12, Intuizione +13, Percezione +21, Raggirare +27, Sapienza Magica +13, Utilizzare Congegni Magici +19; **Modificatori razziali** +8 Furtività, +8 Intuizione, +8 Percezione, +8 Raggirare

Linguaggi Abissale, Comune, Draconico

QS cambiare forma (lupo o pipistrello crudele, *forma ferina II*), forma gassosa, movimenti del ragno, senza ombra

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o famiglia (vampiro più 2–8 progenie)

Tesoro equipaggiamento da PNG (*anello di protezione+2, fascia della seduzione+4, mantello della resistenza+3*)

I vampiri sono creature umanoidi non morte che si nutrono del sangue dei viventi. Hanno un aspetto molto simile a quando erano in vita, diventando spesso più attraenti, sebbene alcuni appaiano invece duri e ferini.

Creare un vampiro

"Vampiro" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente che abbia 5 o più Dadi Vita (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base"). Molti vampiri una volta erano umanoidi, folletti o umanoidi mostruosi. Un vampiro mantiene tutte le statistiche e le capacità della creatura base eccetto quanto qui di seguito specificato.

GS: Lo stesso della creatura base +2.

AL: Qualsiasi malvagio.

Tipo: Il tipo di creatura cambia in non morto (potenziato). Non è necessario ricalcolare BAB, DV di classe o tiri salvezza.

Sensi: Un vampiro ottiene scurovisione 18 m.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +6.

Dadi Vita: Tutti i Dadi Vita razziali diventano d8. I Dadi Vita di classe restano inalterati. In quanto non morti, i vampiri utilizzano il loro modificatore di Carisma (invece di quello di Costituzione) per determinare i punti ferita bonus.

Capacità difensive: Un vampiro ottiene resistenza ad incanalare +4, RD 10/argento e magia, e resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, in aggiunta a tutte le capacità difensive concesse dal tipo non morto. Un vampiro ottiene anche guarigione rapida 5. Se in combattimento viene ridotto a 0 pf, un vampiro assume forma gassosa (vedi sotto) e tenta di scappare. Deve raggiungere la sua bara entro 2 ore o è completamente distrutto (normalmente può percorrere fino a 13,5 km in 2 ore). Ulteriori danni inflitti ad un vampiro in forma gassosa non hanno effetto. Una volta a riposo, il vampiro è indifeso. Riguadagna 1 pf dopo un'ora, poi non è più indifeso e riprende il suo ritmo di guarigione di 5 pf a round.

Debolezze: I vampiri non tollerano l'odore forte dell'aglio e non entreranno volontariamente in un'area che ne è impregnata. Allo stesso modo, rifuggono gli specchi o i simboli sacri mostrati con fermezza. Queste cose non danneggiano il vampiro, possono solo tenerlo a bada. Un vampiro deve stare ad almeno 1,5 metri da uno specchio o un simbolo sacro, e non può toccare o sferrare attacchi in mischia contro chi li usa. Tenere a bada un vampiro richiede un'azione standard. Dopo 1 round, un vampiro può superare la sua repulsione per l'oggetto e può tentare di farlo ogni round superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25.

I vampiri non possono entrare nelle case private a meno che non vengano invitati da qualcuno che ne ha l'autorità.

Riducendo un vampiro a 0 pf o meno lo si rende inabile, ma non sempre lo si distrugge (vedi guarigione rapida). Tuttavia, certi attacchi "uccidono" i vampiri. Un vampiro esposto alla luce solare diretta diviene barcollante nel primo round di esposizione e viene distrutto completamente nel round successivo

se non riesce a scappare. Ogni round di immersione in acqua corrente infligge ad un vampiro danni pari a 1/3 dei suoi punti ferita massimi; un vampiro ridotto a 0 punti ferita in questa maniera viene distrutto. Piantare un paletto di legno nel cuore di un vampiro indifeso lo uccide sul colpo (questa è un'azione di round completo). Comunque, questi può tornare in vita se il paletto viene rimosso, a meno che la sua testa venga mozzata e cosparsa di acqua benedetta.

Velocità: Come la creatura base. Se questa ha una velocità di nuotare, il vampiro non viene danneggiato dall'acqua corrente.

Mischia: Un vampiro ottiene un attacco con lo schianto se la creatura base non ne aveva uno. I danni dello schianto dipendono dalla taglia del vampiro (vedi pag. 298). Lo schianto provoca anche un risucchio di energia (vedi sotto). Le sue armi naturali vengono considerate armi magiche per superare la riduzione del danno.

Attacchi speciali: Un vampiro ottiene molti attacchi speciali. La CD dei TS è pari a 10 + 1/2 DV del vampiro + modificatore di Carisma del vampiro a meno che non sia indicato diversamente.

Creare progenie (Sop): Un vampiro può creare progenie da coloro che uccide con il risucchio di sangue o il risucchio di energia, sempre che la creatura uccisa sia dello stesso tipo della creatura base del vampiro. La vittima risorge dalla morte come vampiro in 1d4 giorni. Questo vampiro è sotto il comando del suo creatore e ne rimane schiavo fino alla distruzione del suo padrone. Un vampiro può avere come progenie schiava un numero di individui non superiore al doppio dei suoi DV; qualsiasi progenie creata che ecceda questo limite diventa un non morto con libero arbitrio. Un vampiro può liberare una progenie schiava per asservirne una nuova, ma una volta libera, una progenie vampirica (o un vampiro) non può essere resa di nuovo schiava.

Dominare (Sop): Un vampiro può piegare la volontà di un umanoide come azione standard. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà o cade immediatamente sotto la sua influenza, come per l'incantesimo *dominare persone* (LI 12°). Questa capacità ha un raggio di 9 metri. A discrezione del GM, alcuni vampiri sono in grado con questo potere di influenzare tipi diversi di creature.

Figli della notte (Sop): 1 volta al giorno, un vampiro può richiamare 1d6+1 sciami di ratti, 1d4+1 sciami di pipistrelli o 2d6 lupi come azione standard (se la creatura base non è terrestre, questo potere può evocare altre creature di potere similare). Queste creature arrivano in 2d6 round e servono il vampiro per al massimo 1 ora.



Illustrazione di Andrew Hou

Risucchio di energia (Sop): Una creatura colpita dallo schianto di un vampiro (o da altri attacchi naturali) ottiene 2 livelli negativi. Questa capacità si attiva una volta per round, a prescindere dal numero di attacchi che un vampiro può effettuare.

Risucchio di sangue (Sop): Un vampiro può succhiare sangue lottando col suo avversario; se il vampiro stabilisce e mantiene una presa, risucchia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione. Il vampiro guarisce di 5 punti ferita o ne ottiene 5 temporanei per 1 ora (fino ad un massimo di punti ferita temporanei pari ai punti ferita totali del vampiro) ogni round in cui risucchia sangue.

Qualità speciali: Un vampiro ottiene quanto segue.

Cambiare forma (Sop): Un vampiro può usare cambiare forma per diventare un lupo crudele o pipistrello, come *forma ferina II*.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, un vampiro può assumere *forma gassosa* a volontà (LI 5°), ma può rimanere gassoso indefinitamente e ha una velocità di volare di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Movimenti del ragno (Str): Un vampiro può scalare superfici verticali come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *movimenti del ragno*.

Senza ombra (Str): Un vampiro non proietta ombra e non si riflette negli specchi.

Caratteristiche: For +6, Des +4, Int +2, Sag +2, Car +4. Come creatura non morta, un vampiro non ha punteggio di Costituzione.

Abilità: I vampiri ottengono bonus razziale +8 alle prove di Furtività, Intuizione, Percezione e Raggirare.

Talenti: I vampiri ottengono Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Robustezza e Schivare come talenti bonus.

Progenie vampirica

Un vampiro può decidere di creare da una vittima una progenie vampirica anziché farne un vampiro completo solo quando usa la sua capacità creare progenie su una creatura umanoide. Questa decisione deve essere presa come azione gratuita appena un vampiro uccide una creatura appropriata usando risucchio di sangue o risucchio di energia. Le statistiche di una progenie vampirica sono identiche a quelle di un wight, tranne per le seguenti modifiche.

- Ottiene gli attacchi speciali del vampiro risucchio di sangue e dominare.
- Ottiene resistenza ad incanalare +2, RD 5/argento, resistenza ad elettricità 10 e al freddo 10, guarigione rapida 2 e le qualità del vampiro elencate sopra (forma gassosa, movimenti del ragno e senza ombra).
- Non ottiene la capacità creare progenie.
- Una progenie vampirica ottiene tutte le debolezze standard del vampiro.
- Una progenie vampirica ha GS 4.

Vargouille

Questa creatura è una testa d'immondo con ali da pipistrello, con tentacoli penzolanti dal mento e dallo scalpo e una bocca zannuta.

VARGOUILLE **GS 2**

PE 600

NM esterno Piccolo (extraplanare, malvagio)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 15, contatto 12, impreparato 14; (+1 Des, +3 naturale, +1 taglia)

pf 19 (3d10+3)

Temp +4, **Rifl** +4, **Vol** +2

ATTACCO

Velocità volare 9 m (buona)

Mischia morso +5 (1d4 più veleno)

Attacchi speciali bacio, stridio, veleno

STATISTICHE

For 10, **Des** 13, **Cos** 13, **Int** 5, **Sag** 12, **Car** 8

Att base +3; **BMC** +2; **DMC** 13

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Arma Accurata

Abilità Furtività +8, Intimidire +5, Percezione +7, Volare +13

Linguaggi Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione coppia, gruppo (3–6) o manipolo (7–12)

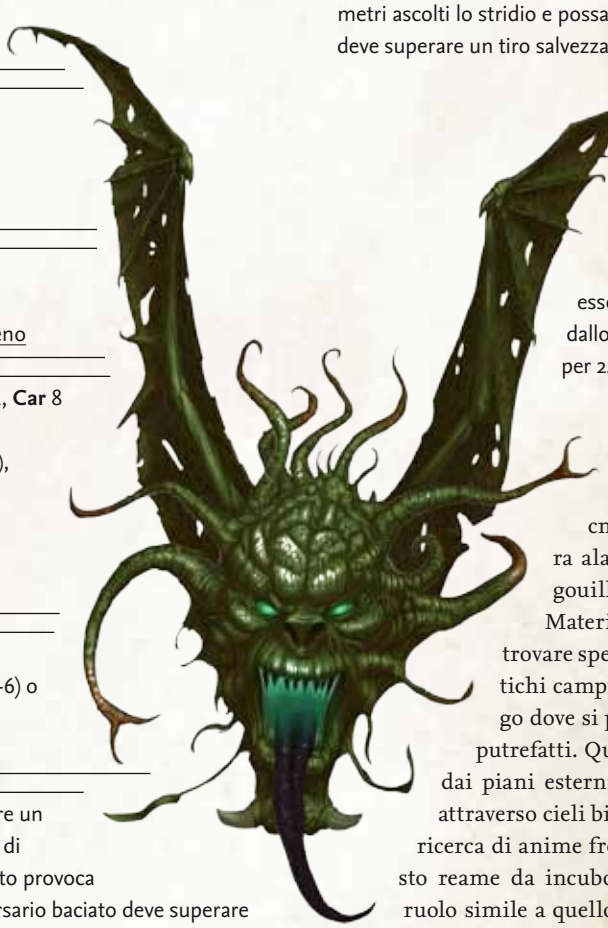
Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Bacio (Sop) Un vargouille può baciare un bersaglio indifeso con un attacco di contatto in mischia riuscito (questo provoca attacchi di opportunità). Un avversario baciato deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 (basata su Cos, include bonus razziale +4) o inizia una terribile trasformazione che muta la creatura in un vargouille entro 24 ore (e spesso molto più in fretta; tirare diversi 1d6 per ogni fase della trasformazione). Inizialmente, nell'arco di 1d6 ore, tutti i capelli della vittima cadono. In altre 1d6 ore le orecchie crescono diventando ali membranose, spuntano dei tentacoli sul mento e sullo scalpo e i denti diventano lunghe zanne appuntite. Durante le successive 1d6 ore, la vittima subisce un risucchio di Intelligenza e Carisma pari a 1 punto ogni ora (fino ad un minimo di 3). La trasformazione si completa in altre 1d6 ore, quando la testa della vittima si stacca dal corpo (che muore istantaneamente) e diventa un vargouille. La progressione della trasformazione viene interrotta dalla luce solare o da qualsiasi incantesimo di luce di 3° livello o superiore, ma fermare la trasformazione richiede *rimuovi malattie* o un effetto simile. La trasformazione è un effetto di malattia.

Veleno (Sop) Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 12 (basata su Cos); *frequenza* una volta; *effetto* i danni causati dal morso possono essere curati solo con la magia, superando una prova di livello dell'incantatore con CD 20; *cura* 1 TS.

Stridio (Sop) Anziché mordere, un vargouille può spalancare la bocca per stridere. Chiunque (tranne altre vargouille) entro 18 metri ascolti lo stridio e possa vedere chiaramente la creatura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 12 (basata su Cos) o resta paralizzato per 2d4 round o finché il mostro l'attacca, esce dal raggio di azione o smette di guardarlo. Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere influenzata nuovamente dallo stridio dello stesso vargouille per 24 ore.



Un vargouille non è più grande di una testa umana, tipicamente tra i 30 e i 50 cm di altezza con un'apertura alare tra i 37 e i 122 cm. I vargouille non sono nativi del Piano Materiale, tuttavia vi si possono trovare spesso, ad infestare cimiteri, antichi campi di battaglia o qualsiasi luogo dove si possano trovare resti morti o putrefatti. Questi orribili mostri vengono dai piani esterni immondi, dove svolazzano attraverso cieli bizzarri e stregati alla costante ricerca di anime fresche da tormentare. In questo reame da incubo, i vargouille ricoprono un ruolo simile a quello di corvi o avvoltoi, sebbene recitino questa parte traendo un malevolo piacere nel causare panico e angoscia che nessun uccello necrofago potrebbe mai sperare di eguagliare.

I vargouille attaccano piombando sui loro avversari, stridendo per paralizzarli e poi mordendoli con i loro denti affilati come rasoi. Quando più vargouille fanno causa comune e combattono come alleati, sopraffanno le loro vittime con morsi e stridii, facendole a brandelli.

Lo scarso potere e l'orripilante metodo riproduttivo delle vargouille sono una combinazione pericolosa. I vargouille sono relativamente semplici da evocare sul Piano Materiale e, una volta lì, si possono riprodurre rapidamente, creando sempre più loro simili dalle vittime che soccombono al loro bacio. I vargouille creati in questo modo sul Piano Materiale sono sempre creature extraplanari, e come tali possono essere esiliate con la giusta magia.

Illustrazione di Michael Jaecks

Vegepigmeo

Basso, snello e verde, questo piccolo umanoide impugna una lancia. Viticci di funghi gli penzolano da braccia, vita e gambe.

VEGEPIGMEO **GS 1/2**

PE 200

N vegetale Piccolo

Iniz +2; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +7

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparato 14; (+2 Des, +3 naturale, +1 taglia)

pf 5 (1d8+1)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +0

Capacità difensive tratti dei vegetali, **RD** 5/tagliente o contundente; **Immunità** elettricità

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 artigli +1 (1d4) o lancia lunga +1 (1d6)

STATISTICHE

For 11, **Des** 14, **Cos** 12, **Int** 8, **Sag** 11, **Car** 11

Att base +0; **BMC** –1; **DMC** 11

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione)

Abilità Furtività +10 (+18 nella vegetazione), Percezione +7; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+12 nella vegetazione)

Linguaggi Sottocomune, Vegepigmeo (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario, gruppo (2–6) o tribù (7–30 più 1 capitano)

Tesoro standard (lancia lunga, altro tesoro)

I vegepigmei si generano da un pericoloso fungo noto come muffa rugginosa; le creature uccise dalla muffa rugginosa servono da incubatrici per le spore della muffa e, il giorno dopo, il corpo morto esplode generando uno o più vegepigmei maturi. Un vegepigmeo non ha legami col cadavere da cui emerge, ma la creatura potrebbe provare una sorta di reverenza verso il suo "corpo natale" e portarne con sè un raccapricciante trofeo, tipicamente qualche osso o dente. Spesso un vegepigmeo utilizza queste ossa per fabbricare una rozza lancia o un altro tipo di arma.



Illustrazione di Matt Dixon

Le tribù di vegepigmei vivono in comunità saldamente unite e sorvegliano ferocemente le loro macchie di muffa rugginosa. I vegepigmei non possono parlare: comunicano in un rozzo linguaggio fatto di colpi ritmati, battiti e singulti. Un gruppo di caccia fa riecheggiare questo scambio di suoni attraverso le caverne che percorre. I vegepigmei sono alti tra i 60 e i 120 centimetri e pesano tra i 7,5 e i 22,5 kg.

Circa 1 vegepigmeo su 20 è un capitano. Un vegepigmeo capitano è un vegepigmeo avanzato (spesso con livelli di classe) che ospita un'infestazione di spore di muffa rugginosa nella sue carni. Un vegepigmeo capitano infetta qualsiasi creatura colpisca con le sue armi naturali con le spore di muffa rugginosa (vedi sotto).

Muffa rugginosa (GS 6)

Questo fungo nocivo si può trovare in luoghi scuri ed umidi, e spesso cresce in grande abbondanza nel cuore della tana di un vegepigmeo. Quando una creatura giunge entro 1,5 metri da una macchia di muffa rugginosa, il fungo rilascia una nube di spore in un'esplosione di raggio 1,5 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza su Tempra, altrimenti le spore attecchiranno rapidamente nelle sue carni infliggendogli 2 danni alla Costituzione ogni round. Un nuovo tiro salvezza su Tempra va effettuato ogni round per arrestare la crescita. Sebbene l'immunità alle malattie non protegga dalle spore della muffa rugginosa, la crescita può essere arrestata da *rimuovi malattie* ed effetti simili. L'esposizione alla luce solare arresta la crescita delle spore. I vegetali sono immuni alle spore di muffa rugginosa. Dopo 24 ore, un vegepigmeo maturo fuoriesce dal corpo di una creatura uccisa dalla muffa rugginosa, purché questa sia di taglia Piccola o superiore. Per ogni categoria di taglia superiore alla Piccola, il corpo produce un vegepigmeo in più.

Una macchia di muffa rugginosa è immune a tutti gli effetti tranne che ad acido, alcol o *rimuovi malattie* (o un effetto magico simile, come *guarigione*), che sono in grado di ucciderla a contatto. La luce solare non uccide la muffa, ma la rende dormiente ed innocua finché l'illumina.

Verme Purpureo

Questo enorme verme è rivestito da piastre chitinose violacee. La sua gigantesca bocca piena di denti è grande come un bue.

VERME PURPOREO **GS 12**

PE 19.200

N bestia magica Mastodontica

Iniz –2; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m; Percezione +18

DIFESA

CA 26, contatto 4, impreparato 26 (–2 Des, +22 naturale, –4 taglia)

pf 200 (16d10+112)

Temp +17, **Rifl** +8, **Vol** +4

ATTACCO

Velocità 6 m, nuotare 3 m, scavare 6 m

Mischia morso +25 (4d8+12/19–20 più afferrare), pungiglione +25 (2d8+12 più veleno)

Spazio 6 m; **Portata** 4,5 m

Attacchi speciali inghiottire (4d8+18 danni contundenti, CA 21, 20 pf)

STATISTICHE

For 35, **Des** 6, **Cos** 25, **Int** 1, **Sag** 8, **Car** 8

Att base +16; **BMC** +32 (+36 lottare); **DMC** 40 (non può essere sbilanciato)

Talenti Arma Focalizzata (morso, pungiglione), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Focalizzato, Critico Incapacitante, Critico Migliorato (morso), Spingere Migliorato

Abilità Nuotare +20, Percezione +18

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario

Tesoro accidentale

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 25 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; effetto 1d4 danni a For; *cura* 3 TS consecutivi.

I vermi purpurei sono giganteschi necrofagi che abitano nelle regioni più profonde del mondo, mangiando qualsiasi materiale organico incontrino. Sono noti per inghiottire le loro prede intere. Non è insolito sentire di un gruppo di avventurieri scomparso all'interno delle fameliche fauci di un verme purpureo, gridando di terrore mentre i suoi membri sparivano uno alla volta.

Mentre vanno in cerca di creature viventi per divorarle, i vermi purpurei ingoiano anche un'enorme quantità di terra e minerali scavando nel sottosuolo. Le interiora di un verme purpureo possono contenere un considerevole numero di gemme e altri oggetti in grado di resistere all'acido corrosivo all'interno del suo esofago. In zone ricche di minerali preziosi, come quelle vicine alle miniere naniche, i tunnel naturali creati dagli scavi dei vermi purpurei sono spesso pieni di un notevole numero di pepite d'oro grezzo.

Un verme purpureo generalmente reclama una grande caverna sotterranea come sua tana, e anche se vi torna per riposare e digerire il cibo, passa la maggior parte del suo tempo in cerca di preda, scavando attraverso l'oscurità senza fine o scivolando lungo tunnel preesistenti alla costante ricerca di cibo per saziare la sua immensa fame. Sebbene quasi privi di intelletto, i vermi purpurei raramente sono stupidi. Sono diffusi come guardiani fra chi riesce a controllarli magicamente o hanno nel loro covo una stanza abbastanza grande da ospitarli.

Anche se i vermi purpurei che vivono sottoterra sono i più comuni della loro specie, esistono immensi vermi di differenti colori in altre remote regioni selvagge. Una variante di verme gigante, dalla pelle liscia e screziata di blu e verde, abita nelle profondità dei laghi sotterranei o al largo dei mari tropicali (questa variante perde la sua velocità di scavare ma aumenta quella di nuotare a 12 metri). Una variante cremisi di taglia ancor più grande vive in calanchi remoti e deserti rocciosi (questa variante non è mai più piccola di taglia Colossale). Senza dubbio restano da scoprire altre specie agli angoli più remoti del globo.



Illustrazione di Dave Allsop

Vespa, Gigante

Questa vespa dalle dimensioni di un cavallo è coperta di strisce gialle e nere; il pungiglione è grande come una spada e trasuda veleno.

VESPA GIGANTE **GS 3**

PE 800

N parassita Grande

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 14, contatto 10, impreparato 13; (+1 Des, +4 naturale, –1 taglia)

pf 34 (4d8+16)

Temp +8, **Rifl** +2, **Vol** +2

Immunità effetti di influenza mentale

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (buona)

Mischia pungiglione +6 (1d8+6 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

STATISTICHE

For 18, **Des** 12, **Cos** 18, **Int** —, **Sag** 13, **Car** 11

Att base +3; **BMC** +8; **DMC** 19

Abilità Percezione +9, Volare +3;

Modificatori razziali +8 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6) o nido (7–19)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 18 (basata su Cos, include bonus razziale +2); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d2 danni a Des; *cura* 1 TS.

Le vespe giganti formano quasi sempre dei nidi, sebbene non siano simili a quelli dei loro cugini più piccoli. Ogni nido ha un capo (la regina), alcuni lavoratori e molti soldati. I lavoratori e la regina si occupano della prole, mentre i soldati proteggono il nido e cacciano il cibo. I nidi di vespe giganti tipicamente si trovano in caverne, case abbandonate o in qualsiasi complesso abbastanza grande da contenere una dozzina di insetti alti 3 metri.

Le vespe giganti attaccano quando sono affamate o minacciate, pungendo a morte la preda. Gli avversari morti o inabili vengono portati alla tana come cibo per i giovani fuoriusciti dalle uova; l'esperienza di giacere in un nido di vespe, paralizzati, mentre le larve si nutrono, è una delle trovate più crudeli della natura. Anche quando fanno parte di un nido, le vespe giganti tendono a cacciare da sole ed è raro vederne più di una alla volta.

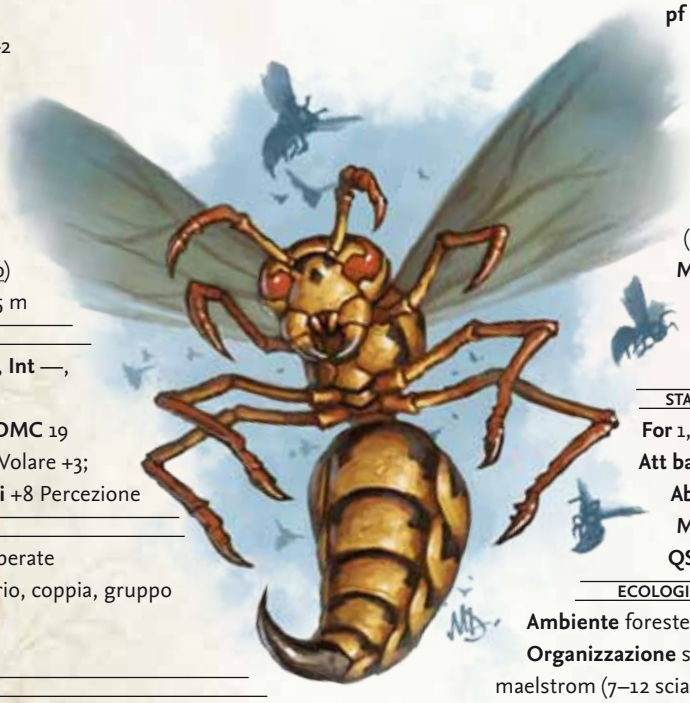


Illustrazione di Matt Dixon

Vespa, Sciame

Un ronzio basso e sinistro annuncia l'arrivo di una massa di migliaia di vespe rabbiose e pungenti.

SCIAME DI VESPE **GS 3**

PE 800

N parassita Minuto (sciame)

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +9

DIFESA

CA 15, contatto 15, impreparato 14; (+1 Des, +4 taglia)

pf 31 (7d8)

Temp +5, **Rifl** +3, **Vol** +3

Capacità difensive tratti degli sciami; **Immunità** danno da arma

Debolezze tratti degli sciami

ATTACCO

Velocità 1,5 m, volare 12 m (buona)

Mischia sciame (2d6 più veleno)

Spazio 3 m; **Portata** 0 m

Attacchi speciali distrazione (CD 13), veleno

STATISTICHE

For 1, **Des** 13, **Cos** 10, **Int** —, **Sag** 12, **Car** 9

Att base +5; **BMC** —; **DMC** —

Abilità Percezione +9, Volare +11;

Modificatori razziali +8 Percezione

QS tratti dei parassiti, tratti degli sciami

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate

Organizzazione solitario, coppia, furia (3–6 sciami), maelstrom (7–12 sciami)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Sciame—ferimento; *TS* Tempra CD 13 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 4 round; *effetto* 1 danno a Des; *cura* 1 TS.

Uno sciame di vespe è un ammasso volante di migliaia di vespe carnivore. In così gran numero diventano cacciatrici voraci, capaci di abbattere anche grandi creature coi loro pungiglioni avvelenati. Sebbene uno sciame di vespe sia capace di infliggere centinaia di punture, il vero pericolo sta nella loro inestinguibile brama di carne.

Gli sciami di vespe circondano e attaccano qualsiasi preda vivente sulla loro strada e sono lesti a scovarne una nuova quando la loro rabbia viene stimolata. Uno sciame di vespe infuriate spesso perde le tracce del suo alveare o dell'oggetto originario della sua rabbia e ricerca una serie costante di nuovi obbiettivi da pungere e dilaniare: uno sciame può continuare a scatenarsi senza posa fino a che non viene distrutto o disperso.

Viverna

Un drago blu scuro, dalle ali immense e dalla coda dotata di pungiglione uncinato, atterra sui suoi artigli e ruggisce in segno di sfida.

VIVERNA **GS 6**

PE 2.400

N drago Grande

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +18

DIFESA

CA 19, contatto 10, impreparato 18 (+1 Des, +9 naturale, –1 taglia)

pf 73 (7d12+28)

Temp +9, **Rifl** +6, **Vol** +8

Immunità paralisi, sonno

ATTACCO

Velocità 6 m, volare 18 m (scarsa)

Mischia pungiglione +10 (1d6+4 più veleno), morso +10 (2d6+4 più afferrare), 2 ali +5 (1d6+2)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali sperone (2 artigli +10, 1d6+4)

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 18, **Int** 7, **Sag** 12, **Car** 9

Att base +7; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 23

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +7, Intuizione +11, Percezione +18, Volare +5; **Modificatori razziali** +4 Percezione

Linguaggi Draconico

ECOLOGIA

Ambiente colline temperate o calde

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3–6)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Veleno (Str) Pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 17 (basata su Cos); *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d4 danni a Cos; *cura* 2 TS consecutivi.

Le viverne sono rettili brutali e violenti imparentati con i draghi. Sono sempre aggressive ed impazienti e preferiscono raggiungere i loro scopi utilizzando la forza. Per questa ragione, i draghi guardano alle viverne con superiorità, considerando questi loro lontani parenti come selvaggi primitivi privi di stile ed intelligenza.

Nella maggior parte dei casi, questa generalizzazione è azzeccata. Anche se non certo di intelletto animale e capace di parola, la maggior parte delle viverne non si cura della diplomazia, preferendo combattere prima e discutere poi, solo se si trovano davanti ad un avversario che non possono sconfiggere o da cui non possono fuggire.

Le viverne sono creature territoriali. Pur cacciando occasionalmente prede più grandi in gruppi più estesi, sono creature solitarie il cui territorio di caccia si estende dai 160 ai 320 km². È noto che le viverne combattono spesso fra loro fino alla morte per le contese su un territorio ricco di prede.

Seppur costantemente affamate ed inclini ad attaccare, una viverna può essere resa amichevole attraverso un'attenta combinazione di lusinghe, intimidazione, cibo e tesoro, per farne un potente alleato. Spesso servono giganti ed umanoidi mostruosi come guardiani, ed alcune tribù di boggard e lucertoloidi le usano come cavalcature, anche se tali accordi spesso risultano parecchio costosi in termini di cibo ed oro, poiché sono poche le viverne che accettano di servire a lungo creature simili come cavalcature.

Una viverna è lunga circa 4,8 metri e la coda rappresenta da sola circa metà della lunghezza. Una viverna pesa in media 1.000 kg.



Illustrazione di Concept Art House

Wight

La carne di questo cadavere semovente è decomposta e putrida, il suo corpo è scheletrico e nelle orbite scintilla una luce rossa.

