

NIGHTFEEL

BESTIARIO



UN BESTIARIO DI 5° EDIZIONE, CON MOSTRI
DAL MONDO DI IÚRMEN, ISPIRATI AL FOLKLORE ITALIANO

NIGHTFELL

Autore e Direttore Artistico: Angelo Peluso

Scrittura: Angelo Peluso, Andrea Lucca

Supervisore Editoriale: Michele Paroli

Sviluppo Blocchi delle Statistiche: Marco Fossati

Illustrazione di Copertina: Helge C. Balzer

Illustrazione Risguardie: Angelo Peluso

Illustrazioni Interne: Angelo Peluso, Roman Kuteynikov, Michele Esposito, Vincenzo Praticcò, Mirko Failoni, Domenico Cava, Anna Pavleeva, Tatiana Vetrova, Anton Solovianchyk, John Tedrick, Helge C. Balzer, Matteo Spirito, Andrea Piparo, Mauro Alocci, Jacopo Schiavo, Paola Andreatta, Davide De Bellis

Graphic Design e Layout: Michele Paroli, Silvia De Stefanis, Angelo Peluso

Editing: Umberto Longhi

Proofreading: Andrea Back e Enrico Romeo

***Playest:** Ringraziamo tutti coloro che, in questo periodo di sviluppo, hanno partecipato agli eventi online per provare e playtestare Nightfell. Purtroppo non abbiamo tutti i nomi dei valorosi avventurieri notturni che si sono immersi nelle fosche atmosfere di questo periodo di sviluppo e per par condicio ringraziamo semplicemente TUTTI voi che avete approfittato di eventi e incontri per partecipare.*



Nightfell™ è © Angelo Peluso & Mana Project Studio 2021. Tutti i diritti riservati.
La riproduzione anche parziale di qualsiasi materiale senza l'autorizzazione dell'autore è proibita.

INDICE

CAPITOLO I

INTRODUZIONE	, 4
Ultime lettere	, 6
Il Dòrve Iürmenvi	, 6
I mostri	
nel mondo di Nightfell	, 7
Nuove meccaniche	
per i mostri	, 8
Indagare sui mostri	, 10

CAPITOLO II

CULTISTI	, 12
Orrende Memorie	, 14
Culti e superstizioni	, 14
Saggezza popolare	, 15
Apostati	, 15
Apostata Selvaggio	, 16
Arcidruido di Rahidra	, 17
Blasfemo Sacramento	, 17
Fanatico Dannato	, 18
Fanatico Scelto	, 18
Marekur	, 19
Stregone Blasfemo	, 20
Culto del Serpente	, 21
Inordhur, lo Ierofante	, 22
Sacerdote del Serpente	, 23
Servo del Serpente	, 24
Cultisti Lunari	, 25
Milizia Lunare	, 26
Anvernia da Mirithrun	, 26
Eretici della Necromanzia	, 28
Eliodoro	, 28
Druido Nero	, 30
Necromanti Silenti	, 31

CAPITOLO III

DRAGHI	, 32
La Strage di Rinalta	, 34
Leggende di Terrore	, 34
Saggezza popolare	, 36
Anfisbena	, 36
Necrodrago	, 38
Roghudi	, 39
Scultone	, 42
Tarantasio	, 44
Tatzelwurm	, 47
Thyrus	, 49

CAPITOLO IV

ECHI DELLA MORTE	, 52
Riflessi Distorti	, 54
Teorie sugli Echi	, 54
Saggezza popolare	, 55
Echi della Morte unici	, 55
Agabbadora	, 56
Jaci	, 58

Lagoran	, 59
Taranta Nera	, 62
Entità Aberranti	, 64

CAPITOLO V

FOLLETTI	, 66
Una Beffa Letale	, 68
Superstizioni sui Folletti	, 68
Saggezza popolare	, 69
Buffardello	, 69
Gnefro	, 71
Lauro	, 72
Lyvar Predone	, 72
Mazapegùl	, 73
Mazzamurello	, 75
Munaciello	, 76
Sbilf	, 77
Squasc	, 79

CAPITOLO VI

NATI DALLA MORTE	, 80
Strane Luci	, 82
Ciò che i morti ci dicono	, 82
Saggezza popolare	, 83
Ammuntadore	, 83
Confinato	, 84
Donna Azzurra	, 85
Erven il Forte	, 86
Guria	, 88
Lenghelo	, 89
Monachicchio	, 90
Mummie	, 91
Mummia Glaciale	, 91
Similau	, 92
Pandafeca	, 94
Risorti	, 95
Lemure	, 95
Putrefatto	, 96
Smara	, 96
Vampiri	, 97
Acirenza	, 98
Accolita di Acirenza	, 101
Progenie di Acirenza	, 102
Vampiro	
della Luna di Sangue	, 103

CAPITOLO VII

ORRORI	, 104
Dai monti alle valli,	
dalle selve ai deserti	, 106
L'Orrore nel quotidiano	, 106
Saggezza popolare	, 107
Anguana	, 107
Anireth Rinnegati	, 108
Badalischio	, 110
Badelisk	, 111

Bestia di Kusago	, 112
Biddrina	, 114
Biddrina Antica	, 115
Bonnacon	, 115
Dipsa	, 116
Erchitu	, 117
Foglionco	, 118
Garguglie	, 119
Garguglia Antica	, 119
Garguglia in Rovina	, 120
Leone del Pireo	, 120
Gata Carogna	, 121
Jariàt	, 122
Krampus	, 123
Linchetto	, 125
Mamùn	, 126
Marroca	, 127
Om Selvatico	, 128
Orcolat	, 129
Orrori Silvani	, 131
Driade Fosca	, 131
Monumentale Oscuro	, 132
Rovo Animato	, 132
Ozena	, 133
Pettenedda	, 134
Posseduto Affascinato	, 135
Predatore Lunare	, 136
Predatori Mostruosi	, 138
Centicora	, 138
Crocuta	, 140
Crocutoide	, 140
Gigàt	, 141
Leocruta	, 142
Prole di Taranta Nera	, 142
Progenie Aracnide	, 143
Tarantolato	, 144
Strego	, 144

CAPITOLO VIII

STREGHE	, 146
Empia Malia	, 148
Superstizioni sulle Streghe	, 148
Saggezza popolare	, 149
Basùra	, 150
Borda	, 153
Coga	, 155
Giubiana	, 158
Janara	, 159
Majara	, 160
Masca	, 161
Strix	, 162
Strix Maggiore	, 162
Strix Minore	, 163
Truden	, 164

INDICE ANALITICO	, 166
------------------	-------

CAPITOLO I

INTRODUZIONE

Bentrovati, avventurieri notturni.

Quello che avete tra le mani è il Dòrve Iürmenvi, un volume redatto dal Maestro di Tradizione itinerante conosciuto come Virhelio.

Questo dotto della Gente Grigia ha passato la sua vita a viaggiare nella notte di Iürmen, raccogliendo informazioni e studiando la moltitudine di abomini che infestano le Terre Conosciute.

Speriamo che questo manoscritto possa rendere la vostra esperienza di gioco ancora più insidiosa, offrendo al Night Master creature temibili e spunti da utilizzare all'interno delle vostre sessioni di gioco con Nightfell.

Abbracciate l'oscurità!

Questo primo capitolo contiene le informazioni generali e le nuove meccaniche pensate per i mostri di Nightfell.





CAPITOLO I

INTRODUZIONE

ULTIME LETTERE

“Affido a te, o Thuristan, codesto manoscritto, e come ultimo mio volere ti chiedo di preservarlo per gli anni a venire. Possa essere cibo per chi ha fame di conoscenza e altresì monito per chi la sottovaluta. Ivi, vengono descritti molti dei pericoli che la nostra umana curiosità ci spinge a ricercare, senza tener considerazione dei rischi a essi legati. Fui benedetto da lunga vita e buona sorte, a dispetto degli orrori che hanno reso opaco il mio sguardo. A differenza di molti miei pari, avrei potuto scegliere una vita di clausura e di giochi politici. Con sommo disappunto dei miei superiori, ho invece intrapreso invece viaggi e spedizioni alla ricerca di ciò che potesse arricchire davvero la sapienza delle nostre genti.

Ora, giunto alla fine dei miei giorni, caro Thuristan, voglio dividere con te la rivelazione d'uno stolto. Non v'è nulla alla fine della mia strada, se non una profonda oscurità, un abisso senza fine nel quale mi sono specchiato e dal quale qualcosa a sua volta m'ha richiamato. Non s'apriranno cancelli argentei per me. Né Miritblen dall'anima bianca né l'arcano di Sidir m'attendono, bensì il fio d'una corruzione che la mia anima ha accumulato nel corso del tempo.

Ciò detto, il mio peregrinare per Iürmen non è stato completamente vano: in questo volume ho versato tutta la conoscenza sulle terribili creature di un mondo senza speranza che sono riuscito a raccogliere. Spero che tu e coloro con cui deciderai di condividere questo sapere possiate trarre beneficio da ciò che io ho appreso tramite dolore e perdita. Quando non sarò più, temo tu possa continuare il mio operato, ispirato dalla vana fantasia di poter rendere onore alla mia memoria. Rifuggi dalla follia di questa missione, o mio prediletto! Invece, ricerca una vita al sicuro tra le bianche mura dell'antica dimora di Erven, e non cercare di confrontarti con i miei stessi demoni.

L'ora è tarda. Tremante è la mano che scrive, e fredde son le mie membra. Stanno venendo a prendermi, come accordato anni or sono in quel nero abisso, e come Lagoran debbo pagare il prezzo della conoscenza.

Che la Luna ti protegga,

Vir”

*dall'ultima lettera del Maestro di Tradizione Virhelio,
ritrovata all'interno dell'unica copia originale del Dòrve Iürmenvi*

IL DÒRVE IÜRMEŦVI

Questa è un'opera scritta dal più famoso Maestro di Tradizione dell'Era Lunare: Virhelio il Mentore.

Costui era un abile narratore, un glottoteta che ha dedicato la sua vita a cercare creature abiette e conoscenze perdute. L'Antica Tradizione deve molto alla sua opera, che ha gettato nuova luce su ciò che s'annida nella fitta notte del mondo.

"Dòrve Iürmenvi" ovvero: "Gli Orrori di Iürmen" trae il suo nome dalla Prima Lingua:

Radice "Dòrv" + nominativo plurale "e" = "orrori";
radice "Iürmen" + genitivo singolare "vi" = "di Iürmen".

COME USARE QUESTO VOLUME

Il presente manuale è pensato appositamente per essere il Bestiario ufficiale di Nightfell.

Questa è un'ambientazione creata in modo da essere ampiamente compatibile con qualsiasi altro prodotto realizzato con la licenza SRD 5e. Ciononostante, riteniamo che le creature che troverai in questo manuale, le meccaniche aggiuntive e gli elementi che sono stati sviluppati possano rendere veramente unica la tua esperienza di gioco, restituendo pienamente quella che è l'atmosfera ideale per le sessioni di Nightfell.

Allo stesso modo, le creature e le meccaniche aggiuntive di questo manuale sono state sviluppate per rendere facilmente integrabile qualsiasi mostro di Nightfell con qualsiasi sessione del più famoso gioco di ruolo al mondo.

Proseguendo nella lettura del Bestiario, speriamo vi accorgete che abbiamo lavorato al fine di rendere questo volume non solo un compendio di creature adatte all'ambientazione, ma anche un utile spunto per scrivere nuove avventure.

Vorremmo che qualsiasi creatura possa dare vita a incontri unici, particolari e che mettano alla prova il gruppo di gioco; scegliere dove e quando combattere una creatura e ricercare informazioni specifiche per avere vantaggi o cercare vie alternative per eliminare la minaccia sono fattori chiave dell'esperienza di gioco di Nightfell.

Ogni tipologia di creature è divisa in capitoli tematici preceduti da un approfondimento sul relativo folklore, al fine di ambientarli nel mondo oscuro di Iürmen. All'interno di ognuno di questi capitoli, le creature sono disposte in ordine alfabetico.

I MOSTRI NEL MONDO DI NIGHTFELL

I mostri che infestano Iürmen sono innumerevoli, estremamente diversificati per fattezze e indole.

Essi minacciano costantemente i centri abitati, alla cui popolazione danno la caccia al fine di cibarsene, di trucidarla per divertimento o di rapirla per fini ignoti.

Entità diaboliche, streghe, così come cultisti votati a dèi innominabili, professano il loro credo e si adoperano per accelerare la profezia della Quarta Verità, l'annientamento ultimo del Piano Materiale.

Quasi tutte queste creature sono fortemente legate alle leggende di Iürmen, e non è insolito trovare nella saggezza popolare informazioni e metodi validi per contrastarle.

Tutte le creature di Nightfell si suddividono in due grandi categorie:

MOSTRI COMUNI

Bestie ed esseri ascritti a una singola specie mostruosa per affinità di aspetto e comportamento.

Queste creature sono solitamente diffuse in luoghi diversi e potrebbero essere leggermente diverse, ma sono quasi sempre legate a un'origine comune, mitologica e non.

Talvolta, può succedere che un mostro comune ottenga un potere tale da diventare una vera minaccia per l'area che infesta, diventando così un Mostro Unico.

MOSTRI UNICI

Queste creature leggendarie sono conosciute con un nome proprio e solitamente dimorano in un luogo specifico, dove sono temuti e perfino riveriti come esseri ultraterreni.

Affrontare una di queste entità significa andare incontro a grossi rischi, ma la vittoria porta al mutamento del tessuto stesso del mondo.

I mostri unici hanno un comportamento imprevedibile che spesso differisce da quello tipico dei mostri comuni della stessa categoria. Affrontare un mostro unico o rappresenta sempre una sfida a lungo termine che dovrebbe essere affrontata nel corso di più sessioni e pianificata attentamente.

ALTRE CATEGORIE DI CREATURE

Infine, i tomi dell'Antica Tradizione suddividono le creature in base a diverse discriminanti, quali aspetto, abitudini, capacità, origini e, nel caso di creature più o meno senzienti, motivazioni.

Cultisti

A questa categoria appartengono sia i facenti parte di religioni blasfeme, sia personaggi aderenti ai culti che popolano questo mondo, come la Somma Sacerdotessa Anvernia.

Draghi

Caos sidereo fattosi carne, il loro leggendario potere è sopravvissuto ai millenni.

Echi della Morte

Questi sono gli esseri spontaneamente formati nella corruzione del Riflesso Nero, generati involontariamente dai Primordiali. Sono la più grande minaccia a tutta l'esistenza.

Folletti

Attraverso le Ere, si sono avvicinate molte specie di folletti e creature fatate. Nella Iürmen che andremo a esplorare, troveremo forme corrotte che non sono che l'ombra della loro stirpe.

Nati dalla Morte

Dopo l'Ultimo Sole, il male che annientò l'astro solare e condusse il mondo al declino sovvertì le leggi stesse della natura. Qui è raccolta la maggior parte degli esseri tornati dalla morte in questa epoca tetra.

Orrori

In questa categoria rientrano tutte le creature di origine incerta. Esseri maledetti e tormentati, bestie corrotte o persone soggette a mutazioni per via di magie, maledizioni ed esperimenti.

Streghe

Questo male un tempo relegato negli angoli più bui di foreste e paludi, nell'Era Lunare ha assunto nuovi poteri e rinnovata perfidia.



NUOVE MECCANICHE PER I MOSTRI

In questa sezione sono riportate le nuove meccaniche sviluppate per le creature di Nightfell.

Spesso le meccaniche hanno un funzionamento più generico per quanto riguarda i mostri comuni, e uno più specifico per i mostri unici. Le diverse casistiche per le diverse tipologie di mostri e le relative meccaniche sono sempre riportate nei capitoli introduttivi di una tipologia di mostro o nella sua scheda.

Come regola generale, le statistiche specifiche di una creatura devono sempre venire prima di una regola generica. Ad esempio, i mostri unici fanno sempre uso di meccaniche specifiche che sovrascrivono quelle spiegate per i mostri comuni di una specifica categoria.

IL SUSSURRO DEGLI ECHI (OPZIONALE)

Alcune creature di Iürmen comunicano attraverso l'empia lingua conosciuta come Sussurro degli Echi.

I personaggi che si trovano ad ascoltare creature che pronunciano questa lingua oscura saranno soggetti a un grave

trauma mentale per resistere alla corruzione causata da questo linguaggio del Riflesso Nero. Chi ascolta una creatura che proferisce questa lingua deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a $5 + \text{Grado di Sfida del mostro}$ (minimo 1) o perdere un ammontare di Punti Spirito pari a metà del Grado di Sfida del mostro (minimo 1).

Questo effetto colpisce uno stesso personaggio solo una volta al giorno, a prescindere dal risultato del tiro salvezza.

FASI LUNARI E MOSTRI

Quasi ogni creatura di Nightfell è influenzata dalla Luna e dalle sue Fasi.

Fasi Lunari differenti possono aumentare il potere dei mostri o diminuirlo, ed è quindi fondamentale scoprire il momento propizio per affrontare una creatura.

In linea generale tutti i mostri comuni della stessa tipologia sono influenzati dalle Fasi Lunari nello stesso modo. Questa informazione è riportata nell'introduzione del capitolo dedicato a quella tipologia.

I mostri unici hanno Fasi Lunari specifiche indicate nella loro scheda che sovrascrivono quelle della categoria a cui appartengono.

Sulla base di queste informazioni è bene specificare che il Grado di Sfida dei mostri è calcolato nella media delle loro capacità e affrontare una creatura nella sua Fase Lunare propizia o in un terreno avverso potrebbe aumentare la sfida per i giocatori.

La determinazione della Fase Lunare durante una sessione e le relative conseguenze sono riportate nel **Corebook di Nightfell**. In questo volume si farà esclusivamente riferimento alle Fasi Lunari (Ascendente, Discendente, Nuova, Piena), e non ai Momenti Lunari (Gibbosa Crescente, Primo Quarto, Luna Crescente, ecc.)

TERRENI E MOSTRI

In questa ambientazione, il terreno su cui ci si trova mentre si affronta una creatura deve sempre essere preso in considerazione.

Oltre a specifici effetti che un terreno può generare in termini meccanici, è stata sviluppata una meccanica aggiuntiva che sfrutta quella delle Azioni di Tana, e che viene applicata a qualsiasi combattimento affronterete.

Addentrarsi nelle tenebre di Iürmen è molto rischioso ed è nostra intenzione regalarvi un'esperienza che includa aspetti di sopravvivenza e faccia percepire il fatto che il mondo stesso rappresenta una minaccia.

La scheda di ogni mostro comune riporta i terreni in cui è più facile imbattervisi. Questi terreni hanno degli effetti speciali che si attivano ogni round di combattimento a valore di iniziativa 20, e che perdurano fino al valore di iniziativa 20 del turno seguente.

Le tipologie di terreno e i diversi effetti sono riportati di seguito. A seconda della situazione, e a discrezione del Night Master, i terreni potrebbero cambiare.

Questo Bestiario vuole anche fungere da spunto per i narratori, quindi sentitevi liberi di apportare modifiche o di creare nuovi terreni con nuove caratteristiche. È anche possibile ignorare queste meccaniche nel caso in cui i personaggi si siano assicurati di eliminare le peculiarità di quel terreno in qualche modo o siano riusciti a trascinare la creatura in un luogo che non è affetto da nessuna particolarità.

Comunque, è doveroso specificare che le schede dei mostri riporteranno il terreno dove è più probabile imbattervisi, al fine di agevolare l'organizzazione delle sessioni di gioco in termini narrativi. Detto questo, nulla vieta che un determinato mostro possa manifestarsi altrove e si possano attivare differenti effetti legati al nuovo terreno. Questo può rimescolare le carte in tavola e portare i giocatori a doversi adeguare a sfide nuove e diverse combinazioni di problemi da risolvere.