WIGHT **GS 3**

PE 800

LM non morto Medio

Iniz +1; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +11

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 14 (+1 Des, +4 naturale)

pf 26 (4d8+8)

Temp +3, **Rifl** +2, **Vol** +5

Capacità difensive tratti dei non morti

Debolezze vulnerabilità alla resurrezione

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia schianto +4 (1d4+1 più risucchio di energia)

Attacchi speciali creare progenie, risucchio di energia (1 livello, CD 14)

STATISTICHE

For 12, **Des** 12, **Cos** —, **Int** 11, **Sag** 13, **Car** 15

Att base +3; **BMC** +4; **DMC** 15

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Combattere alla Cieca

Abilità Conoscenze (religioni) +7, Furtività +16, Intimidire +9, Percezione +11; **Modificatori razziali** +8 Furtività

Linguaggi Comune

QS creare progenie

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6) o branco (7–12)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Creare progenie (Sop) Qualsiasi creatura umanoide uccisa da un wight diventa essa stessa un wight in appena 1d4 round. Le progenie così create sono meno potenti dei wight tipici, e subiscono penalità –2 a tutti i tiri e alle prove di d20, così come –2 pf per DV. Le progenie sono sotto il controllo del wight che le ha create e ne rimangono schiave fino alla sua morte: a quel punto perdono le loro penalità da progenie e diventano dei wight completi dotati di libero arbitrio. Non possiedono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Vulnerabilità alla resurrezione (Sop) *Rianimare morti* o un incantesimo simile lanciato su un wight lo distrugge (Volontà nega). Usare l'incantesimo in questo modo non richiede componenti materiali.

I wight sono umanoidi risorti come non morti a causa della necromanzia, di una morte violenta o di una personalità estremamente malevola. In alcuni casi, un wight sorge quando uno spirito non morto si lega permanentemente ad un cadavere, spesso quello di un guerriero. Sono appena riconoscibili da chi li conosceva in vita: le loro carni sono corrotte dalla malvagità e dalla non morte, gli occhi ardono d'odio ed i denti divengono quelli di una bestia. In un certo senso, un wight è l'anello di congiunzione tra ghoul e spettri: un cadavere deforme che risucchia energia vitale col tocco. Essendo non morti, i wight non hanno bisogno di respirare, così a volte si possono trovare sott'acqua, sebbene non siano nuotatori particolarmente abili a meno che non siano originati da creature nuotatrici quali elfi acquatici e marinidi. Sott'acqua i wight preferiscono le caverne dal soffitto basso dove le loro scarse capacità di nuoto non sono una limitazione.

Il wight presentato qui è un esempio tipico, ma a volte, quando un wight crea progenie da umanoidi particolarmente insoliti, possono nascerne con poteri diversi, come le tre varianti seguenti.

Wight brutale (GS 5): I giganti uccisi dai wight diventano gobbi non morti decerebrati. I wight brutali sono wight giganti avanzati, ma non possono creare progenie a loro volta.

Wight dei tumuli (GS 4): Alcune società creano deliberatamente questi wight specializzati come guardiani di tumuli o altri siti funerari. Un wight del tumulo è un wight avanzato che combatte con un'arma, di solito una spada, che incanala il suo attacco di risucchio di energia, di modo che le creature danneggiate dall'arma subiscono gli stessi effetti del suo attacco di schianto.

Wight del gelo (GS 4): I wight creati in ambienti freddi talvolta diventano pallidi non morti con occhi blu-bianco e ghiaccio tra i capelli. I wight del gelo hanno il sottotipo freddo e i loro attacchi di schianto infliggono 1d6 danni da freddo in aggiunta ai normali effetti. Una creatura che colpisce con un attacco naturale o un colpo senz'armi un wight del gelo subisce 1d6 danni da freddo.



Illustrazione di Eva Widermann

Worg

Questo grosso lupo ha negli occhi rossi e penetranti il bagliore di un'intelligenza malvagia.

WORG **GS 2**

PE 600

NM bestia magica Media

Iniz +2; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 12 (+2 Des, +2 naturale)

pf 26 (4d10+4)

Temp +5, **Rifl** +6, **Vol** +3

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia morso +7 (1d6+4 più sbilanciare)

STATISTICHE

For 17, **Des** 15, **Cos** 13, **Int** 6, **Sag** 14, **Car** 10

Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 19 (23 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Correre

Abilità Furtività +9, Percezione +11, Sopravvivenza +5; **Modificatori razziali** +2 Furtività, +2 Percezione, +2 Sopravvivenza

Linguaggi Comune, Goblin

ECOLOGIA

Ambiente foreste e pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o branco (3–11)

Tesoro accidentale

I worg sono lupi intelligenti, malvagi e più grandi della norma che spesso vivono fra i goblin o altre specie selvagge. Un tipico worg ha pelo nero o grigio, è lungo 1,5 metri, alto 90 cm al garrese e pesa 150 kg.

I worg cacciano in branchi, inseguendo e circondando la preda come i lupi normali, ma la loro intelligenza e la capacità di parlare li rende maggiormente capaci di coordinare gli attacchi. A volte utilizzano un membro del branco come esca: questi finge di essere un umanoide che chiede aiuto, ed attira così le prede in trappola. I worg che viaggiano con i goblin permettono loro a volte di cavalcarli, ma in quei casi è il worg ad essere il padrone, non il cavaliere.

Worg, Lupo Invernale

Questo lupo grande come un orso ha pelo bianco e brina attorno al muso. Ha occhi azzurro pallido, quasi bianchi.

LUPO INVERNALE **GS 5**

PE 1.600

NM bestia magica Grande (freddo)

Iniz +5; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +11

DIFESA

CA 17, contatto 10, impreparato 16 (+1 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 57 (6d10+24)

Temp +9, **Rifl** +6, **Vol** +3

Immunità freddo

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia morso +10 (1d8+7 più 1d6 freddo e sbilanciare)

Spazio 3 m; **Portata** 1,5 m

Attacchi speciali soffio (ogni 1d4 round, cono 7,5 m, 6d6 da freddo, Riflessi CD 17 dimezza)

STATISTICHE

For 20, **Des** 13, **Cos** 18, **Int** 9, **Sag** 13, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +12; **DMC** 23 (27 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Correre, Iniziativa Migliorata

Abilità Furtività +4 (+10 nella neve), Percezione +11, Sopravvivenza +5; **Modificatori razziali** +2 Furtività (+8 nella neve), +2 Percezione, +2 Sopravvivenza

Linguaggi Comune, Gigante

ECOLOGIA

Ambiente foreste e pianure fredde

Organizzazione solitario, coppia o branco (6–11)

Tesoro standard

I lupi invernali sono varianti più grandi, furbe e feroci dei worg, dotate di pelo bianco e di un pericoloso soffio. Un tipico lupo invernale è lungo 2,4 metri, alto 1,5 metri al garrese e pesa circa 225 kg. I lupi invernali spesso si alleano con i giganti del gelo ed altri umanoidi, servendo intere tribù di giganti come esploratori e guardiani.



Illustrazione di Andrew Hou

Wraith

Questa creatura spettrale è una figura oscura con due puntini di luce tremolante dove si dovrebbero trovare gli occhi.

WRAITH **GS 5**

PE 1.600

LM non morto Medio (incorporeo)

Iniz +7; **Sensi** percezione vitale, scurovisione 18 m; Percezione +10

Aura aura innaturale (9 m)

DIFESA

CA 18, contatto 18, impreparato 14 (+3 Des, +5 deviazione)

pf 47 (5d8+25)

Temp +6, **Rifl** +4, **Vol** +6

Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +2; **Immunità** tratti dei non morti

Debolezze debolezza alla luce del sole

ATTACCO

Velocità volare 18 m (buona)

Mischia tocco incorporeo +6 (1d6 energia negativa più 1d6 risucchio di Costituzione)

Attacchi speciali creare progenie

STATISTICHE

For —, **Des** 16, **Cos** —, **Int** 14, **Sag** 14, **Car** 21

Att base +3; **BMC** +6; **DMC** 16

Talenti Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Conoscenze (piani) +7, Diplomazia +10, Furtività +11, Intimidire +13, Intuizione +10, Percezione +10, Volare +7

Linguaggi Comune, Infernale

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia, gruppo (3–6) o branco (7–12)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Aura innaturale (Str) Gli animali non si avvicinano volontariamente entro 9 metri da un wraith, a meno che il padrone non effettui una prova di Addestrare Animali, Cavalcare o empatia selvatica con CD 25.

Creare progenie (Sop) Un umanoide ucciso da un wraith diventa un wraith in 1d4 round. La progenie è più debole del wraith e subisce penalità –2 a tutti i tiri e alle prove di d20, riceve –2 pf per DV e risucchia solo 1d2 punti di Costituzione con il tocco. La progenie è sotto il controllo del wraith che l'ha generata fino alla sua morte: a quel punto, perde le penalità come progenie e diventa un wraith dotato di libero arbitrio. Non possiede nessuna delle capacità che possedeva in vita.

Debolezza alla luce del sole (Str) Un wraith esposto alla luce del sole non può attaccare ed è barcollante.

Percezione vitale (Sop) Un wraith percepisce la posizione di tutte le creature viventi entro 18 metri come se avesse vista cieca.

Risucchio di Costituzione (Sop) Le creature colpite dall'attacco di contatto di un wraith devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 17 (basata su Cos) o subiscono un risucchio di 1d6 punti di Costituzione. Se l'attacco ha successo, il wraith ottiene 5 punti ferita temporanei.

I wraith sono creature nate dal male e dall'oscurità. Detestano la luce e le creature viventi, avendo perduto la maggior parte del legame con la loro vita precedente.

Wraith del terrore

Un wraith che sia esistito a lungo e si sia nutrito a sufficienza di energia vitale subisce una trasformazione sacrilega e diventa un wraith del terrore, aumentando la taglia e la forza, e ottenendo la capacità di infliggere con il tocco incorporeo 2d6 danni da energia negativa e di risucchiare 1d8 punti di Costituzione. Un wraith del terrore può essere creato applicando gli archetipi semplici gigante e avanzato, o avanzando un wraith base ad un non morto Grande 16 DV.



Illustrazione di Imaginary Friends

Xill

Questo umanoide rosso sembra uno strano misto di insetto e rettile, con quattro braccia e mandibole retrattili piene di denti.

XILL **GS 6**

PE 2.400

LM esterno Medio (extraplanare, malvagio)

Iniz +8; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 21, contatto 14, impreparato 17 (+4 Des, +5 naturale, +2 scudo)

pf 67 (9d10+18)

Temp +8, **Rifl** +10, **Vol** +6

RI 17

ATTACCO

Velocità 12 m

Mischia spade corte +13/+13/+8 (1d6+3/19–20), artiglio +13 (1d4+3 più afferrare), morso +7 (1d3+1 più paralisi) o 4 artigli +13 (1d4+3 più afferrare), morso +12 (1d3+3 più paralisi)

Distanza 2 archi lunghi +13 (1d8/×3)

Attacchi speciali impiantare, paralisi (1d4 ore, CD 16)

STATISTICHE

For 17, **Des** 18, **Cos** 14, **Int** 15, **Sag** 12, **Car** 11

Att base +9; **BMC** +12 (+16 lottare); **DMC** 26

Talenti Arma Focalizzata (artiglio, spada corta), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +16, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Furtività +14, Intimidire +12, Intuizione +13, Percezione +13, Raggirare +12

Linguaggi Comune, Infernale

QS camminare tra i piani, maestria con più armi

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano Etereo)

Organizzazione solitario, coppia o banda (3–6)

Tesoro standard (scudo pesante di metallo, 2 spade corte, 2 archi lunghi con 40 frecce, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Camminare fra i piani (Sop) Uno xill può spostarsi dal piano Etereo al Piano Materiale come azione di movimento. Passare dal Piano Materiale al Piano Etereo richiede 2 azioni di round completo consecutive, durante le quali lo xill è immobile. Mentre effettua il passaggio, uno xill è più difficile da colpire: gli avversari hanno il 20% di possibilità di mancare nel primo round, e il 50% di possibilità di mancare nel secondo. Uno xill può portare con sé un singola creatura consenziente o indifesa quando passa da un piano all'altro.

Impiantare (Str) Come azione standard, uno xill può deporre 2d6 uova in una creatura. Un uovo di xill si schiude in 24 ore, e a quel punto il neonato divora l'ospite dall'interno, infliggendo 1 danno a Cos all'ora fino alla morte dell'ospite. Il giovane xill emerge e, se possibile, cammina fra i piani fino a raggiungere il Piano Etereo, dove maturerà. Un incantesimo *rimuovi malattie* (o un altro effetto simile) libera la vittima di tutte le uova impiantate e dei neonati attivi, o è possibile estrarre chirurgicamente ognuno con una prova di Guarire con CD 20 (ogni tentativo richiede 10 minuti). Se una prova fallisce, il guaritore può tentare di nuovo, ma ogni tentativo successivo (che abbia o meno successo) infligge 1d4 danni al paziente.

Maestria con più armi (Str) Uno xill non subisce penalità agli attacchi quando combatte con più armi, e considera gli artigli armi primarie anche quando impugna armi.

Gli xill sono il flagello del Piano Etereo. Conquistano tutto ciò che si trova sul loro cammino con un solo scopo: perpetuare la loro specie a spese delle altre. Tutti gli xill sono femmina e capaci di impregnare le proprie uova, ma per l'incubazione sono necessari ospiti viventi paralizzati, in cui iniettano le uova tramite grotteschi ovodepositori posti dietro alle loro mandibole retrattili. Malvagi ed alieni, gli xill sono viaggiatori planari dotati di incredibile intelligenza ed una cultura totalitaristica e militaristica. Pur vedendo le altre forme di vita come incubatrici, i ragni-fase sono i loro bersagli preferiti.



Illustrazione di Tyler Walpole

Xorn

Questa tozza bestia è tanto larga quanto alta. Stranamente simmetrica, ha tre braccia, tre gambe ed un'enorme bocca.

XORN **GS 6**

PE 2.400

N esterno Medio (extraplanare, terra)

Iniz +0; **Sensi** percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, visione a 360°; Percezione +14

DIFESA

CA 21, contatto 10, impreparato 21 (+11 naturale)

pf 66 (7d10+28)

Temp +8, **Rifl** +2, **Vol** +5

RD 5/contundente; **Immunità** attacchi ai fianchi, freddo, fuoco; **Resistenze** elettricità 10

ATTACCO

Velocità 6 m, scavare 6 m; scorrere sulla terra

Mischia morso +10 (4d6+3), 3 artigli +10 (1d4+3)

STATISTICHE

For 17, **Des** 10, **Cos** 17, **Int** 10, **Sag** 11, **Car** 10

Att base +7; **BMC** +10; **DMC** 20 (22 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Robustezza, Spingere Migliorato

Abilità Conoscenze (dungeon) +10, Furtività +10, Intimidire +10, Percezione +14, Sopravvivenza +10, Valutare +10; **Modificatori razziali** +4 Percezione

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Piano della Terra)

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3–6)

Tesoro standard (solo metalli preziosi, gemme e gioielli e gemme magiche)

CAPACITÀ SPECIALI

Scorrere sulla terra (Str) Uno xorn può scivolare nel terreno naturale o nella pietra come un pesce nell'acqua. Il suo passaggio non lascia tracce, né permette di percepire la presenza di una creatura a chi non possiede percezione tellurica. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene uno xorn lo sposta indietro di 9 metri, stordendolo per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD 15.

Visione a 360° (Str) Uno xorn vede in tutte le direzioni contemporaneamente, ottenendo bonus +4 alle prove di Percezione. Un xorn non può essere attaccato ai fianchi.

Strane creature larghe quanto alte, gli xorn hanno poco interesse verso i nativi del Piano Materiale, non fosse per le gemme ed i metalli preziosi che potrebbero avere con sé. Nascosti sotto la superficie del terreno per un tempo che ad un umano potrebbe sembrare lunghissimo, uno xorn può attendere mesi, perfino anni, per la preda ideale, per poi assalire chi porta con sé il suo cibo preferito, come una gemma particolare o un determinato tipo di argento. Gli avventurieri che si addentrano nelle regioni abitate dagli xorn portano spesso con sé piccole pepite di minerali o gemme e cristalli di scarso valore da utilizzare come tributo. Anche se il suo valore è solitamente direttamente proporzionale al suo sapore e all'appetibilità che esso può avere, la maggior parte degli xorn è piuttosto ingorda, e preferisce la quantità alla qualità.

Il tesoro che uno xorn porta con sé o nasconde nella sua tana consiste in uno spuntino che ha conservato per il giorno successivo. Offrire un gioiello o un metallo preziosi particolarmente deliziosi (e costosi) ad uno xorn può cementare un'alleanza temporanea. Dato che gli xorn possono attraversare la roccia con facilità sono ottime guide nelle regioni sotterranee.

Invecchiando, uno xorn cresce di taglia. Gli xorn più giovani sono grandi circa 90 centimetri, e possono essere rappresentati applicando l'archetipo semplice giovane alle statistiche qui presentate. Gli xorn incontrati più di frequente sono alti (e larghi) circa 1,5 metri, mentre i più grandi raggiungono 2,4 metri e più, e pesano fino a 4.500 kg. Questi xorn anziani sono xorn giganti avanzati, ma esistono anche xorn che raggiungono i 15 Dadi Vita.

Spesso uno xorn anziano possiede anche livelli di classe. Queste creature sono in genere capi, eroi o perfino esiliati o criminali della società xorn. Uno xorn anziano ha livelli di classe come barbaro o ladro. Gli xorn non sono molto religiosi, ma quelli fra loro che trovano la fede sono solitamente druidi (anche se è raro, se non improbabile, che gli xorn abbiano compagni animali, dato che non possono seguirli nella roccia, e scelgono invece il dominio della Terra). Bardi e stregoni xorn non sono sconosciuti: i bardi scelgono di solito Intrattenere (canto), e gli stregoni hanno invariabilmente la stirpe Elementale (terra).

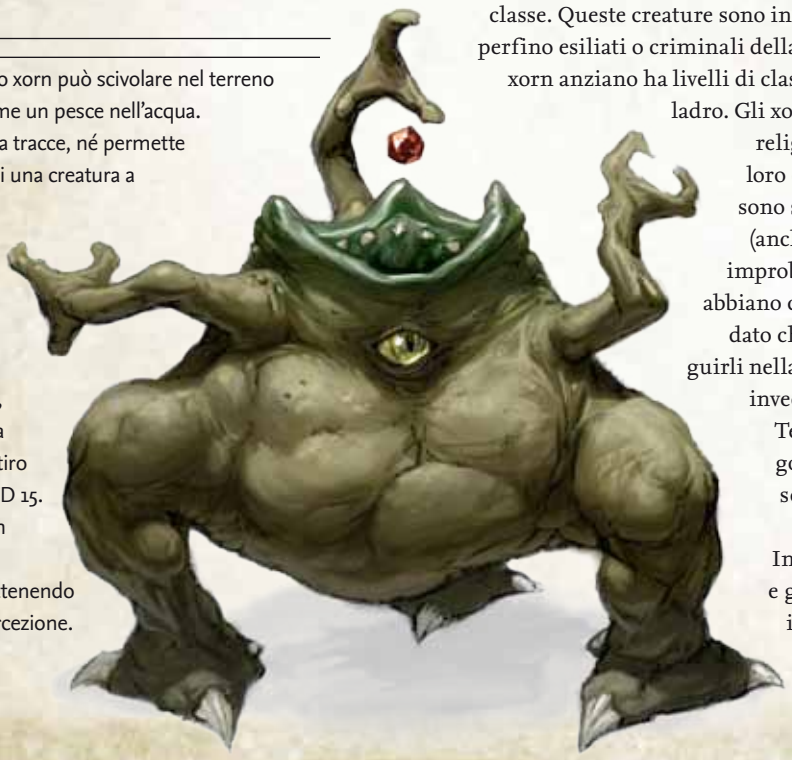


Illustrazione di Matt Cavotta

Yeti

Questa creatura cammina come una persona, ma è grande una volta e mezza un uomo ed è coperta di pelo bianco.

YETI **GS 4**

PE 1.200

N umanoide mostruoso Grande (freddo)

Iniz +1; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +10

DIFESA

CA 17, contatto 10, impreparato 16 (+1 Des, +7 naturale, –1 taglia)

pf 45 (6d10+12)

Temp +6, **Rifl** +6, **Vol** +6

Immunità freddo

Debolezze vulnerabilità al fuoco

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 9 m

Mischia 2 artigli +9 (1d6+4 più 1d6 da freddo)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali sguardo terrificante, squartare (2 artigli, 1d6+6 più 1d6 da freddo)

STATISTICHE

For 19, **Des** 12, **Cos** 15, **Int** 9, **Sag** 12, **Car** 10

Att base +6; **BMC** +11; **DMC** 22

Talenti Attacco Poderoso, Incalzare, Tempra Possente

Abilità Furtività +1 (+9 nella neve), Intimidire +9, Percezione +10, Scalare +21; **Modificatori razziali** +4 Furtività (+12 nella neve)

Linguaggi Aklo

ECOLOGIA

Ambiente montagne fredde

Organizzazione solitario, coppia o tribù (3–8)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Freddo (Sop) Il corpo di uno yeti genera freddo intenso, infliggendo 1d6 danni alle creature che entrano in contatto con esso con un attacco senz'armi o un attacco naturale, o quando colpisce un avversario con i suoi artigli o il suo attacco squartare.

Sguardo terrificante (Sop) Le creature entro 9 metri che incontrano lo sguardo di uno yeti devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 (basata su Car) o restano paralizzate dalla paura per 1 round. È un effetto di influenza mentale, paralisi e paura. Una creatura che supera il tiro salvezza non può subire gli effetti dello sguardo terrificante dello stesso yeti per 1 giorno.

Misterioso e raro da incontrare (tranne che per le sue vittime), lo yeti è un enorme abitante dei più solitari ed impervi picchi montani. Coloro che vivono lungo le pendici di tali montagne narrano di "abominevoli uomini delle nevi" che scendono dai monti per portare via bestiame e perfino persone lasciando dietro a sé soltanto le impronte di enormi piedi nudi sulla neve insanguinata.

Anche se le storie degli yeti sono accurate nel descrivere la loro ferocia, silenziosità e immensa forza, non lo sono nel parlare del loro temperamento e delle loro origini. Vivono in piccole tribù sulle montagne, lontani dal contatto con le altre razze. Quelli fra loro più sanguinari e feroci vengono scacciati ed esiliati, e senza il supporto della tribù si trovano a razziare gli insediamenti a valle, perpetuando così il mito dello yeti come demone incarnato.

La fonte della follia sanguinaria che coglie alcuni di essi può essere rintracciata in un'unica fonte: la vicinanza ad altre bizzarre ed antiche dimensioni. I rifugi degli yeti si trovano in luoghi dove il confine fra questo mondo e gli altri è più sottile. Non si sa se gli yeti siano invasori provenienti da queste dimensioni o dal Piano Materiale, ma sembra chiaro che qualunque sia la loro provenienza, gli yeti non amano gli abitanti di queste strane dimensioni, e fanno perfino da guardiani contro le intrusioni nel Piano Materiale.



Illustrazione di Andrew Hou

Zombi

Questo cadavere indossa stracci consunti, e brandelli di carne penzolano dalle ossa mentre barcolla con le braccia sollevate in avanti.

ZOMBI UMANO **GS 1/2**

PE 200

NM non morto Medio

Iniz +0; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +0

DIFESA

CA 12, contatto 10, impreparato 12 (+2 naturale)

pf 12 (2d8+3)

Temp +0, **Rifl** +0, **Vol** +3

RD 5/tagliente; **Immunità** tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia schianto +4 (1d6+4)

STATISTICHE

For 17, **Des** 10, **Cos** —, **Int** —, **Sag** 10, **Car** 10

Att base +1; **BMC** +4; **DMC** 14

Talenti Robustezza[B]

QS barcollante

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione qualsiasi

Tesoro nessuno

Gli zombi sono i cadaveri animati di creature morte, costretti a muoversi da magie necromantiche come *animare morti*. Anche se gli zombi incontrati di norma sono lenti e robusti, altri possiedono tratti differenti, che permettono loro di diffondere una malattia o di muoversi più rapidi.

Gli zombi sono automi senza mente e non possono fare altro che seguire gli ordini. Se lasciati a loro stessi, attendono immobili o si spostano alla ricerca di creature viventi da massacrare e divorare. Gli zombi attaccano fino alla distruzione, senza curarsi della loro sicurezza.

Sebbene siano in grado di seguire gli ordini, gli zombi vengono spesso lasciati liberi con l'ordine di uccidere tutte le creature viventi. Spesso vengono incontrati in branchi che infestano le terre frequentate dai viventi, in cerca di preda. La maggior parte degli zombi viene creata attraverso *animare morti*. Simili zombi sono sempre standard, a meno che il creatore lanci anche *velocità* o *rimuovi paralisi* per creare zombi rapidi o *contagio* per creare zombi infetti.

Creare uno zombi

"Zombi" è un archetipo acquisito che può essere aggiunto a qualsiasi creatura corporea (ad eccezione dei non morti), cui d'ora in avanti ci si riferirà come "creatura base".

Grado di Sfida: Dipende dai nuovi Dadi Vita della creatura, come segue:

DV	GS	PE
1/2	1/8	50
1	1/4	100
2	1/2	200
3–4	1	400
5–6	2	600
7–8	3	800
9–10	4	1.200
11–12	5	1.600
13–16	6	2.400
17–20	7	3.200
21–24	8	4.800
25–28	9	6.400

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Tipo: Il tipo della creatura cambia in non morto. Mantiene qualsiasi sottotipo, ad eccezione dei sottotipi di allineamento (come buono) e dei sottotipi che indicano il genere. Non acquisisce il sottotipo potenziato. Utilizza le statistiche e le capacità speciali della creatura base, ad eccezione di quanto indicato di seguito.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale è basato sulla taglia dello zombi:

Taglia zombi	Bonus armatura naturale
Minuscola o inferiore	+0
Piccola	+1
Media	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Mastodontica	+7
Colossale	+11

Dadi Vita: Perde tutti i DV ottenuti dai livelli di classe (minimo 1) e cambia i DV razziali in d8. Gli zombi ottengono DV addizionali come descritto nella seguente tabella.

Taglia zombi	Dadi Vita bonus
Minuscola o inferiore	—
Piccola o Media	+1 DV
Grande	+2 DV
Enorme	+4 DV
Mastodontica	+6 DV
Colossale	+10 DV

Uno zombi usa il modificatore di Carisma (anziché quello di Costituzione) per determinare i suoi punti ferita bonus.

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza sono Temp +1/3 DV, Rifl +1/3 DV, e Vol +1/2 DV+2.

Capacità difensive: Gli zombi perdono tutte le capacità difensive ed ottengono RD 5/tagliente.

Velocità: Uno zombi alato può ancora volare, ma la manovrabilità scende a maldestra. Se la creatura base volava

Illustrazione di Matt Dixon

magicamente, lo zombi può volare. Mantiene tutti gli altri eventuali tipi di movimento.

Attacchi: Uno zombi mantiene tutte le armi naturali e le competenze nelle armi della creatura base. Ottiene anche un attacco con lo schianto che infligge danni in base alla taglia dello zombi, ma come se fosse di una categoria di taglia superiore alla propria (vedi pag. 298).

Attacchi speciali: Uno zombi non conserva nessuno degli attacchi speciali della creatura base.

Caratteristiche: For +2, Des –2. Uno zombi non ha punteggi di Cos o Int, ed i suoi punteggi di Car e Sag diventano 10.

BAB: Il BAB di uno zombi è pari a 3/4 dei suoi DV.

Abilità: Uno zombi non ha gradi nelle abilità.

Talenti: Uno zombi perde tutti i talenti della creatura base, non ottiene talenti con l'aumentare dei Dadi Vita ma ottiene Robustezza come talento bonus.

Qualità speciali: Uno zombi perde la maggior parte delle qualità speciali della creatura base. Mantiene quelle straordinarie che potenziano il suo attacco in mischia o a distanza. Uno zombi ottiene la seguente qualità speciale.

Barcollante (Str): Gli zombi hanno riflessi scarsi e possono effettuare soltanto una azione di movimento o un'azione standard ogni round. Uno zombi può muoversi alla propria velocità ed attaccare soltanto effettuando un'azione di carica.

VARIANTI DI ZOMBI

Il tipico zombi è un lento abominio difficile da distruggere. Questo zombi robusto non è il solo tipo di zombi che infesta cripte e cimiteri. Le due varianti di zombi che seguono modificano in modo semplice lo zombi base.

Zombi infetto

Questi zombi sono latori di una terribile malattia che diffonde la non morte: chi ne è colpito quando muore diventa uno zombi infetto.

Capacità difensive: Uno zombi infetto non ottiene RD 5/ tagliente.

Attacchi speciali: Uno zombi infetto ottiene i seguenti attacchi speciali.

Malattia (Sop): L'attacco con lo schianto e gli altri attacchi naturali dello zombi infetto sono veicolo per la putrefazione dello zombi. *Putrefazione dello zombi*: schianto; *TS* Tempra CD 10 + 1/2 DV dello zombi + il modificatore di Carisma dello zombi; *insorgenza* 1d4 giorni; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1d2 danni a Cos, questo danno non può essere guarito finché la creatura è infetta; *cura* 2 TS consecutivi. Chi muore mentre è infetto si risveglia come zombi infetto in 2d6 ore.

Spasmo mortale (Str): Quando uno zombi infetto muore esplode in uno scoppio di carne decomposta. Tutte le creature adiacenti sono esposte all'infezione come se fossero colpite dal suo schianto e devono superare un TS su Tempra o contrarre la putrefazione dello zombi.

Zombi rapido

A differenza del normale zombi barcollante, uno zombi rapido si muove con velocità soprannaturale.

Velocità: La velocità sul terreno della creatura base aumenta di 3 metri.

Capacità difensive: Uno zombi rapido non ottiene RD 5/ tagliente.

Attacchi speciali: Uno zombi rapido ottiene il seguente attacco speciale.

Colpi rapidi (Str): Quando uno zombi rapido effettua un'azione di attacco completo può effettuare un ulteriore attacco di schianto al suo bonus di attacco base più alto.

Caratteristiche: Come lo zombi base, ma la Destrezza aumenta di 2 invece di diminuire di 2.

Qualità speciali: Uno zombi rapido non ottiene la qualità speciale barcollante.



Appendice 1: Creazione dei Mostri

Creare un mostro è sia una scienza che un'arte. Anche se la maggior parte dei mostri segue una linea guida generale che vede i loro poteri e capacità legati al loro Grado di Sfida (GS), esistono molte eccezioni. Alcuni mostri, ad esempio, hanno un numero di punti ferita o un valore di CA più alto della media del loro GS, ma compensano questi vantaggi con debolezze da altre parti. Altri mostri hanno un danno medio molto elevato, ma un bonus di attacco inferiore.

Ideare un Mostro

Le linee guida che seguono servono ad aiutare nella creazione dei mostri e ad equilibrare il loro GS.