Cimiteri/ Tumuli	L'ambiente sembra trasudare l'orrore della morte e immagini agghiaccianti di spiriti dilaniati dal tormento sconvolgono la mente dei personaggi. Superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o perdere 5 (2d4) Punti Spirito.
Grotte	L'oscurità del luogo sembra nascondere delle presenze che osservano i personaggi, e un brivido di terrore attraversa la loro schiena. Superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o subire 5 (2d4) danni psichici.
Segrete/Rovine	I personaggi vengono assaliti da un tanfo di putrefazione, e l'aria malsana del luogo sembra quasi corrodere la loro pelle. Superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o essere avvelenati.
Corso/Specchio d'acqua	Coloro che sono sull'acqua possono osservarla muoversi, come se volesse avvolgerli per annegarli, animata da oscure forze invisibili. Coinvolge anche i personaggi che sono entro 4,5 metri dall'acqua. Superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o cadere a terra proni.
Campi coltivati/ Pianura	Dei corvi famelici, probabilmente impazziti a causa della corruzione, arrivano a disturbare i personaggi. Superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 13 o disporre di Svantaggio nel prossimo tiro per colpire e nei tiri salvezza per mantenere la concentrazione.
Roccioso	Il terreno è scosso da improvvisi tremori. Piccole rocce si staccano improvvisamente dalle pareti naturali. Sembra che il mondo sia scosso dalle sue fondamenta, sintomo della corruzione che avanza. Superare un tiro salvezza su Forza con CD 13 o cadere a terra proni.
Palude	Il suolo fangoso si muove sotto i personaggi, che vengono risucchiati dalla fanghiglia e rischiano di rimanervi incastrati. Superare un tiro salvezza su Forza con CD 13 o essere trattenuti.
Foresta	Il bosco sembra vivo. L'antico respiro di alberi decrepiti e il fruscio di ciò che dimora nel sottobosco sussurrano la loro minaccia. Dei rampicanti cercano di avvolgere le gambe dei personaggi. Superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o essere afferrati.
Deserto	Dal suolo si levano muri di sabbia, mossi da un vento innaturale. Superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o essere accecati.
Luogo sacro	In questo luogo sembra che la presenza del divino sia più vivida e resiliente, garantendo favore ai personaggi. Le creature nemiche del tipo Aberrazioni, Immondi e Non Morti devono resistere alle energie radiose che tentano di contrastarli e superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13 o subire una penalità di -2 alla classe armatura.

**Luogo
sconsacrato/
Luogo
maledetto**

I personaggi possono percepire la presenza delle Entità Aberranti che abitano questo luogo, corrompendolo con la loro malvagità. L'esposizione a queste aere impure può logorare lo spirito dei presenti. Superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13 o perdere 5 (2d4) Punti Spirito ed essere spaventati.

Centri Abitati

Una fitta nebbia soprannaturale inizia ad addensarsi, ammantando l'area e facendosi auspicio di oscuri presagi. I personaggi presenti nell'area in cui si manifesta la foschia iniziano a essere affetti da un insolito malumore. Superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13 o perdere 5 (2d4) Punti Spirito.

Artico/Innevato

Il gelo bruciante del luogo penetra le membra intorpidite dei personaggi. Superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 5 (2d4) danni da freddo.

Alternativamente, il Night Master potrebbe preparare degli incontri in totale assenza di luce lunare, il che renderebbe il mondo ancor più tetro. Addirittura, potrebbe ambientare delle sessioni nel piano del Riflesso Nero, dimora originaria degli Echi della Morte.

**Giorno senza
luce**

Il buio s'addensa attorno ai personaggi e ai loro occhi appare quasi vivo e famelico, offuscando la loro capacità di giudizio. Superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o subire 3 (1d4) danni psichici e perdere altrettanti punti spirito.

Ènferun

Il gelido mondo delle anime perdute non è fatto per i mortali, e l'esposizione alla sua energia negativa logora corpo e spirito dei personaggi. Superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 5 (2d4) danni necrotici. In più, Superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o perdere 5 (2d4) Punti Spirito. Se vengono falliti entrambi i tiri salvezza, si è anche spaventati.

Questa tabella è studiata per essere versatile e i Night Master potrebbero modificarla e adeguarla alle esigenze di gioco del proprio gruppo, oppure renderla più pericolosa per giocatori che necessitano sfide di alto livello.

LE ABITUDINI DEI MOSTRI

Le creature che popolano Iürmen hanno abitudini e comportamenti che possono essere sfruttati per rendere uno scontro più semplice o per evitare del tutto un combattimento diretto.

Queste informazioni, se presenti, sono riportate direttamente nella descrizione della creatura e possono essere sfruttate dal gruppo di gioco per ottenere vantaggi. Allo stesso modo, alcuni altri aspetti, se ignorati, possono comportare svantaggi.

Conviene sempre prendersi del tempo per indagare su quali forze sono in gioco, prima di lanciarsi ciecamente alla caccia.

MOSTRI E PUNTI SPIRITO

Alcune categorie di mostri possono danneggiare i Punti Spirito dei personaggi anche solo manifestando la loro presenza.

Questa particolare abilità si chiama "Nemico Abietto" ed è descritta nel Capitolo VI del **Corebook di Nightfell**.

Quando una creatura possiede questo tratto, verrà sempre riportato nella sua scheda seguito dai relativi effetti.

INDAGARE SUI MOSTRI

Ci sono molti modi in cui i personaggi possono scoprire le peculiarità dei mostri di Nightfell e come affrontarli al meglio con le conoscenze che hanno appreso.

CERCARE CONOSCENZA

I personaggi possono cercare attivamente informazioni sui mostri nei luoghi di sapere o interagendo con saggi, cacciatori, guardie, Maestri di Tradizione, cultisti o altri personaggi non giocanti.

Ciò è di solito collegato a un tiro di abilità in Storia, Religione o Arcano, a seconda dell'informazione ricercata, con una difficoltà pari a 10 + la metà del Grado di Sfida della creatura.

Il tiro può essere effettuato disponendo di Vantaggio o di Svantaggio in base ai tipi di dettagli che i personaggi conoscono, oppure tenendo in considerazione classe, background e storia del personaggio.

Ad esempio, cercare dettagli di un mostro di cui si conoscono solamente pochi particolari, come la forma delle sue impronte, disporrà di Svantaggio, mentre essere in grado di descrivere il suo aspetto con precisione o conoscere con certezza il suo nome disporrà di Vantaggio.

PRENDERE DEL TEMPO PER STUDIARE

I personaggi possono decidere di impegnare i loro periodi di inattività (come il riposo) per scoprire informazioni specifiche su una creatura o studiare una categoria di mostri. Il tempo necessario per scoprire un'informazione utile, abbinato al tipo di ricerca, è riportato nella tabella sotto.

Occorre specificare che anche la scelta di classe o background può fornire spunti sull'indagine dei mostri, o vantaggi



di cui approfittare. Risulta quindi molto utile avere nel gruppo dei personaggi col ruolo di custodi di sapere o ricercatori.

OGGETTO DELLA RICERCA	TEMPO DI RICERCA
Informazione generica su una categoria (es: Streghe)	1 giorno
Sfida 1-4	2 giorni
Sfida 5-10	4 giorni
Sfida 1115	8 giorni
Sfida 16 20	15 giorni
Sfida 21+	30+ giorni

Il tempo di inattività basato sui giorni prevede che durante l'inattività si dedichi molto tempo alla ricerca. Per facilitare la ricerca, i personaggi possono trovare indizi da analizzare, tomi sull'argomento, o possono aver preso appunti, meglio se scritti, dalle esperienze passate.

SAGGEZZA POPOLARE

Non sono solo le fonti accademiche a racchiudere la conoscenza. Ascoltare la voce del volgo, spesso reputata ingenua e mistificante, può portare a informazioni che gli eruditi hanno trascurato, oppure al contrario sviare

I giocatori potrebbero decidere di spendere parte del tempo nei centri abitati per raccogliere voci su mostri sia **unic** che **comuni**. In questo caso, consultate le relative tabelle “saggezza popolare”, nel capitolo introduttivo di ogni categoria di mostri. Più informazioni vengono raccolte dai personaggi e più aumenteranno le probabilità di ottenerne di effettivamente utili e veritiere. Il Night Master potrebbe decidere di far effettuare ai personaggi prove di Intelligenza (Indagare) o di Saggezza (Intuizione) per determinare la veridicità della fonte.

Il Night Master può decidere arbitrariamente che tipo di conoscenza verrà trasmessa dai popolani, sia seguendo l'ordine con cui sono riportate sul manuale, sia tirando un dado per determinarlo casualmente. Volendo, potrebbe anche divertirsi a crearne di proprie, in base alle esigenze della campagna.

Non sottovalutate questi spunti, poiché alcune creature avranno comportamenti e abitudini molto peculiari e conoscer questi dettagli vi fornirà un vantaggio strategico non indifferente.

CAPITOLO II

CULTISTI

“Potrebbe essere il tuo vicino, un tuo caro amico, il mendicante all’ingresso del villaggio.

In mezzo a noi, individui dal cuore empio e dall’anima nera appoggiano l’avanzata del buio e giurano fedeltà agli editti che invocano l’annientamento della realtà.”

ultima testimonianza d’un cacciatore di necromanti!

Questo capitolo approfondisce i membri di culti e sette che si possono incontrare nelle Terre Conosciute, oltre alle figure appartenenti alle religioni principali.





CAPITOLO II

CULTISTI

ORRENDE MEMORIE

“Non posso dimenticare l'orrore che i cittadini di Ervoenrun si trovarono a fronteggiare nei primi decenni dell'Era Lunare. Ciò che vidi rimase impresso nel mio immaginario di fanciullo, ormai avvelenato.

Ai tempi ancora non ero un accolito dell'Antica Tradizione, eppure vidi cose che mi convinsero a voler custodire i miei ricordi più cupi, giurando di studiare ciò che devastava questo mondo perduto.

Quando la Città Bianca venne fortificata, e da fortezza divenne cittadella, per la prima volta incontrammo, al seguito dei seguaci del Blasfemo Sacramento, degli individui Immondi che avevano scelto di lasciarsi alle spalle qualunque forma di umanità, votandosi all'adorazione di Lagoran. Fu allora che venne istituita la Guardia dei Morti, e la guerra contro coloro che tentavano di abbattere il Tempio delle Verità ebbe inizio. Il loro credo vedeva Lagoran come un messia rinato: come anticamente aveva riportato alla luce verità perdute, ora quelle stesse verità le cercava nell'ombra. I suoi seguaci erano convinti che il suo ritorno avesse rovesciato il mondo, e la morte dovesse ora prendere il posto della vita. I loro occhi vitrei, la pelle morta, le labbra cucite. Rammento ogni orrido dettaglio dei loro volti raccapriccianti, mentre aggredivano il mio popolo. Ciò che più tormenta i miei sonni, però, è il suono delle parole terribili che sussurravano mentre prendevano le vite dei nostri cari.

Quelli furono tempi oscuri e questo nuovo secolo non è da meno. Questi ricordi non smetteranno mai di tormentarmi, temo, così come la paura.

Sono convinto che la radice prima di ogni paura nasca dall'ignoto, dall'ignoranza, ed è per questo che ho vagabondato alla ricerca di ogni improbabile diceria, ogni sbiadito frammento di pergamena che svelasse i misteri e gli orrori dietro le varie forme di fanatismo occulto che hanno infestato questo mondo nei secoli.

Questa conoscenza la offro a voi, viandanti notturni, nella speranza che quelli che verranno dopo di voi non debbano vedere ciò che i miei occhi hanno visto.”

Virhelio

CULTI E SUPERSTIZIONI

Religioni, filosofie e superstizioni ispirano i popoli sin dall'alba dei tempi. Da sempre, gli abitanti di Iürmen si identificano in qualcosa, per necessità spirituale o per trovare un senso alla realtà che li circonda. Così era per gli Archeisti di Thurinthian, per i filosofi dei Primi Uomini e così è nell'Era Lunare, dove l'estrema situazione di crisi ha portato a una maggior radicalizzazione religiosa.

CULTI DELLA NOTTE ETERNA

Le fugaci esistenze dei mortali non sono nulla di fronte all'eternità del divino. Spesso, esseri miserabili come gli uomini si trovano a cercare facili consolazioni per la propria mortalità e a perseguire la via del vizio e del peccato.

I canti delle Ere descrivono moltissime forme di religione, alcune radicate e durature, altre svanite nelle volute di fumo del tempo. Ciò che sappiamo è che, nei tempi oscuri che siamo chiamati a fronteggiare, abbiamo avuto visto nascere sette di adoratori della morte, distrutti dalla disperazione e irretiti dal buio eterno, e antichi nemici di Iürmen tornati dai loro sonni dannati.

Tra di noi. Non tutti gli spietati adoratori del vuoto sono lontani dalla civiltà. Non tutti gli abietti seguaci del Sommo Necromante trovano dimora nei recessi del mondo. Tanti, troppi, s'insinuano negli avamposti e corrodono gli insediamenti dall'interno. A Iürmen, il terrore ti aspetta al tuo ritorno a casa, si nasconde tra i tuoi vicini, amici, persino famigliari.

Non solo tenebre. A Iürmen, l'ultima speranza sopravvive nelle forme di spiritualità che non si arrendono alla fine. Ad arginare la disperazione dilagante e il formarsi di sette oscure vi sono ancora coloro che promettono la salvezza e combattono con disperato ardore contro il silenzio che minaccia di calare su ogni cosa.

RITI VECCHI E NUOVI

Tra le fedi del nostro tempo a noi note, alcune sono giovani figlie degli eventi che seguirono l'Ultimo Sole.

Tra queste, vi sono il Culto Lunare e gli Apostati di Rahidra, avversari della morte del mondo, nuova luce nelle tenebre. Questi due credi non godono di un buon rapporto reciproco. I cultisti di Mirithlen guardano al cielo, al futuro, a una speranza che non può che risiedere al di fuori di questo mondo. I seguaci dei Primordiali guardano alla terra, a radici dimenticate, alla forza nascosta all'interno. Chi di noi

mantiene una qualche forma di buon senso, sa che entrambi questi regni sono fondamentali e dovrebbero essere valutati nella loro coesistenza, e non nella loro dicotomia.

Bene e Male. A Iürmen bene e male si confondono. Tali concetti idealistici sono stati largamente soppiantati da inclinazioni più pragmatiche, come il diritto, e il dovere, di sopravvivere, ma senza eliminare del tutto ideologie incentrate su concetti etici che aspirano a obiettivi più alti per l'intera popolazione.

SAGGEZZA POPOLARE

SAGGEZZA POPOLARE SU APOSTATI E CULTISTI LUNARI

- “Gli Apostati anteporranno sempre la sicurezza di Rahidra rispetto alla propria vita.” – **VERO**
- “Si pensa che alla morte di un Ejre o di un qualunque altro seguace di Rahidra, questi diventi un Monumentale Oscuro.” – **FALSO**
- “Manifestare inclinazioni verso poteri occulti e proibiti dinanzi a un miliziano del Culto Lunare può essere motivo di cattura e prigionia.” – **VERO**
- “I Cultisti Lunari traggono potere dal ciclo della luna, ma spesso si specializzano sulla padronanza di energie date da una fase lunare specifica.” – **VERO**
- “Pare che Mirithlen, la Dea Lunare, in vita fosse una Satira.” – **FALSO**
- “Anvernìa è la Somma Sacerdotessa del Culto Lunare, nonché sua fondatrice.” – **VERO**

SAGGEZZA POPOLARE SUL BLASFEMO SACRAMENTO

- “Del sale sull'uscio della propria abitazione causa un piccolo scoppio quando calpestato da un accolito del Blasfemo Sacramento, reagendo al suo spirito maligno.” – **VERO**
- “Alcuni pensano che siano i seguaci di questa empia religione a possedere le vittime il cui spirito è logoro, anziché gli Echi della Morte.” – **FALSO**
- “Durante la Luna Nuova, non è raro che i cultisti blasfemi s'insinuino negli avamposti per trovare vittime sacrificali.” – **VERO**
- “Il centro del loro potere e la cattedrale del loro culto è la città perduta di Thuringian, dove Lagoran stesso governa.” – **VERO**
- “A quanto pare, le armi di legno come randelli e bastoni,

sono particolarmente efficaci contro gli adepti *Non Morti* di questa religione.” – **FALSO**

- “Un mortale che intende unirsi a questa religione proibita deve donare la propria anima al Riflesso Nero e rinascere come morto che cammina!” – **VERO**

SAGGEZZA POPOLARE SUL CULTO DEL SERPENTE

- “È risaputo che questi sacerdoti *Non Morti* posseggono poteri di origine draconica, tra i quali il loro venefico soffio.” – **VERO**
- “Si pensa che Inordhur possa essere ucciso solo da una zanna di drago conficcata nel suo petto.” – **FALSO**
- “Guardatevi dalla lingua draconica che pronunziano, poiché avvelena la mente!” – **FALSO**
- “Quando un Sacerdote del Serpente muore, le sue membra rilasciano la magia del caos che le animava, esplodendo ed emanando energia distruttiva.” – **VERO**

SAGGEZZA POPOLARE SUGLI ERETICI DELLA NECROMANZIA

- “Il Libro del Cinquecento è l'oggetto più ricercato dai Necromanti di Iürmen.” – **VERO**
- “Solo gli umani praticano l'arte oscura della necromanzia.” – **FALSO**
- “Durante il periodo di Luna Discendente e Luna Nuova, è possibile trovare eretici in cerca di cadaveri nei luoghi di sepoltura, così da poterli usare nei loro rituali!” – **VERO**
- “È possibile identificare i necromanti malvagi grazie al fatto che perdono gradualmente il loro attaccamento al mondo materiale. Possono essere più gelidi del normale, avere un aspetto quasi cadaverico o addirittura un'insolita luce violacea negli occhi.” – **VERO**

GLI APOSTATI

Gran parte degli Apostati di Rahidra dimorano nei piccoli insediamenti sparpagliati nelle Piane degli Antichi o a Vecchia Civis, trono di Rahidra. Esistono, però, alcuni adepti vagabondi o che si raccolgono in piccole tribù di nomadi: costoro vengono chiamati Apostati Selvaggi o Raminghi Primordiali.

Cacciatori esperti. Questi apostati, che vagano per le lande della Perduta Aresya, dimostrano di essere estremamente abili nella caccia ed esperti nella sopravvivenza, essendo abituati a fronteggiare i pericoli della notte eterna di Iürmen. La loro



Arcidruido di Rahidra

missione è la stessa che pulsa nel cuore di coloro che sono fedeli a Rahidra, ovvero preservare la vita dei Primordiali e dare la caccia agli abomini delle tenebre che la insozzano.

Individui sospettosi. I Selvaggi si tengono solitamente lontano dalla civiltà, pertanto i loro incontri con individui civilizzati sfociano spesso in conflitti. Il loro movente è nobile, in quanto mosso da un codice morale incrollabile, ma tendono a fidarsi con difficoltà degli estranei.

Gli Arcidruidi. Tra i seguaci di Rahidra, soprattutto nei popoli Primevi, vi sono anche sacerdoti della natura, consacrati alla protezione dei Primordiali e delle fonti di magia antica. Costoro sono spesso dei druidi scelti, nonché asceti dalle molte conoscenze, che si stanziano solo per erigere piccoli santuari che possano accogliere altri Apostati. Tendenzialmente, ricorrono alla violenza solo in casi estremi.

APOSTATA SELVAGGIO

Umanoide (ejre) Medio, qualsiasi buono

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Classe Armatura 14 (armatura di pelle)

Punti Ferita 58 (9d8+18)

Velocità 12 metri

Abilità Addestrare Animali +2, Furtività +4, Natura +2, Percezione +4, Religione +4, Sopravvivenza +4

Sensi Percezione passiva 14

Languages Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 3 (700 PE)

Esperto con le Armi Selvagge. Quando l'Apostata Selvaggio colpisce con un'ascia o un arco corto, infligge 1 danno aggiuntivo (già incluso nella descrizione dell'attacco).

Furia Primeva (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). L'apostata selvaggio infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi a una creatura che colpisce con un attacco con armi.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'apostata selvaggio è Saggezza (CD tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi) L'Apostata Selvaggio può lanciare in maniera innata I seguenti incantesimi, utilizzando solo componenti verbali:

A volontà: guida, randello incantato

Legame della Vita. L'apostata selvaggio ha una peculiare affinità con i Primordiali. Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro l'essere avvelenato, pietrificato e contro gli effetti che causano morte istantanea.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'apostata selvaggio è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. L'apostata selvaggio esegue due attacchi da mischia o a distanza.

Ascia. Attacco con armi da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8+3) danni taglienti.

Arco Corto. Attacco con armi da gittata: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni perforanti.

ARCIDRUIDO DI RAHIDRA

Umanoide (Ejre), legale buono

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 91 (14d8+28)
Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Int +4, Sag +7
Abilità Arcano +4, Medicina +4, Natura +4, Percezione +6. Sopravvivenza +6
Resistenze ai Danni necrotico, veleno: contundente, perforante, tagliente da armi non magiche
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale
Sfida 6 (2,300 XP)

Incantesimi. L'Arcidruido di Rahidra è un incantatore di 8° livello. La sua caratteristica da Incantatore è Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Ha preparato I seguenti incantesimi da druido:
Trucchetti (a volontà): *artificio druidico, guida, randello incantato*
1° livello (4 slot): cura ferite, intralciare, luminescenza, parlare con gli animali
2° livello (3 slot): passare senza tracce, ristorare inferiore, sfera infuocata
3° livello (3 slot): evoca animali, muro di vento, parlare con le piante
4° livello (2 slot): inaridire

AZIONI

Bastone. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni contundenti. Il bastone è incantato con il trucchetto randello incantato.