Passo 1: Concetto

Il primo passo nel creare un nuovo mostro è quello di definire il suo concetto ed il ruolo nel gioco. In generale, questo significa scegliere il GS del mostro, il suo aspetto fisico ed il modo in cui combatte. Una volta scelte queste informazioni di base, bisogna trovare alcuni mostri che abbiano all'incirca lo stesso GS a cui poterlo paragonare.

Passo 2: Statistiche

Una volta scelto il tipo di creatura ed il suo GS, utilizzare la Tabella 1–1 per determinare le statistiche approssimative a seconda del GS. Questi valori sono solo linee guida generali, e noterete che molti mostri del manuale stesso non le seguono. La maggior parte dei mostri eccelle in una di queste aree, solitamente nel danno inflitto, ma difetta in una o due altre aree per essere bilanciato. Quando ci si riferisce alla Tabella 1–1, ricordate quanto segue.

GS: Il GS approssimativo del mostro. Questo valore potrebbe variare durante la creazione.

Punti ferita: Questo è il numero approssimativo dei punti ferita totali del mostro. Notate che una creatura con Classe Armatura e tiri salvezza particolarmente alti o diverse resistenze potrebbe averne di meno. Gli esterni ed i costrutti hanno di norma un valore di Classe Armatura più basso per compensare.

Classe Armatura: La Classe Armatura media per un mostro con quel GS. Quando si creano le difese della creatura, ricordate questo valore. Le creature con punti ferita sopra la media spesso hanno una Classe Armatura inferiore per compensare.

Attacco maggiore: Questo è il bonus di attacco medio per una creatura con quel GS. Questo valore è per creature che sono innanzitutto combattenti in mischia o a distanza. Le creature che infliggono danni sopra la media spesso hanno un bonus di attacco inferiore per compensare.

Attacco minore: Questo è il bonus di attacco medio per una creatura con quel GS che non si affida ad attacchi in mischia o a distanza per infliggere danno. Include la maggior parte delle creature che in combattimento fanno affidamento su incantesimi e capacità magiche.

Danno medio: È il danno medio inflitto da una creatura con questo GS se tutti gli attacchi vanno a segno. Per determinare la media degli attacchi di una creatura, sommare il valore medio di tutti i dadi di danno (determinati dalla tabella 1–5) al modificatore dei danni di ogni attacco.

Una creatura che in combattimento si affida ad armi in mischia o a distanza dovrebbe avere un danno medio compreso fra il danno maggiore ed il minore.

Una creatura il cui bonus di attacco sia maggiore del normale spesso infliggerà un danno minore, mentre una creatura il cui bonus di attacco sia inferiore al normale spesso infliggerà un danno superiore alla media.

CD della capacità primaria: La Classe Difficoltà (CD) media di incantesimi, capacità magiche e capacità speciali (come il soffio) possedute e usate da una creatura che vi fa affidamento in combattimento. Se una capacità è particolarmente potente, potrebbe avere una CD più bassa per compensare.

CD della capacità secondaria: La CD media di incantesimi, capacità magiche e capacità speciali possedute da una creatura che non vi fa affidamento in combattimento. In generale, una CD non dovrebbe essere inferiore a questo numero.

Tiro salvezza buono: Il bonus al tiro salvezza medio per una creatura con questo GS se il tiro salvezza è uno di quelli buoni.

Tiro salvezza scarso: Il bonus al tiro salvezza medio per una creatura con questo GS se il tiro salvezza è uno di quelli scarsi.

Passo 3: Dadi Vita

Il passo successivo nella creazione di un mostro è determinare il numero approssimativo di Dadi Vita che possiede. I Dadi Vita determinano molte altre statistiche, come i talenti, i punti ferita, i bonus di attacco e le CD delle capacità speciali.

Il numero totale di Dadi Vita di una creatura dipende da alcuni fattori, ma i due più importanti sono il suo tipo ed il suo GS. La Tabella 1–2 elenca il numero di Dadi Vita medio per ogni tipo di creatura, a seconda del GS. Molti mostri del manuale si avvicinano a questi valori, mentre altri no: questo perché hanno più o meno punti ferita della media per bilanciare la loro Classe Armatura e le resistenze.

Passo 4: Taglia

Ora che le statistiche medie della creatura sono state create, bisogna sceglierne la taglia. La taglia della maggior parte delle creature va da Piccola a Enorme, ma non sono rare taglie diverse. La taglia di una creatura ne decide i punteggi di caratteristica ed il danno delle sue armi naturali (come descritto alla voce Attacchi Naturali nelle Regole universali sui mostri, vedi Appendice 3, pagg. 297-306). Bisogna scegliere una taglia che si adatti bene al ruolo della creatura nel gioco ed al suo GS. Se si decide di dare alla creatura una taglia inusuale per il suo GS o DV bisogna giustificare la

Tabella 1-1: Statistiche dei Mostri per GS

GS	Punti ferita	Classe Armatura	Attacco maggiore	Attacco minore	Danno medio Alto	Danno medio Basso	CD capacità primaria	CD capacità secondaria	TS buono	TS scarso
1/2	10	11	1	0	4	3	11	8	3	0
1	15	12	2	1	7	5	12	9	4	1
2	20	14	4	3	10	7	13	9	5	1
3	30	15	6	4	13	9	14	10	6	2
4	40	17	8	6	16	12	15	10	7	3
5	55	18	10	7	20	15	15	11	8	4
6	70	19	12	8	25	18	16	11	9	5
7	85	20	13	10	30	22	17	12	10	6
8	100	21	15	11	35	26	18	12	11	7
9	115	23	17	12	40	30	18	13	12	8
10	130	24	18	13	45	33	19	13	13	9
11	145	25	19	14	50	37	20	14	14	10
12	160	27	21	15	55	41	21	15	15	11
13	180	28	22	16	60	45	21	15	16	12
14	200	29	23	17	65	48	22	16	17	12
15	220	30	24	18	70	52	23	16	18	13
16	240	31	26	19	80	60	24	17	19	14
17	270	32	27	20	90	67	24	18	20	15
18	300	33	28	21	100	75	25	18	20	16
19	330	34	29	22	110	82	26	19	21	16
20	370	36	30	23	120	90	27	20	22	17

Tabella 1-2: Dadi Vita della Creatura

	Grado di Sfida																				
Tipo della creaura	**1/2**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Aberrazione	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Animale	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Bestia magica	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Costrutto	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Drago	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	23	25	29
Esterno	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Folletto	2	3	4	5	6	8	10	12	13	15	17	18	20	22	23	25	26	28	31	33	37
Melma	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Non morto	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Parassita	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	32
Umanoide	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34
Umanoide mostruoso	1	2	3	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16	18	19	20	21	23	25	28	31
Vegetale	1	2	3	4	5	7	9	10	12	14	15	16	17	19	20	22	24	26	28	30	34

scelta nella descrizione del mostro: in molti casi si tratta di mostri di natura magica Vedi la tabella 1–3 per maggiori informazioni sulla taglia delle creature e sui punteggi adatti.

GS minimo/massimo: Questi valori indicano il Grado di Sfida minimo e massimo che una creatura della taglia indicata dovrebbe avere.

For base, Des base, Cos base: Questi sono i punteggi medi di una creatura della taglia indicata. Forza, Destrezza e Costituzione della creatura possono variare notevolmente rispetto ai valori indicati, ma se lo fanno, attenzione a modificare di conseguenza le altre statistiche.

Passo 5: Caratteristiche

Una volta determinati la taglia, il tipo ed i Dadi Vita della creatura, tocca ai punteggi delle caratteristiche. I bonus da essi concessi dovrebbero aumentare i punti ferita, i bonus di attacco ed i tiri salvezza presentati sulla Tabella 1–1.

I punteggi delle caratteristiche fisiche di una creatura (Forza, Destrezza e Costituzione) dovrebbero essere

Tabella 1-3: Taglia

Taglia	GS minimo	GS massimo	For base	Des base	Cos base
Piccolissima	—	2	1	18	8
Minuta	—	4	1	16	8
Minuscola	—	6	2	14	8
Piccola	—	—	6	12	8
Media	—	—	10	10	10
Grande	2	—	18	8	14
Enorme	4	—	26	6	18
Mastodontica	6	—	34	6	22
Colossale	8	—	42	6	26

relativamente vicini ai valori base della Tabella 1–3, a seconda della taglia. Le creature con pochi DV ma molti pf dovrebbero avere un punteggio di Costituzione più alto del normale.

I punteggi di caratteristica mentali di una creatura (Intelligenza, Saggezza e Carisma) sono definiti dal concetto della creatura. La base per questi punteggi è 10. Le creature che si basano su incantesimi o capacità magiche dovrebbero avere una caratteristica mentale particolarmente alta (di solito il Carisma). Le creature incapaci di parlare hanno un punteggio di Intelligenza di 2 o inferiore. I non morti non intelligenti, i costrutti, le melme, i vegetali ed i parassiti hanno raramente un punteggio di Intelligenza.

Passo 6: Abilità e talenti

Utilizzando la tabella 1–4, determinate quanti gradi nelle abilità ha la vostra creatura a seconda del tipo e dei DV. Assegnate questi gradi seguendo il concetto della creatura. Le abilità di classe di una creaura sono determinate dal suo tipo (vedi tipi di creature a pag. 307-311) Le creature con intelligenza scarsa, di norma, hanno gradi soltanto in abilità basate su Forza o Destrezza.

Dopo aver assegnato le abilità, è il momento dei talenti. Ogni creatura con un punteggio di Intelligenza ottiene un numero di talenti pari a 1 + 1 ogni 2 DV dopo il primo (dunque 1 a 1 DV, 2 a 3 DV e così via). Una creatura deve soddisfare come di norma i requisiti dei talenti. Vedi la Tabella 1–6 per calcolarevelocemente i talenti di una creatura.

Passo 7: Altre statistiche

Utilizzando le Tabelle 1–1, 1–4 e 1–6 è possibile determinare le altre statistiche di una creatura.

Creando la Classe Armatura della creatura cominciate ad aggiungere i bonus di armatura, scudo ed armatura naturale al suo modificatore di Destrezza. Se una creatura non indossa armatura, bisogna rendere la sua pelle più dura per aumentare la CA media. Ricordate che le creature con più punti ferita potrebbero avere una Classe Armatura inferiore, e viceversa. Se la Classe Armatura di una creatura devia dalla media di più di 5 punti, il GS potrebbe essere errato.

Quando determinate il bonus di attacco di una creatura, fate riferimento alle linee guida della Tabella 1–1 basandovi sul GS della creatura. Se il bonus è troppo basso, è bene aumentare la Forza o la Destrezza della creatura, o il danno che infligge, portandoli sopra la media. Se il bonus è troppo alto, è bene diminuire la Forza o la Destrezza della creatura, o il danno che infligge, portandoli sotto la media. Se il valore differisce di molto, e se la creatura si basa su attacchi in mischia o a distanza, conviene sistemare il GS della creatura.

La Tabella 1–5 può essere utilizzata per determinare il numero di dadi di danno, combinati con i bonus ai danni che la creatura necessita per raggiungere la media per il suo GS. La creatura potrebbe aver bisogno di altre forme di attacco per avvicinarsi alla media. Ricordate che le creature che infliggono danni principalmente con altre capacità, come gli incantesimi, non hanno bisogno di avvicinarsi alla media di danno con i loro attacchi. È anche possibile utilizzare la Tabella 1–5 per determinare i punti ferita medi di una creatura. Ricordate che i livelli di classe da PG concedono il massimo dei punti ferita al 1° livello.

Ripetere il processo per i tiri salvezza di una creatura. Se i tiri salvezza sono troppo alti, conviene modificare i punteggi di caratteristica su cui essi sono basati.

Per determinare la velocità di una creatura bisogna decidere innanzitutto se possiede modalità alternative di movimento, come nuotare, scalare, scavare o volare. La maggior parte delle creature di taglia Media ha una velocità base sul terreno di 9 metri. I quadrupedi e le creature Grandi aumentano la velocità di 3 metri ciascuno. Le creature più piccole diminuiscono questa velocità di 3 metri. Se una creatura è particolarmente veloce o lenta, incrementare o diminuire la velocità di 3 metri. Le velocità di scalare e scavare sono di solito la metà della velocità base, mentre quella di volare è di più o meno il doppio. Bisogna ricordarsi, infine, di dare alla creatura abilità adatte al tipo di movimento che possiede.

Passo 8: Capacità e qualità speciali

I mostri sono diversi dai personaggi, poiché possono avere ogni tipo di capacità o qualità speciale. Ognuna di esse è legata strettamente al concetto della creatura, e questo le permette di definirne un ruolo specifico nel gioco. Prendete ad esempio i mostri di questo volume. I mostri dovrebbero utilizzare capacità scelte fra le Regole universali dei mostri quando possibile, piuttosto che creare capacità nuove ma simili: nel creare nuove capacità, utilizzare le Regole universali dei mostri come archetipo su cui basarsi nel presentare e creare nuove capacità.

La maggior parte delle capacità speciali che infliggono danni, come il soffio, concedono un tiro salvezza (a seconda della capacità, su Tempra, Riflessi o Volontà). La CD per quasi tutte le capacità speciali è pari a 10 + metà dei DV razziali della creatura + il modificatore della caratteristica rilevante (di solito Costituzione o Carisma, a seconda della capacità). Le capacità speciali che si aggiungono agli attacchi in mischia

Tabella 1-4: Statistiche delle Creature per Tipo

Tipo	Dado Vita	Bonus attacco base (BAB)	TS buoni	Gradi di abilità*
Aberrazione	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Vol	4 + mod Int per DV
Animale	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Temp, Rifl	2 + mod Int per DV
Bestia magica	d10	DV (BAB veloce)	Temp, Rifl	2 + mod Int per DV
Costrutto	d10	DV (BAB veloce)	—	2 + mod Int per DV
Drago	d12	DV (BAB veloce)	Temp, Rifl, Vol	6 + mod Int per DV
Esterno	d10	DV (BAB veloce)	Variabili (due qualsiasi)	6 + mod Int per DV
Folletto	d6	DV × 1/2 (BAB lento)	Rifl, Vol	6 + mod Int per DV
Melma	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	—	2 + mod Int per DV
Non morto	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Vol	4 + mod Int per DV
Parassita	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Temp	2 + mod Int per DV
Umanoide	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Variabili (uno qualsiasi)	2 + mod Int per DV
Umanoide mostruoso	d10	DV (BAB veloce)	Rifl, Vol	4 + mod Int per DV
Vegetale	d8	DV × 3/4 (BAB medio)	Temp	2 + mod Int per DV

* Se la creatura ha Intelligenza almeno pari a 1 ottiene un minimo di 1 punto abilità per Dado Vita. Le creature con Intelligenza pari a "—" non ottengono punti abilità o talenti.

Tabella 1-5: Risultati Medi dei Dadi

Tipo di dado	Risultato medio*
d4	2.5
d6	3.5
d8	4.5
d10	5.5
d12	6.5
d20	10.5

*Dopo aver moltiplicato il risultato va arrotondato per difetto. Ad esempio, il risultato medio di 1d4 è 2, quello di 2d4 è 5.

o a distanza non hanno in genere un tiro salvezza, poiché si basano sulla possibilità di colpire per essere utili.

I sensi speciali e le resistenze a certi tipi di energia sono comuni nelle creature con GS 5 o inferiore. La riduzione del danno, le immunità alle energie e la rigenerazione sono più comuni nelle creature sopra GS 5. La resistenza agli incantesimi e le immunità diventano più comuni sopra GS 10. Come regola generale, la resistenza agli incantesimi di una creatura dovrebbe essere pari al suo GS + 11.

Passo 9: Tesoro

Una creatura dovrebbe avere un ammontare di tesoro appropriato al suo GS. Vedi la tabella 1–7 per una lista di valore totale dei tesori basati sul GS. Per alcune creature, il tesoro può consistere nel bottino abbandonato dai loro pasti recenti nelle loro tane, mentre altre creature più avide lo accumulano o lo utilizzano in combattimento. Assicuratevi di annotare le armi e le armature utilizzate dalla creatura, come indicato al passo 7.

Passo 10: Dettagli

Ora che le statistiche della creatura sono complete, è il momento di completare i dettagli: nome, allineamento, spazio, portata, ambiente ed ecologia, come desiderate.

Tabella 1-6: Sommario delle Statistiche

DV	BAB veloce	BAB medio	BAB lento	TS buono	TS scarso	Talenti
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

Appendice 2: Avanzamento dei mostri

Le regole che seguono permettono di adattare i mostri, aumentandone (o diminuendone) le statistiche e le capacità, mantenendoli equilibrati e rendendo l'incontro divertente.

Archetipi

Un archetipo è una serie di regole da applicare ad un mostro per trasformarlo in un mostro differente. Tutti gli archetipi danno indicazioni precise su come trasformare le statistiche di un mostro per trasformarlo nella nuova creatura.

Archetipi acquisiti: Alcuni archetipi, come il lich, sono risultato della scelta e del desiderio della creatura di cambiare. Altri, come l'archetipo del fantasma, sono il risultato dell'influenza di forze esterne (in questo caso, la morte di una persona tormentata, che lo rende un fantasma) In ambo i casi, però, l'archetipo cambia una creatura rispetto a com'era alla nascita o alla creazione: questi archetipi sono detti "archetipi acquisiti" e possono essere aggiunti alla creatura in qualsiasi momento durante la sua esistenza.

Archetipi ereditati: Alcuni archetipi, come il mezzo-drago ed il mezzo-immondo, sono parte di una creatura fin dalla nascita. Le creature nascono o vengono create con questo archetipo, e non ne sono mai state sprovviste. Questo tipo di archetipo è detto "archetipo ereditato".

Archetipi semplici

Gli archetipi semplici possono essere applicati durante il gioco con uno sforzo minimo. È facile quindi dare capacità e statistiche a creature celestiali o immonde evocate in battaglia con incantesimi *evoca mostri*.

Tutti gli archetipi semplici hanno due categorie di modifiche. Le "regole rapide" presentano sistemi per simulare gli effetti dell'archetipo senza costruire dalla base il blocco statistiche (ottimo per le creature evocate). Le "regole di ricostruzione" sono i cambiamenti precisi da applicare al blocco statistiche se si ha tempo di farlo. I due metodi generano creature dalle capacità simili se non identiche.

Creatura avanzata (GS +1)

Le creature con l'archetipo avanzato sono più forti dei loro simili.

Regole rapide: +2 a tutti i tiri (inclusi i danni) e +4 alle CD delle capacità speciali e alla DMC; +2 pf per DV.

Regole di ricostruzione: **CA** +2 all'armatura naturale; **Caratteristiche** +4 a tutti punteggi di caratteristica.

Creatura celestiale (GS +0 o +1)

Le creature celestiali vivono nei piani superiori, ma possono essere evocate con incantesimi *evoca mostri* o *alleato planare*. Il GS di una creatura celestiale aumenta di 1 solo se la creatura ha 5 o più DV. Le regole di ricostruzione e rapide di una creatura celestiale sono identiche.

Tabella 1-7: Valori di PE e MO per GS

GS	PE	MO lento	MO medio	MO veloce
1/8	50 PE	20 mo	35 mo	50 mo
1/6	65 PE	30 mo	45 mo	65 mo
1/4	100 PE	40 mo	65 mo	100 mo
1/3	135 PE	55 mo	85 mo	135 mo
1/2	200 PE	85 mo	130 mo	200 mo
1	400 PE	170 mo	260 mo	400 mo
2	600 PE	350 mo	550 mo	800 mo
3	800 PE	550 mo	800 mo	1.200 mo
4	1.200 PE	750 mo	1.150 mo	1.700 mo
5	1.600 PE	1.000 mo	1.550 mo	2.300 mo
6	2.400 PE	1.350 mo	2.000 mo	3.000 mo
7	3.200 PE	1.750 mo	2.600 mo	3.900 mo
8	4.800 PE	2.200 mo	3.350 mo	5.000 mo
9	6.400 PE	2.850 mo	4.250 mo	6.400 mo
10	9.600 PE	3.650 mo	5.450 mo	8.200 mo
11	12.800 PE	4.650 mo	7.000 mo	10.500 mo
12	19.200 PE	6.000 mo	9.000 mo	13.500 mo
13	25.600 PE	7.750 mo	11.600 mo	17.500 mo
14	38.400 PE	10.000 mo	15.000 mo	22.000 mo
15	51.200 PE	13.000 mo	19.500 mo	29.000 mo
16	76.800 PE	16.500 mo	25.000 mo	38.000 mo
17	102.400 PE	22.000 mo	32.000 mo	48.000 mo
18	153.600 PE	28.000 mo	41.000 mo	62.000 mo
19	204.800 PE	35.000 mo	53.000 mo	79.000 mo
20	307.200 PE	44.000 mo	67.000 mo	100.000 mo
21	409.600 PE	56.000 mo	84.000 mo	126.000 mo
22	615.000 PE	70.000 mo	105.000 mo	158.000 mo
23	820.000 PE	88.000 mo	132.000 mo	198.000 mo
24	1.230.000 PE	110.000 mo	165.000 mo	248.000 mo
25	1.640.000 PE	138.000 mo	208.000 mo	312.000 mo

Regole di ricostruzione: **Sensi** ottiene scurovisione 18 m; **Capacità difensive** ottiene RD e resistenza all'energia come indicato in tabella; **RI** ottiene RI pari al nuovo GS +5; **Attacchi speciali** punire il male 1/giorno come azione veloce (aggiunge mod. di Car all'attacco e bonus uguale ai DV al danno contro nemici malvagi; punire dura fino alla morte del bersaglio o finché resta la creatura celestiale).

Difese della creatura celestiale

Dadi Vita	Resistenze ad acido, elettricità, freddo	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/male
11+	15	10/male

Creatura immonda (GS +0 oppure +1)

Le creature immonde vivono nei piani inferiori, come l'Inferno o l'Abisso, ma possono essere evocate con incantesimi *evoca mostri* o *alleato planare*. Il GS di una creatura immonda

aumenta di 1 solo se la creatura ha 5 o più DV. Le regole di ricostruzione e rapide di una creatura immonda sono identiche.

Regole di ricostruzione: **Sensi** ottiene scurovisione 18 m; **Capacità difensive** ottiene RD e resistenza all'energia come indicato in tabella; **RI** ottiene RI pari al nuovo GS +5; **Attacchi speciali** punire il bene 1/giorno come azione veloce (aggiunge mod. di Car all'attacco e bonus pari a DV al danno contro nemici buoni; punire dura fino alla morte del bersaglio o finché la creatura immonda resta).

Difese della Creatura Immonda

Dadi Vita	Resistenza a freddo e fuoco	RD
1–4	5	—
5–10	10	5/bene
11+	15	10/bene

Creatura gigante (+1)

Le creature con l'archetipo gigante sono più grandi e forti dei loro simili. Questo archetipo non può essere applicato alle creature di taglia Colossale.

Regole rapide: +2 a tutte le prove basate su For o Cos, +2 pf per DV, –1 alle prove basate su Des.

Regole di ricostruzione: **Taglia** aumenta di una categoria; **CA** +3 all'armatura naturale; **Attacchi** il dado del danno aumenta di 1 categoria; **Caratteristiche** +4 a For e Cos, –2 a Des.

Creatura giovane (GS –1)

Le creature con l'archetipo giovane sono esemplari immaturi della creatura base. Questo archetipo può essere utilizzato per creare varianti più piccole di un mostro. Questo archetipo non può essere applicato a creature il cui potere aumenta in base all'età o al nutrimento (come i draghi o i barghest) o a creature di taglia Piccolissima.

Regole rapide: +2 a tutte le prove basate su Des, –2 a tutte le altre prove, –2 pf per DV.

Regole di ricostruzione: **Taglia** diminuisce di una categoria; **CA** –2 all'armatura naturale (minimo +0); **Attacchi** il dado del danno diminuisce di 1 categoria; **Caratteristiche** –4 a For e Cos, bonus di taglia +4 a Des.

Aggiungere Dadi Vita Razziali

Aggiungere Dadi Vita razziali ad un mostro è molto simile alla creazione di un nuovo mostro. Aggiungendo Dadi Vita, le altre capacità aumentano di conseguenza. I Dadi Vita aggiuntivi comporteranno un attacco base migliore, tiri salvezza migliori, più punti ferita, abilità e talenti. A volte può comportare l'aumento del livello dell'incantatore e di altri poteri.

Passo 1: Pianificare il mostro

Quando si avanza un mostro aggiungendo Dadi Vita, bisogna iniziare decidendo cosa si vuole che il mostro diventi.

Tabella 2–1: Avanzamento dei Mostri

GS maggiore	GS minore	Modifiche ai pf	Modifiche alla CA	Modifiche al BAB	Modifiche al danno
1	meno di 1	5	1	1	2–3
2	1	5	2	2	2–3
3	2	10	1	1–2	2–3
4	3	10	2	2	2–3
5	4	15	1	1–2	3–4
6	5	15	1	1–2	3–5
7	6	15	1	1–2	4–5
8	7	15	1	1–2	4–5
9	8	15	2	1–2	4–5
10	9	15	1	1	3–5
11	10	15	1	1	4–5
12	11	15	2	1–2	4–5
13	12	20	1	1	4–5
14	13	20	1	1	3–5
15	14	20	1	1	4–5
16	15	20	1	1–2	8–10
17	16	30	1	1	7–10
18	17	30	1	1	8–10
19	18	30	1	1	7–10
20	19	40	2	1	8–10
21+	20+	40	2	1	8–10

Nella maggior parte dei casi significa solo una versione più forte e robusta del mostro. Segnare il GS desiderato del nuovo mostro. A questo punto bisogna anche decidere se la creatura aumenterà di taglia. Come regola generale, le creature i cui Dadi Vita aumentano del 50% o più dovrebbero sempre aumentare di taglia, ma se ciò non si adatta alla situazione o alla creatura, il GM è libero di ignorare questa regola.

Passo 2: Aggiungere Dadi Vita

Di seguito, determinate quanti punti ferita il mostro base riceve per Dado Vita (vedi la Tabella 1–5 per i risultati medi basati sul tipo di dado). Utilizzando la Tabella 2–1, sommate tutti i valori nella colonna Modifiche ai pf per ogni aumento di Dado Vita, seguendo la colonna GS maggiore. Ad esempio, se il mostro base ha GS 3 ed il nuovo mostro deve avere GS 5, il totale sarebbe di 25 punti ferita. Aggiungete quindi un numero di Dadi Vita che permetta al mostro di aumentare i punti ferita di quanto indicato. Se la creatura aumenta di taglia, ricordate che anche la Costituzione potrebbe aumentare, come descritto nella Tabella 2–2, ed otterrebbe così più punti ferita, cosa che potrebbe rendere non necessari Dadi Vita addizionali (lo stesso vale per tutti gli aumenti di Costituzione).

Questi valori non sono assoluti. Alcuni mostri hanno meno punti ferita della norma rispetto ad una creatura del loro GS, e si affidano ad una CA più alta o ad altre difese. Alcune creature sono per lo più incantatori, ed hanno di

Ridurre i Dadi Vita

Le regole per aumentare i Dadi Vita di una creatura possono essere usate anche per ridurli, creando una versione più debole della stessa creatura. Mentre il procedimento è lo stesso, ad ogni passo viene invertito e la creatura subisce una riduzione in Dadi Vita, punti ferita e nelle altre statistiche basate su questi valori. Quando usate la Tabella 2–1, usate la colonna **GS** minore quando calcolate le riduzioni medie alle sue statistiche. Come regola generale, se una creatura perde il 50% dei suoi DV originali, dovrebbe anche ridurre la taglia.

Tabella 2-2: Modifiche della Taglia

Vecchia taglia*	Nuova taglia	For	Des	Cos	Armatura naturale
Piccolissima	Minuta	Stessa	–2	Stessa	Stessa
Minuta	Minuscola	+2	–2	Stessa	Stessa
Minuscola	Piccola	+4	–2	Stessa	Stessa
Piccola	Media	+4	–2	+2	Stessa
Media	Grande	+8	–2	+4	+2
Grande	Enorme	+8	–2	+4	+3
Enorme	Mastodontica	+8	Stessa	+4	+4
Mastodontica	Colossale	+8	Stessa	+4	+5

* Ripetere le modifiche se la creatura aumenta di più di una taglia.

Tabella 2-3: Bonus e Penalità per la Taglia

Taglia	CA/Attacco	BMC/DMC	Furtività	Volare
Piccolissima	+8	–8	+16	+8
Minuta	+4	–4	+12	+6
Minuscola	+2	–2	+8	+4
Piccola	+1	–1	+4	+2
Media	+0	+0	+0	+0
Grande	–1	+1	–4	–2
Enorme	–2	+2	–8	–4
Mastodontica	–4	+4	–12	–6
Colossale	–8	+8	–16	–8

norma meno Dadi Vita. Quando si fa avanzare una creatura in questo modo occorre tenere conto di questi fattori.

Passo 3: Punteggi di caratteristica

Una volta determinato il numero di Dadi Vita addizionali posseduto dalla creatura, bisogna utilizzare questo numero per modificarne le altre statistiche. Per ogni 4 Dadi Vita addizionali ottenuti dal mostro, uno dei suoi punteggi di caratteristica aumenta di 1. In più, bisogna ricordare le modifiche ai punteggi di caratteristica dovuti all'aumento di taglia, come indicato sulla Tabella 2–2.

Passo 4: Abilità e talenti

Quando vengono aggiunte abilità, è necessario controllare se il modificatore di Intelligenza della creatura è cambiato. Se non lo è, moltiplicate i gradi totali per Dado Vita che un mostro del suo tipo ottiene per i Dadi Vita aggiunti e sommate i gradi ottenuti a quelli già posseduti. Se il suo modificatore di Intelligenza è aumentato, eseguite lo stesso calcolo ed aggiungete i gradi ottenuti in più (aggiungendo nuove abilità, se necessario, per utilizzare tutti i gradi). Se la taglia della creatura è cambiata, ricordarsi gli eventuali bonus a Furtività e Volare come descritto nella Tabella 2–3.

Aggiungete poi i talenti alla creatura. Le creature ottengono 1 talento al loro primo Dado Vita ed 1 ogni 2 DV successivi. Questi talenti dovrebbero aumentare principalmente le capacità di combattimento della creatura, ma a seconda del suo ruolo anche talenti di metamagia e relativi alle abilità possono essere adatti.