Forma Bestiale (2/giorno). Con un'azione bonus, l'Arcidruido di Rahidra si trasforma magicamente in una bestia con un grado di sfida 4 o inferiore, e può rimanere in quella forma per 7 ore. L'Arcidruido di Rahidra può scegliere se il suo equipaggiamento cada a terra, si fonda nella nuova forma o sia indossato dalla nuova forma. L'Arcidruido di Rahidra ritorna alla sua forma originale se muore e diventa incosciente. Può inoltre tornare alla sua forma originaria nel suo turno, usando un'azione bonus. Nella sua nuova forma, l'Arcidruido di Rahidra mantiene le sue statistiche e l'abilità di parlare, ma la sua Classe Armatura, il suo Movimento, la Forza e la Destrezza sono sostituite da quelle della sua nuova forma, e acquisisce ogni Senso, Competenza, Tratto, Azione e Reazione (a eccezione delle caratteristiche di classe, delle azioni leggendarie e delle azioni da tana) della nuova forma. Può lanciare incantesimi con componenti verbali e somatiche.

Gli attacchi eseguiti nella nuova forma contano come magici per superare le resistenze e le immunità ai danni causati dagli attacchi non magici.

IL BLASFEMO SACRAMENTO

Da quando Iürmen è caduta preda dell'oscurità di Ènferun, in molti si sono lasciati irretire dal male, con la promessa di potere e con l'ambizione di riunirsi all'Uno cosmico di Sidir dopo l'annientamento del Piano Materiale.

Il giuramento dei dannati. Quando qualcuno desidera unirsi al Blasfemo Sacramento, deve sottoporsi a un rischioso rituale d'invocazione degli Echi ed essere pronto a vedersi strappare la propria anima. L'accollito si toglie la vita e lascia che il suo corpo accolga l'oscurità più profonda, divenendo un tramite verso il Riflesso Nero. Questo rito, proprio come la creazione di passaggi verso Ènferun, prevede l'incisione di simboli indecifrabili sulla carne dei morti, forse una sorta di forma scritta dei Sussurri degli Echi. Questa forma di elevata arte necromantica fa sì che l'accollito rinasca e divenga parte del culto che venera Lagoran e gli Echi della Morte.

Un macabro silenzio. I cultisti del Blasfemo Sacramento usano suturare le proprie labbra e ospitare presenze oscure nel proprio corpo come surrogati dell'anima che hanno perso. Costoro si esprimono solo attraverso il Sussurro degli Echi, che preferiscono senza muovere né lingua né labbra. Oltre a rendere la loro figura ancora più inquietante, questo modo di esprimersi funge da simbolismo per il loro fine ultimo: l'annientamento della vita in un mondo in cui il silenzio non avrà mai fine.

Il volto dei cultisti oscuri. La gerarchia di questa religione prevede svariate forme di adepti, tra cui i Fanatici sono i più comuni. Questi ultimi sono sia accolliti appena cooptati o *Non Morti* che compiono il rito decenni fa. Oltre costoro, conosciamo il potere e la minaccia di coloro che si ergono come neri sacerdoti del culto, ovvero gli Stregoni Blasfemi. Questi orridi esseri devoti al male muovono le fila dei Fanatici per attuare i piani di Lagoran. Il più famigerato e antico tra loro è noto a tutti come Marekur, che assistette alla rinascita dell'Arcimaestro durante l'Ultimo Sole.

Natura dei Non Morti. I seguaci del Blasfemo Sacramento non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.



CULTISTI

FANATICO DANNATO

Non morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Classe Armatura 14 (armature di cuoio, scudo)

Punti Ferita 37 (5d8+15)

Velocità 9 metri

Abilità Intimidire +4, Religione +2

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 10

Linguaggi Comune, Prima Lingua, Sussurro degli Echi

Sfida 2 (450 PE)

Attacco Fanatico. Il Fanatico Dannato ottiene forza dalle potenze oscure. Una volta per ogni suo turno, dispone di Vantaggio in un tiro per colpire. Se colpisce, la creatura bersaglio subisce 7 (2d6) danni aggiuntivi.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Fanatico Dannato entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 11 o perdere 2 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Fanatici Dannati, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Oscura. Il Fanatico Dannato dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

AZIONI

Multiattacco. Il Fanatico Dannato esegue tre attacchi: due con spada lunga e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (2d4+2) danni perforanti.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8+2) danni taglienti.

FANATICO SCELTO

Non morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 67 (9d8+27)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +6, Car +6

Abilità Intimidire +6, Religione +3

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità ai Danni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 11

Linguaggi Comune, Prima Lingua, Sussurro degli Echi

Sfida 5 (1.800 PE)

Armatura delle Ombre. Il Fanatico Scelto può lanciare armatura magica su sé stesso a volontà, senza consumare slot incantesimi o componenti materiali.

Attacco Fanatico. Il Fanatico Scelto ottiene forza dalle potenze oscure. Una volta per ogni suo turno, dispone di Vantaggio in un tiro per colpire. Se colpisce, la creatura bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi.

Deflagrazione Agonizzante. Quando il Fanatico Scelto lancia deflagrazione occulta e colpisce un bersaglio, aggiunge il suo modificatore di Carisma al danno che infligge.

Incantesimi. Il Fanatico Scelto è un incantatore di 6° livello. La sua caratteristica da incantatore è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Recupera gli slot consumati quando finisce un riposo lungo o breve. Conosce i seguenti incantesimi da warlock:

Trucchetti (a volontà): deflagrazione occulta, mano magica, tocco gelido

Dal 1° al 3° livello (2 slot di 3° livello): controincantesimo, intimidire infernale, invisibilità, oscurità passo velato

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Fanatico Scelto entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 12 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Fanatici Scelto, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Oscura. Il Fanatico Scelto dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

AZIONI

Multiattacco. Il Fanatico Scelto esegue tre attacchi. Due con Mano Avvizzita e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (2d4+2) danni perforanti.

Mano Avvizzita. Attacco con incantesimo da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d8+3) danni necrotici. La creatura bersaglio colpita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o essere avvelenata per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno successivo, la creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Con un tiro salvezza riuscito, la creatura bersaglio è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.



Fanatico Scelto

MAREKUR

“Ero lì quando le porte del male si spalancarono dinnanzi a noi. Quiman era morto e dal suo cadavere s’aprì la via che sprofondò Iürmen nella notte eterna. Sentivo che qualcosa di catastrofico stava per accadere, quando il mio respiro e quello dei presenti s’arrestò. Una figura orribile comparve come un lampo più nero tra le tenebre, e una voce remota più profonda della tomba e più tagliente di una lama urlò il nome di Lagoran, antico portavoce delle Verità che era ora apparso davanti ai nostri occhi.

Alcuni di noi fuggirono urlando, mentre il buio sussurrava tormenti a non finire e la nostra razionalità vacillava davanti all’evidenza dell’impossibile. Altri invece rimasero nella grande sala, chi troppo terrorizzato per muoversi, chi già sprofondato nella follia e preda di risa isteriche.

Uno solo tra noi, tuttavia, rimase perché colpito, perfino commosso, da quella visione. Marekur fu il primo ad avvicinarsi al mostro che si era proclamato Arcimaestro. L’ultima cosa che vidi, prima di darmi alla fuga, fu quell’uomo che si prostrava a baciare l’orlo delle vesti marcescenti di Lagoran, e diversi tra i folli e i terrorizzati che lo seguivano.

Corsi a perdifiato, incurante dei miei compagni che venivano inghiottiti dall’oscurità accanto a me. Corsi senza voltarmi.

Quando tornai in superficie, vidi la catastrofe che avevo presagito poco prima.

Sùlen, la nostra stella del mattino, si era dissolta in una nube cosmica di ceneri.”

dal diario di Marval, reduce degli scavi di Thurinthian

Marekur fu uno dei primi a cadere preda dell’oscura forza che si manifestò a Thurinthian al principio dell’Era Lunare, attratto fascino della morte come vita eterna e dalla promessa di potere e sopraffazione. Fu così che divenne il primo e più potente membro del Blasfemo Sacramento.

Connubio con la morte. Questo sacerdote immortale domina tutti gli altri stregoni blasfemi e i cultisti neri del Sacramento. La sua forza è dovuta allo stretto legame che ha con gli Echi della Morte, ed è il più fedele servo del reincarnato Arcimaestro, di cui esegue gli ordini diretti. La sua magia non ha eguali tra gli accoliti oscuri.

Natura dei *Non Morti*. Marekur non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

MAREKUR

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	22 (+6)	18 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 229 (26d8+54)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +10, Sag +12

Abilità Arcano +8, Percezione +12, Religione +8

Resistenze ai Danni freddo, fuoco

Immuni ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni indebolito, affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 22

Linguaggi Sussurri degli Echi, capisce Comune e Prima Lingua

Sfida 18 (20.000 PE)

Aura Gelida. Quando una creatura finisce il proprio turno entro 3 metri da Marekur, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o subire 10 (4d4) danni da freddo e 10 (4d4) danni necrotici, dimezzati in caso di successo.

Furia dell’Oscurità (3/riposo lungo). Solo una volta per suo turno, quando Marekur colpisce una creatura con un attacco con incantesimo, infligge 18 (4d8) danni necrotici.

Incantesimi Silenti. Marekur ha le sue labbra cucite. Attraverso i Sussurri dell’Eco può lanciare i suoi incantesimi senza usare componenti verbali.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Marekur entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 19 o perdere 18 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Marekur, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se Marekur fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia. Marekur dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Incantesimi. Marekur è un incantatore di 20° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +12 al tiro per colpire con incantesimi) Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): guida, fiamma sacra, resistenza, taumaturgia
1° livello (4 slot): anatema, comando, individuazione del magico, infligge ferite, scudo della fede

2° livello (3 slot): cecità/sordità, blocca persone, silenzio, arma spirituale

3° livello (3 slot): animare i morti, dissolvi magie, guardiani spirituali, scagliare maledizione

4th level (3 slot): esilio, libertà di movimento, guardiano della fede

5° livello (3 slot): contagio, colpo infuocato, piaga degli insetti

6° livello level (2 slot): ferire, parola del ritiro

7° livello (2 slot): parola divina, tempesta di fuoco

8° livello (1 slot): campo antimagia

9° livello (1 slot): portale

AZIONI

Multiattacco. Marekur esegue tre attacchi con Dardo Mortale.

Dardo Mortale. Attacco con incantesimo a distanza: +12 al tiro per colpire, gittata 36 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (3d8+6) danni necrotici. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20 o essere spinto indietro di 3 metri in linea retta.

Tocco Mortale. Attacco con incantesimo da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (3d8+1) danni necrotici. Se la creatura bersaglio colpita ha meno di 50 punti ferita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o morire istantaneamente. In caso di successo nel tiro salvezza, la creatura bersaglio è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Marekur può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Marekur recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. Marekur effettua un attacco con Dardo Mortale o con Tocco Mortale.

Lancio di incantesimo. Marekur lancia un incantesimo di 3° livello o inferiore.

Recupero di incantesimo. Marekur recupera uno slot incantesimo consumato di 5° livello o inferiore.

Occhi della Morte (costa 2 azioni). Gli occhi di una creatura che Marekur può vedere entro 18 metri da lui diventano neri, e lacrime nere cominciano a sgorgare da essi. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o subire 10d10 danni necrotici e un livello di affaticamento (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).



Marekur

NIGHTFELL

STREGONE BLASFEMO

Non morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)

Classe Armatura 16 (armature naturale)

Punti Ferita 135 (18d8+54)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +7, Sag +9

Abilità Arcano +5, Percezione +9, Religione +5

Resistenze ai Danni freddo, necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolito

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 19

Linguaggi Sussurro degli Echi, capisce Comune e Prima Lingua

Sfida 12 (8.400 PE)

Furia dell'Oscurità (3/giorno). Una volta in ognuno dei suoi turni, quando lo Stregone Blasfemo colpisce una creatura con un attacco con incantesimo, può infliggere 9 (2d8) danni necrotici aggiuntivi.

Incantesimi. Lo Stregone Blasfemo è un incantatore di 18° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al tiro per colpire con incantesimo).

Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): fiamma sacra, guida, resistenza, taumaturgia
1° livello (4 slot): anatema, individuazione del magico, infliggi ferite, scudo della fede

2° livello (3 slot): arma spirituale, cecità/sordità, silenzio

3° livello (3 slot): animare i morti, dissolvi magie, scagliare maledizione

4° livello (3 slot): esilio, guardiano della fede, libertà di movimento

5° livello (3 slot): colpo infuocato, contagio, piaga degli insetti

6° livello (1 slot): ferire

7° livello (1 slot): parola divina

8° livello (1 slot): campo anti-magia

9° livello (1 slot): portale

Incantesimi Silenti. Lo Stregone Blasfemo ha le labbra cucite.

Attraverso il Sussurro degli Echi, può lanciare incantesimi senza usare componenti verbali.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte uno Stregone Blasfemo entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 12 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Stregoni Blasfemi, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Lo Stregone Blasfemo dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Oscura. Lo Stregone Blasfemo dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro le condizioni affascinato o spaventato.

AZIONI

Multiattacco. Lo Stregone Blasfemo fa due attacchi con Dardo Mortale.

Dardo Mortale. Attacco con incantesimo a gittata: +9 al tiro per colpire, gittata 36 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d8+5) danni necrotici.

Quando viene colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o essere spinta lontano dallo Stregone Blasfemo per 3 metri in linea retta.

Tocco Mortale. Attacco con incantesimo in mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d8+1) danni necrotici. Quando viene colpita, la creatura bersaglio, se ha 50 punti ferita o meno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con DC 17 o morire istantaneamente. In caso di successo, la creatura bersaglio è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.

*Il profano sacramento è solamente per coloro
che odono l'Eco dei Sussurri.
Ma ci può udire tali silenti parole?*

IL CULTO DEL SERPENTE

"I draghi sono figli del caos, e i Serpenti e il loro Culto sono figli dei draghi, ma non possono sopportare il tocco del caos, e pertanto sono folli, e come folli vanno distrutti!"

sermone di Gherek Viiutur contro gli adoratori di draghi

Il Culto del Serpente è una perduta dottrina di adoratori dei draghi e del caos che plasmò questi esseri mitologici. Dal potere eterno del Piano Siderale attingono il potere che anima le antiche creature draconiche, e il loro scopo più alto è vedere Iürmen dominato dal più feroce tra i draghi: Roghudi.

Ombre dalla Prima Era. Il Culto venne quasi distrutto nella grande guerra della Prima Era. Sicuri del proprio potere e dei loro alleati draconici, che ai tempi non erano ancora sull'orlo dell'estinzione, i cultisti avanzarono contro i Primi Uomini e il loro impero.

Sotto la guida di Inordhur, il sogno di un mondo dominato dai draghi andò molto vicino a divenire realtà, ma nemmeno i draghi potevano nulla contro il potere dei Primi Uomini nei giorni della loro gloria.

La dottrina fu estinta, e i cadaveri dei suoi seguaci vennero sfregiati e seppelliti negli angoli più remoti della terra. Potenti maledizioni furono poste a sigillo di quei luoghi, affinché nessuno osasse mai mettervi piede.

La rinascita. C'è stato un momento, nel tessuto del tempo che intreccia la storia di Iürmen, in cui la notte eterna ha avuto inizio, e con essa tutto il male dimenticato ha riaperto gli occhi. Coloro che vennero seppelliti son tornati a nuova vita in una nuova era e si sono uniti alla schiera di pericolosi incubi che bramano la disfatta di Iürmen.

I risorti cultisti del Serpente, così come le carcasse non morte dei loro padroni draconici, mirano alla vendetta verso i regni degli uomini e di tutti gli altri esseri viventi. Essi infestano gli stessi corridoi dove vennero tumulati, e nell'oscurità tramano e compiono rituali perché ciò che rimane della stirpe del drago regni su un mondo di buio e silenzio.

Natura dei Non Morti. I Cultisti del Serpente non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

Stregone Blasfemo

CULTISTI

INORDHUR, LO IEROFANTE

“Scarsa è la documentazione storica su chi fosse questo sacerdote prima che il suo nome venisse macchiato dalla vergogna. Persino sulle sue gesta come Ierofante del culto si conosce poco, quasi come a voler cancellare le malefatte di un individuo che fu prossimo alla devastazione del primo impero.

Agli albori della Prima Era, un culto religioso nacque sotto la guida dello Ierofante Inordhur, e i draghi divennero per la prima volta oggetto di venerazione. Questa società di veneratori non poté che essere manipolata dal potente Roghudi, il maggiore e più terribile tra tutti i draghi, che ambiva al controllo e alla distruzione di Iürmen, secondo la dottrina del caos da cui era nato; caos che Roghudi scatenò contro il nostro impero, unico baluardo della civiltà umana. Massacri senza fine ebbero luogo prima che la guerra giunse al termine, e perfino i draghi giunsero a un passo dall'estinzione, disperdendosi e nascondendosi in luoghi remoti.

Poco altro si sa su questo spietato tiranno e sul suo smisurato potere. Il luogo della sua sepoltura è ignoto a tutti fuorché ai Savi, e ora giace nelle tenebre eterne, distante dal mondo conosciuto, spoglio della sua corona e rinchiuso in un sarcofago inviolabile.

tratto da un manoscritto risalente all'Anno 19 della Seconda Era, rinvenuto tra le rovine di Xivanis

L'antico nemico dei Primi Uomini è tornato per cercare vendetta, riportato in vita dall'energia oscura che investì Iürmen a seguito dell'Ultimo Sole.

Il ritorno del Serpente. Con la rinascita di Inordhur e dei suoi seguaci, anche il culto dei draghi rivide la luce e passò appena qualche anno prima che questi morti deambulanti tornassero a richiamare l'antico potere dei draghi.

Natura dei Non Morti. Inordhur non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

SUPERSTIZIONI SU INORDHUR

La sua leggenda è nota principalmente nelle zone a nord della Frontiera Est, dove pare che il culto abbia ripreso a ordire oscuri piani di conquista, e dove ci sono stati avvistamenti di draghi *Non Morti* e servi del Serpente al seguito.

Tra chi vaga negli Acquittrini del Mare Ignoto si vocifera di strane luci che fendono la bruma dei mari del nord, segnale che qualcosa di vivo, o di non morto, vi dimora e forse tesse trame malvagie. Si sospetta che nelle isole distanti si trovi la tana di

questo potentissimo stregone, e che egli sia tornato in vita per esigere vendetta dai discendenti dei Primi Uomini, che lo confinarono nel luogo più remoto delle Terre Conosciute.

INORDHUR

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	16 (+3)	22 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	22 (+6)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 315 (30d8+180)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +12, Sag +10, Car +12

Abilità Inganno +12, Percezione +10, Persuasione +12, Religione +8

Resistenze ai Danni freddo, fuoco

Immunità ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 20

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra

Challenge 20 (25.000 XP)

Caos del Serpente. I poteri del Serpente sono antichi, quasi dimenticati, e difficili da controllare. Quando Inordhur lancia un incantesimo o usa Soffio del Serpente o Figli del Serpente, tirare un d20 per determinare uno tra i seguenti eventi:

da 1 a 14 non accade nulla

15 Inordhur dispone di Vantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

16 la Classe Armatura di Inordhur diventa 22 fino all'inizio del suo turno successivo

17 Inordhur ottiene resistenza a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo

18 Inordhur dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

19 Inordhur perde tutte le sue resistenze ai danni e le sue immunità ai danni fino all'inizio del suo turno successivo

20 Inordhur ricarica il Soffio del Serpente. Se è già ricaricato, allora Inordhur ne ottiene un uso aggiuntivo, che può utilizzare con un'azione bonus entro la fine del suo turno.

Forza del Serpente. Quando Inordhur esegue un attacco con armi e colpisce, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

1 acido

2 fulmine

3 veleno

4 fuoco

5 freddo

6 necrotico

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Inordhur è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +12 al tiro per colpire degli incantesimi) Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: guida, resistenza, spruzzo velenoso

3/giorno ciascuno: anatema, blocca persone, parlare con gli animali, suggestione, vita falsata

2/giorno ciascuno: nube maleodorante, oscurità, passo velato, paura

1/giorno ciascuno: comunione, contagio, nube mortale

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Inordhur entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 20 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Inordhur, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Inordhur dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza allo Scacciare. Inordhur dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Sacrificio del Serpente. Quando Inordhur muore, il suo corpo esplosione. Ogni creatura entro 6 metri Inordhur deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 22 (4d10) danni, dimezzati in caso di successo. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 necrotico

AZIONI

Multiattacco. Inordhur esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 9 (3d4+2) danni perforanti più 10 (3d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6+3) danno tagliente più 10 (3d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Soffio del Serpente (Ricarica 5-6). Inordhur esala un gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con DC 20 o subire 42 (12d6) danni, dimezzati in caso di successo. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 necrotico

Figli del Serpente (Ricarica dopo un riposo lungo o breve). Con un'azione, Inordhur può evocare un cucciolo di drago, a cui può impartire degli ordini telepaticamente, ed esso agisce nel suo stesso turno. Il cucciolo sparisce quando muore o dopo 1 ora. Tirare 1d4 per determinare il tipo di drago:

- 1 nero
- 2 blu
- 3 rosso
- 4 bianco

REAZIONI

Bacio del Serpente. Quando Inordhur è colpito con un attacco da mischia e il suo attaccante si trova entro 1,5 metri da lui, Inordhur può effettuare un attacco con morso.