Passo 5: Statistiche

In seguito modificate le statistiche derivate, come l'iniziativa, la CA, i tiri salvezza, i bonus di attacco in mischia e a distanza, BAB, BMC e DMC. Modificate tutti gli attacchi o le qualità speciali basati sulla taglia della creatura. Se la taglia della creatura è cambiata, modificate la CA, gli attacchi, BAB, BMC e DMC come indicato nella Tabella 2–3. La Tabella 2–1 indica anche i cambiamenti medi alla CA, agli attacchi e ai danni. Aggiungete questi valori per ogni passaggio di taglia fra il GS originale e quello nuovo. Se la taglia della creatura cambia, modificate la sua armatura naturale come indicato nella Tabella 2–2. Se la creatura non rientra in questi valori medi, conviene modificare le sue caratteristiche o i Dadi Vita.

Passo 6: Paragone

Infine, paragonate le nuove statistiche del mostro con quelle di un mostro del suo nuovo GS, sulla Tabella 1–1. Se la creatura originale non corrispondeva ai valori lì presentati, anche la nuova dovrebbe fare lo stesso. Ad esempio, se la creatura originale aveva più punti ferita del normale ma meno della norma per il suo GS, la creatura dovrebbe mantenere tale equilibrio anche con un GS superiore (anche se punti ferita e CA sono aumentati).

Aggiungere Livelli di Classe

Di tutti i metodi di avanzamento, l'aggiunta di livelli di classe richiede l'attenzione maggiore. Alcune classi aumentano di molto il potere dei mostri, mentre altre non lo fanno. Aggiungere livelli da barbaro ad un gigante delle colline, ad esempio, concede alla creatura più potere di quanto non facciano livelli da stregone. Quando si aggiungono livelli di classe ad una creatura, tenete a mente i seguenti tre passi.

Passo 1: Determinare il ruolo della creatura

Quando si aggiungono livelli di classe ad una creatura, il primo passo è stabilirne il ruolo. Esistono tre ruoli base, ed una creatura può ricadere in più di uno di essi.

Combattente: Questa creatura è ideata per eccellere nel combattimento in mischia o a distanza con un'arma o le sue armi naturali. In ambo i casi, questi mostri hanno un numero di talenti e capacità che migliorano le loro qualità in combattimento (o si basano semplicemente sui Dadi Vita ed i punteggi di caratteristica). Se una creatura non possiede molti incantesimi, capacità speciali o abilità, allora è un mostro combattente.

Per la maggior parte, animali, bestie magiche, costrutti, draghi, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi e vegetali ricadono in questo ruolo, come alcune creature di altri tipi.

Incantatore: Le creature incantatrici possiedono molti incantesimi volti a danneggiare o infastidire i loro avversari. Hanno di solito meno punti ferita ed attacchi relativamente più deboli rispetto ad altre creature dello stesso GS. Da notare che le creature dotate solo di capacità magiche non ricadono in questo ruolo, e sono di solito considerate nei ruoli di combattente o speciale.

La maggior parte dei draghi e degli esterni ricade in questo ruolo, come qualsiasi creatura che abbia una lista di incantesimi preparati o conosciuti.

Esperto: Le creature di questo tipo si affidano alle loro abilità (solitamente Furtività) per tendere imboscate alle loro prede. Sono incluse creature che sfruttano l'ambiente che le circonda, come la presenza di nebbia, o incantesimi come *invisibilità*.

Alcune aberrazioni, le bestie magiche, gli esterni, i folletti e gli umanoidi mostruosi ricadono in questa categoria.

Speciale: Creature che non ricadono in una delle altre categorie di solito si basano su poteri e capacità speciali per attaccare gli avversari. Possono essere potenti fisicamente, ma sono le loro capacità speciali a renderli pericolosi.

Nell'Appendice 13 si trova una lista dei mostri suddivisi in base al ruolo.

Passo 2: Aggiungere livelli di classe

Una volta determinato il ruolo della creatura, bisogna aggiungere i livelli di classe. Innanzitutto bisogna modificarne i punteggi di caratteristica. Le creature con livelli di classe ottengono i seguenti modificatori alle loro caratteristiche: +4, +4, +2, +2, +0 e –2, assegnati in modo da potenziare le loro capacità di classe. Le creature con livelli in classi da PNG non modificano i loro punteggi di caratteristica.

Poi, bisogna applicare i livelli di classe al mostro, facendo gli opportuni aggiustamenti a DV, punti ferita, BAB, BMC, DMC, talenti, abilità, incantesimi. Se la creatura possiede già capacità di classe appartenenti alla classe scelta (come capacità da incantatore o attacco furtivo), queste capacità sono cumulative. Questo procedimento è uguale a quello per aggiungere livelli a personaggi senza Dadi Vita razziali.

Tabella 2-4: Mostri con Livelli di Classe

Ruolo del mostro	Barbaro, Guerriero, Ranger	Chierico, Druido, Mago, Stregone	Bardo, Ladro	Monaco, Paladino
Combattente	Chiave	—	—	—
Incantatore	—	Chiave*	—	—
Esperto	Chiave	—	Chiave	—
Speciale	—	—	—	—

* Questa classe è chiave solo se i suoi livelli da incantatore sono cumulativi con quelli della creatura.

Un mostro con livelli di classe possiede sempre tesoro pari ad un PNG di livello pari al GS finale del mostro (come calcolato al passo 3, di seguito). Per determinare il valore dell'equipaggiamento, utilizzare il valore indicato per un PNG eroico di tale GS, come indicato a pag. 484 di *Pathfinder GDR Manuale di Gioco*. Una volta che il valore totale di monete d'oro viene determinato, seguite le regole per equipaggiare i PNG presentate in tale capitolo. L'equipaggiamento dovrebbe aiutare il mostro a rimanere in sfida, mantenendo le sue capacità in linea con la Tabella 1–1: Statistiche dei Mostri per GS.

Passo 3: Determinare il GS

Determinare il GS finale per una creatura con livelli di classe richiede attenta considerazione. Quando si aggiungono livelli di classe ad un mostro le cui capacità sono cumulative con quelle della classe assegnata e con il suo ruolo, allora il GS aumenta di 1 per ciascun livello ottenuto. Aggiungere classi non cumulative è più complicato.

Nella Tabella 2–4 si trovano le linee guida su quali classi concedano ai mostri capacità cumulative basate sul loro ruolo. Le classi indicate con "chiave" aggiungono in genere 1 al GS del mostro per ogni livello aggiunto. Le classi indicate con "—" aumentano il GS di 1 ogni 2 livelli di classe aggiunti fino a quando il numero di livelli aggiunti eguaglia o supera il GS originale della creatura e sono considerati a quel punto livelli "chiave" (aggiungendo 1 al GS per ogni livello aggiunto). Le creature che ricadono in più ruoli considerano una classe come chiave se uno qualsiasi dei suoi ruoli considera tale classe come "chiave". Le classi da PNG non sono mai considerate classi "chiave".

Appendice 3: Glossario

Questa appendice include le Regole generali dei mostri, i Tipi di creatura ed i Sottotipi di creatura.

Regole Universali dei Mostri

Le seguenti regole sono standard, e vi si fa riferimento (ma non sono ripetute) nei blocchi statistiche dei mostri. Ogni regola include una guida al formato e alla posizione in cui appare nel blocco statistiche del mostro.

Tabella 3-1: Attacchi Naturali per Taglia

Attacco naturale	Danno base per taglia*									Tipo di danno	Tipo di attacco
	Pclm	Mnt	Mns	Pcc	Med	Grd	Enr	Mst	Col.		
Ala, tentacolo, zoccolo	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	Secondario
Artigli	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	T	Primario
Artiglio	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/T	Primario
Chela, colpo di coda	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C	Secondario
Corno	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	P	Primario
Morso	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C/P/T	Primario
Pungiglione	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	P	Primario
Schianto	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	Primario
Altro	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/P/T	Secondario

* Le singole creature possono deviare da questi valori quando appropriato.

Afferrare (Str) Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con l'attacco indicato (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e può tentare di cominciare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo contro avversari di almeno una categoria di taglia inferiore a quella della creatura. La creatura che afferra può scegliere di condurre la lotta normalmente o di trattenere l'avversario soltanto con la parte del corpo che ha utilizzato per afferrarlo. In questo caso, subisce penalità –20 alle prove di BMC effettuate per mantenere la presa, ma non ottiene la condizione in lotta. La creatura non infligge danni aggiuntivi con una presa, a meno che non abbia l'attacco speciale stritolare. Se la creatura non può stritolare, ogni prova di lottare successiva infligge automaticamente alla creatura trattenuta il danno indicato per l'attacco che ha stabilito la presa. Altrimenti, infligge anche il danno da stritolamento (per l'ammontare indicato nella descrizione della creatura).

Le creature con l'attacco speciale afferrare ottengono bonus +4 alle manovre in combattimento effettuate per iniziare e mantenere una lotta.

Formato: afferrare; *Posizione*: attacchi singoli.

Afferrare rocce (Str) La creatura (che deve essere almeno di taglia Grande) può afferrare rocce (o proiettili di taglia simile) Piccole, Medie e Grandi. Una volta per round, una creatura che normalmente sarebbe colpita da una roccia può effettuare un tiro salvezza su Riflessi per afferrarla come azione immediata. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media e 25 per una Grande. (Se il proiettile possiede un bonus magico all'attacco, la CD aumenta dello stesso ammontare.) La creatura deve essere cosciente dell'attacco per tentare di afferrare la roccia.

Formato: afferrare rocce; *Posizione*: Capacità difensive.

Anfibio (Str) Creature dotate di questa qualità speciale hanno il sottotipo acquatico, ma possono sopravvivere indefinitamente sulla terraferma.

Formato: anfibio; *Posizione*: QS.

Attacchi naturali La maggior parte delle creature possiede uno o più attacchi naturali (attacchi effettuati senz'armi). Questi attacchi ricadono in due categorie: attacchi primari e secondari. Gli attacchi primari sono effettuati utilizzando il bonus di attacco base pieno della creatura ed aggiungendo ai danni il bonus di Forza pieno della creatura. Gli attacchi secondari sono effettuati utilizzando il bonus di attacco base della creatura –5 ed aggiungendo solo metà del bonus Forza della creatura ai danni. Se una creatura ha un solo attacco naturale, esso viene effettuato utilizzando il bonus di attacco base pieno della creatura ed aggiungendo ai danni una volta e mezza il bonus di Forza della creatura. Questo aumento non si applica se la creatura possiede più attacchi naturali ma ne utilizza soltanto uno. Se una creatura ha un solo tipo di attacco che può utilizzare più volte in un round, tale attacco viene considerato un attacco primario, a prescindere dal suo tipo. La Tabella 3–1 elenca alcuni dei tipi più comuni di attacchi naturali e la loro classificazione.

Alcune creature considerano uno o più dei loro attacchi naturali in modo differente, come i draghi che ricevono sempre una volta e mezzo il loro bonus di Forza ai danni inflitti con il morso. Tali eccezioni sono sempre segnalate nella descrizione della creatura.

Le creature che possiedono attacchi naturali ed attacchi con le armi possono utilizzare entrambi come azione di attacco completo (anche se spesso una creatura deve rinunciare ad un attacco naturale per ogni arma impugnata in un arto, sia esso artiglio, tentacolo o schianto). Tali creature attaccano normalmente con le loro armi, ma durante tale attacco considerano tutti i loro attacchi naturali come attacchi secondari, a prescindere dal loro tipo.

La colonna Tipo di danno si riferisce al tipo di danno inflitto solitamente dai diversi attacchi naturali: contundenti (C), perforanti (P) o taglienti (T). Alcuni attacchi infliggono più di un tipo di danno, a seconda della creatura. In tali casi, tutti i danni vengono considerati del tipo indicato per superare la riduzione del danno.

Alcuni esterni, folletti, umanoidi ed umanoidi mostruosi non possiedono attacchi naturali. Queste creature possono effettuare colpi senz'armi, ma li considerano armi ai fini di determinare il bonus di attacco, e devono utilizzare le regole

per il combattimento con due armi per attaccare con entrambe le armi. Vedi la Tabella 3–1 per i danni tipici degli attacchi naturali divisi per taglia della creatura.

Formato: morso +5 (1d6+1), 2 artigli +5 (1d4+2), 4 tentacoli +0 (1d4+1); *Posizione*: Mischia e Distanza.

Balzare (Str) Quando una creatura con questo attacco speciale compie una carica, può effettuare un attacco completo (incluso l'attacco con gli speroni, se lo possiede).

Formato: balzare; *Posizione*: Attacchi speciali.

Bruciare (Str) Una creatura con l'attacco speciale bruciare infligge danni da fuoco oltre ai danni inflitti con un attacco in mischia. Coloro che subiscono gli effetti di questa capacità devono superare un tiro salvezza su Riflessi o prendono fuoco, subendo il danno indicato per i successivi 1d4 round all'inizio del loro turno (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura capace di bruciare + il modificatore di Costituzione della creatura capace di bruciare). Una creatura in fiamme può tentare un nuovo tiro salvezza ogni round come azione di round completo. Gettarsi a terra e rotolare concede bonus +4 a questa prova. Le creature che colpiscono una creatura capace di bruciare con armi naturali o con un attacco senz'armi subiscono danni da fuoco come se fossero state colpite dalla creatura, e devono effettuare il tiro salvezza per evitare di prendere fuoco (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, pag. 456). *Formato*: bruciare (2d6, CD 15); *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Cambiare forma (Sop) Una creatura con questa capacità ha la possibilità di assumere l'aspetto di una specifica creatura o tipo di creatura (solitamente un umanoide) e mantenere la maggior parte delle proprie qualità fisiche. Una creatura non può assumere la forma di una creatura che sia più grande o più piccola della sua forma originale di più di una categoria di taglia. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, il cui tipo viene indicato nella descrizione della creatura, ma la creatura non modifica i propri punteggi di caratteristica (pur ottenendo le capacità della creatura che imita). Alcune creature, come i licantropi, possono trasformarsi in forme uniche con modificatori e capacità speciali. Queste creature modificano le loro caratteristiche, come indicato nella loro descrizione.

Formato: cambiare forma (lupo, *forma ferina I*); *Posizione*: QS, ed in capacità speciali per le creature dotate di forme speciale.

Capacità magiche (Mag) Le capacità magiche funzionano come gli incantesimi (ma non hanno componenti verbali, somatiche, materiali o focus). Non hanno effetto nei *campi antimagia* e sono soggette alla resistenza agli incantesimi se l'incantesimo su cui sono basate la prevedono.

Una capacità magica ha solitamente un limite al numero di volte in cui viene utilizzata. Una capacità magica permanente o che può essere utilizzata a volontà non ha limiti di uso. Riattivare una capacità magica permanente è un'azione veloce. Utilizzare tutte le altre capacità magiche è un'azione standard, a meno che non sia diversamente indicato, e farlo provoca attacchi di opportunità. È possibile effettuare una prova di concentrazione per utilizzare una capacità magica sulla difensiva ed evitare di provocare l'attacco di opportunità, come lanciando un incantesimo. Il lancio di una capacità magica può essere interrotto come nel caso di un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimo, né sono soggette a controincantesimi.

Per le creature dotate di capacità magiche, il livello dell'incantatore (LI) indica la difficoltà per dissolvere le sue capacità magiche e le variabili dipendenti dal livello (come il raggio e la durata). Il LI di una creatura dotata di capacità magiche non ha effetto sulle capacità magiche conosciute: a volte il LI di una creatura dotata di capacità magiche è inferiore a quello necessario a lanciare un determinato incantesimo. Se non è specificato un livello dell'incantatore, il LI della creatura è pari ai suoi Dadi Vita. Il tiro salvezza (se previsto) per resistere ad una capacità magica è pari a 10 + il livello dell'incantesimo che la capacità replica o cui somiglia + il modificatore di Carisma della creatura.

Alcune capacità magiche duplicano incantesimi che funzionano in modo diverso quando lanciati da personaggi di classi diverse. Si suppone che le capacità magiche di un mostro siano la versione da mago/stregone. Se l'incantesimo non è da mago/stregone, allora va considerato, nell'ordine, da chierico, druido, bardo, paladino o ranger.

Formato: A volontà—*mani brucianti* (CD 13); *Posizione*: Capacità magiche.

Carica possente (Str) Quando una creatura con questo attacco speciale effettua una carica, il suo attacco infligge danni extra oltre ai normali benefici e pericoli derivanti dalla carica. L'attacco e l'ammontare di danni che infligge è indicato nella sua descrizione.

Formato: carica possente (corno, 4d8+24); *Posizione*: Attacchi speciali.

Cecità alla luce (Str) Le creature con cecità alla luce sono accecate per 1 round se esposte a luce intensa, come quella del sole o di un incantesimo *luce diurna*. Tali creature sono abbagliate finché rimangono nell'area di luce intensa.

Formato: cecità alla luce; *Posizione*: Debolezze.

Danno e risucchio di caratteristica (Str o Sop) Alcuni attacchi o capacità speciali causano danni o risucchi di caratteristica, riducendo un punteggio di caratteristica dell'ammontare indicato. Anche se il danno alle caratteristiche può essere guarito naturalmente, il risucchio di caratteristica è permanente, e può essere guarito solo attraverso la magia.

Formato: risucchio 1d4 For; *Posizione*: Attacchi speciali ed attacchi singoli.

Distrazione (Str) Una creatura con questa capacità può nauseare le creature che danneggia. Una creatura vivente che subisce danni da un creatura con la capacità distrazione è nauseata per 1 round; un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura distraente + il modificatore di Costituzione della creatura distraente) nega l'effetto.

Formato: distrazione (CD 14); *Posizione*: Attacchi speciali.

Evocare (Mag) Una creatura con la capacità evocare può evocare altre creature specifiche della sua specie, come lanciando un incantesimo *evoca mostri*, ma ha solitamente una possibilità di successo limitata (come specificato nella sua descrizione). Lanciate un d%: con un fallimento, nessuna creatura risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono venute dopo 1 ora. Una creatura evocata in questo modo non può utilizzare incantesimi o capacità magiche che richiedano componenti materiali che costino più di 1 mo, a meno che non le vengano fornite, e neppure può utilizzare la propria capacità evocare per 1 ora. Ai fini dei tiri salvezza su Volontà, delle prove di LI e prove di concentrazione viene fornito un appropriato livello dell'incantesimo alla capacità evocare. Per aver sconfitto una creatura evocata non si ricevono punti esperienza.

Formato: 1/giorno—evocare (livello 4, 1 hezrou, 35%); *Posizione*: Capacità magiche.

Ferocia (Str) Una creatura dotata di ferocia rimane cosciente e può continuare a combattere anche quando i suoi punti ferita totali scendono sotto a 0. La creatura è comunque barcollante e perde 1 punto ferita per round. Una creatura dotata di ferocia muore comunque quando i suoi punti ferita totali raggiungono un punteggio negativo pari al suo punteggio di Costituzione.

Formato: ferocia; *Posizione*: Capacità difensive.

Fetore (Str) Una creatura con la capacità speciale fetore secerne un umore oleoso che quasi tutte le altre creature trovano repellente. Tutte le creature viventi (eccetto quelle dotate della capacità speciale fetore) che si trovano entro 9 metri devono superare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura maleodorante + il modificatore di Costituzione della creatura maleodorante; la CD esatta viene data nel testo descrittivo) o diventano inferme. La durata di tale condizione è indicata nel testo descrittivo della creatura. Le creature che superano il tiro salvezza non subiscono gli effetti del fetore della stessa creature per 24 ore. Un incantesimo *neutralizza veleno* o *ritarda veleno* rimuove gli effetti da una creatura inferma. Le creature immuni al veleno non subiscono gli effetti di questa capacità, e le creature resistenti al veleno ricevono normalmente il loro bonus al tiro salvezza.

Formato: fetore (CD 15, 10 round); *Posizione*: Aura.

Fiuto (Str) Questa qualità speciale permette ad una creatura di sfruttare l'olfatto per individuare i nemici nascosti o in avvicinamento e di seguire le tracce. Le creature dotate di fiuto possono identificare con l'olfatto gli odori familiari come gli umani fanno con quello che vedono.

La creatura può individuare le creature entro 9 metri con l'olfatto. Se l'avversario è sottovento, il raggio aumenta a 18 metri; se è sopravento, il raggio diminuisce a 4,5 metri. Gli odori più forti, come il fumo o la spazzatura in decomposizione, possono essere individuati al doppio del raggio sopra indicato. Gli odori insopportabili, come lo spruzzo di una puzzola o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo del raggio sopra indicato.

Quando una creatura individua un odore, non viene rivelata l'esatta posizione della sua fonte, ma solo la sua presenza entro il raggio d'azione. La creatura può utilizzare un'azione di movimento per individuare la direzione da cui proviene l'odore. Quando si trova entro 1,5 metri dalla fonte, ne individua la posizione. Una creatura dotata di fiuto può seguire tracce utilizzando l'olfatto, effettuando una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare e seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (a prescindere dalla superficie su cui si trova la traccia). La CD aumenta o diminuisce a seconda dell'intensità della traccia, del numero di creature che la lasciano e del tempo trascorso da quando è stata lasciata. Ad ogni ora trascorsa la CD aumenta di 2. Per il resto, questa capacità segue le regole dell'abilità Sopravvivenza. Le creature che seguono tracce con il fiuto ignorano gli effetti delle superfici su cui si trova la traccia e della scarsa visibilità.

Formato: fiuto; *Posizione*: Sensi.

Guarigione rapida (Str) Una creatura dotata di guarigione rapida recupera punti ferita a velocità eccezionale, solitamente 1 o più punti ferita per round, come indicato nella sua descrizione. Tranne che per questo, la guarigione rapida funziona come la guarigione naturale. La guarigione rapida non permette di recuperare punti ferita persi per fame, sete o soffocamento, né permette di far ricrescere parti del corpo perdute. A meno che non sia diversamente indicato, non permette di riattaccare parti del corpo perdute. La guarigione rapida continua a funzionare (anche quando i punti ferita della creatura sono negativi) finchè la creatura non muore: a quel punto, la guarigione rapida cessa immediatamente di funzionare.

Formato: guarigione rapida 5; *Posizione*: pf.

Immunità (Str o Sop) Una creatura con immunità non subisce danni dalla fonte indicata. Le immunità possono anche applicarsi ad afflizioni, condizioni, incantesimi (basati sulla scuola, sul livello o sul tipo di tiro salvezza) ed altri effetti. Una creatura immune non subisce questi effetti, e nemmeno quelli secondari attivati grazie all'effetto di immunità.

Formato: **Immunità** acido, fuoco, paralisi; *Posizione*: Capacità difensive.

Incorporeo (Str) Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come se avessero armi magiche e da incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando colpita da un incantesimo o da un'arma magica, subisce solo la metà dei danni da una fonte corporea. Anche se non si tratta di un attacco magico, l'acqua benedetta ha effetto sui non morti incorporei. Gli incantesimi e gli effetti corporei che non causano danni hanno solo il 50% di possibilità di avere effetto su una creatura incorporea (eccetto incanalare energia). Gli effetti e gli incantesimi di forza, come un *dardo incantato*, hanno effetto normalmente su una creatura incorporea.

Una creatura incorporea non ha bonus di armatura naturale, ma un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma

(sempre almeno +1, anche se il punteggio di Carisma della creatura non le concederebbe un bonus).

Una creatura incorporea può entrare in un oggetto corporeo o passarvi attraverso, ma deve restare adiacente all'esterno dell'oggetto, e non può dunque passare interamente attraverso un oggetto il cui spazio sia più grande del proprio. Può percepire la presenza di creature o oggetti adiacenti alla propria posizione, ma i nemici hanno occultamento totale (50% di probabilità di mancare) rispetto ad una creatura incorporea che attacca dall'interno di un oggetto corporeo. Per vedere oltre l'oggetto in cui si trova e per attaccare normalmente, una creatura incorporea deve emergerne. Una creatura incorporea all'interno di un oggetto ha copertura totale, ma quando attacca una creatura all'esterno dell'oggetto ha soltanto copertura, ed una creatura all'esterno con una azione preparata può colpirla mentre attacca. Una creatura incorporea non può passare attraverso un effetto di forza.

Gli attacchi di una creatura incorporea passano attraverso (ignorano) armatura naturale, armatura e scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente. Le creature incorporee possono muoversi ed agire normalmente nell'acqua come nell'aria. Le creature incorporee non possono cadere e subire danni da caduta. Le creature incorporee non possono effettuare attacchi per sbilanciare o lottare, né possono essere sbilanciate o afferrate. In pratica, non possono intraprendere alcuna azione che muoverebbe o manipolerebbe un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggette a simili azioni. Le creature incorporee non hanno peso, e non fanno scattare trappole attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove sempre silenziosamente e non può essere sentita con Percezione a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Forza, e si applica il suo bonus di Destrezza agli attacchi in mischia, a distanza ed al BMC. I sensi non visivi, come il fiuto o la vista cieca, non funzionano o sono efficaci solo in parte contro le creature incorporee. Le creature incorporee hanno un senso della direzione innato, e possono muoversi alla loro piena velocità anche se non vedono dove stanno andando.

Formato: incorporeo; *Posizione*: Capacità difensive.

Inghiottire (Str) Se una creatura dotata di questo attacco speciale comincia il suo turno con un avversario in lotta all'interno della sua bocca (vedi Afferrare), può tentare una nuova prova di manovra in combattimento (come se cercasse di immobilizzare un avversario). Se ha successo, ingoia la preda, che subisce danni dal morso. A meno che non sia diversamente indicato, l'avversario può essere al massimo di una categoria di taglia inferiore a quella della creatura che lo inghiotte. Essere inghiottita fa subire danni alla creaura ad ogni round. La quantità ed il tipo di danno variano, come descritto nelle statistiche della creatura. Una creatura inghiottita mantiene la condizione in lotta, ma non così la creatura che l'ha inghiottita. Una creatura inghiottita può tentare di liberarsi con un'arma leggera tagliente o perforante (la quantità di danni da infliggere è pari a 1/10 dei punti ferita totali della creatura), o tentare di sfuggire alla lotta. La Classe Armatura dell'interno di una creatura capace di inghiottire è normalmente 10 + metà della sua armatura naturale senza modificatori per Destrezza o taglia. Se una creatura inghiottita si apre una via di fuga, la creatura che l'ha inghiottita non può utilizzare di nuovo la capacità inghiottire fino a quando il danno subito non è stato guarito. Se la creatura inghiottita sfugge alla lotta, il successo la riporta nella bocca della creatura, dove può essere morsa o inghiottita di nuovo.

Formato: inghiottire (5d6 acido, CA 15, 18 pf); *Posizione*: Attacchi speciali.

Malattia (Str o Sop) Una creatura con questa capacità contagia i suoi nemici con una malattia. Gli effetti della malattia, inclusi il tiro salvezza, la frequenza e la cura si trovano nella descrizione della creatura. Il tiro salvezza per resistervi è solitamente un TS su Tempra con CD pari a 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura che infetta + il modificatore di Costituzione della creatura; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). Le malattie possono essere rimosse tramite *rimuovi malattie* ed effetti simili.

Formato: **Nome della malattia (Str)** Morso—ferimento; *TS* Tempra CD 15 (caratteristica su cui si basa), *insorgenza* 1d3 giorni, *frequenza* 1 giorno, *effetto* 1 danno a Cos, *cura* 2 TS consecutivi; *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Maledire (Sop) Una creatura con questa capacità può scagliare una maledizione contro i suoi nemici. Gli effetti della maledizione, inclusi il tiro salvezza, la frequenza e la cura sono inclusi nella descrizione della creatura. Se la maledizione ha un tiro salvezza è solitamente un TS su Volontà con CD pari a 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura capace di maledire + il modificatore di Carisma della creatura capace di maledire; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). Le maledizioni possono essere rimosse tramite *rimuovi maledizione* ed effetti simili.

Formato: **Nome della maledizione (Sop)** Schianto—contatto; *TS* Volontà CD 14 (caratteristica su cui si basa), *frequenza* 1 giorno, *effetto* 1d4 risucchio di For; *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Paralisi (Str o Sop) Questo attacco speciale rende la vittima immobile. Le creature paralizzate non possono muoversi, parlare o intraprendere azioni fisiche. La creatura è bloccata sul posto, ferma nella sua posizione e indifesa. La paralisi ha effetto sul corpo e una creatura può resistervi con un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura che paralizza + il modificatore di Costituzione della creatura che paralizza; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). A differenza di *blocca persone* ed altri effetti simili, un effetto di paralisi non permette un nuovo tiro salvezza ogni round. Una creatura volante che si trovi in aria al momento della paralisi non può più battere le ali e cade. Un nuotatore non può nuotare, e potrebbe affogare. La durata della paralisi può variare ed è inclusa nella descrizione della creatura.

Formato: paralisi (1d4 round, CD 18); *Posizione*: Attacchi speciali ed attacchi singoli.

Paura (Sop o Mag) Gli attacchi basati sulla paura possono avere diversi effetti.

Aura di paura (Sop) Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita. L'aura può bloccare un avversario (come nel caso della disperazione della mummia) o funzionare come l'incantesimo *paura*. Altri effetti sono possibili. Un'aura di paura è un effetto ad area. Il testo descrive il tipo e la grandezza dell'area.

Cono di paura (Mag) e raggio di paura (Sop) Questi effetti funzionano come l'incantesimo *paura*.

Se l'effetto di paura concede un tiro salvezza, è un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura che incute paura + il modificatore di Carisma della creatura che incute paura; la CD esatta viene data nel testo descrittivo della creatura). Tutti gli attacchi basati sulla paura sono effetti di paura ed influenza mentale.

Formato: aura di paura (9 m, CD 17); *Posizione*: Aura.

Formato: cono di paura (15 m, CD 19); *Posizione*: Attacchi speciali.

Percezione cieca (Str) Utilizzando sensi diversi dalla vista, come un olfatto molto acuto o l'udito, una creatura dotata di percezione cieca percepisce cose che gli altri non vedono. La creatura non deve effettuare prove di Percezione per localizzare una creatura entro il raggio della sua percezione cieca, sempre che abbia una linea d'effetto con il bersaglio. Un avversario che la creatura non è in grado di vedere ha sempre e comunque occultamento totale rispetto ad una creatura dotata di percezione cieca, ed essa ha la normale probabilità di mancare quando attacca una creatura con occultamento. La visibilità ha comunque effetto sul movimento di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro creature che non può vedere.

Formato: percezione cieca 18 m; *Posizione*: Sensi.

Percezione tellurica (Str) Una creatura dotata di percezione tellurica è sensibile alle vibrazioni del suolo, e può automaticamente individuare qualsiasi cosa sia in contatto con il terreno. Le creature acquatiche dotate di percezione tellurica possono percepire la posizione di creature in contatto con l'acqua. Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura.

Formato: percezione tellurica 18 m; *Posizione*: Sensi.

Presenza terrificante (Str) Questa qualità speciale rende la presenza di una creatura terribile per i suoi avversari. Attivare questa capacità è un'azione gratuita che è normalmente parte di un attacco o di una carica. Gli avversari entro il raggio d'effetto che vedono l'azione diventano spaventati o scossi. Il raggio è di solito 9 metri, e la durata è 5d6 round. Questa capacità ha effetto solo su avversari con meno Dadi Vita o livelli della creatura terrificante. Un avversario può resistervi con un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura terrificante + il modificatore di Carisma della creatura terrificante; la CD esatta viene data nel testo descrittivo della creatura). In caso di fallimento, l'avversario è scosso, o in preda al panico se ha 4 DV o meno. Un avversario che supera il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante di quella creatura per 24 ore. La presenza terrificante è un effetto di paura ed influenza mentale.

Formato: presenza terrificante (18 m, CD 21); *Posizione*: Aura.

Ragnatela (Str) Le creature dotate della capacità ragnatela possono utilizzare ragnatele per sostenere se stesse ed un'altra creatura della stessa taglia. In più, simili creature possono lanciare la loro ragnatela 8 volte al giorno. È simile ad un attacco con la rete, ma ha una gittata massima di 15 metri, con un incremento di gittata di 3 metri, ed ha effetto su bersagli al massimo di una categoria di taglia superiore alla creatura che tesse la tela. Una creatura così intralciata può fuggire con una prova di Artista della Fuga o liberarsi rompendo la tela con una prova di Forza. Entrambe sono azioni standard con CD pari a 10 + metà dei DV razziali della creatura che tesse la tela + il modificatore di Costituzione della creatura che tesse la tela. I tentativi di rompere la ragnatela effettuati da chi vi è intrappolato subiscono penalità –4.

Le creature che tessono la tela possono creare veli di ragnatela appiccicosa grandi fino a 3 volte la loro taglia. Solitamente, tali veli vengono posti in aria per catturare prede volanti, ma possono anche essere utilizzati per catturare prede al suolo. Le creature in avvicinamento devono effettuare una prova di Percezione con CD 20 per notare la ragnatela; altrimenti, vi cadono dentro e ne vengono intrappolate, come se avessero subito un attacco con la ragnatela effettuato con successo. I tentativi di fuggire o di rompere la ragnatela ottengono bonus +5 se la creatura intrappolata ha qualcosa su cui camminare o cui aggrapparsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di tela di 1,5 metri ha un numero di punti ferita pari ai Dadi Vita della creatura che tesse la tela ed ha RD 5/—.

Una creatura può muoversi lungo la propria tela alla propria velocità di scalare, ed individuare qualsiasi creatura che stia toccando la propria ragnatela.

Formato: ragnatela (+8 a distanza, CD 16, 5 pf); *Posizione*: Attacchi speciali.

Resistenza ad incanalare (Str) Una creatura dotata di questa qualità speciale (solitamente un non morto) è più resistente alle capacità di chierici e paladini. Le creature con resistenza ad incanalare aggiungono il bonus indicato ai tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti di incanalare energia, inclusi gli effetti che si basano su incanalare energia (come il talento Comandare Non Morti).

Formato: resistenza ad incanalare +4; *Posizione*: Capacità difensive.

Resistenza agli incantesimi (Str) Una creatura dotata di resistenza agli incantesimi può evitare gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche. Per determinare se un incantesimo o capacità magica ha effetto su una creatura dotata di resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore).

Se il risultato è pari o superiore alla resistenza agli incantesimi della creatura, l'incantesimo funziona normalmente, ma la creatura ha comunque diritto ad un tiro salvezza per negare gli effetti.

Formato: RI 18; *Posizione*: Capacità difensive.

Resistenze (Str) Una creatura con questa qualità speciale ignora alcuni danni del tipo indicato ogni volta che subisce quel tipo di danno (di solito acido, elettricità, freddo o fuoco). Nella descrizione viene indicato la quantità e il tipo di danno che viene ignorato.

Formato: Resistenze acido 10; *Posizione*: Capacità difensive.

Riduzione del danno (Str o Sop) Una creatura con questa qualità speciale ignora i danni dalla maggior parte delle armi e degli attacchi naturali. Le ferite guariscono all'istante, o l'arma rimbalza senza far danno (in ambo i casi, l'avversario sa di non aver inflitto danni). La creatura subisce danni normali dagli attacchi di energia (anche quelli non magici), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e soprannaturali. Alcuni tipi di armi possono a volte danneggiare la creatura, come indicato di seguito.

Viene indicata la quantità di danno ignorato (di solito da 5 a 15 danni) ed il tipo di arma che nega la qualità.

Alcuni mostri sono vulnerabili a danni taglienti, contundenti o perforanti. Altri a determinati materiali, come adamantio, argento alchemico o ferro forgiato a freddo. Gli attacchi da armi che non corrispondono al tipo o al materiale indicato vedono ridursi i danni inflitti, anche se un bonus di potenziamento abbastanza alto può superare alcune forme di riduzione del danno.Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi magiche. Qualsiasi arma con un bonus di potenziamento magico +1 o superiore agli attacchi e ai danni può superare la riduzione del danno di questi mostri. Le armi naturali di queste creature (ma non i loro attacchi con le armi) sono considerate magiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Alcuni mostri fra i più potenti sono vulnerabili solo alle armi epiche, ovvero armi dotate di un bonus di potenziamento +6 o superiore. Le armi naturali di queste creature (ma non i loro attacchi con le armi) sono considerate epiche ai fini di superare la riduzione del danno.

Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi con allineamento buono, caotico, legale o malvagio. Quando un chierico lancia *allineare arma*, l'arma bersaglio può ottenere una o più di questa proprietà, ed anche alcune armi magiche ne sono dotate. Una creatura dotata di un sottotipo di allineamento (buono, caotico, legale o malvagio) può superare simili riduzioni del danno con le sue armi naturali e le armi che impugna, come se fossero dotate di un allineamento (o di allineamenti) legati al sottotipo della creatura.

Quando la riduzione del danno è indicata con una linea (—) dopo la barra, non c'è modo di superare la riduzione del danno con nessuna arma. Poche creature subiscono danni da più di un tipo d'arma. Un'arma che infligga danni di uno dei tipi indicati supera la riduzione del danno.

La riduzione del danno di poche altre creature, invece, richiede la combinazione di diversi tipi di attacchi per superare la loro riduzione del danno, e l'arma deve infliggere danni di entrambi i tipi indicati per superare la riduzione del danno. Un'arma che infligga danni di uno solo dei tipi indicati non può superare la riduzione del danno.

Formato: RD 5/argento; *Posizione*: Capacità difensive.

Rigenerazione (Str) Una creatura con questa qualità è difficile da uccidere. Le creature dotate di rigenerazione guariscono dai danni ad un ritmo costante come con guarigione rapida, ma non possono morire finché la loro rigenerazione è attiva (anche se le creature con rigenerazione cadono svenute se i loro punti ferita scendono sotto 0). Alcune forme di attacco, come il fuoco e l'acido, fanno sì che la rigenerazione di una creatura cessi nel round successivo all'attacco. Durante questo round, la creatura non guarisce dai danni e può morire normalmente. Il testo descrittivo della creatura elenca il tipo di danno che interrompe la rigenerazione della creatura.

Le forme di attacco che non infliggono danni non sono guarite dalla rigenerazione. La rigenerazione non guarisce punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento. Le creature che rigenerano possono far ricrescere gli arti o le parti perdute del loro corpo, o riattaccarle se le tengono a contatto entro 1 ora da quando sono stati tagliati. Le parti mozzate che non vengono riattaccate si decompongono e muoiono normalmente.

Una creatura deve avere un punteggio di Costituzione per avere la qualità rigenerazione.

Formato: rigenerazione 5 (acido, fuoco); *Posizione*: pf.

Risucchio di energia (Sop) Questo attacco risucchia l'energia vitale di un avversario vivente, ed avviene in automatico con un colpo in mischia o a distanza andato a segno. Ogni risucchio di energia infligge 1 o più livelli negativi (nella descrizione della creatura è specificato quanti). Se un attacco con risucchio di energia risulta un colpo critico, infligge il doppio dei livelli negativi indicati. A meno che non sia diversamente indicato nella descrizione della creatura, una creatura che risucchia energia ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni livello negativo inflitto ad un avversario. Questi punti ferita temporanei permangono al massimo per 1 ora. I livelli negativi permangono per 24 ore, o fino a quando non vengono rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Se un livello negativo non viene rimosso prima che siano passate 24 ore, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura che risucchia l'energia + modificatore di Carisma della creatura che risucchia l'energia; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). Con un successo, il livello negativo scompare senza conseguenze negative per la creatura. Con un fallimento il livello negativo diventa permanente. Per ogni livello negativo è necessario un tiro salvezza separato.

Formato: risucchio di energia (2 livelli, CD 18); *Posizione*: attacchi speciali e attacchi singoli.

Sanguinamento (Str) Una creatura con questa capacità infligge ferite che continuano a sanguinare, causando danni addizionali ad ogni round, all'inizio del turno della creatura che ne è affetta. Questo sanguinamento può essere fermato superando una prova di Guarire con CD 15 o tramite l'uso di magia curativa. La quantità dei danni inflitti ad ogni round è indicata nella descrizione della creatura.

Formato: sanguinamento (2d6); *Posizione*: attacchi speciali e attacchi singoli.

Sbilanciare (Str) Una creatura con l'attacco speciale sbilanciare può sbilanciare un avversario come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità se colpisce con l'attacco indicato. Se il tentativo fallisce, la creatura non può essere sbilanciata a sua volta.

Formato: sbilanciare (morso); *Posizione*: attacchi singoli.

Scagliare rocce (Str) Questa creatura è molto brava a scagliare rocce, ed ha bonus razziale +1 agli attacchi effettuati lanciando rocce. Una creatura può scagliare rocce che siano fino a due taglie inferiori alla propria: ad esempio, un gigante delle colline Grande può lanciare rocce Piccole. "Roccia" è qualsiasi oggetto grande, ingombrante e di forma relativamente regolare composto di un materiale con durezza di almeno 5. La creatura può lanciare la roccia fino 5 incrementi di gittata. L'incremento di gittata varia a seconda della taglia della creatura. I danni di una roccia scagliata sono normalmente pari al doppio dell'attacco con lo schianto della creatura più una volta e mezza il suo bonus di Forza.

Formato: scagliare rocce (36 m); *Posizione*: Attacchi speciali (il danno si trova sotto gli attacchi a Distanza).

Sensibilità alla luce (Str) Le creature con sensibilità alla luce sono abbagliate in aree di luce solare intensa o nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Formato: sensibilità alla luce; *Posizione*: Debolezze.

Sguardo (Sop) Un attacco speciale con lo sguardo ha effetto quando l'avversario fissa negli occhi la creatura. L'attacco può avere ogni tipo di effetto: pietrificazione, morte ed ammaliamento sono i più comuni. Il raggio tipico è 9 metri, ma le descrizioni delle creature contengono il raggio nel dettaglio. Il tipo di tiro salvezza per un attacco con lo sguardo varia, ma è di solito un tiro salvezza su Tempra o Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura dotata di attacco con lo sguardo + modificatore di Carisma della creatura dotata di attacco con lo sguardo; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). Un tiro salvezza superato nega l'effetto. L'attacco con lo sguardo della creatura è spiegato in forma abbreviata nella sua descrizione. Ogni avversario entro il raggio dell'attacco con lo sguardo deve superare un tiro salvezza ad ogni round all'inizio del suo turno nell'ordine di iniziativa. Solo guardare direttamente una creatura dotata di attacco con lo sguardo rende vulnerabile un avversario. Gli avversari possono evitare di dover effettuare il tiro salvezza solo non guardando la creatura, in uno dei due modi seguenti.

Distogliere lo sguardo: L'avversario evita di guardare la creatura direttamente, guardando invece il suo corpo, la sua ombra, seguendola su una superficie riflettente e così via. Ogni round l'avversario ha il 50% di probabilità di evitare di dover effettuare il tiro salvezza per resistere all'attacco. La creatura dotata di attacco con lo sguardo, però, ottiene occultamento contro quel particolare avversario.

Indossare una benda: L'avversario non può vedere la creatura (può anche essere fatto voltandole le spalle o chiudendo gli occhi). La creatura dotata di attacco con lo sguardo ottiene occultamento totale contro l'avversario in questione.

Una creatura dotata di attacco con lo sguardo può guardare attivamente una creatura entro il raggio d'azione scegliendo un bersaglio. Quell'avversario deve effettuare un tiro salvezza, ma può evitare di guardare la creatura come descritto in precedenza. È quindi possibile che un avversario debba effettuare due tiri salvezza contro l'attacco con lo sguardo della creatura due volte in un round: uno nel proprio turno, ed uno durante il turno della creatura.

Un attacco con lo sguardo può avere effetto su avversari eterei. Una creatura è immune agli attacchi con lo sguardo dei suoi simili a meno che non sia indicato diversamente. Gli alleati di una creatura dotata di attacco con lo sguardo possono esserne comunque affetti. Si considera che tutti gli alleati della creatura cerchino di distogliere lo sguardo dalla creatura dotata di attacco con lo sguardo, ed hanno il 50% di probabilità di non effettuare il tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo ogni round. La creatura può anche coprire i propri occhi, negando così l'attacco con lo sguardo.

Formato: sguardo; *Posizione*: Attacchi speciali.

Soffio (Sop) Alcune creature possono esalare un cono, una linea, una nube di energia o un altro effetto magico. Un soffio solitamente infligge danni, ed è basato su un tipo di energia. Il soffio concede un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura dotata del soffio + il modificatore di Costituzione della creatura dotata del soffio; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). A meno che non sia diversamente indicato, una creatura è immune al proprio soffio. Alcuni soffi possono richiedere un tiro salvezza su Tempra o su Volontà invece che su Riflessi. Di ogni soffio si indica quanto di frequente può essere utilizzato, e se può essere utilizzato solo alcune volte al giorno.

Formato: soffio (cono di 18 m, 8d6 fuoco, Riflessi CD 20 dimezza, ogni 1d4 round); *Posizione*: Attacchi speciali; se il soffio ha effetti più complessi dei danni si trova anche sotto le capacità speciali.

Sperone (Str) Una creatura con questo attacco speciale ottiene attacchi naturali extra in determinate condizioni, di solito quando entra in lotta con un avversario. Oltre alle opzioni accessibili a chiunque sia in lotta, un mostro con la capacità sperone ottiene due attacchi addizionali con gli artigli che può utilizzare contro un avversario in lotta. Il bonus e il danno dell'attacco sono inclusi nella descrizione del mostro. Un

mostro con la capacità sperone deve cominciare il turno in lotta per utilizzare gli speroni: non può cominciare una lotta e colpire con gli speroni nello stesso turno.

Formato: sperone (2 artigli +8, 1d4+2); *Posizione*: Attacchi speciali.

Spingere (Str) Una creatura dotata di questa capacità può scegliere di effettuare una prova di manovra in combattimento gratuita quando colpisce con un attacco (spesso uno schianto). Se ha successo, la creatura spinge via una vittima come per una manovra di spingere, ma la distanza percorsa è stabilita da questa capacità. Il tipo di attacco che provoca la spinta e la distanza per la quale una vittima viene spinta sono inclusi nella descrizione della creatura. Questa capacità funziona soltanto con creature di una taglia pari o inferiore a quella della creatura che spinge. Le creature spinte in questo modo non provocano attacchi di opportunità, e si fermano se incontrano un oggetto solido o una creatura.

Formato: spingere (schianto, 3 metri); *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Squartare (Str) Se colpisce con due o più attacchi naturali, in 1 round, una creatura con l'attacco speciale squartare può causare danni ingenti afferrando la carne dell'avversario e strappandola. Questo attacco infligge danni addizionali, ma non più di una volta a round. Il tipo di attacchi che devono colpire ed il danno addizionale sono inclusi nella descrizione della creatura. Il danno addizionale è di solito pari al danno causato da uno degli attacchi più 1-1/2 il bonus di Forza della creatura.

Formato: squartare (2 artigli, 1d8+9); *Posizione*: Attacchi speciali.

Stritolare (Str) Una creatura dotata di questa capacità può schiacciare un avversario, infliggendogli danni contundenti, con una prova di lottare effettuata con successo (oltre agli altri effetti causati da questa prova, compresi i danni addizionali). I danni inflitti sono indicati nella descrizione della creatura, e di solito sono pari ai danni causati dall'attacco in mischia della creatura.

Formato: stritolare (1d8+6); *Posizione*: Attacchi speciali.

Telepatia (Sop) La creatura può comunicare mentalmente con altre creature in un raggio specifico (indicato nella descrizione della creatura, solitamente 30 metri) che possiedano un linguaggio. È possibile rivolgersi telepaticamente a più creature contemporaneamente, anche se farlo è faticoso come sostenere più conversazioni contemporaneamente.

Formato: telepatia 30 m; *Posizione*: Linguaggi.

Trascinare (Str) Una creatura dotata di questa capacità può scegliere di effettuare una prova di manovra in combattimento gratuita quando colpisce con un attacco. Se ha successo, la creatura trascina una vittima vicino a sè. La distanza per cui viene trascinata è stabilita da questa capacità. Il tipo di attacco che provoca il trascinamento e la distanza per la quale una vittima viene trascinata sono inclusi nella descrizione della creatura. Questa capacità funziona soltanto con creature di una taglia pari o inferiore a quella della creatura che trascina. Le creature trascinate in questo modo non provocano attacchi di opportunità, ed il trascinamento si interrompe se costringerebbe la creatura ad attraversare un oggetto solido o un'altra creatura.

Formato: trascinare (tentacolo, 1,5 metri); *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Tratti dei costrutti (Str) I costrutti sono immuni a effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), effetti di morte, effetti di necromanzia, paralisi, sonno, stordimento, veleno e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza su Tempra (a meno che l'effetto si applichi anche agli oggetti o non sia innocuo). I costrutti non subiscono danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia. I costrutti non rischiano la morte per danno massiccio.

Formato: tratti dei costrutti; *Posizione*: immunità.

Tratti dei non morti (Str) I non morti sono immuni a malattie, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), effetti di morte, paralisi, sonno, stordimento, veleno e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza su Tempra (a meno che l'effetto si applichi anche agli oggetti o non sia innocuo). I non morti non subiscono risucchi di caratteristica, risucchi di energia o danni non letali. I non morti sono immuni ai danni alle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione), oltre che all'affaticamento ed all'esaurimento. I non morti non rischiano la morte per danno massiccio.

Formato: tratti dei non morti; *Posizione*: immunità.

Tratti dei vegetali (Str) I vegetali sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), paralisi, sonno, stordimento e veleno.

Formato: tratti dei vegetali; *Posizione*: immunità.

Travolgere (Str) Come azione di round completo, una creatura con la capacità travolgere può tentare di oltrepassare qualsiasi creatura che sia di almeno una taglia inferiore ad essa. Funziona come la manovra in combattimento oltrepassare, ma la creatura che travolge non deve effettuare nessuna prova, soltanto spostarsi sopra gli avversari sul suo cammino. I bersagli di un tentativo di travolgere subiscono danni pari allo schianto della creatura che travolge più 1-1/2 il suo bonus di Forza. I bersagli travolti possono effettuare un attacco di opportunità con penalità –4. Se il bersaglio rinuncia all'attacco di opportunità, può tentare di evitare la creatura che lo travolge e riceve un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è pari a CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura che travolge + il modificatore di Forza della creatura che travolge (la CD esatta viene data nel testo descrittivo). Una creatura che travolge può infliggere danni ad un bersaglio solo una volta per round, a prescindere da quante volte passi sopra la creatura bersaglio.

Formato: travolgere (2d6+9, CD 20); *Posizione*: Attacchi speciali.

Turbine (Sop) Alcune creature possono trasformarsi in turbini e rimanere in tale forma per 1 round per ogni 2 DV posseduti. Se la creatura ha una velocità di volare, può continuare a volare alla stessa velocità quando si trova in forma di turbine, altrimenti, in forma di turbine, ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità base (manovrabilità media).

Il turbine è sempre largo 1,5 metri alla base, ma la sua altezza e larghezza all'apice possono variare di creatura in creatura (minimo 3 metri). La larghezza di un turbine all'apice è sempre pari a metà della sua altezza. La creatura può variare l'altezza, ma il turbine è sempre almeno alto 3 metri.

La forma di turbine non provoca attacchi di opportunità, perfino quando entra nello spazio occupato da un'altra creatura. Un'altra creatura può essere trascinata nel turbine se tocca il turbine o vi entra. Una creatura in forma di turbine non può effettuare i suoi attacchi normali e non minaccia l'area attorno a sé.

Le creature di una o più taglie inferiori al turbine possono subire danni se colte al suo interno (in genere pari al danno dello schianto del mostro della stessa taglia) e potrebbero essere sollevate in aria. Una creatura nel turbine può tentare un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + metà dei Dadi Vita razziali del mostro + il modificatore di Forza del mostro) quando entra in contatto con il turbine o subisce danni come se fosse colpita dal suo schianto. Deve anche superare un secondo tiro salvezza su Riflessi o viene sollevata e tenuta sospesa dai forti venti, subendo automaticamente il danno indicato ad ogni round. Una creatura volante può effettuare un tiro salvezza su Riflessi ogni round per riuscire ad uscire dal turbine. La creatura subisce comunque i danni, ma può uscire se il tiro salvezza ha successo.

Le creature intrappolate nel turbine non possono muoversi se non per seguire il turbine nel suo spostamento o per uscire dal turbine. Le creature intrappolate possono altrimenti agire normalmente, ma devono superare una prova di concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. Le creature trascinate nel turbine subiscono penalità –4 a Destrezza e penalità –2 agli attacchi. Il turbine può avere tante creature intrappolate al proprio interno quante potrebbero essere contenute nel suo volume. Il turbine può scagliare fuori di sé qualsiasi creatura desideri come azione gratuita, depositandola nel proprio spazio.

Se la base del turbine tocca il suolo, crea una nuvola di detriti. Questa nuvola è centrata sulla creatura, ed ha un diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube oscura tutti i metodi di visione, inclusa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature lontane 1,5 metri hanno occultamento, quelle più lontane occultamento totale. Quelle colte nella nube di detriti devono superare una prova di concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo.

Formato: turbine (3/giorno, 3–9 m di altezza, 1d6+6 danni, CD 15); *Posizione*: Attacchi speciali.

Veleno (Str o Sop) Una creatura con questa capacità può avvelenare le creature che colpisce. Gli effetti del veleno, inclusi il tiro salvezza, la frequenza e la cura sono inclusi nella descrizione della creatura. Il tiro salvezza per resistervi è solitamente un tiro salvezza su Tempra con CD pari a 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura velenosa + il modificatore di Costituzione della creatura velenosa; la CD esatta viene data nel testo descrittivo). I veleni possono essere rimossi tramite *neutralizza veleno* ed effetti simili.

Formato: **Nome del veleno (Str)** pungiglione—ferimento; *TS* Tempra CD 22 (caratteristica su cui si basa), *frequenza* 1/round per 6 round, *effetto* 1d4 danni a Cos, *cura* 2 TS consecutivi. *Posizione*: Attacchi speciali e attacchi singoli.

Visione crepuscolare (Str) Una creatura con visione crepuscolare può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia o simili condizioni di luce fioca. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori.

Formato: visione crepuscolare; *Posizione*: Sensi.

Vista cieca (Str) Questa capacità è simile alla percezione cieca, ma è molto più precisa. Utilizzando sensi diversi dalla vista, come la percezione delle vibrazioni, un fiuto sensibile, un udito acuto o un sonar, una creatura dotata di percezione cieca si muove e combatte bene quanto una creatura dotata della vista. Invisibilità, buio e la maggior parte delle forme di occultamento sono inutili, anche se la creatura dotata di vista cieca deve avere una linea di effetto per notare una determinata creatura o oggetto. Il raggio della capacità è indicato nella descrizione della creatura. La creatura, in genere, non deve effettuare prove di Percezione per notare creature entro il raggio della sua vista cieca. A meno che non sia diversamente indicato, la vista cieca è sempre attiva e la creatura non deve compiere azioni per attivarla. Alcune forme di vista cieca devono essere attivate come azione gratuita. In questo caso, viene indicato nella descrizione della creatura. Se una creatura deve attivare la vista cieca, ne ottiene i benefici solo durante il proprio turno.

Formato: vista cieca 18 m; *Posizione*: Sensi.

Volo (Str o Sop) Una creatura dotata di questa capacità può cessare di volare o ricominciare a farlo come azione gratuita. Se la capacità è soprannaturale, diventa inefficace in un *campo antimagia*, e la creatura perde la capacità di volare finché permane l'effetto di antimagia.

Formato: volare 9 m (media); *Posizione*: Velocità.

Vulnerabilità (Str o Sop) Una creatura dotata di vulnerabilità subisce una volta e mezzo il danno normale (+50%) da uno specifico tipo di energia, a prescindere dal risultato del tiro salvezza. Le creature dotate di vulnerabilità ad un effetto non legato ad un tipo di energia subiscono penalità –4 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche che causano la vulnerabilità indicata (come incantesimi con il descrittore luce). Alcune creature subiscono effetti aggiuntivi, indicati nelle loro descrizioni.

Formato: vulnerabile al fuoco; *Posizione*: Debolezze.

Tipi di creature

Ogni creatura possiede un tipo, che definisce a grandi linee le sue capacità. Alcune creature hanno anche uno o più sottotipi, come descritto nelle pagine 310-314. Una creatura non può violare le regole del suo tipo senza una capacità o qualità speciale che spieghi la differenza. Gli archetipi, solitamente, cambiano in modo drastico il tipo di una creatura.

Aberrazione

Un'aberrazione possiede anatomia bizzarra, strane capacità, una mente aliena o una combinazione delle tre. Un'aberrazione ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Tiri salvezza buoni su Volontà.
- Gradi di abilità pari a 4 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un'aberrazione: Acrobazia, Artista della Fuga, Conoscenze (una a scelta), Furtività, Intimidire, Nuotare, Percezione, Sapienza Magica, Scalare, Sopravvivenza e Volare.

Tratti: Un'aberrazione possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Scurovisione 18 metri.
- Competente nelle sue armi naturali. Se di forma generalmente umanoide, competente in tutte le armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armature (leggere, medie o pesanti) che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. Le aberrazioni che non vengono descritte con un'armatura non sono competenti nelle armature. Le aberrazioni sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- Le aberrazioni respirano, mangiano e dormono.

Animale

Un animale è una creature vivente non umana, di solito un vertebrato privo di capacità magiche ed incapace di linguaggio o di creare una cultura. Gli animali sono di solito seguiti da informazioni su come possono fungere da compagni. Un animale ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Tiri salvezza buoni su Tempra e Riflessi.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un animale: Acrobazia, Furtività, Nuotare, Percezione, Scalare e Volare.

Tratti: Un animale possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Punteggio di Intelligenza pari a 1 o 2 (una creatura con un punteggio di Intelligenza pari a 3 o superiore non può essere un animale).
- Visione crepuscolare.
- Allineamento: sempre neutrale.
- Tesoro: nessuno.
- Competente soltanto nelle sue armi naturali. Un erbivoro non combattente considera le sue armi naturali come attacchi secondari. Tali attacchi sono effettuati con penalità -5, e l'animale aggiunge solo metà del suo modificatore di Forza al danno.
- Competente in nessun tipo di armatura a meno che non sia addestrato al combattimento.
- Gli animali respirano, mangiano e dormono.

Bestia magica

Le bestie magiche sono simili agli animali ma possono avere un punteggio di Intelligenza superiore a 2 (nel qual caso la creatura capisce almeno un linguaggio, pur non essendo necessariamente in grado di parlarlo). Le bestie magiche hanno di solito capacità soprannaturali o straordinarie, ma a volte hanno soltanto un aspetto o un comportamento bizzarri. Una bestia magica ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d10.
- Bonus di attacco base pari ai Dadi Vita totali (progressione rapida).
- Tiri salvezza buoni su Tempra e Riflessi.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per una bestia magica: Acrobazia, Furtività, Nuotare, Percezione, Scalare e Volare.

Tratti: Una bestia magica possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Scurovisione 18 metri.
- Visione crepuscolare.
- Competente soltanto nelle sue armi naturali.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- Le bestie magiche respirano, mangiano e dormono.

Costrutto

Un costrutto è un oggetto animato o una creatura costruita artificialmente. Un costrutto ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d10.
- Bonus di attacco base pari ai Dadi Vita totali (progressione rapida).
- Nessun tiro salvezza buono.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. La maggior parte dei costrutti, però, è senza mente e non ottiene gradi di abilità o talenti. I costrutti non hanno abilità di classe, a prescindere dal loro punteggio di Intelligenza.

Tratti: Un costrutto possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Nessun punteggio di Costituzione. Qualsiasi CD o altra statistica che si basa sul punteggio di Costituzione considera

la Costituzione del costrutto pari a 10 (nessun bonus o penalità).
- Scurovisione 18 metri.
- Visione crepuscolare.
- Immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale e trame).
- Immunità a effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di sonno, malattie, paralisi, sanguinamento, stordimento e veleno.
- Non può guarire il danno da solo, ma può essere riparato tramite l'esposizione a determinati effetti (vedi la descrizione della creatura per i dettagli) o attraverso il talento Creare Costrutti. I costrutti possono anche essere curati tramite l'incantesimo *rendere integro*. Un costrutto dotato di guarigione rapida beneficia comunque di tale qualità.
- Non soggetto ad affaticamento, danni alle caratteristiche, danni non letali, esaurimento, risucchi di caratteristiche, risucchio di energia.
- Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza su Tempra (a meno che tale effetto non sia efficace sugli oggetti o sia innocuo).
- Non rischia la morte per danno massiccio. Immediatamente distrutto se portato a 0 o meno punti ferita.
- Un costrutto non può essere rianimato o resuscitato.
- Un costrutto è difficile da distruggere, ed ottiene punti ferita bonus a seconda della taglia, come descritto nella tabella seguente.

Taglia del costrutto	Punti ferita bonus
Piccolissima	—
Minuta	—
Minuscola	—
Piccola	10
Media	20
Grande	30
Enorme	40
Mastodontica	60
Colossale	80

- Competente soltanto nelle sue armi naturali, a meno che di forma umanoide, nel qual caso competente nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- I costrutti non respirano, non mangiano e non dormono.