Un culto defunto? È vero che questo è ciò che si crede, e che i suoi sacerdoti sono orrende creature non morte, ma una volta che li hai incontrati, vedrai che sono più "vivi" che mai, e terribilmente letali.

Katryna Luna D'Argento

SACERDOTE DEL SERPENTE

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 135 (18d8+54)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Cos +7, Sag +6, Car +8

Abilità Inganno +8, Percezione +6, Persuasione +8, Religione +4

Resistenze ai Danni freddo, necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolito

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra

Sfida 11 (8.400 PE)

Caos del Serpente. I poteri del Serpente sono antichi, quasi dimenticati, e difficili da controllare. Quando il Sacerdote del Serpente lancia un incantesimo o usa Soffio del Serpente o Figli del Serpente, tirare un d20 per determinare uno tra i seguenti eventi: da 1 a 14 non accade nulla

15 Il Sacerdote del Serpente dispone di Vantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

16 La Classe Armatura del Sacerdote del Serpente diventa 22 fino all'inizio del suo turno successivo

17 Il Sacerdote del Serpente ottiene resistenza a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo

18 Il Sacerdote del Serpente dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

19 Il Sacerdote del Serpente perde tutte le sue resistenze ai danni e le sue immunità ai danni fino all'inizio del suo turno successivo

20 Il Sacerdote del Serpente ricarica il Soffio del Serpente. Se è già ricaricato, allora il Sacerdote del Serpente ne ottiene un uso aggiuntivo, che può utilizzare con un'azione bonus entro la fine del suo turno.

Forza del Serpente. Quando il Sacerdote del Serpente esegue un attacco con armi e colpisce, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 necrotico

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Sacerdote del Serpente è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali.

A volontà: guida, resistenza, spruzzo velenoso

3/giorno: anatema, blocca persone, parlare con gli animali, suggestione, vita falsata

2/giorno: nube maleodorante, oscurità, passo velato, paura

1/giorno: comunione, contagio, nube mortale

Resistenza alla Magia. Il Sacerdote del Serpente dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza allo Scacciare. Il Sacerdote del Serpente dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Sacerdote del Serpente entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 11 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Sacerdoti del Serpente, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Sacrificio del Serpente. Quando il Sacerdote del Serpente muore, il suo corpo esplode. Ogni creatura entro 6 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 22 (4d10) danni, dimezzati in caso di successo. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo

6 – necrotico

AZIONI

Multiattacco. Il Sacerdote del Serpente esegue tre attacchi: due con gli artigli e un morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (3d4+1) danni perforanti più 10 (3d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d6+1) danni taglienti più 10 (3d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Soffio del Serpente (Ricarica 5-6). Il Sacerdote del Serpente esala un gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con DC 15 o subire 28 (8d6) danni, dimezzati in caso di successo. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 – necrotico



Sacerdote del Serpente

Figli del Serpente (Ricarica dopo un riposo lungo o breve). Con un'azione, il Sacerdote del Serpente può evocare un cucciolo di drago, a cui può impartire degli ordini telepaticamente, ed esso agisce nel suo stesso turno. Il cucciolo sparisce quando muore o dopo 1 ora.

Tirare 1d4 per determinare il tipo di drago:

- 1 nero
- 2 blu
- 3 rosso
- 4 bianco

REAZIONI

Bacio del Serpente. Quando il Sacerdote del Serpente è colpito con un attacco da mischia e il suo attaccante si trova entro 1,5 metri, il Sacerdote del Serpente può effettuare un attacco con morso.

SERVO DEL SERPENTE

Non morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (8d8+16)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Cos +4

Abilità Atletica +5, **Inganno** +2, **Rapidità di Mano** +4, **Religione** +2

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi che non sono magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, esaurimento

Sensi scurovisione 18 metri, **Percezione** passiva 10

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra

Sfida 2 (450 PE)

Caos del Serpente. I poteri del Serpente sono antichi, quasi dimenticati, e difficili da controllare. Quando il Servo del Serpente lancia un incantesimo o usa Soffio del Serpente o Figli del Serpente, tirare un d20 per determinare uno tra i seguenti eventi:

da 1 a 14 non accade nulla

15 Il Servo del Serpente dispone di Vantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

16 La Classe Armatura del Servo del Serpente diventa 22 fino all'inizio del suo turno successivo

17 Il Servo del Serpente ottiene resistenza a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo

18 Il Servo del Serpente dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, tiri salvezza e prove di caratteristica fino all'inizio del suo turno successivo

19 Il Servo del Serpente perde tutte le sue resistenze ai danni e le sue immunità ai danni fino all'inizio del suo turno successivo

20 Il Servo del Serpente ricarica il Soffio del Serpente. Se è già ricaricato, allora il Servo del Serpente ne ottiene un uso aggiuntivo, che può utilizzare con un'azione bonus entro la fine del suo turno.

Forza del Serpente. Quando il Servo del Serpente esegue un attacco con armi e colpisce, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni aggiuntivi.

Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 necrotico

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Servo del Serpente è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali.

A volontà: guida, resistenza, spruzzo velenoso

3/giorno: blocca persone, suggestione, vita falsata

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Servo del Serpente entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 11 o perdere 2 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Servi del Serpente, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

AZIONI

Multiattacco. Il Servo del Serpente esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Morso. Attacco con Arma da miscchia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d4+3) danni perforanti più 7 (3d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Artiglio. Attacco con arma da miscchia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni taglienti più 7 (2d6) danni (vedi Forza del Serpente).

Soffio del Serpente (Ricarica 5-6). Il Sacerdote del Serpente esala un gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con DC 12 o subire 21 (6d6) danni, dimezzati in caso di successo. Tirare 1d6 per determinare il tipo di danno:

- 1 acido
- 2 fulmine
- 3 veleno
- 4 fuoco
- 5 freddo
- 6 - necrotico



Servo del Serpente

CULTISTI LUNARI

Sin dalla sua istituzione, il Culto Lunare si è imposto tra le religioni dominanti dell'Era Lunare, facendo leva sul proselitismo e dimostrando potere grazie alla vicinanza con la magia delle Fasi Lunari. A loro si deve l'estensione degli studi arcani che hanno come Fonte di Potere la Triplice Dea, e la loro filosofia si è radicata facilmente nella popolazione, che ora può sperare in una via fuori dall'oscurità e verso la radiosità di Mirithlen, ascendendo al pallido satellite che solo illumina il buio della nuova era.

Miliziani devoti. Sebbene molti si votino a questa forma di spiritualità, non è sempre facile trovare accolti che si uniscano alle gerarchie del culto e che giurino fedeltà ai rigidi dettami di Anvernia. Questo è dovuto sia a un addestramento senza pietà, sia al fatto che molti temono la prospettiva di essere la prima linea di difesa contro gli orrori della notte.

La devozione di questi miliziani, che si donano alla protezione della gente comune e delle sacerdotesse lunari, è incrollabile, poiché severamente indottrinati ad avere uno spirito forte e una mente ferrea. Oltre al potere lunare, la loro vera forza risiede nel loro temerario fervore.

Usanze popolari. Molti cultisti restano a Roccia del Gufo come soldati di Anvernia e protettori del Tempio Lunare di Mirithrun. Altri, invece, lasciano il nido, girando il mondo per portare il verbo ai derelitti e per adempiere al sacro compito di ergersi come muro a protezione dei più deboli contro gli orrori della notte.

Per costoro non v'è nulla di più onorevole che morire per la causa, lasciando questo cupo mondo per unirsi alla Dea.



Milizia Lunare

CULTISTI

EQUIPAGGIAMENTO DELLA MILIZIA LUNARE

Di solito portano con sé una Dotazione da abiuratore, vesti, armature e armi, ma non è insolito che abbiano oggetti incantati come *armi del custode lunare* o *armamenti di luna*.

Generalmente questi equipaggiamenti speciali sono conferiti solo a pochi valorosi della milizia o a membri di rango elevato.

MILIZIA LUNARE

Umanoide (umano) Medio, qualsiasi buono

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Classe Armatura 18 (armatura a scaglie più scudo)

Punti Ferita 52 (8d8+16)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza For +5, Sag +5

Abilità Arcano +2, Intimidire +3, Intuizione +5

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Comune, Runico Primordiale

Sfida 4 (1.100 PE)

Duellare. Quando la Milizia Lunare colpisce con un'arma da mischia e non sta impugnando altre armi, infligge 2 danni aggiuntivi (già inclusi nell'attacco)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore della Milizia Lunare è Sagghezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire con incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: resistenza, taumaturgia

1/giorno: scudo della fede

Luna Spietata. Quando esegue un attacco con arma contro un'Aberrazione, un Immondo o un Non Morto, la Milizia Lunare mette a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 sul tiro per colpire.

Colpo Lunare. Quando la Milizia Lunare colpisce una creatura con un attacco con arma da mischia, può consumare uno slot incantesimo per infliggere 2d8 danni radiosi aggiuntivi per uno slot di 1° livello, più 1d8 per ogni livello oltre il 1°. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un'Aberrazione, un Immondo o un Non Morto.

Sguardo Argenteo (3/giorno). Usando un'azione bonus, la Milizia Lunare può vedere creature invisibili entro 18 metri per 1 minuto.

Incantesimi. La Milizia Lunare è un incantatore di 3° livello. La caratteristica da incantatore è Sagghezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi). La Milizia Lunare ha i seguenti incantesimi da chierico preparati:

1° livello (4 slot): cura ferite, dardo tracciante, intimidire infernale

2nd level (2 slot): arma spirituale, presagio

AZIONI

Multiattacco. La Milizia Lunare esegue due attacchi con mazza.

Mazza. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d6+5) danni contundenti.

REAZIONI

Bagliore Doloroso (3/giorni). Quando la Milizia Lunare è colpito da un attacco da mischia, può usare la sua reazione per infliggere 1d4 danni radiosi all'attaccante.

ANVERNIA DA MIRITHRUN

“A nulla è valsa la sopravvivenza del mio popolo, se non dimostro la forza necessaria a dare la speranza di una vita migliore. Sono occorsi anni perché il nuovo culto nascesse, e che Mirithlen mi sia d'aiuto mentre accolgo gli smarriti di queste terre devastate. Ho visto i miei fratelli Rizadrin ritrovare fiducia nel prossimo, dopo millenni di isolamento nel Sottomondo, e ho visto le genti disperate che vivevano sotto il cielo accogliere la nostra venuta con calore e rinnovata gioia. Noi abbiamo creato un sentimento di adorazione verso la Dea che non è solo nostro, ma di tutti i popoli che avranno il cuore pronto ad accogliere la sola luce che rimane in questa terra di miseria.”

tratto da “La Rinascita dei Rizadrin”

Costei è la Somma Sacerdotessa del Culto Lunare ed è la profetessa vivente della volontà di Mirithlen. È nota ai più per essere un miracolo vivente, avendo condotto i Satiri del Sottomondo in salvo in superficie, luogo che per secoli avevano evitato.

Giunta in superficie, ammirò il chiarore della Dea e comprese che in essa v'era l'unica fonte di speranza di donare luce a quel mondo notturno.

Benedetta e longeva. Anvernia governa da oltre un secolo, benedetta dalla longevità della sua specie e dalla conoscenza di magie lunari che le hanno donato un vigore quasi inesauribile.

Sebbene sia anziana, anche per i costumi dei Rizadrin, il suo aspetto è quello di una donna nel fiore degli anni, e sembra preservarsi nel tempo senza alcuna parvenza di artificio o stregoneria. Il segreto di questa lunga vita è da lei custodito segretamente, soprattutto dopo il tradimento di una sua accolta, Acirenzia, che tentò di carpire un metodo per l'immortalità, generando la genia vampirica.

Colei che comanda. Tutto il Culto Lunare fa capo a lei, così come il popolo dei Rizadrin di tutta Iürmen. A Roccia del Gufo ella governa fiera, saggia ma anche severa o addirittura impietosa, se necessario. È un fulgido esempio di nobiltà e virtù e una fonte di speranza per coloro che governa.

Col tempo si è dimostrata capace di grande coraggio e caparbietà nello scacciare i pericoli, e a lei si deve la difesa della regione meridionale della Frontiera Est.

ANVERNIA

Umanoide (Rizadrin) Medio, legale buono

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	17 (+3)

Classe Armatura 18 (con la veste dell'arcimago)

Punti Ferita 204 (24d8+96)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Int +11, Sag +11, Car +9

Abilità Arcano +11, Intuizione +11, Percezione +11, Persuasione +9, Storia +11

Resistenze ai Danni freddo, fuoco: contundente, perforante e tagliente da armi che non sono magiche

Sensi vista vera 18 metri, Percezione passiva 21

Linguaggi Comune, Lingua della Pietra

Sfida 17 (18.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Anvernia indossa una bianca veste dell'arcimago (registrata nelle sue statistiche) e impugna una spada corta lama del sole.

Incantesimi. Anvernia è un'incantatrice di 18° livello. La sua caratteristica da incantatrice è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 21, +13 al tiro per colpire degli incantesimi). Anvernia ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti: dardo infuocato, luce, mano magica, illusioni minori, raggio di gelo

1° livello (4 slot): dardo incantato, mani brucianti, individuazione del magico, scudo

2° livello (3 slot): invisibilità, passo velato, sfera fiammeggiante

3° livello (3 slot): controincantesimo, palla di fuoco, volare

4° livello (3 slot): esilio, invisibilità migliorata

5° livello (2 slot): cono di freddo, costrizione

6° livello (1 slot): globo di invulnerabilità

7° livello (1 slot): teletrasporto

8° livello (1 slot): parola del potere stordire

9° livello (1 slot): fermare il tempo

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando Anvernia fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia. Anvernia dispone di Vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Anvernia esegue tre attacchi con la sua lama del sole. Può lanciare uno dei suoi trucchetti o incantesimi di 1° livello prima o dopo questi attacchi

Lama del Sole. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 9 (1d6+6) danni radiosi. Se il bersaglio è un non morto, infligge 1d8 danni aggiuntivi.

REAZIONI

Incantesimi Reattivi. Quando Anvernia subisce danni, può lanciare un incantesimo di 3° livello o inferiore.



Anvernia

ERETICI DELLA NECROMANZIA

Più la notte si fa tetra, più numerosi sono gli individui che si lasciano corrompere da essa. Nell'Era Lunare vi sono uomini e donne d'ogni specie che praticano la necromanzia e che si abbandonano a riti osceni e pratiche pericolose.

Questi maghi blasfemi esistevano già in Ere più propizie, ma ora che hanno modo di attingere potere direttamente dall'Enferun, si sono fatti più arroganti e, senza più timore di essere perseguitati dalla gente comune, rapiscono e sottopongono a inumani esperimenti tutte le genti su cui posano lo sguardo.

Nell'ombra. In vecchi tumuli, in caverne sperdute, nei sotterranei dimenticati di una rovina o nelle cantine di una vecchia casa: gli Eretici della Necromanzia possono nascondersi ovunque, e ovunque cercano di contattare chi si trova oltre il velo della morte e di invocare il favore di Eliodoro, il necromante supremo.

I druidi neri. Sterminate foreste di alberi disseccati e marcescenti si estendono attraverso Iürmen, e al loro interno custodiscono sopiti poteri antichi quanto Iürmen stesso. Alcuni Masciari si discostano da ogni forma di etica e benevolenza e divengono irrimediabilmente corrotti dal potere della natura morente.

Questi potenti necromanti uniscono le antiche conoscenze druidiche alle forme di esoterismo proibito, divenendo incantatori di letale potenza.

Ciò che sappiamo è che sono folli seguaci di una spiritualità feroce, e nei luoghi remoti delle terre selvagge si riuniscono in riti dagli esiti sconosciuti. Quasi nessuno è mai sopravvissuto dopo averli incontrati, e si dice che alcuni di essi siano stati cresciuti e istruiti dalle streghe.

ELIODORO

“Ho avuto modo di vedere, una volta, un anziano uomo di Osservatorio Nord che soleva non separarsi mai dal suo vecchio tomo. Non ci diedi peso al momento, ma una strana sensazione mi colse quando lo vidi allontanarsi dal suo tavolo alla taverna. Le dita ossute stringevano il tomo come fossero calcificate, ed egli sembrava bisbigliare al libro stesso; ancor più curiosamente, ma dev'essere stata solo una mia impressione, mi è parso quasi che il libro gli sussurrasse in risposta. Pochi giorni dopo venni a sapere che quel vecchio venne dato al rogo sul bastione principale della cittadella, ma di quello strano libro non si ebbe traccia.”

testimonianza di un Garnar su una presunta apparizione del Libro del Cinquecento

Qualunque Eretico della Necromanzia conosce la figura di Eliodoro, la cui anima risiede nel suo famigerato compendio di stregoneria, che si dice ne racchiuda i più oscuri segreti.

Quel grimorio è Eliodoro ed Eliodoro è il grimorio. Eppure, i suoi seguaci sanno che egli ha solo temporaneamente perso la sua forma fisica e attende uno stregone abbastanza capace da ridargli accesso a questo mondo.

Sembra che il Libro del Cinquecento doni conoscenza in cambio di anime, e che quelle anime siano confinate dentro di esso per alimentarne il potere in perpetuo.

Un giorno, il libro racchiuderà abbastanza potere per riportare alla realtà il leggendario necromante, flagello della città di Katàn.

Nemico della gente della Seconda Era. Eliodoro venne scacciato dalla Frontiera Est, dove fu noto sin da giovane per le sue inclinazioni verso l'occulto e per i suoi esperimenti terrificanti. Quando giunse a Katàn, si lasciò dietro una scia di morti e cadaveri squartati rinvenuti di notte per le strade.

Dopo mesi di ricerche, egli fu rintracciato nel suo laboratorio sotterraneo, intento a usare parti di corpi umani per compiere riti magici e invocare energie dal Riflesso Nero. In quell'occasione, sterminò i suoi persecutori, ma troppi erano i soldati che gli davano la caccia, e dunque fuggì, svanendo nell'aria sottile. Tra i pochi sopravvissuti allo scontro c'è chi sostiene di averlo visto scivolare tra le pagine del proprio libro come un filo di fumo. Il libro fu preso in custodia da uno di quelli che l'avevano combattuto, ma ben presto di entrambi non si ebbe più traccia.

Stregone leggendario. Da allora il mito di Eliodoro anima i desideri più cupi dei necromanti di Iürmen, che ne evocano il potere e chiedono il suo favore, seguendo le sue orme come ricercatore del proibito e praticante delle arti oscure.

Natura dei Non Morti. Eliodoro non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.



ELIODORO

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale) 21 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 255 (30d8+120)

Velocità 0 metri, volare 12 metri

Tiri Salvezza Cos +10, Sag +10

Abilità Arcano +11, Furtività +9, Percezione +10, Religione +11, Storia +11

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante, tagliente da armi non Tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, afferrato, prono, paralizzato, pietrificato, trattenuto

Sensi vista vera 18 metri, Percezione passiva 20

Linguaggi Sussurri degli Echi, Comune, Runico Primordiale, Lingua della Pietra

Sfida 19 (22.000 PE)

Resistenza alla Magia. Eliodoro dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici.

Legame del Libro. Usando un'azione bonus, Eliodoro può istantaneamente entrare e uscire dal Libro dei Cinquecento. Quando Eliodoro raggiunge 0 punti ferita, ritorna istantaneamente nel libro e vi deve rimanere per almeno 24 ore. Eliodoro può morire solo se raggiunge 0 punti ferita e il Libro dei Cinquecento è distrutto.

Movimento Incorporeo. Eliodoro può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Eliodoro entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 19 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Eliodoro, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza allo Scacciare. Eliodoro dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Resistenza Leggendaria (3/giorno, 2/giorno durante la Luna Piena). Se Eliodoro fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Sensibilità Lunare. Se esposto alla luce lunare, Eliodoro perde i suoi tratti di Resistenza alla Magia e Resistenza allo Scacciare.

Incantesimi. Eliodoro è un incantatore di 20° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 19, +12 al tiro per colpire degli incantesimi). Eliodoro ha preparato I seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): tocco gelido, mano magica, dardo infuocato, raggio di gelo, stretta folgorante

1° livello (4 slot): dardo incantato, indentificare, sonno, unto

2° livello (3 slot): blocca persone, passo velato, raggio di affaticamento

3rd livello (3 slot): fulmine, controincantesimo, dissolvi magie

4° livello (3 slot): inaridire, esilio, tempesta di ghiaccio

5° livello (3 slot): contattare altri piani, cono di freddo, evocare elementali

6° livello (3 slot): disintegrare, cerchio di morte, bagliore solare

7° livello (3 slot): dito della morte, spruzzo prismatico, spostamento planare

8° livello (2 slot): dominare mostri, labirinto

9° livello (2 slot): portale, parola del potere uccidere

AZIONI

Risucchiare Vita. Attacco con *incantesimo da mischia*: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito*: 30 (6d8+3) danni necrotici e perdita di 5 (2d4) Punti Spirito. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

AZIONI LEGGENDARIE

Eliodoro può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno. Eliodoro recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Incantesimo. Eliodoro lancia uno dei suoi incantesimi di 3° livello o inferiore.