DRAGO

Un drago è una creatura simile ad un rettile, di solito alata, con capacità magiche o bizzarre. Un drago ha i seguenti privilegi.
- Dado Vita d12.
- Bonus di attacco base pari ai Dadi Vita totali (progressione rapida).
- Tiri salvezza buoni su Tempra e Riflessi e Volontà.
- Gradi di abilità pari a 6 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono di abilità di classe per un drago: Artigianato, Conoscenze (tutte), Diplomazia, Furtività, Guarire, Intimidire, Intuizione, Linguistica, Nuotare, Percezione, Raggirare, Sapienza Magica, Scalare, Sopravvivenza, Utilizzare Congegni Magici, Valutare e Volare.

Tratti: Un drago possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).
- Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.
- Immunità ad effetti di sonno magico ed effetti di paralisi.
- Competente soltanto nelle sue armi naturali, a meno che di forma umanoide (o capace di assumere forma umanoide), nel qual caso competente nelle armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- I draghi respirano, mangiano e dormono.



ESTERNO

Un esterno è almeno in parte composto dell'essenza (ma non per forza della materia) di un piano differente dal Piano Materiale. Alcune creature hanno un altro tipo e diventano esterni quando giungono ad un punto più alto (o più infimo) dell'esistenza spirituale. Un esterno ha i seguenti privilegi.
- Dado Vita d10.
- Bonus di attacco base pari ai Dadi Vita totali (progressione rapida).
- Due tiri salvezza buoni, di solito Riflessi e Volontà.
- Gradi di abilità pari a 6 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un esterno: Artigianato, Conoscenze (piani), Furtività, Intuizione, Percezione e Raggirare. A causa della loro natura diversificata, gli esterni ricevono altre quattro abilità di classe a seconda della loro natura.

Tratti: Un esterno possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).
- Scurovisione 18 metri.
- A differenza della maggior parte delle creature viventi, un esterno non ha una natura dualistica: la sua anima ed il suo corpo sono una cosa sola. Quando viene ucciso, non c'è un'anima che si liberi. Gli incantesimi che riportano l'anima nel corpo, come *rianimare morti*, *reincarnazione* e *resurrezione* non funzionano sugli esterni. Serve un effetto magico, come *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* per riportarlo in vita. Un esterno con il sottotipo nativo può essere rianimato, resuscitato o reincarnato come le altre creature viventi.
- Competente nelle armi semplici e da guerra e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. Gli esterni che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. Gli esterni sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- Gli esterni respirano, ma non hanno bisogno di mangiare o dormire (ma possono farlo se lo desiderano). Gli esterni nativi respirano, mangiano e dormono.

FOLLETTO

Un folletto è una creatura dotata di capacità soprannaturali e di un legame con la natura, o con altre forze o luoghi. I folletti hanno di solito forma umanoide. Un folletto ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d6.
- Bonus di attacco base pari a 1/2 dei Dadi Vita totali (progressione lenta).
- Tiri salvezza buoni su Riflessi e Volontà.
- Gradi di abilità pari a 6 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un folletto: Artigianato, Artista della Fuga, Camuffare, Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura), Diplomazia, Furtività, Intrattenere, Intuizione, Nuotare, Percezione, Raggirare, Rapidità di Mano, Scalare, Utilizzare Congegni Magici e Volare.

Tratti: Un folletto possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Visione crepuscolare.
- Competente nelle armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. I folletti che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. I folletti sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- I folletti respirano, mangiano e dormono.

MELMA

Una melma è una creatura mutevole e amorfa, di solito senza mente. Una melma ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Nessun tiro salvezza buono.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. La maggior parte delle melme, però, è senza mente e non ottiene gradi di abilità o talenti. Le melme non hanno abilità di classe.

Tratti: Una melma possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza ed immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale e trame). Una melma dotata di un punteggio di Intelligenza perde questo tratto.
- Cieco (ma dotato di vista cieca), con immunità ad attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni ed altre forma di attacco basate sulla vista.
- Immunità a effetti di sonno, metamorfosi, paralisi, stordimento e veleno.
- Alcune melme hanno la capacità di infliggere danni da acido agli oggetti.
- Non subisce colpi critici, nè attacchi ai fianchi. Non subisce danni addizionali dagli attacchi basati sulla precisione, come gli attacchi furtivi.
- Visione crepuscolare.
- Competente solo nelle sue armi naturali.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- Le melme respirano e mangiano, ma non dormono.

NON MORTO

I non morti sono creature un tempo viventi animate da forze spirituali o soprannaturali. Una creatura non morta ha i seguenti privilegi.

- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Tiri salvezza buoni su Volontà.
- Gradi di abilità pari a 4 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Molti non morti, però, sono senza mente e non ottengono punti abilità o talenti. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un non morto: Camuffare, Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Furtività, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sapienza Magica, Scalare e Volare.

Tratti: Un non morto possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Nessun punteggio di Costituzione. I non morti utilizzano il loro punteggio di Carisma al posto di quello di Costituzione per calcolare i punti ferita, i tiri salvezza su Tempra e le capacità speciali basate su Costituzione (come la CD del soffio).
- Scurovisione 18 metri.
- Immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale e trame).
- Immunità a effetti di morte, effetti di sonno, malattie, paralisi, sanguinamento, stordimento e veleno.
- Non soggetto a danni non letali, risucchio di caratteristiche e risucchio di energia. Immunità ai danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) e a effetti di affaticamento ed esaurimento.
- Non può guarire il danno da solo se non possiede un punteggio di Intelligenza, ma può essere curato. L'energia negativa (come gli incantesimi *infliggi ferite*) possono guarire le creature non morte. La qualità speciale guarigione rapida funziona a prescindere dal punteggio di Intelligenza della creatura.
- Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza su Tempra (a meno che tale effetto non sia efficace sugli oggetti o sia innocuo).
- Non rischia la morte per danno massiccio. Immediatamente distrutto se portato a 0 o meno punti ferita.
- Non soggetto ad incantesimi o capacità magiche di *rianimare morti* e *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* hanno effetto sulle creature non morte. Tali incantesimi ritrasformano le creature non morte nelle creature viventi

che erano prima di diventare non morti.
- Competente nelle sue armi naturali, in tutte le armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. I non morti che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. I non morti sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- I non morti non respirano, non mangiano e non dormono.

PARASSITA

Questo tipo include insetti, aracnidi, altri artropodi, vermi ed invertebrati simili. Un parassita ha i seguenti privilegi.
- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Tiri salvezza buoni su Tempra.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. La maggior parte dei parassiti, però, è senza mente e non ottiene gradi di abilità o talenti. I parassiti non hanno abilità di classe.

Tratti: Un parassita possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).
- Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza ed immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale e trame). Una creatura simile ad un parassita dotata di un punteggio di Intelligenza è di solito un animale o una bestia magica, a seconda delle sue altre capacità.
- Scurovisione 18 metri.
- Competente solo nelle sue armi naturali.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- I parassiti respirano, mangiano e dormono.

UMANOIDE

Un umanoide ha di solito due braccia, due gambe e una testa, o un torso simile a quello di un umano, braccia ed una testa. Gli umanoidi non hanno capacità soprannaturali o straordinarie, o ne posseggono solo alcune, ma la maggior parte di essi parla ed ha sviluppato società complesse. Sono di solito di taglia Piccola o Media (ad eccezione dei giganti). Ogni creatura umanoide ha un sottotipo specifico che ne descrive la razza, come umano, gigante, goblinoide, rettile o tengu.

Gli umanoidi con 1 Dado Vita scambiano i privilegi del loro Dado Vita da umanoide per i poteri di una classe da PG o PNG. Questi tipi di umanoidi sono di solito presentati come combattenti di 1° livello, e questo significa che hanno capacità marziali medie e tiri salvezza scarsi. Gli umanoidi con più di 1 Dado Vita sono i soli a sfruttare i privilegi del tipo umanoide. Un umanoide ha i seguenti privilegi.
- Dado Vita d8, o per classe del personaggio.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Un tiro salvezza buono, di solito Riflessi.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita o per classe del personaggio. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un umanoide: Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Guarire, Professione, Scalare e Sopravvivenza. Gli umanoidi con classe di personaggio utilizzano la lista delle abilità di classe della loro classe.

Tratti: Un umanoide possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).
- Competente in tutte le armi semplici, o per classe di personaggio.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione, o per classe di personaggio. Se un umanoide non ha una classe ed indossa armatura è competente nel tipo di armatura indicata ed in quelle più leggere. Gli umanoidi che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. Gli umanoidi sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- Gli umanoidi respirano, mangiano e dormono.

UMANOIDE MOSTRUOSO

Gli umanoidi mostruosi sono simili agli umanoidi, ma hanno tratti mostruosi o bestiali. Spesso hanno anche capacità magiche. Un umanoide mostruoso ha i seguenti privilegi.
- Dado Vita d10.
- Bonus di attacco base pari ai Dadi Vita totali (progressione rapida).
- Tiri salvezza buoni su Riflessi e Volontà.
- Gradi di abilità pari a 4 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un umanoide mostruoso: Artigianato, Cavalcare, Furtività, Intimidire, Nuotare, Percezione, Scalare, Sopravvivenza e Volare.

Tratti: Un umanoide mostruoso possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).
- Scurovisione 18 metri.
- Competente in tutte le armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione, o per classe di personaggio. Gli umanoidi mostruosi che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. Gli umanoidi mostruosi sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- Gli umanoidi mostruosi respirano, mangiano e dormono.

VEGETALE

Questo tipo include le creature vegetali. Le piante normali, come quelle che crescono nei giardini e nei campi, non possiedono un punteggio di Saggezza o Carisma, e non sono creature, ma oggetti, pur essendo viventi. Un vegetale ha

i seguenti privilegi.

- Dado Vita d8.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 dei Dadi Vita totali (progressione media).
- Tiri salvezza buoni su Tempra.
- Gradi di abilità pari a 2 + modificatore di Intelligenza (minimo 1) per Dado Vita. Alcuni vegetali, però, sono senza mente e non ottengono gradi di abilità o talenti. Le seguenti abilità sono abilità di classe per un vegetale: Furtività e Percezione.

Tratti: Un vegetale possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Visione crepuscolare.
- Immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale e trame).
- Immunità a effetti di sonno, metamorfosi, paralisi, stordimento e veleno.
- Competente solo nelle sue armi naturali.
- Competente in nessun tipo di armatura.
- I vegetali respirano e mangiano, ma non dormono.

Sottotipi di creature

Alcune creature hanno uno o più sottotipi. I sottotipi conferiscono capacità e qualità addizionali ad una creatura.

Sottotipo Acqua: Questo sottotipo viene di solito utilizzato per gli esterni legati al Piano Elementale dell'Acqua. Le creature con il sottotipo acqua hanno sempre una velocità di nuotare e possono muoversi in acqua senza effettuare prove di Nuotare. Una creatura d'acqua può respirare acqua ed aria allo stesso modo. Le creature d'acqua considerano Nuotare sempre come abilità di classe.

Sottotipo Acquatico: Queste creature hanno sempre una velocità di nuotare e possono muoversi in acqua senza effettuare prove di Nuotare. Non possono respirare aria a meno che non abbiano la qualità speciale anfibio. Le creature acquatiche considerano Nuotare sempre come abilità di classe.

Sottotipo Angelo: Gli angeli sono una razza di celestiali, o esterni buoni, nativi dei piani esterni di allineamento buono. Un angelo possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- *Aura protettiva (Sop)*: Contro gli attacchi o gli effetti prodotti da creature malvagie questa capacità concede bonus +4 alla CA e bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza a chiunque si trovi entro 6 metri dall'angelo. Altrimenti, funziona come un *cerchio magico contro il male* ed un *globo di invulnerabilità minore*, entrambi con un raggio di 6 metri (LI pari ai Dadi Vita dell'angelo). I benefici difensivi del cerchio non sono inclusi nel blocco statistiche dell'angelo.
- Bonus razziale +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- Immunità ad acido, freddo e pietrificazione.
- *Lingua primeva (Sop)*: Tutti gli angeli possono parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come fossero sempre sotto gli effetti di un incantesimo *linguaggi* (LI pari ai Dadi Vita dell'angelo). Questa capacità è sempre attiva.
- Resistenza ad elettricità 10 e fuoco 10.
- Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.

Sottotipo Arconte: Gli arconti sono una razza di celestiali, o esterni buoni, nativi dei piani esterni di allineamento buono e legale. Un arconte possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- *Aura di minaccia (Sop)*: Un'aura di giustizia circonda un arconte che combatte o è infuriato. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte deve superare un tiro salvezza su Volontà per resistere ai suoi effetti. La CD del tiro salvezza dipende dall'arconte, è basata sul Carisma ed include bonus razziale +2. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono penalità –2 ad attacchi, CA e tiri salvezza per 24 ore o fino a quando non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o si è liberata degli effetti non subisce gli effetti dell'aura dello stesso arconte per 24 ore.
- Bonus razziale +4 ai tiri salvezza contro il veleno.
- Immunità ad elettricità e pietrificazione.
- *Lingua primeva (Sop)*: Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creature che possieda un linguaggio, come fossero sempre sotto gli effetti di un incantesimo *linguaggi* (LI 14°). Questa capacità è sempre attiva.
- Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.
- *Teletrasporto (Sop)*: Gli arconti possono utilizzare *teletrasporto superiore* a volontà (LI 14°), ma la creatura può trasportare se stessa e fino a 22,5 kg di oggetti.

Sottotipo Aria: Questo sottotipo viene di solito utilizzato per gli esterni legati al Piano Elementale dell'Aria. Le creature con il sottotipo aria hanno sempre una velocità di volare e solitamente manovrabilità perfetta. Le creature d'aria considerano Volare sempre come abilità di classe.

Sottotipo Azata: Gli azata sono una razza di celestiali, o esterni buoni, nativi dei piani esterni di allineamento buono e caotico. Un azata possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Immunità ad elettricità e pietrificazione.
- *Lingua primeva (Sop)*: Tutti gli azata possono parlare con qualsiasi creature che possieda un linguaggio, come fossero sempre sotto gli effetti di un incantesimo *linguaggi* (LI 14°). Questa capacità è sempre attiva.
- Resistenza al freddo 10 e fuoco 10.
- Scurovisione 18 metri e visione crepuscolare.

Sottotipo Buono: Questo sottotipo viene di solito applicato agli esterni nativi dei piani esterni di allineamento buono. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo è anche di allineamento buono; se però il loro allineamento dovesse cambiare, mantengono questo sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento considera queste creature come se avessero allineamento buono, a prescindere dal loro allineamento effettivo. La creatura subisce effetti legati anche al suo allineamento effettivo. Una creatura con il sottotipo buono supera la riduzione del danno come se le sue armi

naturali e le armi che impugna fossero di allineamento buono (vedi Riduzione del danno, pag. 303).

Sottotipo Caotico: Questo sottotipo viene di solito applicato agli esterni nativi dei piani esterni di allineamento caotico. La maggior parte delle creature che possiede questo sottotipo è anche di allineamento caotico; se però il loro allineamento dovesse cambiare, mantengono questo sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento considera queste creature come se avessero allineamento caotico, a prescindere dal loro allineamento effettivo. La creatura subisce effetti legati anche al suo allineamento effettivo. Una creatura con il sottotipo caotico supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e le armi che impugna fossero di allineamento caotico (vedi Riduzione del danno, pag. 303).

Sottotipo Demone: I demoni sono esterni caotici e malvagi che provengono dall'Abisso. I demoni possiedono diversi tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura) descritti di seguito.

- *Evocare (Mag)*: I demoni condividono la capacità di evocare altri della loro specie, solitamente loro simili o demoni meno potenti.
- Immunità ad elettricità e veleno.
- Resistenza ad acido 10, freddo 10 e fuoco 10.
- Telepatia.
- Tranne per dove diversamente segnalato, i demoni parlano Abissale, Celestiale e Draconico.
- Le armi naturali di un demone e quelle che impugna, sono considerate caotiche e malvagie ai fini di superare la riduzione del danno.

Sottotipo Diavolo: I diavoli sono esterni legali e malvagi che provengono dal piano dell'Inferno. I diavoli possiedono diversi tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura) descritti di seguito.

- *Evocare (Mag)*: I diavoli condividono la capacità di evocare altri della loro specie, solitamente loro simili o diavoli meno potenti.
- Immunità a fuoco e veleno.
- Resistenza ad acido 10, freddo 10.
- Telepatia.
- *Vedere al buio (Sop)*: Alcuni diavoli possono vedere al buio di qualsiasi tipo perfino quello creato da un incantesimo *oscurità profonda*.
- Tranne per dove diversamente segnalato, i diavoli parlano Celestiale, Draconico e Infernale.
- Le armi naturali di un diavolo e quelle che impugna, sono considerate legali e malvagie ai fini di superare la riduzione del danno.

Sottotipo Elementale: Un elementale è un essere composto interamente da uno dei quattro elementi canonici: acqua, aria, fuoco o terra. Un elementale ha i seguenti tratti.

- Immunità a effetti di sonno, paralisi, sanguinamento, stordimento e veleno.
- Non soggetto ai colpi critici, non può essere attaccato ai fianchi. Non subisce danni addizionali dagli attacchi basati sulla precisione, come gli attacchi furtivi.
- Competente nelle sue armi naturali. Se di forma generalmente umanoide, competente in tutte le armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura (leggera, media o pesante) che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. Gli elementali che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. Gli elementali sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.
- Gli elementali non respirano, non mangiano e non dormono.

Sottotipo Elfo: Questo sottotipo si applica agli elfi ed alle creature ad essi imparentate. Le creature con il sottotipo elfo hanno visione crepuscolare.

Sottotipo Extraplanare: Questo sottotipo viene applicato a tutte le creature che si trovano su un piano diverso dal loro piano nativo. Una creatura che viaggia fra i piani può ottenere o perdere questo sottotipo quando viaggia di piano in piano. Le descrizioni dei mostri suppongono che gli incontri con i mostri avvengano sul Piano Materiale, e tutte le creature non native del Piano Materiale hanno il sottotipo extraplanare (che non avrebbero sul loro piano nativo). Tutte le creature extraplanari del manuale hanno il loro piano nativo menzionato nella descrizione. Le creature non contrassegnate come extraplanari sono native del Piano Materiale, ed ottengono il sottotipo extraplanare se lasciano il Piano Materiale. Nessuna creatura ha il sottotipo extraplanare quando si trova su un piano di transizione, come il Piano Astrale, il Piano Etereo o il Piano delle Ombre.

Sottotipo Freddo: Una creatura con il sottotipo freddo ha immunità al freddo e vulnerabilità al fuoco.

Sottotipo Fuoco: Una creatura con il sottotipo fuoco ha immunità al fuoco e vulnerabilità al freddo.

Sottotipo Gigante: Un gigante è una creatura umanoide dotata di grande forza e solitamente di taglia almeno Grande. I giganti hanno Dadi Vita razziali e non sostituiscono i Dadi Vita razziali con livelli di classe come alcuni umanoidi. I giganti hanno visione crepuscolare e considerano Intimidire e Percezione come abilità di classe.

Sottotipo Gnomo: Questo sottotipo si applica agli gnomi ed alle creature ad essi imparentate. Le creature con il sottotipo gnomo hanno visione crepuscolare.

Sottotipo Goblinoide: I goblinoidi sono umanoidi furtivi che vivono di caccia e razzie e che parlano il Goblin. I goblinoidi considerano Furtività come abilità di classe.

Sottotipo Halfling: Questo sottotipo si applica agli halfling ed alle creature ad essi imparentate.

Sottotipo Incorporeo: Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Una creatura incorporea è immune ai colpi critici ed al danno basato sulla precisione (come il danno da attacco

furtivo) a meno che non sia inflitto da un'arma con la qualità speciale *tocco fantasma*. In più, una creatura incorporea ottiene la qualità speciale incorporeo.

Sottotipo Legale: Questo sottotipo viene di solito applicato agli esterni nativi dei piani esterni di allineamento legale. La maggior parte delle creature che possiede questo sottotipo è anche di allineamento legale; se però il loro allineamento dovesse cambiare, mantengono questo sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento considera queste creature come se avessero allineamento legale, a prescindere dal loro allineamento effettivo. La creatura subisce effetti legati anche al suo allineamento effettivo. Una creatura con il sottotipo legale supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e le armi che impugna fossero di allineamento legale (vedi Riduzione del danno, pag. 303).

Sottotipo Malvagio: Questo sottotipo viene di solito applicato agli esterni nativi dei piani esterni di allineamento malvagio. La maggior parte delle creature che possiede questo sottotipo è anche di allineamento malvagio; se però il loro allineamento dovesse cambiare, manterrebbero questo sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento considera queste creature come se avessero allineamento malvagio, a prescindere dal loro allineamento effettivo. La creatura subisce effetti legati anche al suo allineamento effettivo. Una creatura con il sottotipo malvagio supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e le armi che impugna fossero di allineamento malvagio (vedi Riduzione del danno, pag. 303).

Sottotipo Mutaforma: Un mutaforma ha la capacità soprannaturale di assumere una o più forme alternative. Molti effetti magici permettono di cambiare forma, e non tutte le creature che cambiano forma hanno il sottotipo mutaforma. Un mutaforma possiede i seguenti tratti (se non è indicato diversamente nella descrizione della creatura).

- Competente nelle sue armi naturali, nelle armi semplici e nelle armi che utilizza nella sua descrizione.
- Competente nel tipo di armatura che indossa nella descrizione e nelle armature più leggere. I mutaforma che non vengono descritti con un'armatura non sono competenti nelle armature. I mutaforma sono competenti negli scudi se sono competenti in qualsiasi forma di armatura.

Sottotipo Nano: Questo sottotipo si applica ai nani ed alle creature ad essi imparentate. Le creature con il sottotipo nano hanno scurovisione 18 metri.

Sottotipo Nativo: Questo sottotipo si applica solo agli esterni. Queste creature hanno antenati mortali o sono legate fortemente al Piano Materiale e possono essere rianimate, resuscitate e reincarnate come le altre creature viventi. Le creature con questo sottotipo sono native del Piano Materiale. A differenza dei veri esterni gli esterni nativi mangiano e dormono.

Sottotipo Orco: Questo sottotipo si applica agli orchi ed alle creature ad essi imparentate. Le creature con il sottotipo orco hanno scurovisione 18 metri e sensibilità alla luce (i mezzorchi non hanno sensibilità alla luce).

Sottotipo Potenziato: Una creatura riceve questo sottotipo quando qualcosa (di solito un archetipo) cambia il suo tipo originale. Alcune creature (quelle con un archetipo ereditato) nascono con questo sottotipo; altre lo ottengono assieme ad un archetipo acquisito. Il sottotipo potenziato è di solito unito al tipo originario della creatura.

Sottotipo Rettile: Queste creature sono coperte di scaglie ed hanno di solito sangue freddo. Il sottotipo rettile viene utilizzato solo per descrivere alcune razze umanoidi, non tutti gli animali ed i mostri che sono veri rettili.

Sottotipo sciame: Uno sciame è un insieme di creature, Piccolissime, Minute o Minuscole che si comporta come una singola creatura. Uno sciame ha le caratteristiche di una creatura del suo tipo, eccetto per quanto descritto di seguito. Uno sciame ha un singolo punteggio di Dadi Vita e punti ferita, un singolo modificatore di iniziativa, una singola velocità ed una singola Classe Armatura. Uno sciame effettua tiri salvezza come una singola creatura. Un singolo sciame occupa un quadretto (se composto di creature non volanti) o un cubo (se di creature volanti) di 3 metri di lato, ma la sua portata è di 0 metri, come le creature che la compongono. Per attaccare, uno sciame deve muoversi nel quadrato occupato da un avversario, cosa che provoca un attacco di opportunità. Può occupare lo stesso spazio occupato da una creatura di qualsiasi taglia, dato che striscia sulla preda. Uno sciame può muoversi senza impedimenti attraverso i quadretti occupati dai suoi avversari (e viceversa) anche se lo sciame, facendolo, provoca attacchi di opportunità. Uno sciame può muoversi attraverso fessure e fenditure larghe abbastanza perché le creature che lo compongono ci passino.

Uno sciame di creature Minuscole è composto di 300 creature non volanti o 1.000 creature volanti. Uno sciame di creature Minute è composto da 1.500 creature non volanti o 5.000 creature volanti. Uno sciame di creature Piccolissime è composto di 10.000 creature, volanti o non volanti. Gli sciami di creature non volanti comprendono più creature di quelle che, a seconda della loro taglia, potrebbero normalmente entrare in un quadrato di 3 metri di lato, poiché le creature in uno sciame sono strette fra loro, strisciano l'una sopra l'altra e sopra le loro prede. Gli sciami più grandi sono rappresentati da più sciami singoli. L'area occupata da uno sciame più grande è del tutto modellabile, anche se lo sciame tende a restare in quadrati adiacenti.

Tratti degli sciami: Uno sciame non ha una fronte o un retro definiti, né un'anatomia precisa, dunque non è soggetto a colpi critici né può essere attaccato ai fianchi. Uno sciame composto da creature Minuscole subisce danni dimezzati dalle armi taglienti e perforanti. Uno sciame composto da creature di taglia Minuta o Piccolissima è immune ai danni delle armi. Ridurre uno sciame a 0 punti ferita lo fa disperdere, anche se i danni subiti fino a quel momento non diminuiscono la sua capacità di attaccare o di resistere agli attacchi. Gli sciami non sono mai infermi o resi morenti dagli attacchi.

In più, non possono essere sbilanciati, in lotta, o spinti, né possono entrare in lotta con un avversario.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia effetto su un numero specifico di creature (inclusi incantesimi a bersaglio singolo, come *disintegrazione*), con l'eccezione degli effetti di influenza mentale (allucinazioni, charme, compulsione, effetti di morale, trame), ma solo se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza ed una mente alveare. Uno sciame subisce una volta e mezzo i danni (+50%) da incantesimi o effetti ad area, come armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciami composti da creature di taglia Minuta o Piccolissima sono suscettibili ai venti forti (come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*). Per determinare gli effetti del vento su uno sciame bisogna considerarlo della stessa taglia delle creature che lo compongono. Uno sciame reso svenuto dal danno non letale diventa disorganizzato e si disperde finché i suoi punti ferita non superano il danno non letale.

Attacchi dello sciame: Le creature con il sottotipo sciame non effettuano normalmente attacchi in mischia. Al contrario, infliggono automaticamente danni a qualsiasi creatura il cui spazio occupino al termine del loro movimento, senza bisogno di tiro per colpire. Gli sciami non sono soggetti alla probabilità di mancare dovuta all'occultamento o alla copertura. Il blocco statistiche di uno sciame ha "sciame" nella descrizione dei suoi attacchi. L'ammontare del danno inflitto da uno sciame dipende dai suoi Dadi Vita, come mostrato di seguito.

DV dello sciame	Danno base dello sciame
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 o più	5d6

Gli attacchi di uno sciame sono non magici, a meno che non sia indicato diversamente. Riduzione del danno sufficiente a ridurre i suoi danni a 0, essere incorporei o altre capacità speciali simili a volte concedono immunità (o almeno resistenza) ai danni di uno sciame. Alcuni sciami hanno anche acido, risucchio di sangue, veleno o altri attacchi speciali oltre al danno normale che infliggono.

Gli sciami non minacciano le creature e non effettuano attacchi di opportunità. Come descritto di seguito, però, distraggono i nemici che si trovano nei loro stessi quadretti.

Gli sciami possiedono la regola generale dei mostri distrazione. Lanciare un incantesimo o concentrarsi su un incantesimo nell'area di uno sciame richiede una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede un tiro salvezza su Volontà con CD 20.

Sottotipo Terra: Questo sottotipo viene di solito utilizzato per gli esterni legati al Piano Elementale della Terra. Le creature con il sottotipo terra hanno di solito una velocità di scavare e la maggior parte delle creature di terra può scavare attraverso la roccia solida. Una creatura di terra con velocità di scavare possiede percezione tellurica.

Sottotipo Umano: Questo sottotipo si applica agli umani ed alle creature ad essi imparentate.

Appendice 4: Mostri come PG

Utilizzare uno dei mostri presentati in questo manuale come personaggio può essere un'esperienza molto divertente, ma bilanciare personaggi simili può risultare difficoltoso. I mostri non sono creati pensando alle regole per i personaggi, e dunque possono rendere sbilanciato il gioco se non vengono gestiti attentamente.

Ci sono molti mostri in questo manuale che non possiedono Dadi Vita razziali. Simili creature sono la scelta migliore per un personaggio, ma alcuni di essi sono talmente potenti da dover essere considerati avere un livello di classe anche senza Dado Vita razziale. Simili personaggi dovrebbero essere concessi solo in gruppi di 2° livello o superiore.

Per utilizzare come PG i mostri con Dadi Vita razziali, conviene scegliere un GS e permettere a tutti i giocatori di creare personaggi con mostri dello stesso GS. Il GS dei mostri va considerato il livello di classe totale, e bisognerebbe permettere ai personaggi di multiclassare con le classi base. Non bisogna mai fare avanzare mostri simili aggiungendo Dadi Vita. I PG mostruosi dovrebbero avanzare soltanto per classe.

Se si include un singolo personaggio mostruoso in un gruppo di personaggi normali, bisogna assicurarsi che il gruppo sia di livello almeno pari al GS del mostro. Considerate il GS del mostro come livelli di classe per determinare i livelli totali del PG. Ad esempio, in un gruppo di personaggi di 6° livello, un minotauro (GS 6) avrebbe 2 livelli in una classe base, come il barbaro. In un gruppo misto, l'importanza dei Dadi Vita e delle caratteristiche diminuisce con l'aumentare del livello di classe. Si raccomanda di far ottenere al PG mostro un livello extra ogni 3 livelli ottenuti dal resto del gruppo, guadagnato tra il 2° ed il 3° livello raggiunto dai compagni. Ripetere questo procedimento un numero di volte pari a metà del GS del mostro, arrotondando per difetto. Utilizzando il minotauro dell'esempio precedente, quando il gruppo sarà tra il 6° ed il 7° livello, il minotauro otterrà un livello, e poi un altro al 7°, diventando quindi un minotauro barbaro 4. Questo processo si ripete al 10° livello, rendendolo un minotauro barbaro 8 quando il gruppo raggiunge il 10° livello. Da quel punto in poi, ottiene livelli normalmente.

I GM dovrebbero considerare attentamente l'introduzione di PG mostri nel gruppo. Alcune creature non sono adatte ad essere utilizzate come PG, a causa del loro potere o ruolo nel gioco. Con il progredire del personaggio mostro, il GM dovrebbe determinare se tale personaggio rovina il gioco o abusa delle regole, e dovrebbe modificarlo, se necessario, per migliorare il gioco.

Appendice 5: Talenti dei mostri

La maggior parte dei talenti che seguono si applica specificamente ai mostri, anche se alcuni personaggi giocatori potrebbero soddisfarne i requisiti.

Armatura Naturale Migliorata

La pelle di questa creatura è più robusta del normale.

Prerequisiti: Armatura naturale, Cos 13.

Beneficio: L'armatura naturale della creatura aumenta di +1.

Speciale: Una creatura può scegliere questo talento più volte. Ogni volta l'armatura naturale aumenta di un altro punto.

Attacco in Volo

Quando vola, la creatura può effettuare un attacco prima e dopo essersi mossa.

Prerequisiti: Velocità di volare.

Beneficio: Quando vola, la creatura può effettuare un'azione di movimento ed un'azione standard in qualsiasi momento durante il movimento. La creatura non può effettuare una seconda azione di movimento durante un round in cui effettua un attacco in volo.

Normale: Senza questo talento, la creatura deve effettuare un'azione standard prima o dopo il movimento.

Attacco Naturale Migliorato

Prerequisiti: Attacco naturale, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Scegliere uno degli attacchi naturali della creatura (non un colpo senz'armi). Il danno di questo attacco naturale aumenta come indicato di seguito, come se la taglia creatura fosse aumentata di una categoria. Il dado del danno aumenta come indicato: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6.

Un'arma o attacco che infligge 1d10 danni aumenta come segue: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8..

Capacità Focalizzata

È più difficile resistere ad uno attacco speciale della creatura.

Prerequisiti: Attacco **speciale**.

Beneficio: Scegliere uno degli attacchi speciali della creatura. Aggiungere +2 alla CD di tutti i tiri salvezza effettuati contro l'attacco speciale scelto.

Speciale: Una creatura può scegliere questo talento più volte. Ogni volta i benefici si applicano ad un attacco speciale diverso.

Capacità Magica Potenziata

Una delle capacità magiche della creatura è particolarmente potente.

Prerequisiti: Capacità magica a LI 6° o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle restrizioni segnalate di seguito. La creatura può utilizzarla come capacità magica potenziata 3 volte al giorno (o meno, se la capacità si può utilizzare normalmente 1 o 2 volte al giorno).

Quando una creatura utilizza una capacità magica potenziata, tutti, gli effetti numerici variabili della capacità magica sono aumentati della metà (+50%). I tiri salvezza e i tiri contrapposti non subiscono modifiche. Le capacità magiche prive di variabili casuali non sono influenzate.

La creatura può scegliere solo una capacità magica che duplica un incantesimo con un livello inferiore o pari a 1/2 del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto) –2. Per un sommario, vedi la tabella nella descrizione di Capacità Magica Rapida.

Speciale: Questo talento può essere scelto più volte. Ogni volta, la creatura deve applicarlo ad una capacità magica diversa.

Capacità Magica Rapida

La creatura può utilizzare una delle sue capacità magiche quasi senza sforzo.

Prerequisiti: Capacità magica a LI 10° o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle restrizioni segnalate di seguito. La creatura può utilizzarla come capacità magica rapida 3 volte al giorno (o meno, se la capacità si può utilizzare normalmente 1 o 2 volte al giorno). Utilizzare una capacità magica rapida è un'azione veloce che non provoca attacco di opportunità. La creatura può effettuare un'altra azione, incluso utilizzare un'altra capacità magica (ma non un'altra azione veloce), nello stesso round in cui usa una capacità magica rapida. La creatura può utilizzare solo una capacità magica rapida per round.

La creatura può scegliere una capacità magica che duplichi un incantesimo di livello pari o inferiore a metà del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto) –4. Per un sommario, vedi la tabella.

Una capacità magica che duplica un incantesimo con tempo di lancio superiore a 1 round completo non può essere resa rapida.

Normale: Utilizzare una capacità rapida richiede almeno un'azione standard e provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Il talento può essere scelto più volte. Ogni volta deve essere applicato ad una capacità magica differente.

Capacita' Magiche Potenziate e Rapide

Livello Incantesimo	Livello incantatore per potenziare	Livello incantatore per rendere rapida
0	4°	8°
1°	6°	10°
2°	8°	12°
3°	10°	14°
4°	12°	16°
5°	14°	18°
6°	16°	20°
7°	18°	—
8°	20°	—
9°	—	—

Colpo Terrificante

La creatura può scagliare lontano gli avversari.

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore.

Beneficio: Come azione standard, la creatura può effettuare una manovra in combattimento di colpo terrificante. Se la manovra ha successo contro un avversario corporeo più piccolo della creatura questi subisce danno (solitamente danno da schianto più il bonus di Forza) e viene scagliato via 3 metri nella direzione scelta dalla creatura e cade prono. La creatura che attacca può spingere l'avversario solo in linea retta, e l'avversario non può avvicinarsi alla creatura che ha attaccato più del quadretto da cui è partito. Se un ostacolo impedisce il completamento del movimento dell'avversario, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni e l'avversario cade prono nello spazio adiacente all'ostacolo.

Combattere con Più Armi

Questa creatura dalle molte braccia è in grado di attaccare con più armi.

Prerequisiti: Des 13, tre o più braccia.

Beneficio: Le penalità per combattere con più armi sono ridotte di –2 con la mano principale e di –6 con la mano secondaria.

Normale: Una creatura priva di questo talento subisce penalità –6 agli attacchi con la mano principale e penalità –10 agli attacchi con la mano secondaria (la mano principale è solo una, e tutte le altre sono mani secondarie). Vedi Combattere con Due Armi in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Combattere con Due Armi per le creature con più di due braccia.

Creare Costrutti

Il personaggio può creare costrutti, come i golem.

Prerequisiti: Livello dell'incantatore 5, Creare Armi e Armature, Creare Oggetti Magici.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi costrutto di cui soddisfi i requisiti. L'atto di animare un costrutto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Per creare un costrutto bisogna utilizzare materiali grezzi che costano metà del prezzo base, più il costo del corpo del costrutto. Ogni costrutto ha una sezione speciale che ne riassume i costi ed i requisiti. Un costrutto appena creato ha la media dei punti ferita per i suoi Dadi Vita.

Fluttuare

La creatura può fluttuare sul posto con facilità e sollevare nuvole di polvere e detriti.

Prerequisiti: Velocità di volare.

Beneficio: Una creatura con questo talento può interrompere il suo movimento in volo, così da fluttuare senza effettuare prove di Volare. Se una creatura di taglia Grande o superiore dotata di questo talento fluttua a meno di 6 metri dal terreno in un'area con molti detriti, le sue ali formano una nube semisferica di polvere con 18 metri di raggio. Il vento generato può spegnere torce, piccoli falò, lanterne esposte ed altre piccole fiamme scoperte di origine non magica. Entro la nube la visuale è limitata a 3 metri. Si ha occultamento (20% di probabilità di mancare) dai 4,5 ai 6 metri. A 7,5 metri o più, le creature hanno occultamento totale (50% di probabilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare i sensi per localizzare la creatura).

Speciale: Senza questo talento, una creatura deve effettuare una prova di Volare per fluttuare, e non le è possibile creare la nube di detriti quando fluttua.

Ghermire

La creatura può afferrare con facilità le altre creature.

Prerequisiti: Taglie Enorme o superiore.

Beneficio: La creatura può iniziare una lotta quando colpisce con l'artiglio o il morso come se avesse la capacità afferrare. Se afferra una creatura di tre o più categorie di taglia inferiore la stritola ogni round, infliggendole automaticamente danni da morso o da artiglio con una prova di lottare effettuata con successo. Un avversario ghermito trattenuto nella bocca di una creatura non può effettuare tiri salvezza su Riflessi contro il soffio, se ne possiede uno.

La creatura può lasciar cadere una creatura ghermita come azione gratuita, o utilizzare un'azione standard per lanciarla via. Una creatura viene scagliata via per 1d6 × 3 metri e subisce 1d6 danni ogni 3 metri percorsi. Se la creatura scaglia l'avversario afferrato mentre essa si trova in volo, questi subisce questi danni o quelli da caduta, a seconda di quali siano maggiori.

Multiattacco

La creatura è particolarmente abile nell'attaccare con le sue armi naturali.

Prerequisiti: Tre o più attacchi naturali.

Beneficio: Gli attacchi secondari con le armi naturali della creatura subiscono solo penalità –2.

Speciale: Senza questo talento, gli attacchi naturali secondari della creatura subiscono penalità –5.

Virare

La creatura può virare in volo con facilità.

Prerequisiti: Velocità di volare.

Beneficio: Una volta a round, una creatura con questo talento può virare di 180° come azione gratuita senza dover effettuare una prova di Volare. Questa virata rapida non richiede movimento addizionale alla creatura.

Normale: Una creatura volante può virare di 90° con una prova di Volare con CD 15 ed utilizzando 1,5 metri di movimento. Una creatura volante può virare di 180° con una prova di Volare con CD 20 ed utilizzando 3 metri di movimento.

Appendice 6: Mostri Gregari

Il talento Autorità (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco pag. 124*) permette ad un PG di ottenere un gregario leale. Se il GM approva, questo gregario può essere un mostro di allineamento simile invece che un umanoide con l'appropriato numero di livelli di classe. I mostri seguenti sono ottimi gregari (guardie del corpo, cavalcature, assassini e così via): il loro "livello" da gregario effettivo è uguale al livello concesso dal PG dal suo punteggio di Autorità. Un gregario mostro ottiene PE come fosse un personaggio del suo livello di gregario, e quando avanza di livello in genere lo fa in una classe base (di solito guerriero per quasi tutti gregari). Si possono usare i mostri seguenti come guida per determinare il livello effettivo da gregario di mostri diversi.

Mostro Gregario

Mostro	Livello	Mostro	Livello
Aquila gigante	6	Ghoul	5
Arconte segugio	7	Grifone	8
Babau (demone)	11	Manticora	9
Bralani (azata)	11	Pegaso	6
Scheletro campione	6	Pixie	8
Drago giovane	Speciale*	Satiro	7
Drider	11	Segugio infernale	7
Erinni (diavolo)	16	Unicorno	8
Ettin	15	Viverna	10
Gigante delle rocce	18	Worg	5

* Il livello da gregario effettivo di un drago giovane è pari al suo GS +8. I gregari draghi non avanzano per l'età come i draghi normali, ma per livelli di classe (di solito da guerriero o stregone).

Appendice 7: Compagni Animali

Pathfinder GdR Manuale di Gioco presenta una vasta lista di animali dalla quale druidi e ranger possono scegliere un compagno animale, ma tale lista non descrive tutti gli animali disponibili come compagni. In questo manuale sono presentati numerosi nuovi compagni, con le regole per utilizzarli. La tabella seguente li riassume.

Compagni Animali

Animale	Pagina	Animale	Pagina
Anchilosauro	81	Orca	54
Anguilla elettrica	16	Pipistrello crudele	231
Bisonte	18	Piovra	230
Brachiosauro	81	Pteranodonte	83
Calamaro	38	Rana gigante	238
Cane goblin	40	Rinoceronte	242
Delfino	54	Roc	243
Elasmosauro	82	Stegosauro	83
Elefante	115	Tirannosauro	84
Iena	171	Ratto crudele	239
Varano	186	Triceratopo	84
Murena gigante	16	Uro	18

Appendice 8: Mostri per Tipo

Qui di seguito ci sono tutti i mostri di questo manuale, organizzati per tipo in ordine alfabetico.

Aberrazione: aboleth, chuul, divoracervelli, drider, ettercap, fauce gorgogliante, froghemoth, fuoco fatuo, fustigatore, manto assassino, mimic, naga guardiano, naga oscuro, naga spirituale, neothelid, otyugh, rugginofago, strangolatore

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

(Acquatico): aboleth, calamaro, calamaro gigante, chuul, granchio gigante, kraken, marinide, megera marina, murena gigante, piovra, piovra gigante, sahuagin, sanguisuga gigante, sciame di granchi, sciame di sanguisughe, serpente marino, shoggoth, skum, squalo, squalo crudele, testuggine dragona

(Aria): cacciatore invisibile, djinni, drago verde, elementale dell'aria, fuoco fatuo, mephit dell'aria, mephit della polvere

Animale: anchilosauro, anguilla elettrica, aquila, bisonte, brachiosauro, calamaro, calamaro gigante, cane, cane goblin, cane da galoppo, cavallo, cinghiale, cinghiale crudele, coccodrillo, coccodrillo crudele, corvo, deinonico, delfino, donnola, elasmosauro, elefante, falco, gatto, ghepardo, ghiottone, ghiottone crudele, gorilla, gorilla crudele, gufo, iena, iena crudele, leone, leone crudele, leopardo, lucertola, lucertola dal collare, lupo, lupo crudele, mastodonte, murena gigante, orca, orso crudele, orso grigio, piovra, piovra gigante, pipistrello, pipistrello crudele, pony, pteranodonte, rana gigante, rana velenosa, ratto crudele, rinoceronte, rinoceronte lanoso, roc, rospo, sciame di pipistrelli, sciame di ratti, scimmia, serpente strangolatore, serpente velenoso, stegosauro, squalo, squalo crudele, tigre, tigre crudele, tirannosauro, topo, triceratopo, uro, varano, vipera

Archetipo: fantasma, licantropo, lich, mezzo-celestiale, mezzo-drago, mezzo-immondo, scheletro, scheletro campione, vampiro, zombi

Bestia magica: ankheg, aquila gigante, basilisco, behir, bulette, chimera, cockatrice, fenice, girallon, gorgone, grifone, idra, kraken, lucertola folgorante, lupo invernale, manticora, mantoscuro, orsogufo, pegaso, ragno fase, remorhaz, serpente marino, sfinge, strige, tarrasque, unicorno, verme purpureo, worg

Costrutto: cobra di ferro, golem di argilla, golem di carne, golem di ferro, golem di ghiaccio, golem di legno, golem di pietra, oggetto animato, omuncolo, recuperatore

Drago: drago bianco, drago blu, drago nero, drago rosso, drago verde, drago d'argento, drago d'oro, drago di bronzo, drago di ottone, drago di rame, linnorm dei ghiacci, linnorm dei laghi, linnorm delle rupi, dracolisco, pseudodrago, testuggine dragona, viverna

Esterno (acqua): elementale dell'acqua, marid, mephit dell'acqua, mephit della melma

Esterno (aria): cacciatore invisibile, djinni, elementale dell'aria, mephit dell'aria, mephit della polvere

Esterno (caotico): azata, bebelith, demoni
Esterno (freddo): mephit del ghiaccio
Esterno (elementale): cacciatore invisibile, elementale del fuoco, elementale dell'acqua, elementale dell'aria, elementale della terra
Esterno (malvagio): barghest, bebelith, cauchemar, demoni, diavoli, kyton, incubo, megera notturna, segugio da guerra di Nessus, segugio infernale, segugio urlatore, vargouille, xill
Esterno (terra): elementale della terra, mephit del sale, mephit della terra, shaitan, xorn
Esterno (fuoco): efreeti, elementale del fuoco, mephit del fuoco, mephit del magma, mephit del vapore, salamandra, segugio da guerra di Nessus, segugio infernale
Esterno (buono): angeli, arconti, azata
Esterno (legale): arconti, barghest, diavoli, kyton, segugio da guerra di Nessus, segugio infernale
Esterno (nativo): aasimar, couatl, janni, mezzo-celestiale, mezzo-immondo, ogre magi, rakshasa, tiefling
Folletto: driade, gnefro, ninfa, pixie, satiro
(Freddo): drago bianco, drago d'argento, gigante del gelo, golem di ghiaccio, linnorm dei ghiacci, lupo invernale, mephit del ghiaccio, yeti
(Fuoco): drago rosso, drago d'oro, drago di ottone, fenice, gigante del fuoco
(Gigante): ciclope, ettin, gigante del gelo, gigante del fuoco, gigante delle colline, gigante delle rocce, gigante delle tempeste, gigante delle nuvole, ogre, ogre magi, troll
(Goblinoide): bugbear, goblin, hobgoblin
(Incorporeo): fantasma, ombra, ombra superiore, spettro, wraith
Melma: cubo gelatinoso, gelatina ocra, melma grigia, protoplasma nero, shoggoth
(Mutaforma): barghest, bralani, doppelganger, ghaele, lupo mannaro, mimic, ogre magi, rakshasa, ratto mannaro,
Non morto: divoratore, fantasma, ghoul, lich, mohrg, mummia, ombra, ombra superiore, scheletro, scheletro campione, spettro, vampiro, wight, wraith, zombi
Parassita: acaro pescatore, cervo volante gigante, formica gigante, granchio gigante, lumaca gigante, millepiedi gigante, ragno gigante, sanguisuga gigante, scarabeo del fuoco, sciame di formiche legionarie, sciame di granchi, sciame di millepiedi, sciame di ragni, sciame di sanguisughe, sciame di vespe, scorpione gigante, mantide gigante, vespa gigante
(Rettile): coboldo, lucertoloide, troglodita
(Sciame): sciame di formiche legionarie, sciame di granchi, sciame di millepiedi, sciame di sanguisughe, sciame di ratti, sciame di ragni, sciame di vespe
(Terra): drago blu, drago di rame, elementale della terra, gargoyle, mephit del sale, mephit della terra, shaitan, xorn
Umanoide: boggard, bugbear, ciclope, coboldo, derro, drow, drow nobile, duergar, ettin, gigante del fuoco, gigante del gelo, gigante delle colline, gigante delle nuvole, gigante delle rocce, gigante delle tempeste, gnoll, goblin, hobgoblin, lucertoloide, lupo mannaro, marinide, ogre, orco, oscuro predatore, oscuro strisciante, ratto mannaro, svirfneblin, tengu, troglodita, troll
Umanoide mostruoso: arpia, centauro, doppelganger, gargoyle, lamia, medusa, megera marina, megera verde, minotauro, morlock, sahuagin, skum, yeti
Vegetale: acchiappamosche gigante, basidirond, cumulo strisciante, fungo viola, liana assassina, treant, vegepigmeo,muschio giallo rampicante

APPENDICE 9: MOSTRI PER GS

La sezione seguente elenca tutti i mostri inclusi in questo manuale, in ordine alfabetico e per GS. I mostri varianti (come le versioni alternative del cobra di ferro ed i diversi parassiti giganti delle varie taglie) non sono inclusi nella lista: un loro indice compare a pag. 322. Nel caso degli archetipi, come lo scheletro o il fantasma, viene presentata solo la creatura utilizzata come esempio all'inizio delle pagine dedicate all'archetipo. Allo stesso modo, i draghi presentano solo quelli dotati dell'intero blocco statistiche (giovane, adulto, antico): i draghi di altre categorie non sono inclusi nella lista.

GS 1/8

pipistrello, rospo

GS 1/6

corvo, lucertola

GS 1/4

coboldo, gatto, gnefro, scimmia, topo

GS 1/3

cane, drow, duergar, falco, goblin, gufo, marinide, orco, scarabeo del fuoco, scheletro (umano), ratto crudele

GS 1/2

aasimar, aquila, cane da galoppo, delfino, donnola, hobgoblin, millepiedi gigante, pony, rana velenosa, strige, tengu, tiefling, vegepigmeo, vipera, zombi (umano)

GS 1

calamaro, cane goblin, cavallo, elementale del fuoco (piccolo), elementale dell'acqua (piccolo), elementale dell'aria (piccolo), elementale della terra (piccolo), ghoul, gnoll, iena, lemure, lucertoloide, lupo, mantoscuro, omuncolo, piovra, pseudodrago, ragno gigante, rana gigante, sciame di ragni, serpente velenoso, svirfneblin, troglodita

GS 2

acaro pescatore, anguilla elettrica, arconte lanterna, boggard, bugbear, cinghiale, cobra di ferro, coccodrillo, dretch, formica gigante, ghepardo, ghiottone, gorilla, granchio gigante,

imp, leopardo, lucertola folgorante, lupo mannaro, morlock, muschio giallo rampicante, oscuro strisciante, pipistrello crudele, quasit, ratto mannaro, sahuagin, sanguisuga gigante, scheletro campione, sciame di pipistrelli, sciame di ratti, serpente strangolatore, skum, squalo, strangolatore, uro, varano, vargouille, worg

GS 3

ankheg, aquila gigante, centauro, cockatrice, cubo gelatinoso, deinonico, derro, doppelganger, driade, elementale del fuoco (medio), elementale dell'acqua (medio), elementale dell'aria (medio), elementale della terra (medio), ettercap, drow nobile, fungo viola, gorilla crudele, iena crudele, leone, liana assassina, lupo crudele, mantide gigante, mephit del fuoco, mephit del ghiaccio, mephit del magma, mephit del sale, mephit del vapore, mephit dell'acqua, mephit dell'aria, mephit della melma, mephit della polvere, mephit della terra, oggetto animato, ogre, ombra, pegaso, pteranodonte, rugginofago, sciame di vespe, scorpione gigante, segugio infernale, segugio urlatore, unicorno, vespa gigante, wight

GS 4

arconte segugio, arpia, barghest, bisonte, cervo volante gigante, cinghiale crudele, gargoyle, ghiottone crudele, grifone, idra, janni, megera marina, melma grigia, mimic, minotauro, orso grigio, orsogufo, oscuro predatore, otyugh, pixie, rinoceronte, satiro, sciame di granchi, sciame di millepiedi, sciame di sanguisughe, tigre, yeti

GS 5

basidirond, basilisco, ciclope, diavolo barbuto, djinni, elementale del fuoco (grande), elementale dell'acqua (grande), elementale dell'aria (grande), elementale della terra (grande), fauce gorgogliante, gelatina ocra, golem di ghiaccio, incubo, leone crudele, lucertola dal collare, lupo invernale, manticora, manto assassino, megera verde, mummia, murena gigante, orca, ragno fase, sciame di formiche legionarie, troll, unicorno mezzo-celestiale, wraith

GS 6

anchilosauro, babau, bralani, cumulo strisciante, drago bianco (giovane), ettin, fuoco fatuo, girallon, golem di legno, kyton, lamia, minotauro mezzo-immondo, rinoceronte lanoso, salamandra, viverna, xill, xorn

GS 7

aboleth, barghest superiore, bulette, cacciatore invisibile, chimera, chuul, demone ombra, dracolisco, drago di ottone (giovane), drago nero (giovane), drider, elasmosauro, elefante, elementale del fuoco (enorme), elementale dell'acqua (enorme), elementale dell'aria (enorme), elementale della terra (enorme), fantasma, gigante delle colline, golem di carne, lillend, medusa, ninfa, orso crudele, protoplasma nero, remorhaz, shaitan, spettro, stegosauro, succube

GS 8

behir, calamaro gigante, divoracervelli, drago di rame (giovane), drago verde (giovane), efreeti, erinni, gigante delle rocce, gorgone, lumaca gigante, mohrg, nabasu, naga oscuro, ogre magi, ombra superiore, sfinge, tigre crudele, treant, triceratopo

GS 9

coccodrillo crudele, diavolo d'ossa, drago blu (giovane), drago di bronzo (giovane), elementale del fuoco (superiore), elementale dell'acqua (superiore), elementale dell'aria (superiore), elementale della terra (superiore), gigante del gelo, marid, mastodonte, megera notturna, naga spirituale, piovra gigante, roc, segugio da guerra di Nessus, squalo crudele, testuggine dragona, tirannosauro, vampiro, vrock

GS 10

acchiappamosche gigante, bebilith, brachiosauro, couatl, drago bianco (adulto), drago d'argento (giovane), drago rosso (giovane), gigante del fuoco, golem di argilla, naga guardiano, rakshasa

GS 11

cauchemar, diavolo uncinato, divoratore, drago d'oro (giovane), drago di ottone (adulto), drago nero (adulto), elementale del fuoco (anziano), elementale dell'acqua (anziano), elementale dell'aria (anziano), elementale della terra (anziano), gigante delle nuvole, golem di pietra, hezrou, recuperatore

GS 12

drago di rame (adulto), drago verde (adulto), fustigatore, lich, serpente marino, verme purpureo

GS 13

diavolo di ghiaccio, drago blu (adulto), drago di bronzo (adulto), froghemoth, ghaele, gigante delle tempeste, glabrezu, golem di ferro

GS 14

arconte trombettiere, deva astrale, drago d'argento (adulto), drago rosso (adulto), linnorm delle rupi, nalfeshnee

GS 15

drago bianco (antico), drago d'oro (adulto), fenice, neothelid

GS 16

diavolo cornuto, drago di ottone (antico), drago nero (antico), planetar

GS 17
drago di ottone (antico), drago verde (antico), linnorm dei ghiacci, marilith

GS 18
drago blu (antico), drago di bronzo (antico), kraken

GS 19
drago d'argento (antico), drago rosso (antico), shoggoth

GS 20
balor, diavolo della fossa, drago d'oro (antico), linnorm dei laghi

GS 23
solar

GS 25
tarrasque

APPENDICE 10: MOSTRI PER TERRENO

Le liste seguenti elencano i mostri del manuale per terreno. Possono esserci ripetizioni nelle liste, specialmente tra fasce climatiche, terreni simili o fra piani e Piano Materiale. Ad esempio, anche se i behir si incontrano di norma nei deserti caldi, è possibile incontrarne uno in un deserto temperato (ma raramente in un deserto freddo) . Allo stesso modo, anche se i bulette cacciano nelle loro colline, li si può trovare anche in montagna o in pianura. Le creature elencate sotto "Terreno Planare" si possono incontrare anche nel Piano Materiale, ma raramente su piani diversi da quello cui sono legate. Utilizzate queste liste solo come guida: se per la vostra avventura sarebbe bello incontrare una sfinge in una foresta fredda, fate pure, ma ricordate di spiegarne la presenza durante il gioco.

COLLINE (CALDE)
behir, drago di rame, fenice, leone crudele, lucertola dal collare, manticora, ragno fase, sfinge, viverna

COLLINE (FREDDE)
ettin, linnorm dei ghiacci, linnorm delle rupi, ogre, ogre magi

COLLINE (TEMPERATE)
bulette, chimera, donnola, gigante delle colline, gorgone, grifone, hobgoblin, ogre, orco, viverna

COSTIERO
drago di bronzo, granchio gigante, pteranodonte, sciame di granchi

DESERTO (CALDO)
behir, drago blu, drago di ottone, fenice, gnoll, janni, pipistrello, scorpione gigante, sfinge

DESERTO (FREDDO)
remorhaz

DESERTO (TEMPERATO)
lamia, pipistrello, scorpione gigante

FIUMI/LAGHI
aboleth, anguilla elettrica, coccodrillo, coccodrillo crudele, serpente strangolatore

FORESTA (CALDA)
anchilosauro, brachiosauro, cinghiale, cinghiale crudele, couatl, deinonico, girallon, gorilla, gorilla crudele, leopardo, lucertola dal collare, millepiedi gigante, muschio giallo rampicante, pipistrello, rospo, sciame di millepiedi, scimmia, serpente strangolatore, tigre, tigre crudele, tirannosauro, treant, varano

FORESTA (FREDDA)
ghiottone, ghiottone crudele, lupo, lupo crudele, lupo invernale, mastodonte, orso crudele, orso grigio, tigre, tigre crudele, treant

FORESTA (TEMPERATA)
cane goblin, centauro, cervo volante gigante, cinghiale, cinghiale crudele, coboldo, cumulo strisciante, drago verde, driade, ettercap, falco, goblin, gufo, liana assassina, lupo, lupo crudele, mantide gigante, muschio giallo rampicante, ninfa, orsogufo, pipistrello, pixie, pseudodrago, rospo, satiro, sciame di vespe, scorpione gigante, tigre, tigre crudele, treant, unicorno, unicorno mezzo-celestiale, vespa gigante, worg

MONTAGNE (CALDE)
drago rosso, gigante del fuoco, roc

MONTAGNE (FREDDE)
drago bianco, gigante del gelo, linnorm dei ghiacci, troll, yeti

MONTAGNE (TEMPERATE)
aquila, aquila gigante, bugbear, drago d'argento, gigante delle nuvole, orco, tengu

OCEANI (CALDI)
aboleth, calamaro, calamaro gigante, coccodrillo crudele, delfino, elasmosauro, granchio gigante, kraken, megera marina, murena gigante, piovra, piovra gigante, sahuagin, sciame di granchi, serpente marino, squalo, squalo crudele

OCEANI (FREDDI)
aboleth, calamaro, calamaro gigante, delfino, granchio gigante, kraken, megera marina, orca, piovra, piovra gigante, sciame di granchi, serpente marino, shoggoth, skum, squalo, squalo crudele

OCEANI (TEMPERATI)
aboleth, calamaro, calamaro gigante, delfino, granchio gigante, kraken, marinide, megera marina, piovra, piovra gigante, sahuagin, sciame di granchi, serpente marino, skum, squalo, squalo crudele, testuggine dragona

PALUDI (CALDE)
coccodrillo, coccodrillo crudele, drago nero, fuoco fatuo, lucertola folgorante, lumaca gigante, manticora, rana gigante, rana velenosa, sanguisuga gigante, sciame di sanguisughe, serpente strangolatore, strige, tigre crudele

PALUDI (FREDDE)
fuoco fatuo, linnorm dei laghi, melma grigia, tigre crudele

PALUDI (TEMPERATE)
acchiappamosche gigante, arpia, boggard, cane goblin, chuul, cumulo strisciante, dracolisco, froghemoth, fuoco fatuo, gelatina ocra, idra, lucertoloide, lumaca gigante, medusa, megera verde, naga spirituale, rana gigante, sanguisuga gigante, sciame di sanguisughe, strige, tigre crudele

PIANURE (CALDE)
anchilosauro, ankheg, brachiosauro, drago d'oro, elefante, gatto, ghepardo, gnoll, iena, iena crudele, leone, leone crudele, lucertola dal collare, pegaso, rinoceronte, scorpione gigante, stegosauro, tigre crudele, tirannosauro, triceratopo, varano

PIANURE (FREDDE)
bisonte, lupo invernale, mastodonte, rinoceronte lanoso, tigre crudele

PIANURE (TEMPERATE)
ankheg, bisonte, cavallo, centauro, cockatrice, goblin, gorgone, naga guardiano, pegaso, pony, scorpione gigante, tigre crudele, uro, worg

PLANARE (ABADDON—NEUTRALE MALVAGIO)
cauchemar, incubo, megera notturna

PLANARE (ABISSO—CAOTICO MALVAGIO)
babau, balor, bebilith, demone ombra, dretch, glabrezu, hezrou, marilith, nabasu, nalfeshnee, quasit, recuperatore, succube, vrock

PLANARE (INFERNO—LEGALE MALVAGIO)
diavolo barbuto, diavolo cornuto, diavolo d'ossa, diavolo della fossa, diavolo del ghiaccio, diavolo uncinato, erinni, imp, lemure

PLANARE (ELYSIUM—CAOTICO BUONO)
bralani, deva astrale, ghaele, lillend, planetar, solar

PLANARE (PARADISO—LEGALE BUONO)
arconte lanterna, arconte segugio, arconte trombettiere, deva astrale, planetar, solar

PLANARE (PIANO DELL'ACQUA)
elementale dell'acqua, marid, mephit dell'acqua, mephit della melma

PLANARE (PIANO DELL'ARIA)
cacciatore invisibile, djinni, elementale dell'aria, mephit del ghiaccio, mephit dell'aria, mephit della polvere

PLANARE (PIANO DEL FUOCO)
efreeti, elementale del fuoco, mephit del fuoco, mephit del magma, mephit del vapore, salamandra

PLANARE (PIANO DELLA TERRA)
elementale della terra, mephit del sale, mephit della terra, shaitan, xorn

QUALSIASI TERRENO
barghest, barghest superiore, basilisco, cane, cane da galoppo, cobra di ferro, divoratore, doppelganger, fantasma, formica gigante, gargoyle, ghoul, golem d'argilla, golem di carne, golem di ferro, golem di legno, golem di pietra, kyton, lich, lupo mannaro, mimic, minotauro, mohrg, mummia, oggetto animato, ombra, ombra superiore, omuncolo, ragno gigante, rakshasa, scarabeo del fuoco, scheletro, scheletro campione, sciame di ragni, sciame di ratti, segugio da guerra di Nessus, segugio infernale, segugio urlatore, spettro, tarrasque, vampiro, vargouille, wight, wraith, xill, zombi

QUALSIASI TERRENO (CALDO)
ciclope, gigante delle tempeste, lucertola, pipistrello crudele, sciame di formiche legionarie, sciame di pipistrelli, serpente velenoso

QUALSIASI TERRENO (FREDDO)
golem di ghiaccio

QUALSIASI TERRENO (TEMPERATO)
ciclope, lucertola, pipistrello crudele, sciame di pipistrelli, serpente velenoso, topo

SOTTERRANEI
acaro pescatore, basidirond, cane goblin, coboldo, cubo gelatinoso, derro, divoracervelli, dracolisco, drider, drow, drow nobile, duergar, fauce gorgogliante, fungo viola, fustigatore, gelatina ocra, gnefro, gorgone, lumaca gigante, manto assassino, mantoscuro, medusa, melma grigia, millepiedi gigante, minotauro mezzo-immondo, morlock, muschio giallo rampicante, naga oscuro, neothelid, orco, oscuro predatore, oscuro strisciante, otyugh, protoplasma

nero, rugginofago, sciame di millepiedi, scorpione gigante, shoggoth, skum, strangolatore, svirfneblin, troglodita, vegepigmeo, verme purpureo

URBANO

aasimar, tengu, tiefling, ratto crudele, ratto mannaro

APPENDICE 11: INDICE DELLE VARIANTI

Non tutti i mostri di questo libro hanno un proprio blocco statistiche. Molti di essi sono soltanto varianti, come nel caso dei ghoul acquatici, i lacedon, le versioni più potenti degli efreeti, chiamati malik, gli squali avanzati come gli squali bianchi o versioni alternative come gli zombi rapidi e gli zombi infetti. Le varianti utilizzano le stesse statistiche dei mostri ma con cambiamenti specifici, indicati nella descrizione. La lista che segue elenca tutte le varianti dei mostri del manuale associate ai cambiamenti delle regole (creature soltanto menzionate, come la forma matura del demone nabasu o la possibilità di altri kyton o rakshasa, non si trovano qui).