Attacco. Eliodoro esegue un attacco con Risucchiare Vita.

Individuare. Eliodoro effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Maledizione del libro (costa 3 azioni, non utilizzabile durante la Luna Piena). Eliodoro sceglie una creatura che può vedere entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 19 o venire istantaneamente risucchiata all'interno del Libro dei Cinquecento, dove rimane intrappolata per 1 minuto. Dentro il libro, il bersaglio sperimenta terribili visioni, e all'inizio di ogni suo turno successivo subisce 22 (4d10) danni psichici e perde 9 (2d8) Punti Spirito. Alla fine di ogni suo turno può effettuare un altro tiro salvezza. In caso di successo, esce dal libro e ritorna immediatamente nello spazio che occupava prima. Se una creatura raggiunge 0 punti ferita mentre si trova all'interno del libro muore immediatamente, la sua anima è consumata e solo un incantesimo di desiderio può riportarla in vita. In caso di successo nel tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.

DRUIDO NERO

Umanoide (qualsiasi razza) Medio, legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)

Classe Armatura 16 (armature di pelle più scudo)
Punti Ferita 130 (20d8+40)
Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Int +5, Sag +8
Abilità Arcano +5, Medicina +5, Natura +5, Percezione +8.
Sopravvivenza +8
Resistenze ai Danni freddo, necrotico, veleno: contundente, perforante, tagliente da armi non magiche
Sensi Percezione passiva 18
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale
Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con il bastone incantato del Druido Nero sono considerati magici.

Incantesimi. Il Druido Nero è un incantatore di 14° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico, guida, randello incantato, spruzzo velenoso*
1° livello (4 slot): cura ferite, intralciare, luminescenza, parlare con gli animali

2° livello (3 slot): lama infuocata, passare senza tracce, sfera infuocata
3° livello (3 slot): evoca animali, muro di vento, parlare con le piante
4° livello (3 slot): evoca elementale minore, inaridire, tempesta di ghiaccio
5° livello (2 slot): piaga degli insetti, traslazione arborea
6° livello (1 slot): evoca folletto
7° livello (1 slot): tempesta di fuoco

Resistenza della Natura Oscura. Il corpo del Druido Nero è modificato dall'esposizione prolungata ai veleni e alle durezza della natura. Il Druido Nero dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro l'essere avvelenato.

AZIONI

Bastone Incantato. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito*: 7 (1d6+4) danni contundenti. Il bastone è incantato tramite il trucchetto randello incantato.

Forma Bestiale Immondo (2/giorno). Con un'azione bonus, il Druido Nero si trasforma in una bestia con un grado di sfida 4 o inferiore, e può rimanere in quella forma per 7 ore. Il Druido Nero può scegliere se il suo equipaggiamento cada a terra, si fonda nella nuova forma o sia indossato dalla nuova forma. Il Druido Nero ritorna alla sua forma originale se muore o diventa incosciente. Può inoltre tornare alla sua forma originaria nel suo turno, usando un'azione bonus. Nella sua nuova forma, il Druido Nero mantiene le sue statistiche e l'abilità di parlare, ma la sua Classe Armatura, Movimento, Forza e Destrezza sono sostituite da quelle della sua nuova forma, e acquisisce ogni Senso, Competenza, Tratto, Azione e reazione (ad eccezione delle caratteristiche di classe, delle azioni leggendarie e le azioni da tana) della nuova forma. Può lanciare incantesimi con componenti verbali e somatiche nella nuova forma.

Inoltre, la bestia ha le seguenti caratteristiche:

- Il suo tipo è *Non Morto* anziché *Bestia*
- È vulnerabile ai danni radiosi
- Ha scurovisione 18 metri

Quando colpisce con un attacco con arma, il bersaglio subisce 6 (1d12) danni aggiuntivi da freddo o necrotici (a discrezione del Druido Nero nel momento in cui assume la nuova forma)

In oscurità o luce fioca, in ognuno dei suoi turni, può usare l'azione Nascondersi con un'azione bonus

Gli attacchi eseguiti nella nuova forma contano come magici per superare le resistenze e le immunità ai danni.



Druido Nero

NECROMANTE SILENTE

Umanoide Medio (qualsiasi), caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 58 (9d8+18)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Int +7, Sag +4

Ablità Arcano +7, Percezione +4, Religione +7, Storia +7

Resistenze ai Danni freddo, necrotico, veleno

Sensi percezione passiva 14

Linguaggi Sussurro degli Echi, capisce il Comune e altri tre linguaggi a scelta ma non li può parlare

Sfida 6 (2.300 PE)

Fetore della Tomba. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 3 metri dal Necromante Silente deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o essere avvelenato fino all'inizio del suo turno successivo. In caso di successo nel tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.

Incantesimi. Il Necromante Silente è un incantatore di 9° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (CD tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire degli incantesimi). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): luce, mano magica, raggio di gelo, tocco gelido

1° livello (4 slot): armatura magica, raggio di infermità, scudo

2° livello (3 slot): cecità/sordità, raggio di affaticamento, raggio rovente

3° livello (3 slot): controincantesimo, scagliare maledizione, tocco del vampiro

4° livello (3 slot): esilio, inaridire

5° livello (1 slot): cono di freddo

Incantesimi Silenti. Il Necromante Silente ha fatto un voto di silenzio. Grazie al Sussurro degli Echi, può lanciare i suoi incantesimi senza usare componenti verbali.

Patto della Morte (1/giorno). Quando il Necromante Silente muore, torna istantaneamente a 1 punti ferita e può usare la sua reazione per lanciare un incantesimo

AZIONI

Evoca la Legione (Ricarica dopo un riposo lungo). Il Necromante Silente evoca I poteri della morte, rianimando i morti. Fino a 6 cadaveri entro 27 metri risorgono come suoi servitori non morti. Essi possono essere scheletri o zombie e agiscono nel turno del Necromante Silente. Il Necromante Silente può impartire loro ordini mentalmente tramite un'azione bonus. Essi ritornano a essere cadaveri quando raggiungono 0 punti ferita o dopo 1 ora.

Tocco Avvizzente. Attacco con incantesimo in mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d8) danni necrotici.



Necromante Silente



CULTISTI

CAPITOLO III

DRAGHI

*“Quando l'ombra ogni cosa copre,
l'ammazzadraghi alza il suo sguardo al cielo.
Quando le fauci ogni cosa divorano,
l'ammazzadraghi impugna la lancia.
Quando le fiamme ogni cosa ardono,
l'ammazzadraghi stringe a sé l'icona del Santo.”*

*tratto dal codice dello scomparso
Ordine dei Draghieri Rossi!*

Questo capitolo esplora la superstizione e le tradizioni che ruotano attorno ai potenti draghi che terrorizzano le notti di Iürmen.





CAPITOLO III

DRAGHI

LA STRAGE DI RINALTA

“Dopo i tremendi avvenimenti di Benistat, giunsi tra le rovine di quella che un tempo era la cittadina di Rinalta, che sorge in prossimità del grande lago da cui prendeva il nome.

Con mio grande stupore appresi che della povera gente aveva iniziato ad abitare questo luogo maledetto, non avendo alternative migliori.

Gli abitanti delle rovine erano schivi e scostanti. La sfiducia verso i viaggiatori è un atteggiamento a cui ci si abitua presto quando si decide di peregrinare sotto la Luna e, nonostante la mia giovane età, a quell'epoca avevo già accumulato parecchi sguardi diffidenti. Gli abitanti delle rovine di Rinalta, tuttavia, erano diversi: sembravano nascondere una vergogna inconfessabile. La maggior parte di loro era solita camminare con la testa china e lo sguardo spento, come se un pesante fardello pesasse sulle loro spalle.

Avevo già udito delle leggende sui signori draconici, e molte di esse riguardavano il Tarantasio, il grande serpente che abitava il lago. Questo era il motivo principale per cui, nella mia stupidità giovanile, avevo deciso di investigare tra le rovine della città.

Nei giorni successivi l'accampamento entrò in grande fermento: a quanto pare alcuni dei giovani avevano deciso di navigare sul lago, pratica che scoprii era assolutamente vietata dagli anziani, unica reale guida di questo gruppo di profughi. Costoro si erano convinti di poter porre fine alla minaccia della terribile creatura che abitava il lago e che terrorizzava i profughi.

I giovani erano convinti che, eliminando la creatura, la città sarebbe potuta rinascere dalle sue ceneri e per questo da tempo si preparavano in segreto.

Ripensandoci oggi, era chiaro che non avevo imparato molto dalla mia esperienza con le streghe e dai molti pericoli che già avevo corso nel mio viaggio, perché convinsi alcuni dei giovani a portarmi su una delle loro imbarcazioni dando gran valore alle mie doti di accademico e, senza neanche rendermene conto, mi ritrovai tra le acque placide del lago a bordo di una piccola imbarcazione, parte di una flottiglia di vascelli improvvisati. La Luna piena illuminava ogni cosa, riflettendosi deformata sullo specchio d'acqua; i giovani del villaggio erano tesi: tutti trattenevano il fiato, timorosi di fare il minimo rumore.

Improvvisamente, l'acqua intorno a noi cominciò a incresparsi, come se di colpo ci fossimo ritrovati al centro di un vortice immenso. Senza emettere alcun suono se non quello dell'acqua che cadeva come in una cascata senza fine, sua maestà il Tarantasio emerse dal lago stagliandosi contro la Luna.

In quel momento mi resi conto dell'errore che avevo commesso: questo non era un semplice mostro che il cacciatore stana con la trappola e l'arguzia per poi bandirlo con le conoscenze tramandate di padre in figlio. Quello che avevo davanti a me era una creatura divina, un re di un'epoca antica in cui il mondo era abitato solo da creature immortali, e noi al suo cospetto eravamo meno di mosche fastidiose che osavano ronzargli intorno.

Il drago, prima di dedicarsi alla distruzione della flotta, decise di onorarci con la sua voce. Parlò nella lingua della sua stirpe, una lingua antica e dimenticata, una lingua più tremenda di una notte senza luna, un suono il cui solo ricordo tormenta ancora oggi la mia mente.

Poi, il signore dei draghi si mosse, e le sue spire si strinsero intorno a noi come un guizzo. Tutto finì prima che potessi accorgermene.

Ricordo poco di quei momenti confusi: molti dei giovani erano balzati in acqua in preda a un terrore folle, altri provarono invano a combattere la bestia. Mentre le schegge di legno volavano in ogni direzione e la nave su cui mi trovavo si spezzava in molteplici parti mi buttai in ginocchio, con le mani unite e alzate in una preghiera disperata per aver salva la vita, dopodiché caddi nell'oscurità.

Mi risvegliai su una riva del lago tra i cadaveri e i relitti. Scoprii in seguito di essere l'unico sopravvissuto alla strage, e mi allontanai quanto più in fretta da Rinalta e dagli sguardi carichi di odio degli anziani del villaggio.

Per anni mi sono rifiutato di compiere ulteriori ricerche sui draghi di Iürmen, e ancora oggi in cuor mio non so se fu quel distorto atto di fede a evitare che l'ira del drago calasse su di me, o la semplice fortuna della mosca che vola fuori dall'uscio prima di subire l'ira del padrone di casa.”

Virhelio

LEGGENDE DI TERRORE

I draghi di Iürmen sono creature dall'enorme potere risalenti a un tempo dimenticato. Nonostante anche i draghi più potenti oggi non siano che l'ombra dell'antico retaggio, essi riescono ancora a esercitare sulle altre creature un terrore assoluto che li rende quasi degni di venerazione.

ANTICHI RE

Prima che l'uomo cominciasse a tenere conto del tempo, quando il mondo non era che la tavolozza su cui i Primordiali imprimevano il loro potere, i draghi solcavano i cieli.

Essi erano l'espressione massima del caos e della distruzione che le forze della natura possono causare se guidate da sentimenti primitivi e violenti.

Non vi sono fonti certe sull'origine dei draghi: c'è chi sostiene che la prima grande covata nacque dal potente Roghudi, che sfruttò il suo immenso potere per piegare gli Echi della Morte alla propria volontà così da incanalarne la distruttiva malvagità nei propri figli.

Per secoli, i grandi draghi originati della prima covata hanno seminato morte e distruzione su Iürmen in una guerra fratricida per il dominio assoluto.

In principio, essi davano grande importanza alle linee di sangue, che accettavano di ibridare solo con covate di alto lignaggio risalenti a quella originale, ma col passare dei secoli e delle innumerevoli vite draconiche perse in battaglia, i draghi maggiori cominciarono a generare e a permettere la generazione di covate inferiori, che portarono alla nascita di draghi dal potere e dall'intelletto ridotto. Questa genia inferiore ha nel tempo dato origine ad alcune razze specifiche di draghi minori che sono i progenitori dei draghi comuni odierni. Nonostante non abbiano che una briciola della possanza dei loro antenati, gli ultimi draghi di Iürmen ne conservano ancora interamente la malvagità e la violenza, e rappresentano ancora un tremendo pericolo per chi vuole vivere in pace.

L'inizio della venerazione e la fine della guerra

Agli albori della Prima Era, un culto religioso nacque sotto la guida dello Ierofante Inordhur, e i draghi vennero per la prima volta visti come oggetto di venerazione, soprattutto l'antico Roghudi, divinità maggiore nel pantheon del Culto del Serpente.

Il Drago Oscuro non esitò nello sfruttare il potere ottenuto dal culto per ascendere a uno stato semidivino. Esso ambiva a trasformare Iürmen in una caotica desolazione in cui i pochi, sventurati sopravvissuti vivessero nel terrore dei draghi, e così dichiarò guerra agli antichi imperi degli umani.

Questa guerra terminò dopo anni di catastrofi: il Culto del Serpente svanì per sempre e i draghi vennero portati quasi all'estinzione, divenendo creature rare e solitarie.

Signori dormienti

Dopo le guerre del Culto del Serpente, i pochi grandi draghi rimasti si sono arroccati nelle loro tane, e solo chi è talmente pazzo da addentrarvi può ammirarne la nascosta possanza, anche se non potrà tornare a raccontarlo.

Le genie di rango più infimo, usate per secoli dai draghi maggiori come soldati e servitori, si sono incrociate tra loro fino a generare alcune specie specifiche e di minor potere che ora vagano in solitario, o al massimo in piccoli branchi, alla ricerca di luoghi ideali per cacciare e nidificare.

Ciò non significa che i draghi abbiano lasciato che gli altri popoli di Iürmen vivessero in pace. Qualsiasi creatura che dimori in prossimità di una tana di un grande drago vive in un terrore quasi reverenziale, che rende la bestia il vero signore, seppur dormiente, di quella fascia di terra.

Nel corso della storia, sono occorse altre guerre, seppur non di magnitudine pari alle guerre antiche, tra draghi e altre specie senzienti, tra cui la guerra dei Dragghieri Rossi contro il grande drago Thyrus.

Tuttavia, è piuttosto difficile incontrare draghi vagando per le terre di Iürmen, a meno di non essere talmente folli da andarli a stanare dal loro riposo secolare.

ABITUDINI

Nonostante le grandi differenze tra tipologie di draghi, ci sono alcune caratteristiche che li accomunano, e che sono strettamente legate al caos primordiale da cui hanno avuto origine.

Un'incomprensibile brama distruttiva. Nonostante non ci sia una fonte univoca su come esattamente i draghi abbiano avuto origine, tutti i saggi concordano sul fatto che queste creature siano la rappresentazione materiale del caos generato dalle forze creatrici scivolato tra le dita dei Primordiali mentre le loro mani plasmavano il mondo.

È importante ricordare che queste creature sono dotate di vita pressoché eterna, e hanno quindi una percezione del tempo molto diversa da quella di qualsiasi altro essere vivente. Un evento occorso secoli addietro, per un drago è un evento recente e vivo nella memoria. È forse per questo che è difficile carpire le motivazioni dei loro indiscriminati impeti distruttivi. Così come l'insetto non capisce perché l'umano distrugge il suo alveare, così l'umano non potrà mai arrivare a capire perché il suo villaggio è stato raso al suolo, e pertanto ogni forma di dialogo o di diplomazia è da ritenersi impraticabile.

Cataclismi viventi. Nonostante la loro natura enigmatica, è fuori da ogni dubbio che i draghi perseguano obiettivi individuali, e che l'abbattersi della loro ira sugli ignari abitanti di Iürmen sia causato dall'inconsapevole interferire di questi ultimi con le mire del drago in questione.

La portata delle conseguenze di un tale atto è decisamente diversa in base alla natura del drago adirato.

Draghi minori sono in grado di distruggere villaggi e piccole comunità e di rendere quei territori inabitabili per gli

anni a venire, laddove è risaputo che i grandi draghi hanno cancellato interi regni fino all'ultimo abitante e all'ultima casa, e le cicatrici che essi infliggono alla terra permarranno fino alla fine dei tempi.

Vi sono tuttavia alcuni grandi draghi di natura più subdola che, invece di piovere dall'alto per devastare indiscriminatamente, godono nel seminare terrore e sofferenza tra le creature inferiori, giocando a un gioco più sottile e a lungo, spesso secolare, termine.

Questo può avvenire in diversi modi: un grande drago può usare il suo potere per avvelenare terra, aria e acqua, causando carestie e diffondendo pestilenze, oppure può esercitare la propria autorità su draghi minori e inviarli a tormentare a più riprese determinati insediamenti, senza mai distruggerli definitivamente.

Venerazione e terrore. Seppur apparentemente in contraddizione con la loro natura primigenia, accade che i draghi mettano in moto schemi non votati alla distruzione e al tormento, ma bensì costruttivi.

I draghi maggiori, in antichità, hanno assaporato cosa significhi essere venerati come dèi, e una volta ogni qualche secolo accade che una di queste creature voglia sperimentare di nuovo il grande potere che deriva dalla preghiera.

Nonostante il Culto del Serpente sia ormai scomparso, e la venerazione dei Draghi sia considerato un atto empio e perverso, sono stati registrati diversi casi in cui gli abitanti dei villaggi limitrofi alla tana di un grande drago abbiano cominciato a sviluppare atteggiamenti reverenziali verso la bestia.

Gli abitanti di questi luoghi sono soliti lasciare doni o sacrifici in prossimità della tana del drago, e hanno realizzato iconografie e simboli sacri con parti ottenute dalle mute dello stesso.

Non è possibile sapere cosa potrebbe succedere se un drago riuscisse a convertire questi atti di preghiera in vero potere: in passato, Roghudi sfruttò appieno la sua conoscenza degli Echi della Morte per farlo, e le conseguenze di tale atto furono disastrose.

Secondo alcuni sapienti, i draghi più antichi possono trarre concreto potere dalle venerazioni dei loro fedeli in svariati, ma come ciò avvenga, e quali siano le potenzialità del gesto, è ad oggi un mistero.

STORMO DI DRAGHI

È possibile che i draghi minori si muovano in piccoli stormi di 2-3 unità, di solito per cacciare prede troppo numerose, o per eseguire i comandi di un drago maggiore.

I draghi comuni indipendenti che si muovono in stormo ottengono "tattiche di branco" fin quando uno dei Draghi di questo stormo non viene ucciso.

I draghi comuni che si muovono in stormo alle dipendenze

di un drago unico ottengono "tattiche di branco" fin quando agiscono seguendo un suo ordine, o finché il drago unico è presente e visibile.

Con draghi comuni si intendono tutti i draghi non unici.

SAGGEZZA POPOLARE

- "I grandi draghi amano essere riveriti come signori: farlo potrebbe salvarti la vita." – **VERO**
- "Possedere l'occhio di un drago permette di controllarne il potere." – **FALSO**
- "Cospargersi del sangue o degli escrementi di un drago permette di essere meno percepibili dal loro potente olfatto." – **VERO**
- "I draghi sono avidi e amano l'oro e le gemme, tendendo ad accumularne nelle loro tane." – **VERO**
- "I draghi possono entrare in letargo per moltissimo tempo, rimanendo in uno stato di sonno profondo ma riuscendo a percepire l'ambiente circostante." – **VERO**
- "È più facile cogliere di sorpresa un drago in letargo." – **FALSO**
- "Combattere un drago nella sua tana è molto pericoloso: conviene provare ad attirarlo su campo neutro." – **VERO**
- "Non tutti i draghi sono malvagi." – **FALSO**
- "Bisogna sempre stare molto attenti a come ci si comporta con un drago: gesti assolutamente innocui possono essere percepiti come minacce o provocazioni." – **VERO**
- "Combattere un drago con un'arma forgiata da una sua scaglia permette di ferirli più facilmente" – **FALSO**
- "La Luna Discendente indebolisce il potere dei draghi." – **VERO**
- "Si sono visti draghi muoversi in piccoli stormi." – **VERO**

ANFISBENA

Le temibili Anfibene sono una specie di draghi comuni che secondo molti è nata da covate imperfette, poiché pare che i draghi maggiori fossero soliti abbandonare la prole che non rispondeva ai loro standard di purezza.