Variante di mostro	Pagina
anaconda	256
cavallo pesante	41
cobra adamantino	48
cobra di ferro freddo	48
cobra di legnoscuro	48
cobra di mithral	48
cobra reale	48
crioidra	170
djinni visir	141
duca infernale	75
efreeti malik	142
formica gigante maschio	134
formica gigante operaia	134
formica gigante regina	134
ghast	147
girallon maggiore	154
granchio del cocco	167
granchio gigante degli scogli	167
granchio delle rocce	167
granchio mangiasquali	167
granchio reale	167
granchio spezzanavi	167
grande squalo bianco	262
guardiano protettore	158
janni sceicco	143
kapoacinth	139
lacedon	147
mammuth lanoso	115
manticora chimera	191
manticora lamia	191
manticora leone crudele	191
manticora sfinge	191
mantide mortale	192
marid shahzada	144
megaraptor	82
melma cristallina	200
melma dell'id	200
millepiedi delle fogne	206
millepiedi gigante dei boschi	206
millepiedi domestico	206
millepiedi gigante sferzante	206
millepiedi sibilante	206
millepiedi titano	206
muffa rugginosa	278
orangutan	166
orso nero	224
orso polare	224
piroidra	170
plesiosauro	82
progenie vampirica	276
ragno goliath	235
ragno ogre	235
ragno scarlatto	235
ragno-granchio gigante	235
sahuagin malenti	245
sahuagin mutante	245
scarabeo bombardiere	249
scarabeo goliath	249
scarabeo lampo	249
scarabeo scavatore	249
scheletro bruciante	251
scheletro insanguinato	251
scimpanzè	166
scorpione delle caverne	253
scorpione fantasma	253
scorpione imperatore gigante	253
scorpione morterapida	253
scorpione nero	253
scorpione pungiglione verde	253
scrag	273
shaitan pascià	145
signore dei balor	58
squalo martello	262
squalo tigre	262
tarantola gigante	235
vedova nera gigante	235
velociraptor	82
verme acquatico	279
verme cremisi	279
wight brutale	276
wight dei tumuli	282
wight del gelo	282
wraith del terrore	282

xorn anziano	286
zombi di muschio giallo	212
zombi infetto	289
zombi rapido	289

Appendice 12: Indice delle capacità

I mostri descritti in questo libro hanno diversi attacchi, difese e qualità speciali, e solo le capacità uniche sono descritte nelle statistiche dei mostri. Altre capacità sono descritte nelle regole generali dei mostri, nelle capacità condivise fra mostri dello stesso tipo, o nelle capacità di classe presentate in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Utilizzate l'indice seguente per trovare le regole per i mostri non inserite nelle loro descrizioni.

Nota: Le voci in grassetto sono capacità di classe che fanno riferimento ad una pagina di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Tutte le altre voci fanno riferimento a pagine di *Pathfinder GdR Bestiario*.

Capacità	Pagina
afferrare	298
afferrare rocce	298
anfibio	298
attacchi naturali	298
attacco furtivo	**68**
aura di minaccia	311
aura protettiva	311
balzare	299
bruciare	299
cambiare forma	299
capacità magiche	299
carica possente	299
cecità alla luce	299
cercare trappole	**68**
coraggio	**55**
danno alle caratteristiche	299
distrazione	299
durezza	**173**
eludere	**59**
empatia selvatica	**50**
esibizione bardica	**35**
evocare	300
ferocia	300
fetore	300
fiuto	300
guarigione rapida	300
immunità	300
incanalare energia negativa	**40**
incanalare energia positiva	**40**
incorporeo	300
inghiottire	301
lingua primeva	311
malattia	301
maledire	301
nemico prescelto	**64**
paralisi	301
paura	302
percezione cieca	302
percezione tellurica	302
potere sui non morti	**81**
presenza terrificante	302
ragnatela	302
resistenza ad incanalare	302
resistenza agli incantesimi	302
resistenze	303
respingere morte	**44**
riduzione del danno	303
rigenerazione	303
risucchio di caratteristica	299
risucchio di energia	303
sanguinamento	304
sbilanciare	304
scagliare rocce	304
schiacciamento	88
schivare prodigioso	**34**
seguire tracce	**64**
sensi draconici	89
sensibilità alla luce	304
sguardo	304
soffio	304
spazzata di coda	88
sperone	304
spingere	305
squartare	305
stritolare	305
telepatia	305
tocco del bene	**44**
tocco del caos	**42**
tocco sanguinante	**42**
tocco sepolcrale	**77**
trascinare	305
tratti degli elementali	312
tratti degli sciami	313
tratti dei costrutti	305
tratti dei non morti	305
tratti dei vegetali	305
tratti delle melme	309
travolgere	305
turbine	306
vedere al buio	312
veleno	306
visione crepuscolare	306
visione della vita	**82**
vista cieca	306
volo	306
vulnerabilità	306

APPENDICE 13: RUOLI DEI MOSTRI

La lista seguente divide in categorie tutti mostri del manuale nei suoi ruoli, come descritto a pag. 296. Questi ruoli indicano quali classi di personaggio siano classi chiave per i mostri.

I mostri combattenti sono bravi nel combattimento in mischia e a distanza. I mostri incantatori sono competenti in modo naturale nella magia. I mostri esperti sono in grado di tendere trappole, utilizzare attacchi furtivi o hanno poteri da bardi. I mostri speciali non hanno classi chiave e si basano su capacità e tattiche uniche.

Le creature che possono avere "Qualsiasi Ruolo" non utilizzano regole speciali nell'avanzare di livello. Non hanno Dadi Vita razziali ed avanzano di livello normalmente, come descritto in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Tutte le razze descritte in quel manuale ricadono in questa categoria.

Le creature che hanno "Nessun Ruolo" non hanno classe chiave, di solito sono creature senza mente o con un punteggio di Intelligenza di 2 o inferiore. A differenza delle creature Speciali (che allo stesso modo non hanno classe chiave) le creature di questa categoria non possono ottenere livelli di classe e devono avanzare in altro modo. Se una creatura di questa categoria ottiene un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore, il mostro ottiene il ruolo di Combattente.

Gli archetipi dei mostri non sono elencati in questa lista: esclusi lo scheletro e lo zombi (che perdono la loro intelligenza e diventano quindi mostri privi di classe chiave), i mostri dotati di archetipo hanno la stessa classe chiave della creatura base.

COMBATTENTI

aboleth, arconte segugio, arconte trombettiere, arpia, babau, balor, barghest, barghest superiore, bebilith, behir, boggard, bralani, bugbear, cacciatore invisibile, cauchemar, centauro, chimera, chuul, ciclope, cumulo strisciante, derro, deva astrale, diavolo barbuto, diavolo cornuto, diavolo d'ossa, diavolo della fossa, diavolo del ghiaccio, diavolo uncinato, divoratore, djinni, doppelganger, drago bianco, drago blu, drago d'argento, drago d'oro, drago di ottone, drago di bronzo, drago di rame, drago rosso, drago verde, dretch, drider, efreeti, elementale del fuoco, elementale dell'acqua, elementale dell'aria, elementale della terra, erinni, ettercap, ettin, fauce gorgogliante, fenice, gargoyle, ghaele, ghoul, gigante del fuoco, gigante del gelo, gigante delle colline, gigante delle nuvole, gigante delle rocce, gigante delle tempeste, glabrezu, gnefro, gnoll, hezrou, incubo, janni, kraken, kyton, lamia, lillend, linnorm dei ghiacci, linnorm dei laghi, linnorm delle rupi, lucertoloide, lupo invernale, manticora, marid, marilith, medusa, megera marina, megera notturna, megera verde, mephit del fuoco, mephit del ghiaccio, mephit del magma, mephit del sale, mephit del vapore, mephit dell'acqua, mephit dell'aria, mephit della melma, mephit della polvere, mephit della terra, mimic, minotauro, mohrg, morlock, mummia, nabasu, nalfeshnee, neothelid, ogre, ogre magi, oscuro predatore, oscuro strisciante, otyugh, pegaso, planetar, pseudodrago, ragno fase, rakshasa, recuperatore, remorhaz, sahuagin, salamandra, satiro, segugio da guerra di Nessus, segugio infernale, segugio urlatore, sfinge, shaitan, shoggoth, skum, solar, strangolatore, succube, tarrasque, testuggine dragona, treant, troglodita, troll, unicorno, vargouille, vegepigmeo, viverna, vrock, wight, worg, xill, xorn, yeti

ESPERTI

babau, demone ombra, derro, divoracervelli, doppelganger, ettercap, imp, nabasu, ombra, ombra superiore, omuncolo, oscuro predatore, oscuro strisciante, pixie, quasit, spettro, strangolatore, wraith

INCANTATORI

arconte trombettiere, couatl, drago bianco, drago blu, drago d'argento, drago d'oro, drago di ottone, drago di bronzo, drago nero, drago rosso, drago verde, drider, ghaele, naga guardiano, naga oscuro, naga spirituale, ninfa, planetar, rakshasa, solar

NESSUN RUOLO

acchiappamosche gigante, acaro pescatore, anchilosauro, anguilla elettrica, ankheg, aquila, aquila gigante, basidirond, basilisco, bisonte, brachiosauro, bulette, calamaro, calamaro gigante, cane, cane da galoppo, cane goblin, cavallo, cervo volante gigante, cinghiale, cinghiale crudele, cobra di ferro, coccodrillo, coccodrillo crudele, cockatrice, corvo, cubo gelatinoso, deinonico, delfino, donnola, elasmosauro, elefante, falco, formica gigante, formica legionaria, froghemoth, fungo viola, gatto, gelatina ocra, ghepardo, ghiottone, ghiottone crudele, girallon, golem d'argilla, golem di carne, golem di ferro, golem di ghiaccio, golem di legno, golem di pietra, gorgone, gorilla, gorilla crudele, granchio gigante, grifone, gufo, idra, iena, iena crudele, lemure, leone, leone crudele, leopardo, liana assassina, lucertola, lucertola dal collare, lucertola folgorante, lumaca gigante, lupo, lupo crudele, mantide gigante, mantoscuro, mastodonte, melma grigia, millepiedi gigante, murena gigante, muschio giallo rampicante, oggetto animato, orca, orso crudele, orso grigio, orsogufo, piovra, piovra gigante, pipistrello, pipistrello crudele, pony, protoplasma nero, pteranodonte, ragno gigante, rana gigante, rana velenosa, ratto crudele, rinoceronte, rinoceronte lanoso, roc, rospo, rugginofago, sanguisuga gigante, scarabeo del fuoco, sciame di millepiedi, sciame di granchi, sciame di pipistrelli, sciame di ragni, sciame di ratti, sciame di sanguisughe,

sciame di vespe, scimmia, scorpione gigante, serpente strangolatore, serpente marino, serpente velenoso, squalo, squalo crudele, stegosauro, strige, tigre, tigre crudele, tirannosauro, topo, triceratopo, uro, varano, verme purpureo, vespa gigante, vipera

QUALSIASI RUOLO

aasimar, coboldo, drow, drow nobile, duergar, goblin, hobgoblin, marinide, orco, svirfneblin, tengu, tiefling

SPECIALI

arconte lanterna, driade, fuoco fatuo, fustigatore, manto assassino

APPENDICE 14: TABELLE DEGLI INCONTRI

A volte, quando si desidera dare un po' di vita al gioco (magari durante un lungo viaggio o quando il gruppo si è accampato in un pericoloso sotterraneo), è possibile utilizzare le tabelle che seguono per generare un incontro.

Queste tabelle non includono tutti i mostri del manuale, né i possibili luoghi in cui i PG potrebbero trovarsi durante il gioco, ma è possibile utilizzarle come esempio per generare altre tabelle personalizzate.

Ognuna delle seguenti tabelle ha un GS assegnatole, che indica la difficoltà media dell'incontro che si può trovare sulla tabella. Una tabella con GS 4 funziona bene quando si deve utilizzare con PG di 4° livello, ad esempio.

Deserto — GS 6

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–8	1 ragno gigante	1	235
9–12	1 scheletro campione	2	252
13–18	1d8 scheletri	2	250
19–22	1 sciame di pipistrelli	2	231
23–30	1 scorpione gigante	3	253
31–34	1d3 pipistrelli crudeli	4	231
35–42	1d6 serpenti velenosi	4	256
43–46	1 basilisco	5	31
47–52	1 mummia	5	211
53–56	1d4 jann	6	143
57–60	1 lamia	6	175
61–68	2d6 formiche giganti	6	134
69–72	1 drago di ottone (giovane)	7	106
73–80	2d6 gnoll e 1d4 iene	7	156, 171
81–84	1 remorhaz (solo deserti freddi)	7	241
85–88	1 behir	8	33
89–92	1 sfinge	8	258
93–96	1 drago blu (giovane)	9	92
97–98	1 drago di ottone (adulto)	11	106
99–100	1 drago blu (adulto)	13	92

Dungeon (Livelli bassi) — GS 2

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–6	1d6 ratti crudeli	1	239
7–12	1d6 scarabei del fuoco	1	249
13–20	1d6 scheletri umani	1	250
21–24	1d4 millepiedi giganti	1	206
25–26	1 sciame di ragni	1	235
27–32	1d6 zombi umani	2	288
33–34	1 strangolatore	2	263
35–36	1 scheletro campione	2	252
37–44	2d6 goblin	3	157
45–48	1d4 ghoul	3	147
49–54	1d4 ragni giganti	3	235
55–56	1 cockatrice	3	50
57–60	1 cubo gelatinoso	3	52
61–64	1 rugginofago	3	244
65–68	1 ombra	3	221
69–70	1 wight	3	282
71–76	2d4 strige	4	264
77–82	1d6 mantoscuri	4	194
83–86	1d6 trogloditi	4	272
87–90	1d4 bugbear	4	35
91–92	1d4 vargouille	4	277
93–94	1 melma grigia	4	200
95–96	1 mimic	4	207
97–100	1 ogre	4	219

Dungeon (Livelli medi) — GS 5

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–4	1 cubo gelatinoso	3	52
5–8	1 rugginofago	3	244
9–16	2d4 strige	4	264
17–22	1 melma grigia	4	200
23–26	1 mimic	4	207
27–30	1 basilisco	5	31
31–34	1 manto assassino	5	193
35–38	1 fauce gorgogliante	5	131
39–42	1 gelatina ocra	5	140
43–46	1 wraith	5	284
47–48	1 diavolo barbuto	5	71
49–52	1d4 ombre	5	221
53–56	1d4 wight	5	282
57–62	1d8 scheletri campioni	6	252
63–68	2d4 ghoul più 1 ghast	6	147
69–72	1 ettin	6	125
73–78	1 minotauro	6	208
79–84	1d4 ogre	6	219
85–88	1d4 troll	7	273
89–90	1 babau	7	56
91–94	1 protoplasma nero	7	233
95–96	1 medusa	7	196
97–98	1 demone ombra	7	65
99–100	1d4 xill	8	285

Dungeon (Livelli alti) — GS 10

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–4	1 protoplasma nero	7	233
5–8	1 naga oscuro	8	214
9–14	1 mohrg	8	209
15–18	1 nabasu	8	63
19–22	1d6 manti assassini	8	193
23–28	1d6 wraith	8	284
29–36	1d4 ettin	8	125
37–40	1 diavolo d'ossa	9	79
41–44	1 megera notturna	9	198
45–48	1 naga spirituale	9	215
49–54	1 vampiro	9	275
55–58	1 vrock	9	68
59–66	1d6 minotauri	9	208
67–72	2d4 troll	9	273
73–76	1d4 ombre superiori	10	221
77–78	1 bebilith	10	32
79–82	1 diavolo uncinato	11	80
83–86	1 divoratore	11	86
87–88	1 hezrou	11	61
89–92	1d4 rakshasa	12	237
93–94	1 lich	12	181
95–96	1 glabrezu	13	60
97–98	1 diavolo del ghiaccio	13	76
99–100	1 nalfeshnee	14	64

Foresta (Foreste temperate) — GS 5

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–6	1 sciame di pipistrelli	2	231
7–8	1 muschio giallo rampicante	2	212
9–12	1d4 ragni giganti	3	235
13–16	1 liana assassina	3	177
17–20	1 mantide gigante	3	192
21–22	1 unicorno	3	274
23–26	1d4 pipistrelli crudeli	4	231
27–32	1d4 cinghiali	4	46
33–34	1 cinghiale crudele	4	46
35–38	1 cervo volante gigante	4	249
39–42	1 orsogufo	4	225
43–46	1 tigre	4	270
47–52	1d6 lupi mannari	5	179
53–56	1d4 lupi crudeli	5	190
57–60	1 ettercap e 1d6 ragni giganti	5	124, 235
61–70	2d6 goblin e 1d4 cani goblin	5	157, 40
71–74	1 barghest e 2d6 goblin	6	29, 157
75–78	1d6 centauri	6	42
79–86	2d6 lupi	6	190
87–88	1 ninfa	7	217
89–92	1 tigre crudele	8	270
93–94	1 drago verde (giovane)	8	98
95–98	1d4 cumuli striscianti	8	53
99–100	1 treant	8	271

Giungla (Foreste calde) — GS 5

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–4	1 sciame di pipistrelli	2	231
5–8	1 muschio giallo rampicante	2	212
9–14	1 serpente strangolatore	2	256
15–18	1d6 millepiedi giganti	2	206
19–26	1 leopardo	2	132
27–30	1d4 ragni giganti	3	235
31–34	1d6 serpenti velenosi	4	256
35–40	1d4 cinghiali	4	46
41–44	1 cinghiale crudele	4	46
45–50	1 tigre	4	270
51–54	1 lucertola dal collare	5	186
55–60	1d6 varani	5	186
61–62	1 sciame di formiche legionarie	5	134
63–64	1 anchilosauro	6	81
65–70	1d6 gorilla crudeli	6	166
71–78	2d4 gorilla	6	166
79–82	2d4 deinonici	7	82
83–84	1 ninfa	7	217
85–86	1d4 girallon	8	154
87–90	1 tigre crudele	8	270
91–94	1d4 cumuli striscianti	8	53
95–96	1 treant	8	271
97–98	1 tirannosauro	9	84
99–100	1 brachiosauro	10	81

Montagne/Colline — GS 8

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–6	1d6 aquile	2	19
7–14	2d6 orchi	3	223
15–22	2d6 tengu	4	267
23–30	2d6 hobgoblin	4	169
31–36	1d4 aquile giganti	5	19
37–42	1d6 ogre	6	219
43–44	1 drago bianco (giovane)	6	90
45–48	1 bulette	7	36
49–52	1 chimera	7	43
53–58	1d6 grifoni	7	168
59–64	2d4 bugbear	7	35
65–66	1d6 ciclopi	8	45
67–68	1 gorgone	8	165
69–72	1d4 viverne	8	281
73–78	1d6 troll	8	273
79–80	1 ogre magi	8	220
81–82	1 roc	9	243
83–86	1d6 giganti delle colline	10	148
87–88	1 drago d'argento (giovane)	10	100
89–90	1 drago rosso (giovane)	10	96
91–92	1d4 giganti del gelo	11	150
93–96	1d6 giganti delle rocce	11	152
97–98	1 gigante delle nuvole	11	151
99–100	1d4 giganti del fuoco	12	149

Oceano — GS 8

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–4	1 calamaro	1	38
5–14	2d6 delfini	4	54
15–19	2d6 marinidi	4	195
20–23	1 megera marina	4	197
24–31	1d6 piovra	4	230
32–36	1d6 mephit dell'acqua	6	201
37–38	1 aboleth	7	8
39–42	1 calamaro gigante	8	38
43–50	2d6 sahuagin	8	245
51–60	2d6 squali	8	262
61–66	2d6 skum	8	260
67–71	1d6 murene giganti	8	16
72–77	1d6 elementali dell'acqua Grandi	8	116
78–79	1 squalo crudele	9	262
80–81	1 testuggine dragona	9	268
82–83	1 piovra gigante	9	230
84–85	1d4 elasmosauri	9	82
86–91	2d4 orche	9	54
92–93	1 drago di bronzo (giovane)	9	101
94–95	1 marid	9	144
96–97	1 elementale dell'acqua anziano	11	117
98	1 serpente marino	12	257
99	1 kraken	18	173
100	1 shoggoth	19	259

Palude — GS 7

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–6	1 serpente strangolatore	2	256
7–10	1 idra	4	170
11–14	1 sciame di sanguisughe	4	247
15–18	1 melma grigia	4	200
19–22	1 megera verde	5	199
23–26	1 gelatina ocra	5	140
27–32	2d6 strige	5	264
33–38	1d6 coccodrilli	5	49
39–46	2d6 rane giganti	6	238
47–52	2d6 cani goblin	6	40
53–56	1d4 arpie	6	24
57–64	2d6 lucertoloidi	6	188
65–72	2d6 boggard	7	34
73–74	1 chuul	7	44
75–76	1 dracolisco	7	204
77–80	2d6 sanguisughe giganti	7	247
81–82	1 drago nero (giovane)	7	94
83–84	1 lumaca gigante	8	189
85–88	1d6 cumuli striscianti	9	53
89–90	1 naga spirituale	9	215
91–94	1d6 fuochi fatui	9	137
95–96	1 coccodrillo crudele	9	49
97–98	1 acchiappamosche gigante	10	10
99–100	1 froghemoth	13	135

Rovine — GS 6

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–4	1 sciame di ragni	1	235
5–8	1 sciame di ratti	1	239
9–16	2d6 scheletri umani	3	250
17–24	1d6 strige	3	264
25–28	1 liana assassina	3	177
29–36	1d6 ghoul	4	147
37–38	1 barghest	4	29
39–44	1d6 scheletri campioni	5	252
45–48	1d4 segugi urlatori	5	255
49–54	1d6 ogre	6	219
55–58	1d6 ombre	6	221
59–62	1d6 wight	6	282
63–64	1 lamia	6	175
65–70	1d6 arpie	7	24
71–72	1 medusa	7	196
73–74	1 nabasu	8	63
75–76	1 naga oscuro	8	214
77–84	1d8 gargoyle	8	139
85–88	1d6 ciclopi	8	45
89–92	1d6 wraith	8	284
93–94	1 behir	8	33
95–96	1 sfinge	8	258
97–98	1 naga spirituale	9	215
99–100	1d4 spettri	9	261

Savana (Pianure calde) — GS 7

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–6	1 ghepardo	2	132
7–10	1 cockatrice	3	50
11–16	1 scorpione gigante	3	253
17–20	1 leone crudele	5	176
21–26	1 lucertola dal collare	5	186
27–30	1d6 ankheg	6	17
31–34	1d6 pteranodonti	6	83
35–40	1d8 varani	6	186
41–44	1d6 iene crudeli	6	171
45–52	2d6 iene	6	171
53–60	2d6 gnoll	6	156
61–66	1d6 leoni	6	176
67–70	2d6 formiche giganti	7	134
71–74	2d4 pegasi	7	229
75–78	2d6 centauri	8	42
79–80	1 tigre crudele	8	270
81–82	1d6 anchilosauri	9	81
83–84	1d6 stegosauri	10	83
85–88	2d4 rinoceronti	10	242
89–90	1 drago d'oro (giovane)	11	104
91–94	2d4 elefanti	11	115
95–96	1d6 tirannosauri	12	84
97–98	1d8 triceratopi	12	84
99–100	1d6 brachiosauri	13	81

Sotterranei — GS 9

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–10	2d6 duergar	4	114
11–16	1d6 acari pescatori	5	9
17–22	1 basidirond	5	30
23–32	2d6 drow e 1 drow nobile	5	112, 113
33–40	2d6 ragni giganti	6	235
41–46	1d6 funghi viola	6	136
47–52	1d8 derro	7	69
53–60	2d6 morlock	7	210
61–64	1 protoplasma nero	7	233
65–68	1 lumaca gigante	8	189
69–72	1d6 manti assassini	8	193
73–82	2d6 oscuri striscianti, 1 oscuro predatore	8	227, 226
83–86	1d6 drider	10	111
87–90	1d6 divoracervelli	11	85
91–92	1 verme purpureo	12	279
93–96	1d4 fustigatori	14	138
97–98	1 neothelid	15	216
99–100	1 shoggoth	19	259

Urbano (Città pericolosa) — GS 6

d%	Incontro	GS medio	Pagina
1–12	1d6 cani	1	39
13–20	1 sciame di ratti	2	239
21–30	1d6 cani da galoppo	2	39
31–32	1 lupo mannaro	2	179
33–40	3d6 ratti crudeli	4	239
41–48	2d6 tengu	4	267
49–56	2d6 tiefling	4	269
57–62	1d6 ghoul	4	147
63–68	1d6 doppelganger	5	87
69–78	2d6 ratti mannari	7	180
79–82	1 succube	7	67
83–86	1d6 jann	7	143
87–90	1d8 gargoyle	8	139
91–92	1 mohrg	8	209
93–94	1 divoracervelli (in corpo ospite)	8	85
95–96	1 vampiro	9	275
97–98	1 megera notturna	9	198
99–100	1 rakshasa	10	237

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary, © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Basidirond, Crystal Ooze, Dracolisk, Froghemoth, Giant Slug, Russet Mold, Vegepygmy, Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Cave Fisher from the Tom e of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Arrivano i mostri!

Cos'è un eroe senza mostri da sconfiggere? Questo manuale presenta centinaia di creature diverse da utilizzare in *Pathfinder GdR*. All'interno troverete draghi sputafuoco e vampiri succhiasangue, malvagi demoni e licantropi mutaforma, goblin sadici e imponenti giganti e molto altro ancora! Non tutte le creature di questo manuale sono ostili, però, perché alcune di esse possono diventare alleati o compagni, come angeli evocati o ninfe capricciose. Ma non è tutto: il manuale contiene regole complete per avanzare i mostri, adattarli a diversi ruoli ed inventarne di nuovi ed unici, quindi non sarete mai più privi di una banda di orribili servitori!

Pathfinder GdR Bestiario è l'indispensabile compagno di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Costruito su un sistema testato in 10 anni e sviluppato da un team delle menti creative più autorevoli del settore e da oltre 50.000 giocatori, *Pathfinder* vi darà in assoluto la miglior esperienza di gioco di ruolo possibile e porterà il gioco stesso ad una nuova era.



Pathfinder GdR Bestiario contiene:

- Più di 350 mostri diversi
- Dozzine di varianti per modificare le creature e tenere sulle spine i vostri giocatori
- Numerose liste di mostri per aiutare ad orientarsi, comprese liste divise per Grado di Sfida, tipo di mostro ed ambiente
- Regole complete per avanzare i mostri tramite Dado Vita, archetipo o livello di classe
- Regole universali riguardanti i mostri per semplificare attacchi, difese e capacità speciali come il soffio, la riduzione del danno e la rigenerazione
- Più di 12 talenti creati apposta per i mostri
- Suggerimenti per mostri gregari
- 24 compagni animali aggiuntivi
- Più di 12 tabelle per gli incontri casuali
- E TANTO ALTRO ANCORA!

paizo PUBLISHING

wyrd edizioni

PATHFINDER GIOCO DI RUOLO

3.5 • OGL COMPATIBLE

e-wyrd.com/pathfinder

WRD 0009 € 39,95

9 788895 322223