Le Anfibene sono creature selvagge e violente che amano luoghi umidi e palustri. Le due teste che sono il loro tratto più distintivo non sono sicuramente l'unica cosa da temere. La quasi totalità dei fluidi che compongono il corpo delle Anfibene

è velenosa e letale per qualsiasi altra creatura, e la bestia sfrutta questa sua peculiarità ogni volta che caccia o uccide.

Due teste. L'Anfisbena è spesso chiamata anche "serpente a due teste" o "basilisco a due teste". Tra i draghi comuni è sicuramente quello più conosciuto nelle dicerie popolari, siccome predilige i territori attigui a corsi d'acqua, che è solitamente vicino a dove si insediano le specie umanoidi. Il fatto che la creatura abbia due teste ha generato molti miti e leggende di carattere simbolico, come la convinzione che una delle teste sia sempre sincera e l'altra sempre menzognera o l'idea che le due teste possano entrare in conflitto e divorarsi a vicenda. Storie molto interessanti, ma prive di fondamento. L'unica verità è che combattere con un drago a due teste rappresenta quasi sempre un pericolo mortale.

Padroni della palude. Non è raro sentir parlare di un Anfisbena divenuto a tutti gli effetti il dominatore di una palude o di un acquitrino, rendendolo un luogo dove la gente non osa avvicinarsi o, peggio ancora, dove lascia offerte e sacrifici di vario tipo per placare la fame della creatura.

Resti dell'Anfisbena

I fluidi corporei dell'anfisbena, se estratti correttamente, possono essere usati per produrre fiale di veleno o acido molto potenti.

ANFISBENA

Drago Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	14 (+2)	22 (+6)	6 (-2)	13 (+1)	11 (+0)

Classe Armatura 16 (armature naturale), 19 durante la Luna Ascendente, 14 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 200 (16d12+96)

Velocità 9 metri, volare 9 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza For +11, Cos +11

Abilità Atletica +11, Percezione +6

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni acido, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 16

Linguaggi -

Sfida 13 (10.000 PE)

Due Teste. L'Anfisbena dispone di Vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) e nei tiri salvezza contro l'essere accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito e incapacitato.

Occhi Lunari (solo durante la Luna Ascendente). Gli occhi dell'Anfisbena brillano di luce argentata ed essa gode di vista vera entro 36 metri.

Sempre Sveglia. Quando una delle due teste dell'Anfisbena dorme, l'altra è sveglia.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Anfisbena è Palude.

Teste Reattive. Quando l'anfisbena usa la sua reazione per fare un attacco di opportunità, esegue un attacco per ognuna delle sue teste.

AZIONI

Multiattacco. L'Anfisbena esegue quattro attacchi: due con gli artigli, uno con il morso frontale, e uno con il morso posteriore.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d6+6) danni taglienti.

Morso Frontale. Attacco con armi da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (2d10+6) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

Morso Posteriore. Attacco con armi da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (2d10+6) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 6, 4-6 durante la Luna Ascendente). Dalla sua testa posteriore, l'Anfisbena esala acido in una linea di 18 metri, larga 1,5 metri. Ogni creatura in quella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18 o subire 45 (10d8) danni da acido, dimezzati in caso di successo.

Soffio Velenoso (Ricarica 6, 4-6 durante la Luna Ascendente). Dalla sua testa frontale, l'Anfisbena esala acido in una linea di 18 metri, larga 1,5 metri. Ogni creatura in quella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18 o subire 45 (10d8) danni da veleno, dimezzati in caso di successo.



Anfisbena

NECRODRAGO

Durante le preistoriche guerre fratricide, innumerevoli draghi persero la vita, e le loro spoglie rimangono sepolte sotto la terra come terrificanti moniti di una possanza che, se risorgesse, non avrebbe eguali nel mondo di oggi.

A seconda del tipo di terreno dove sono morti, lo stato di deterioramento dei resti può variare: grazie alla loro natura magica, è possibile che le carcasse di un drago conservate nella terra ghiacciata o addirittura nei ghiacciai siano ancora perfettamente integre.

Dopo l'Ultimo Sole, accade che alcuni di questi miti decaduti riaprano i loro morti occhi.

La rinascita dei Draghi. Alcune specie di draghi sono riuscite a sopravvivere al tempo, altre sono andate via via estinguendosi. Nelle passate ere di dominio dell'uomo, riuscire a vedere un drago era cosa rara, ma nell'Era Lunare, queste creature mastodontiche sono tornate a seminare terrore e distruzione.

I Necrodraghi sono, di fatto, tutto ciò che resta della perduta stirpe draconica dei tempi antichi, e possono variare nelle dimensioni, avere o meno le corna, essere mummificati o scheletrici.

Tutti loro sono animati dalle energie necrotiche dell'Ènferun, che ora dona loro potere più di quanto non facesse anticamente il caos.

Esseri mistici. I Necrodraghi possono essere diversi nell'aspetto, ma condividono tutti una duplice natura: sono draghi e sono *Non Morti*.

Ciò li rende creature magiche solenni, spaventose e temibili. Il soffio distruttivo di molti di essi è corrotto e velenoso, perfino necrotico, ma alcuni potrebbero ancora sfoggiare un barlume residuo di quell'energia elementale che li animava in vita. Questi rari Necrodraghi possono avere ancora un'arma a soffio che trasuda elettricità, acido o gelo puro, manifestandosi comunque in forma corrotta come saette violacee, fiamme cerulee o nubi nere come la notte.

La maggior parte di essi, incute puro terrore, come solo un titano senz'anima sa fare.

Servi nella morte. In rari casi, questi Necrodraghi viaggiano solitari o in piccoli gruppi. Dominano territori lontani da ogni forma di civiltà e manifestano ancora una volontà propria. La maggior parte di loro, tuttavia, è asservita al Culto del Serpente, e viene usata come arma di distruzione di massa. Ogni Necrodrago sente inoltre il richiamo di Roghudi, antico dominatore della loro specie, tornato parimenti alla vita.

Queste creature non morte compongono la maggioranza dei draghi antichi presenti su Iürmen durante l'Era Lunare.

Natura dei Non Morti. Un Necrodrago non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

RESTI DEL NECRODRAGO

I Necrodraghi possono variare nella conformazione, come è stato detto. Ciò che li accomuna, però, sono le loro ossa intrise di potere oscuro: alcuni credono che il solo toccarle possa logorare l'anima dei trafugatori. Tuttavia, tra i necromanti, i mercati clandestini o i negozianti di oggetti esoterici, queste ossa possono rivelarsi merce di scambio preziosissima.

NECRODRAGO

Non Morto Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	13 (+1)	22 (+6)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale), 21 durante la Luna Discendente, 16 durante la Luna Ascendente

Punti Ferita 225 (18d12+108)

Velocità 12 metri, volare 12 metri

Tiri Salvezza For +12, Cos +11, Int +9

Abilità Arcano +9, Atletica +12, Percezione +7, Storia +9

Resistenza ai Danni psichico; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 20

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra, Sussurri degli Echi

Sfida 15 (13,000 PE)

Incantesimi. Il Necrodrago è un incantatore di 11° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al tiro per colpire degli incantesimi). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare gli incantesimi. Il Necrodrago ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti: dardo di fuoco, fiotto acido, mano magica, raggio di gelo, tocco gelido

1° livello (4 slot): dardo incantato, individuazione del magico, scudo, vita falsata

2° livello (3 slot): oscurità, raggio di affaticamento, raggio rovente

3° livello (3 slot): animare i morti, controincantesimo, tocco vampirico

4° livello (3 slot): allucinazione mortale, inaridire, tentacoli neri

5° livello (1 slot): nube mortale

6° livello (1 slot): circolo della morte

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Necrodrago entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 15 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Necrodraghi, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (2/giorno). Se il Necrodrago fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia (non applicabile durante la Luna Ascendente).

Il Necrodrago dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Resistenza allo Scacciare (non applicabile durante la Luna Ascendente). Il Necrodrago dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.
Terreno Favorito. Il terreno favorito del Necrodrago è Grotte.

AZIONI

Multiattacco. Il Necrodrago usa la sua Presenza Terrificante ed esegue tre attacchi: uno con morso e due con artigli.
Morso. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. *Colpito:* 20 (2d12+7) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici.
Artiglio. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d6+7) danni taglienti.
Coda. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio; *Colpito:* 16 (2d8+7) danni contundenti.
Soffio Mortale (Ricarica 5-6, 4-6 durante la Luna Discendente). Il Necrodrago esala gas nero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17 o subire 54 (12d8) danni necrotici, o dimezzati in caso di successo.
Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del Necrodrago entro 36 metri e che sia cosciente, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o essere spaventato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno successivo per terminare l'effetto. In caso di successo nel tiro salvezza o quando l'effetto termina, la creatura è immune alla Presenza Terrificante del Necrodrago per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Necrodrago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Necrodrago recupera tutte le azioni leggendarie utilizzate.
Trucchetto. Il Necrodrago lancia un trucchetto.
Individuazione. Il Necrodrago esegue una prova di abilità di Saggezza (Percezione).
Attacco di Coda. Il Necrodrago effettua un attacco con la coda.
Ali di Morte (costa 3 azioni) (utilizzabile solo durante la Luna Discendente). Il Necrodrago batte le ali, e ogni creatura entro 4,5 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o subire 18 (3d6 + 8) danni necrotici, dimezzati in caso di successo. Una creatura che raggiunge 0 punti ferita a causa di questo attacco muore, e uno scheletro sorge dal cadavere e agisce immediatamente dopo il Necrodrago nel conteggio di iniziativa. Roghudi può poi volare di metà del suo movimento di volare.



ROGHUDI

“Padre Oscuro ascolta la nostra supplica, permettimi di ascendere a una forma superiore.

Padre Oscuro, noi disdegniamo la bugia che fu imposta, e vediamo in te l'unico vero Dio. Vediamo in te il creatore dell'oscurità che emerge dal Caos del Sempiterno.

Padre Oscuro donaci il potere.

Insieme noi plasmiamo il mondo come è tuo volere.”

cantico del Culto Del serpente

Quale sia la verità sui miti e sulle leggende che raccontano la nascita dei draghi è poco importante: Roghudi è comunque considerato il padre di tutti i draghi, e il più possente della sua genia; un dio, più che un mito, agli occhi delle creature inferiori.

Poco importa che la sua ricerca di un potere divino abbia portato alla rovina della sua razza e alla sua stessa morte, Roghudi rimane una figura leggendaria e terribile legata a doppio filo al destino di Iürmen stessa.

Con la venuta delle tenebre, Roghudi, come molte altre creature oscure, è stato riportato in questo mondo in forma di morto vivente.

Per via del suo stato di non morte, il drago non può avere pieno accesso a tutti i suoi poteri di un tempo, il che esacerba la sua frustrazione e lo rende più crudele che mai, e pertanto parimenti pericoloso.

In vita così come nella non morte, Roghudi è l'incarnazione pura di un'energia caotica e imprevedibile. A differenza di altri draghi maggiori, egli non ambisce a tesori e terre da dominare: il suo unico obiettivo è quello di ascendere a unica, malevola divinità assoluta di Iürmen.

Il Padre Oscuro ha assaggiato il potere immenso che si può ottenere dalla venerazione dei mortali, e quindi gli abitanti di Iürmen ricoprono un ruolo fondamentale nei suoi piani di dominio.

Nelle profondità dell'isola che è divenuta la sua tana, la creatura attende con pazienza che i suoi seguaci tornino a lui, e che lo aiutino insieme a riguadagnare la sua forma completa. Se ciò dovesse accadere, niente potrebbe più fermare il Drago Originale, ora forte delle conoscenze che solo chi ha sconfitto la morte può possedere.

Natura dei Non Morti. Roghudi non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

SUPERSTIZIONE POPOLARE SU ROGHUDI

Il popolino non conosce completamente la storia del Padre Oscuro dei draghi.

È possibile trovare riferimenti nelle leggende più antiche, ma di certo non è conoscenza comune che il drago si sia risvegliato e abbia preso possesso dell'Isola di Katàn.

Le malefatte compiute in suo nome, tuttavia, sono rimaste impresse nella memoria collettiva dei popoli, e chi si professa adoratore di Roghudi attira rancori che possono facilmente sfociare in persecuzioni e linciaggi.

Nonostante pochi, pochissimi sappiano del risveglio di Roghudi, in molti narrano della grande ombra che ha avvolto Katàn, di come l'isola sia un luogo maledetto a cui nessuno dovrebbe osare avvicinarsi, ma anche un luogo dove si cela un potere enorme, per chi è temerario o folle abbastanza da addentrarvisi.

L'ISOLA VULCANICA DI KATÀN (TANA)

Quando il drago si risvegliò dall'oscurità senza fine, comprese di essere tornato in qualche modo alla vita in un mondo freddo e oscuro, diverso da quello su cui aveva dominato in tempi remoti.

Debole e confuso, Roghudi cercò un luogo adatto a riprendere le forze. Percependo una grande energia primigenia provenire da un'isola che un tempo ospitava un grande impero e che ora era poco più che un cumulo di rovine, il Drago Oscuro stabilì la sua tana all'interno del grande vulcano al centro dell'isola, assorbendo ed esaurendo giorno dopo giorno il potere dei fuochi della terra.

La tana vulcanica di Roghudi è un labirinto di lava e desolazione situato su un'isola desolata e quasi del tutto priva di vita. Chiunque metta piede in questo luogo sta cercando un nuovo dio da venerare e servire, oppure un'infinità di tormenti seguita da una morte atroce.



AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Roghudi perde), Roghudi effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Spruzzi di lava sorgono dal terreno in un punto che Roghudi può vedere entro 36 metri; ogni creatura entro 9 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire 18 (4d8) danni da fuoco, dimezzati in caso di successo.
- Parte del soffitto crolla sopra una creatura bersaglio che Roghudi può vedere entro 36 metri; quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire 18 (4d8) danni contundenti, cadere prona ed essere seppellita; la creatura seppellita è trattenuta e non può respirare né alzarsi in piedi. La creatura bersaglio deve superare una prova di Forza (Atletica) per disseppellirsi.
- Gas vulcanici formano una nuvola in una sfera di raggio 9 metri centrata in un punto Roghudi può vedere entro 36 metri; la sfera aggira gli angoli, e l'area da essa occupata è considerata oscurata, e perdura fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ogni creatura che inizia il proprio turno dentro la sfera deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o essere avvelenata e incapacitata fino alla fine del suo turno.

TESORO DI ROGHUDI

Quanto più vicino a sé, questo imponente essere tiene cumuli di tesori inestimabili, saccheggiate dall'isola che ora è la sua tana, e altri portati dai Necrodraghi suoi servi. Tra questi preziosi, v'è qualcosa di blasfemo e corrotto, qualcosa che rende ancor più nera l'aura di Roghudi.

- 58.000 mo
- 37.000 mp
- 8 gemme del valore di 5.000 mo
- 1 *armatura +1, cuoio borchiato*
- 1 *spada affilata*
- 1 *scudo anti-incantesimi*
- 1 *verga della sicurezza*
- 1 *pagina perduta di Lagoran* (vedi **Corebook di Nightfell**)



ROGHUDI

Non Morto Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
28 (+9)	18 (+4)	30 (+10)	24 (+7)	20 (+5)	26 (+8)

Classe Armatura 18 (armatura naturale), 21 durante la Luna Discendente
Punti Ferita 495 (30d12+300)

Velocità 12 metri, volare 15 metri

Tiri Salvezza For +17, Des +13, Sag +12

Abilità Arcano +16, Atletica +17, Percezione +12, Storia +16

Resistenza ai Danni freddo, fuoco, psichico; contundente, perforante, tagliente da armi non tette

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle condizioni indebolito, avvelenato

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 22

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra, Sussurro degli Echi

Sfida 27 (105.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Roghudi è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 24, +16 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali.

A volontà: *dissolve magie, dardo incantato, mano magica*

3/giorno ciascuno: *cono di freddo, controincantesimo, palla di fuoco*

2/giorno ciascuno: *inacidire, allucinazione mortale*

1/giorno ciascuno: *dito della morte, disintegrare, teletrasporto*

Limitata Immunità alla Magia. A meno che non desideri subirne gli effetti, Roghudi è immune agli incantesimi di 3° livello o inferiore (4° durante la Luna Discendente). Dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e gli altri effetti magici.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Roghudi entro 27 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 23 o perdere 27 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Roghudi, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno, 5 durante la Luna Discendente). Se Roghudi fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Immunità allo Scacciare (non funziona durante la Luna crescente). Roghudi è immune agli effetti che scacciano i non morti. Questo tratto non funziona durante la Luna Ascendente, durante la quale Roghudi si limita a disporre di vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

AZIONI

Multiattacco. Roghudi usa la sua Presenza Terrificante e poi esegue tre attacchi: uno con morso e due con artigli.

Morso. Attacco con arma da mischia: +18 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 28 (3d12+9) danni perforanti e perdita di 7 (2d6) Punti Spirito.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (3d6+9) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +18 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 22 (3d8+9) danni contundenti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21 o cadere a terra prona.

Soffio del Drago Supremo (Ricarica 5-6, 4-6 durante la Luna Discendente). Roghudi esala un soffio. Tira 1d6 per scegliere il tipo di soffio. Ogni creatura nell'area di quel soffio deve superare il tiro salvezza previsto dal tipo di soffio, e subire quanto indicato in caso di fallimento, dimezzato in caso di successo.

1. un cono di 18 metri di gas velenoso. Tiro salvezza su Costituzione con CD 21, 66 (12d10) danni da veleno.
2. un cono di fuoco di 27 m. Tiro salvezza su Destrezza con CD 22, 52 (8d12) danni da fuoco
3. una linea lunga 36 metri e larga 3. Tiro salvezza su Destrezza con CD 22, 52 (8d12) danni da fulmine
4. un cono di 18 metri di gelo. Tiro salvezza su Costituzione con CD 21, 66 (12d10) danni da freddo
5. una linea lunga 27 metri e larga 3. Tiro salvezza su Destrezza con CD 22, 52 (8d12) danni da acido
6. un cono di 18 metri di fumo nero. Tiro salvezza su Saggezza con CD 22, perdita 22 (4d10) Punti Spirito

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Roghudi entro 36 metri da Roghudi e che è cosciente, deve superare in un tiro salvezza su Saggezza con CD 22 o essere spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno successivo per terminare l'effetto. Se riesce il tiro salvezza ha successo o se l'effetto termina, la creatura è immune alla Presenza Terrificante di Roghudi per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Roghudi può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Roghudi recupera tutte le azioni leggendarie utilizzate.

Incantesimi a Volontà. Roghudi lancia uno dei suoi incantesimi a volontà.

Individuazione. Roghudi esegue una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Roghudi effettua un attacco con la coda.

Ali di Morte (costa 3 azioni) (utilizzabile solo durante la Luna

Discendente). Roghudi batte le ali, e ogni creatura entro 4,5 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21 o subire 22 (4d6 + 8) danni necrotici, dimezzati in caso di successo. Una creatura che raggiunge 0 punti ferita a causa di questo attacco muore, e uno scheletro sorge dal cadavere e agisce immediatamente dopo Roghudi nel conteggio di iniziativa. Roghudi può poi volare di metà del suo movimento di volare.

SCULTONE

Si dice che gli Scultoni discendano dalla progenie abbandonata da alcuni draghi che abbandonarono il mondo esterno per nascondersi nelle estreme profondità della terra, e per questo dimorano solitamente in caverne sotterranee.

Nonostante siano meno violenti o veloci rispetto ad altri draghi comuni, essi non vanno sottovalutati, in quanto la loro pelle scagliosa è dura quanto la pietra.

Terrore delle caverne. Lenti e inesorabili, gli Scultoni si muovono nelle profondità del terreno attraversando antiche gallerie, cunicoli o grotte naturali.

A volte, le bestie scavano nuovi percorsi, ed è raro ma non impossibile che gli Scultoni risalgano nelle grotte più vicine



alla superficie, solitamente quando le creature nidificano e hanno bisogno di nutrire i piccoli, o quando hanno consumato tutte le risorse che potevano trovare nelle profondità.

Portatori di rovina. Un famoso detto popolare dice: “quando senti il terremoto, forse hai uno Scultone sotto casa”. Come sempre le credenze popolari celano più verità di quanto si possa pensare. I movimenti degli Scultoni possono provocare scosse telluriche tali da creare voragini nel terreno di grandezza tale da inghiottire interi edifici.

Resti dello Scultone

Si dice che i frammenti della pelle rocciosa di uno Scultone possano essere innestati all'interno di leghe metalliche per produrre armature di notevole durezza e resistenza.

SCULTONE

Drago Enorme, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	10 (+0)
Classe Armatura 16 (armatura naturale), 19 durante la Luna Ascendente, 14 durante la Luna Discendente					
Punti Ferita 172 (15d12+75)					
Velocità 9 metri, scavare 9 m					

Tiri Salvezza For +10, Cos +9

Abilità Atletica +10, Percezione +4

Resistenze ai Danni veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni (applicabili solo durante la Luna Ascendente) contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni prono

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 14

Linguaggi -

Sfida 10 (5.900 PE)

Pelle di Pietra (applicabile durante la Luna Ascendente). La pelle dello Scultone diventa dura come la solida roccia durante la Luna Ascendente, rendendolo immune ai danni contundenti, taglienti e perforanti.

Sguardo Pietrificante. Lo Scultone sceglie un bersaglio che può vedere, e da cui può essere visto, entro 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17 o iniziare a tramutarsi in pietra ed essere trattenuta. Il bersaglio deve ripetere e superare il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo per terminare l'effetto, o essere pietrificato finché non è liberato da un incantesimo di ristorazione maggiore o un'altra magia equivalente. Una creatura che non è sorpresa può scegliere di evitare lo sguardo all'inizio del suo turno.

Scavatore Sfuggente. Il movimento scavare dello Scultone non provoca attacchi di opportunità.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dello Scultone è Grotte.

AZIONI

Multiattacco. Lo Scultone esegue due attacchi: uno con coda e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (2d10+6) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno. Quando viene colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17 o essere avvelenato per 1 minuto. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.

Coda. Attacco con armi da mischia: +10 per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (2d12+6) danni perforanti. Quando è colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o cadere a terra prona. Se la creatura bersaglio è prona, lo Scultone può effettuare un attacco con il morso usando un'azione bonus.

Tremore della Terra (1/giorno, solo durante la Luna Ascendente). Lo Scultone causa tremore sul suolo in raggio di 18 metri. Ogni creatura in questa area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o subire 28 (8d6) danni contundenti e cadere prona (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

TARANTASIO

*“Le piante si seccano al fiato,
la sua bocca ogni cosa divorava,
la sua fame senza fine porta tragedia,
la sua triforcuta lingua è come sventura.
Il sangue umano brama, specie se regale,
poiché una corona sul capo esso sembra portare.”*

versi di autore ignoto

Il Tarantasio è uno dei draghi più famigerati di Iürmen. Le voci sulla rovina che ha portato a Rinalta sono una delle fonti principali del terrore che ancora oggi la popolazione nutre verso draghi che non ha mai visto.

Mentre le grandi stirpi draconiche dell'antichità decadevano, esso attese per secoli nelle profondità del lago di Rinalta, accumulando i tesori di navi misteriosamente scomparse tra i flutti.

È conosciuto con il nome di Grande Serpe, in quanto privo di ali e dal corpo sinuoso e affusolato. Tuttavia, la sua incapacità di volare non lo rende meno pericoloso degli altri draghi di Iürmen, in quanto abbondantemente compensata dai suoi misteriosi poteri legati al controllo degli elementi. Suddetti poteri, se utilizzati nel lago che il drago, astutamente, ha scelto come tana, si rivelano un'arma senza scampo per chi solca le onde di Rinalta.

SUPERSTIZIONE POPOLARE SUL TARANTASIO

Spesso chiamato il Re delle Serpi o la Grande Serpe per via del suo aspetto serpentiforme, il Tarantasio è una figura ricorrente nella mitologia di ogni cultura su Iürmen.



Tarantasio

È famoso anche per la sua lingua triforcuta che, secondo le leggende, permette alla creatura di scatenare il potere di elementi diversi: fuoco, veleno e fulmine.

Pochissime invece sono le informazioni riguardanti le origini del Tarantasio e i suoi scopi: a differenza degli altri grandi draghi, la creatura dorme per secoli sul fondo del lago, per poi sfogare senza preavviso la propria ira sui villaggi a riva.

Pertanto, gli studiosi congetturano che il Tarantasio non abbia obiettivi di distruzione o conquista come gli altri grandi draghi, ma sia puramente mosso dall'avidità, e che pertanto attui una furente difesa dei suoi domini al solo scopo di proteggere i suoi tesori sommersi.

LAGO DI RINALTA (TANA)

In tempi antichi, il Tarantasio conquistò il profondo Lago di Rinalta, distruggendo completamente gli insediamenti circostanti, per poi scomparire nelle profondità dove sarebbe rimasto per secoli.

Durante il suo sonno, le guerre tra umani e draghi infuriarono, portando quasi all'estinzione i secondi, mentre il

Tarantasio acquisiva nuovi poteri e conoscenze grazie agli arcani segreti sommersi delle rovine sommerse di Rinalta.

Il Lago di Rinalta è il rifugio ideale per il grande Tarantasio. Nonostante le sue dimensioni mastodontiche, riesce ad apparire all'improvviso da sotto la superficie dell'acqua, spezzando gli scafi delle navi prima che possano accorgersi di alcunché.

Per questo motivo, qualsiasi tentativo di rivendicare il Lago dalla bestia o di riedificare nelle sue prossimità si è rivelato totalmente vano e perfino dannoso, in quanto la bestia non tollera queste intrusioni e decide di ricordarlo al mondo con la distruzione più feroce.

Affrontare il Tarantasio e affrontare il Lago di Rinalta sono due facce della stessa medaglia: il drago muove le acque come fossero il sangue che gli scorre nelle vene, e il lago occultava la bestia come se essa ne fosse parte integrante.

Il risultato di questa simbiosi sono tempeste e violenti moti ondosi che avvengono repentinamente, e che celano l'emersione del drago che può manifestare tutta la sua furia senza che nessuno riesca a distinguerla dalla furia stessa degli elementi.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il Tarantasio perde), il Tarantasio effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Le pozze d'acqua entro 36 metri dal Tarantasio si animano fino a formare un'onda afferrante; ogni creatura sulla terraferma entro 9 metri da una di queste pozze deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o subire 14 (4d6) danni contundenti, essere spostata di un massimo di 6 metri verso l'acqua, e cadere a terra prona.
- L'acqua della tana del Tarantasio si carica elettricamente; ogni creatura che si trovi nell'acqua deve fare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21 o subire 14 (4d6) danni da fulmine, dimezzati in caso di successo.

TESORO DEL TARANTASIO

Il vero tesoro del Tarantasio sono in realtà reliquie arcane che esso ha recuperato dalle rovine inabissate di Rinalta.

- 34.000 mo
- 37.000 mp
- 2 oggetti d'arte del valore di 7.500 mo
- 1 verga dell'allerta
- 1 mazza della punizione
- 1 bastone del deperimento
- 1 anello della libertà di azione

TARANTASIO

Drago Mastodontico, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	24 (+7)	20 (+5)	22 (+6)

Classe Armatura 22 (armatura naturale), 25 durante la Luna Ascendente, 20 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 512 (25d20+250)

Velocità 15 metri, nuotare 12 metri

Tiri Salvezza For +17, Des +7, Cos +17, Sag +12

Abilità Arcano +14, Atletica +17, Percezione +12, Storia +14

Resistenze ai Danni freddo, fuoco, fulmine, tuono

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 36 metri, vista vera 18 metri, percezione passiva 22

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra

Sfida 23 (50.000 PE)

Anfibio. Il Tarantasio può respirare aria e acqua.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Tarantasio è Corso/Specchio d'Acqua.

Incantesimi. Il Tarantasio è un incantatore di 16° livello. La sua abilità da incantatore è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 22, +14 al tiro per colpire con incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare gli incantesimi. Il Tarantasio ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti: dardo di fuoco, fiotto acido, mano magica, messaggio

1° livello (4 slot): dardo incantato, individuazione del magico, mani brucianti, onda tonante

2° livello (3 slot): blocca persone, raggio rovente, sfera infuocata

3° livello (3 slot): controincantesimo, dissolve magie, linguaggi, palla di fuoco

4° livello (3 slot): confusione, metamorfosi, tempesta di ghiaccio, terreno illusorio

5° livello (2 slot): animare oggetti, cono di freddo, dominare persone

6° livello (1 slot): catena di fulmini

7° livello (1 slot): teletrasporto

8° livello (1 slot): nube incendiaria

Resistenza Leggendaria (5/giorno, 3/giorno durante la Luna Discendente). Se il Tarantasio fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia. Il Tarantasio dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Il Tarantasio usa la sua Presenza Terrificante, poi effettua tre attacchi: uno con morso e due con artigli.

Morso. Attacco con Arma da mischia: +17 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 23 (2d12+10) danni perforanti più 19 (3d12) danni da veleno e il bersaglio è afferrato (CD 22 per fuggire). Fino a che è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il Tarantasio non può mordere un altro bersaglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +17 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (2d6+10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 al tiro per colpire, portata 6 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (2d8+10) danni contundenti.

Soffi (Ricarica 5-6, 4-6 durante la Luna Ascendente, 6 durante la Luna Discendente). Il Tarantasio utilizza uno dei soffi sottostanti:

- Soffio Infuocato.** Il Tarantasio erutta fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24 o subire 71 (13d10) danni da fuoco, dimezzati in caso di successo.
- Soffio Ammorbante.** Il Tarantasio emette gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22 o subire 49 (14d6) danni da veleno e venire infettato da una malattia (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Se una creatura è infettata dalla malattia, la sua Costituzione diminuisce di 2d4 al giorno fino a che la malattia non è rimossa.
- Soffio Fulminante.** Il Tarantasio emette un fulmine in una linea di 36 metri, larga 3 metri. Ogni creatura che si trova su quella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22 o subire 88 (16d10) danni da fulmine, dimezzati in caso di successo.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del Tarantasio entro 36 metri e che sia cosciente deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21 o essere spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo successivo turno per terminare l'effetto. In caso di successo nel tiro salvezza o se l'effetto termina, la creatura è immune alla Presenza Terrificante del Tarantasio per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Tarantasio può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Tarantasio recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Trucchetto. Il Tarantasio lancia un trucchetto.

Individuazione. Il Tarantasio effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il Tarantasio effettua un attacco con coda.

Incantesimo (costa 2 azioni). Il Tarantasio lancia un incantesimo di 3° livello o inferiore.

Inghiottire (costa 2 azioni). Un oggetto o una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dal Tarantasio viene inghiottito. Termina la condizione afferrato. Una volta inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, ha copertura totale contro attacchi e azioni effettuati all'esterno del Tarantasio e subisce 27 (6d10) danni da acido all'inizio di ogni turno del Tarantasio. Se il Tarantasio muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, e cadendo comunque prona all'uscita.

Soffio (costa 3 azioni). Il Tarantasio usa uno dei suoi soffi.

TATZELWURM

I Tatzelwurm rappresentano la discendenza degli antichi draghi del Nord.

Queste creature ormai non posseggono quasi più nulla del sangue puro dei grandi draghi bianchi che si ritirarono sulle grandi montagne prima di sparire, e ciò è facilmente intuibile dalle loro sembianze che sembrano derivare dall'ibridazione dei grandi rettili con altre creature mostruose che abitavano la montagna: questo processo ha generato nel tempo una razza chimerica e totalmente nuova. Come ciò sia potuto accadere rimane tutt'ora un mistero.

Quello che è certo è che i Tatzelwurm sono creature selvagge e tremendamente aggressive, poiché raramente disturbate nei loro territori, e quindi per nulla inclini al dialogo o anche solo all'osservazione degli intrusi: essi attaccano repentinamente e senza pietà. I loro nidi si trovano in luoghi in cui il clima è proibitivo, e pertanto chi li va cercando viene spesso ucciso precocemente dal gelo. C'è clemenza in questo, in quanto pare che la morte per assideramento naturale sia come un dolce addormentarsi, mentre il freddo respiro del Tatzelwurm congela al punto da essere bruciante, e così le sue vittime passeranno i loro ultimi attimi tra atroci tormenti, imprigionati in una gabbia di ghiaccio il tempo necessario per rendersi conto della loro sconsideratezza.

Predatori delle nevi. I Tatzelwurm nidificano in luoghi freddi e isolati. Queste creature sono solitamente avvistate sulle alture più remote o nel cuore ghiacciato della montagna.

Ciò ha fatto sì che questi draghi abbiano affinato una capacità innata di sfruttare la neve e il ghiaccio a loro favore. Un

Tatzelwurm può spostarsi con incredibile facilità nella neve e perfino mimetizzarsi, apparendo all'improvviso col fragore di una valanga.

Potere della montagna. La natura chimerica dei Tatzelwurm ha permesso loro di mantenere, nonostante il loro sangue inferiore, alcuni dei poteri delle antiche dinastie draconiche insieme a particolarità ereditate da altre bestie.

I Tatzelwurm sono in grado di sfruttare gli antichi poteri della montagna, conoscono incantesimi che permettono loro di divenire praticamente invisibili nella neve che attraversano a gran velocità o di causare intemperie e slavine per confondere o annientare le prede prima di infliggere il colpo di grazia.

Affrontare un Tatzelwurm nel suo ambiente naturale non significa solamente dover combattere un drago ma la montagna stessa.

Resti del Tatzelwurm

Come tutti i draghi, anche i Tatzelwurm tendono ad ammassare gli averi più preziosi delle loro prede

Si dice anche che dalla pelle scagliosa di un Tatzelwurm si possano ottenere vesti e imbottiture estremamente efficaci contro i climi più rigidi.

Inoltre, gli artigli del drago, se correttamente lavorati, possono produrre dardi o piccole lame che causano danni da freddo.

TATZELWURM

Drago Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	13 (+1)	25 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Classe Armatura 19 (armatura naturale), 22 durante la Luna Ascendente, 17 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 280 (20d12+140)

Velocità 12 metri, volare 12 metri, nuotare 12 metri

Tiri Salvezza For +13, Cos +13, Sag +7

Abilità Arcano +7 Atletica +13 Percezione +7, Storia +7

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni freddo

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 17

Linguaggi Comune, Draconico, Lingua della Pietra

Sfida 17 (18,000 PE)

Affinità del Ghiaccio. Quando il Tatzelwurm lancia incantesimi che infliggono danni da freddo, aggiunge il suo bonus di Carisma a quel danno.

Camminare sul Ghiaccio. Il Tatzelwurm può attraversare e scalare superfici ghiacciate senza dover effettuare prove di abilità. Inoltre, il terreno difficile, composto da ghiaccio e neve, non gli costa movimento extra.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dei Tatzelwurm è Artico/Innevato.



Tatzekurm

Incantesimi. Il Tatzelwurm è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al tiro per colpire con incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi. Il Tatzelwurm ha preparato i seguenti incantesimi da stregone:

Trucchetti: *illusione minore, mano magica, messaggio, riparare, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *dardo incantato, onda tonante, scudo*

2° livello (3 slot): *blocca persone, invisibilità*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, tempesta di nevischio*

4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*

5° livello (1 slot): *cono di freddo*

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se il Tatzelwurm fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia (applicabile durante la Luna Ascendente).

Il Tatzelwurm dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Il Tatzelwurm usa Presenza Terrificante, poi esegue tre attacchi: uno con morso e due con artigli.

Morso. Attacco con Arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 20 (2d12+7) danni perforanti più 9 (2d8) danni da freddo.

Artiglio. Attacco con Arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d6+7) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d8+7) danni contundenti.

Soffio di Freddo (Ricarica 5-6, 4-6 durante la Luna Ascendente).

Il Tatzelwurm esala una folata gelida in un cono di 18 metri. Ogni creatura che si trova quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19 o subire 63 (14d8) danni da freddo, dimezzati in caso di successo.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del Tatzelwurm entro 36 metri e che sia cosciente deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o essere spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo successivo turno per terminare l'effetto. In caso di successo nel tiro salvezza o se l'effetto termina, la creatura è immune alla Presenza Terrificante del Tatzelwurm per le prossime 24 ore.

REAZIONI

Furia della Tormenta. Quando il Tatzelwurm subisce danni, e può vedere la fonte di tale danno, può usare la sua reazione per rilasciare un'ondata di gelo verso quella sorgente, infliggendo 19 (3d12) danni da freddo. Se la sorgente è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o ottenere un livello di indebolimento.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Tatzelwurm può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Tatzelwurm recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Trucchetto. Il Tatzelwurm lancia un trucchetto.

Individuazione. Il Tatzelwurm effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il Tatzelwurm effettua un attacco con coda.

Attacco di Ali (costa 2 azioni). Il Tatzelwurm sbatte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal Tatzelwurm deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e cadere a terra prona. Il Tatzelwurm può quindi volare della metà della sua velocità di volare.

THYRUS

“Perdonaci se puoi, Jorgus, ma tu sei il più giovane, e questa è la nostra tradizione.

Su di te ricadrà il dovere di ricordare le imprese del nostro ordine, e se non ti avessimo rinchiuso non avresti mai accettato di rimanere indietro, ma non possiamo correre il rischio di portarti con noi.

Quando sarai riuscito a liberarti e leggerai queste righe probabilmente noi saremo già giunti ad Aresya. Per favore, non agire d'impulso, non seguirci.

Questa è la battaglia finale, Jorgus. Oggi torneremo vincitori con la testa del drago, oppure ciò che resta del nostro ordine arderà tra le fiamme.

Se ciò dovesse accadere, ti prego, figlio mio, abbandona l'armatura e la lancia da draghiere e vivi una vita diversa da quella di tuo padre.

Per generazioni e generazioni abbiamo combattuto il Grande Drago senza mai ottenere risultati, e non voglio che mio figlio sprechi la sua vita come suo padre, il padre di suo padre e tutti i nostri antenati.

Scappa da qui, cerca un luogo dove vivere in pace, se puoi, e rifuggi dalla vendetta del Drago Rosso.”

da “Lettere dell'Ultimo Draghiere Rosso

Iconografia per eccellenza della stirpe draconica è Thyrus, il Grande Drago Rosso.

Questa creatura antica e potente detiene in effetti tutte le caratteristiche più comuni e conosciute dei Grandi Draghi.

Malvagio, avido e astuto, il drago Thyrus è spesso citato in fonti e leggende popolari poiché protagonista di una delle ultime grandi guerre che hanno riguardato la sua razza, e cioè quando l'avida creatura decise di attaccare le già deboli lande dei Beronzin e di impossessarsi dei tesori di Aresya, decretandone la caduta finale ed estinguendo gli ultimi della stirpe dei Satiri Dorati. Un'ultima resistenza fu tentata dall'Ordine dei Draghiere Rossi, un gruppo di ammazzadraghi nato appositamente per debellare la minaccia del Drago Rosso.

Le leggende narrano che dopo la sua vittoria, Thyrus si ritirò con i tesori accumulati ad Aresya sotto le catene montuose dell'Oriente Dimenticato, dove edificò la più grande e maestosa tra le tane di drago.



Thyrus

SUPERSTIZIONE POPOLARE SU THYRUS

Thyrus è la classica rappresentazione di drago che ricorre nelle fiabe oscure di Iürmen.

Coloro che vivono al confine con il regno di Aresya tendono spesso chiamarla anche come “landa del Drago”, e sconsigliano a chiunque di avvicinarsi alle grandi catene montuose orientali e alle profonde gallerie che le attraversano.

Allo stesso modo, le leggende sulle grandi ricchezze accumulate dal drago attirano regolarmente cacciatori di tesori di cui non si hanno più notizie dopo che si sono inoltrati tra le montagne.

LE MINIERE DI ARESYA (TANA)

Dopo aver distrutto Aresya, il Drago Rosso ha invaso le grandi miniere un tempo occupate dai Beronzin, trascinandovi i suoi tesori, per poi plasmarle col fuoco del suo respiro per adattare alla sua stanza e per fortificarle ulteriormente contro eventuali saccheggiatori.

Al centro della miniera, il drago riposa tra i suoi infiniti tesori, mentre nei canali che conducono alle zone centrali e nelle stanze più esterne negli anni hanno preso a vivere svariate

creature malvagie e draghi minori giunti a servire il Grande Drago, vero sovrano delle montagne.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Thyrus perde), Thyrus effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti. (non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Vapori caldi formano una nuvola di forma sferica di 9 metri di raggio, centrata in un punto che Thyrus può vedere entro 36 metri; la sfera aggira gli angoli e perdura fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ogni creatura che si muove dentro la sfera o che inizia il turno all'interno di essa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o subire 14 (4d6), dimezzati in caso di successo.
- Un piccolo terremoto centrato su Thyrus scuote la sua tana; ogni creatura entro 27 metri da Thyrus deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 9 (2d8) danni contundenti e cadere a terra prona.

- Spruzzi di lava sorgono dal terreno in un punto che Thyrus può vedere entro 36 metri; ogni creatura entro 9 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 14 (4d6) danni da fuoco, dimezzati in caso di successo.

TESORO DI THYRUS

Oro e gemme oltre ogni immaginazione compongono il tesoro di Thyrus ma, a differenza di altri draghi, Thyrus presta attenzione anche al potere magico degli oggetti, e non solo alla loro preziosità.

Durante la sua lunghissima vita, il Drago Rosso ha sviluppato grande interesse per gli oggetti magici e le armi delle diverse etnie di Iürmen, e proprio per questo decise di devastare e depredare le terre dei Beronzin, rinomati per essere gli incantatori e gli artefici più abili della Iürmen che fu.

Con il tempo, il drago ha compreso come ingrandire ulteriormente il proprio potere grazie a questi oggetti prodotti da razze, dal suo punto di vista, inferiori.

- 60.000 mo
- 46.000 mp
- 10 oggetti d'arte del valore di 2.500 mo
- 8 gemme del valore 5.000 mo
- 1 anello rifletti incantesimo
- 1 bacchetta delle palle di fuoco
- 1 armatura +2, corazza a piastre
- 1 armatura +1, mezza armatura
- 1 verga della potenza divina

THYRUS

Drago Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	13 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)

Classe Armatura 20 (armature naturale), 23 durante la Luna Ascendente, 18 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 337 (25d12+162)

Velocità 15 metri, volare 24 metri

Tiri Salvezza For +13, Cos +13, Sag +10

Abilità Arcano +11, Atletica +13, Percezione +10, Storia +11

Immunità ai danni fuoco; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 20

Linguaggi Comune, Lingua della Pietra

Sfida 20 (25.000 PE)

Equipaggiamento Speciale. Thyrus possiede una bacchetta delle palle di fuoco e un anello rifletti-incantesimi.

Incantesimi. Thyrus è un incantatore di 14° livello. La sua abilità da incantatore è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 19, +11 al tiro per colpire con incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare gli incantesimi. Thyrus ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti: dardo di fuoco, fotto acido, mano magica, messaggio, riparare
1° livello (4 slot): dardo incantato, individuazione del magico, mani brucianti, onda tonante

2° livello (3 slot): blocca persone, raggio rovente, sfera infuocata

3° livello (3 slot): controincantesimo, dissolve magie, palla di fuoco

4° livello (3 slot): terreno illusorio, muro di fuoco, scudo di fuoco

5° livello (1 slot): dominare persone, nube mortale

6° livello (1 slot): disintegrazione

7° livello (1 slot): teletrasporto

Resistenza Leggendaria (5/giorno, 3/giorno durante la Luna

Discendente). Se Thyrus fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia. Thyrus dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Thyrus usa Presenza Terrificante, poi esegue tre attacchi: uno con morso e due con artigli.

Morso. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 20 (2d12+7) danni perforanti più 13 (2d12) danni da fuoco.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d6+7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d8+7) danni contundenti.

Soffio di Fuoco (Ricarica 5-6, 4-6 durante la Luna Ascendente, 6 durante la Luna Discendente). Thyrus erutta fuoco in un cono di 18 metri.

Ogni creatura che si trova in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 21 o subire 72 (16d8) danni da fuoco, dimezzati in caso di successo.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta di Thyrus entro 36 metri di Thyrus, e che è cosciente, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19 o essere spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo successivo turno per terminare l'effetto. Se il tiro salvezza ha successo o se l'effetto termina, la creatura è immune alla Presenza Terrificante del Thyrus per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Thyrus può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Thyrus recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Trucchetto. Thyrus lancia un trucchetto.

Individuazione. Thyrus esegue una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Thyrus effettua un attacco con coda.

Bacchetta delle Palle di Fuoco (costa 2 azioni). Thyrus usa la sua bacchetta delle palle di fuoco.

Lanciare un incantesimo (costa 2 azioni). Thyrus lancia un incantesimo di 1° o 2° o 3° livello.

CAPITOLO IV

ECHI DELLA MORTE

“Persino per noi Medium è difficile resistere alla masochistica tentazione di ascoltare i loro sussurri che tormentano la psiche. Persino noi, che più di tutti siamo abituati al costante tocco del paranormale. Noi, in bilico tra più mondi. Noi, come tutti, non possiamo sfuggire alla loro stretta mortale che opprime lo spirito.

Angbelar, medium dei Primevi

In questo capitolo vedremo gli esseri più sinistri di Nightfell. Le entità maligne per eccellenza, nate dalla profonda oscurità di cui è composta l'atmosfera dell'Ènferun.



CAPITOLO IV

ECHI

DELLA MORTE

RIFLESSI DISTORTI

“Mentre la mia mano si muove, non riesco a trattenere i sussulti al solo pensiero di attirare l’attenzione agli esseri innominabili che dimorano nella notte del cosmo.

No, non è così. Essi non abitano il Riflesso Nero. Essi sono il Riflesso Nero. Sono lo specchio deformato della vita generata dai Primordiali, esseri di morte e orrore che albergano negli angoli più remoti di ogni anima. Fanno parte di noi tanto quanto il respiro che ci dà la vita. Sono un istinto ancestrale, inconscio, irrazionale. Sono la sfaccettatura di noi stessi che mai vorremmo vedere.

Lo scrisse Lagoran, nella Terza Verità, approfondendo la nascita di questi esseri ultraterreni, in parte siderei e in parte alieni. Essi sono Morte, sì, ma più di tutto sono la brama di Vita, delle vite altrui, delle vite strappate.

Niente è più oscuro di questi aborti divini, di questi dèi malnati e non voluti dai loro stessi progenitori Primordiali. Niente è più gelido del loro tocco. Gelido al punto da soffocare Hollon, uno degli stessi Superni che li hanno involontariamente generati. Come poteva Iürmen resistere al loro freddo sospiro, se nemmeno il Sole vi è riuscito?

Come possono i mortali opporvisi, ora che il velo che divide le realtà è stato squarciato, ora che essi fanno parte delle nostre vite quotidiane?

Uno solo è il loro scopo, descritto nella Quarta Verità. Costoro bramano avidamente il nutrimento fornito dalla vita stessa, per rendere Essere e Nulla cosa sola, finché tutto verrà dissolto ed essi potranno ascendere al Sempiterno, accanto ai Divini che attendono impassibili. Essi cercano il posto che spetta loro nell’infinito del tempo e dello spazio che ci circonda.”

Virbelio

TEORIE SUGLI ECHI

Gli Echi della Morte sono entità di ordine superiore, temute dai più e venerate da pochi. Rappresentano l’apice della gerarchia di ogni essere malvagio, e sono origine d’ogni pulsione negativa e impura.

Questi esseri hanno atteso e osservato per eoni, invidiando la vita dei mortali dagli oscuri anfratti del cosmo. Seppur considerati maligni dai mortali, questo concetto non appartiene loro, perché la morte e la distruzione fanno parte della loro stessa natura, come vivere e prosperare sono la ragione d’essere di ogni creatura mortale. Essi non sono veramente vivi, eppure esistono, pensano, e più di ogni altra cosa, bramano.

È questo il paradosso che sprofondò il Piano Materiale nell’apocalisse. La loro stessa presenza, la Morte che è Vita e il Nulla che è Esistenza, ha sovvertito le leggi del mondo, che ora si avvia verso un lento, inesorabile declino, e infine all’estinzione.

Solo allora, gli Echi potranno sedere al fianco dei loro progenitori Primordiali, nel posto che spetta loro nel Piano Sidereo.

ONNIPRESENTI

Come i Primordiali, gli Echi esistono in ogni cosa. Questa è l’inequivocabile prova del loro legame, della loro origine divina.

Quando gli esseri del Sempiterno presero forma, dapprima nacquero gli astri, e in seguito Iürmen, dove le divinità divennero parte della materia vivente. Ma la vita, per la sua stessa natura transitoria, conduce alla morte, e così si originò l’Ènferun, doppio oscuro e infertile di Iürmen: un aspetto della realtà che i mortali odiano e temono più di ogni altra cosa, ma che comunque li attende alla fine del viaggio. Si dice che furono proprio questi odio e paura a donare coscienza alle tenebre, e così apparvero quelli che noi conosciamo come Echi della Morte.

Dopo l’Ultimo Sole, Iürmen ed Ènferun sono entrati in contatto, sovrapponendosi perfino. Gli Echi fanno ora parte del tutto così come i Primordiali, e anzi ne stanno prendendo il posto, fagocitandoli e causando l’avvizzimento del mondo.

Volontà d’essere. Ciò che è certo è che gli Echi restano in agguato nella notte eterna. In ogni luogo. Sempre. Osservano costantemente gli esseri mortali, siano essi umanoidi, bestie o piante, in attesa di poterli ghermire e di poter esistere attraverso di loro.

Molti orrori dell'Era Lunare non sono altro che creature esistenti già ere or sono e che hanno ora ceduto alla corruzione delle entità di Ènferun.

Coloro che vivono in questo tetro mondo, infatti, sono soggetti a un costante logorio spirituale e, quando cedono alla disperazione, rimangono indifesi contro la possessione degli Echi della Morte, che sempre aleggiano famelici nell'ombra. A quel punto, se la possessione non viene scongiurata al più presto, la creatura rimane irreversibilmente corrotta. Il suo corpo viene svuotato dell'anima, e diviene l'involucro di qualcos'altro. Qualcosa che è tutto l'opposto dell'anima.

Questo qualcosa è sovente rappresentato dalle Entità Aberranti, che compongono la maggior parte degli Echi della Morte, e sono dunque le più solerti a possedere persone spezzate. Accade, tuttavia, che siano Echi più potenti a decidere di prendere forma, come fu per Lagoran.

SAGGEZZA POPOLARE

- “Più lo spirito d'un individuo si indebolisce, e più sarà facile per le entità del Riflesso Nero prenderne possesso.” – **VERO**
- “Portare al collo un ciondolo d'ametista benedetto durante la Luna Piena può rinforzare lo spirito e rendere immuni alle possessioni.” – **FALSO**
- “Attraverso una Divinazione Lunare compiuta con successo si può esorcizzare una creatura e scacciare l'Eco che la possiede.” – **VERO**
- “Attenti al Sottomondo! Lì, il buio è totale, ed Echi di somma maestà vi dimorano.” – **VERO**
- “Chi viene posseduto può essere esorcizzato anche a distanza di lungo tempo.” – **FALSO**
- “Taranta Nera è tra i Divini di Ènferun più potenti e a lei si deve la genesi della Progenie Aracnide.” – **VERO**
- “Lagoran non è più. Ciò che è tornato alla vita altro non è che il suo involucro spoglio d'anima, che funge da ricettacolo per gli Echi che gli donarono la conoscenza, tanto agognata, che lo portò alla follia, e infine alla morte.” – **VERO**
- “È possibile invocare gli Echi della Morte attraverso riti pericolosi grazie a cui si può imbrigliarne il potere, obbligandoli a esaudire i desideri di chi li ha evocati.” – **FALSO**

ECHI DELLA MORTE UNICI

Tra gli Echi della Morte, riconosciamo alcune entità di estrema potenza che arrivano ad avere potestà su determinati aspetti della realtà.

Gli Echi della Morte dominanti. Persi nel miasma oscuro del Riflesso Nero, alcuni Echi hanno sviluppato la capacità di plasmare il proprio essere, così da distaccarsi dall'oscurità infinita e assumere forma e identità. Questi sono Echi unici, alcuni dei quali sono stati identificati e venerati da culti di totale nichilismo; molti altri rimangono per il momento ignoti ai mortali.

Questi sono gli esseri di ordine superiore dell'Ènferun. Questi sono gli Echi che più s'avvicinano all'essenza dei Primordiali, essendo in grado di manipolare e corrodere le fondamenta stesse dell'esistenza.

Obiettivi funesti. Costoro sono i principali fautori della tragedia dell'Ultimo Sole, e la loro potenza è davvero in grado di annientare Iürmen nel suo insieme. Tuttavia, è raro che agiscano direttamente, lasciando ai membri del Blasfemo Sacramento o di altri disperati fanatici il compito di perpetrare le atrocità che architettano, anche se pare che queste non siano altro, per loro, che facezie senza alcuno scopo costruttivo. Gli atti che compiono per portare Iürmen all'annientamento rimangono avvolti dall'oscurità.

Sovrani della Notte. Molti sono gli Echi superiori sconosciuti. Tra quelli che ci sono noti, se ne annoverano alcuni a cui i tomi dell'Antica Tradizione danno il nome di Sovrani della Notte.

Tra di essi vi è il grande Aamon, seppur su di esso non vi siano informazioni se non la supposizione che sia il principale responsabile della distruzione del Sole. Alcuni sapienti ipotizzano che esso si curi poco di ciò che accade su Iürmen durante l'Era Lunare, e che attenda nascosto la fine dei tempi, e il ricongiungimento con i creatori in Sidir. È indicato in alcuni testi come il Distruttore di Dèi.

Un altro Sovrano della Notte, che pare essere strettamente connesso alle pratiche esoteriche di streghe e affini, è il Mazarol. Non è certo che appartenga alle schiere degli Echi della Morte. Ciò che è certo è che la sua natura di divoratore lo accomuna alla volontà nichilistica delle entità dell'Ènferun, ed è possibile che sia stato il primo Eco a comprendere come penetrare nel Piano Materiale, molti secoli prima dell'Ultimo Sole, e come farsi venerare da congreghe di streghe e fattucchieri.

AGABBADORA

“Nella sterminata letteratura orrificica di Iürmen, molti sono i racconti legati alla misteriosa figura di Agabbadora, la dama dai molti nomi.

Durante la Seconda Era, ella era già conosciuta nella provincia di Thur come Femmina Accabadora, seppur pochissimi osassero nominarla per timore ch'ella posasse il suo sguardo su di loro.

Tra i significati più accreditati del suo nome v'è: Colei che Finisce, ma col tempo s'è finito per chiamarla anche Dama Nera, Signora delle Ossa e Madre della Fine.

Qui a Ervenrun abbiamo prove di circoli di adoratori di questa figura, ovviamente proibiti dal Culto Lunare e dall'Antica Tradizione. Difatti, oltre i cunicoli dell'Enclave, nelle profondità della montagna, sono stati trovati piccoli altari adorni di nere piume e cumuli d'ossa, con al centro un martello rudimentale, simbolo di culti segreti a lei legati. Sebbene non sia la figura centrale di alcun particolare credo, pare che molti membri del Blasfemo Sacramento ne invocchino il nome, e che negli insediamenti più piccoli esistano piccole cellule isolate di suoi adoratori che nascondano altari blasfemi che richiamano la sua mesta figura di madre della morte e protettrice di coloro che dipartono.”

*tratto da “Miti e superstizioni nella Città Bianca”,
capitolo: “I nomi segreti della Dama Nera”*

Agabbadora è una tra gli Echi più pericolosi e influenti, e si sostiene che abbia preso sembianze d'una bellissima donna, come perfetta personificazione del fascino che taluni nutrono nei confronti della morte, o della morte come dolce liberazione da ogni affanno per chi è troppo stanco o affranto per continuare a vivere.

I riti di Agabbadora. Anche nei secoli antecedenti all'Ultimo Sole, esisteva un gran numero di individui che cercavano il favore di questa Eco della Morte.

Durante l'Era Lunare, tuttavia, si può osservare un inquietante aumento di rituali eseguiti in suo nome. Questo grazie a una varietà di prove lasciate in vecchi manieri abbandonati, caverne recondite e piccoli insediamenti isolati. Questi riti sono spesso di natura funebre, atti a ottenere il suo favore quando si augura all'anima di un defunto un viaggio sicuro verso il mondo dei morti, o un trapasso sereno a chi è in fin di vita. Questa fede entra in contraddizione, tuttavia, col fatto che Agabbadora è pur sempre un'Eco della Morte, affamata della forza vitale e spirituale dei vivi.

Altrimenti, suddetti rituali sono compiuti al fine di imbrigliare energie oscure all'interno di armamenti maledetti, oppure al fine di attrarre le abiette entità della notte verso le persone sacrificate, solitamente già moribonde, così che si accaniscono su di esse risparmiando il resto della comunità.

Spesso, i sacrifici stessi si offrono per salvare la comunità, ma altre volte sono costretti o sorteggiati poiché, sebbene la morte possa essere un sollievo in un mondo oscuro, l'incertezza sul destino della propria anima permane. Nessuno sa cosa attende le anime che si concedono all'ultimo abbraccio di Agabbadora.

Tra le poche figure riconosciute come reali funzionari di questi riti vi sono gli esecutori, che si occupano di condurre il sacrificio all'altare, per poi lasciarlo solo nel buio in attesa che Lei si palesi. Rare volte, questi vengono accompagnati da donne che facilitano l'evocazione della Signora delle Ossa attraverso piante e lamenti rituali. Queste donne che si prestano a piangere i condannati sono dette Prefiche.

La nera donna col martello. L'iconografia dell'Agabbadora la dipinge come una donna in veste nera che impugna un martello, e pare che questo sia l'aspetto che i morenti ne descrivono nei loro ultimi attimi.

Si narra che lei appaia per stringere i morenti a sé, inebriandoli con la sua bellezza e con la silenziosa promessa di conforto nella morte, lasciando che si addormentino per un ultimo sonno. Quando la vittima si distende, ella percuote il cranio col suo martello e, una volta trapassata, ne bacia la fronte per assorbirne l'anima.

AGABBADORA

Immondo Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	20 (+5)	22 (+6)	22 (+6)

Classe Armatura 20 (armatura naturale), 22 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 228 (24d8+120)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +10, Cos +12, Sag +12, Car +12

Abilità Arcano +11, Furtività +10, Intuizione +12, Percezione +12, Persuasione +12, Religione +11

Resistenze ai danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono

Immunità ai danni necrotico, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi che non sono tette

Immunità alle condizioni indebolito, avvelenato, spaventato

Sensi vista vera 36 metri, Percezione passiva 22

Linguaggi Sussurri degli Echi, capisce il Comune

Sfida 20 (25.000 PE)

Armi magiche. Gli attacchi di Agabbadora sono considerati magici.

Limitata Immunità alla Magia. A meno che non desideri subirne gli effetti, Agabbadora è immune agli incantesimi di 3° livello o inferiore (4° durante la Luna Discendente). Dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro gli altri incantesimi e gli altri effetti magici.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un'Accolta di Acirenzia entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 20 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Agabbadora, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Rigenerazione (non funziona durante la Luna Ascendente).

Agabbadora recupera 30 punti ferita all'inizio del suo turno.

Questo tratto non funziona se inizia il suo turno con 0 punti ferita.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se Agabbadora fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

AZIONI

Risucchiare Anima. Attacco con incantesimo da mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. **Colpito:** 31 (6d8+4) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 12 (5d4) Punti Spirito.

Martello della Morte. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni contundenti più 22 (4d10) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o essere spaventato fino alla fine del suo prossimo turno.

Anima senza Speranza (ricarica 6). Agabbadora sceglie una creatura bersaglio con 0 Punti Spirito che può vedere entro 18 m. La creatura è avvolta da una sottile aura e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o morire immediatamente. In caso di successo, quella creatura è immune all'effetto di Anima senza Speranza per le prossime 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Agabbadora può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Agabbadora recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. Agabbadora esegue un attacco con Risucchiare Anima o Martello della Morte.

Individuare. Agabbadora effettua una prova di abilità Saggezza (Percezione).

Uno con l'Oscurità (costa 2 azioni). Mentre si trova in oscurità o in luce fioca, Agabbadora può diventare invisibile. Ritorna visibile se tenta un attacco.

Bacio della Morte (costa 3 azioni). Agabbadora si muove della velocità verso una creatura con 0 punti ferita e bacia quella creatura. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Il bersaglio fallisce immediatamente i tre tiri salvezza contro Morte e muore. Solo un incantesimo di *risurrezione pura* o un'altra magia equivalente può riportarlo in vita.

JACI

“Lasciate che l’acqua v’ingoi. Lasciate che v’avvolga nel suo dolce scorrere e vi trasporti altrove, dove una nuova vita v’attende. Che il viaggio vi sia lieve, e che l’oscurità divenga vostra amica, mentre nel fluido della vita trovate la morte. Questo è il viaggio di chi vuole essere parte del nero mondo che verrà.”

*formula del rito del Blasfemo Sacramento
dedicato a Jaci, patrono degli annegati*

Tra i fedeli del Blasfemo Sacramento, ve ne sono alcuni che compiono rituali in onore di Jaci e dell’elemento di cui è patrono: l’acqua.

Questi rituali avvengono esclusivamente dando la morte per annegamento a una vittima, e invocando il nome dell’Eco affinché conduca le Entità Aberranti a possedere il corpo dell’annegato.

Dominio elementale. L’unicità di questo Eco è rappresentata dalla stretta connessione con quella fonte di vita che è l’acqua, con tutta la vita che essa ospita e con le cause di morte a essa imputate.

Jaci, infatti, ha sfruttato appieno il collinarsi di Piano Materiale e Riflesso Nero, al punto da apprendere come sfruttarne gli elementi al pari dei Primordiali. Da essere impuro quale era, è stato in grado di prendere forma e divenire una forma blasfema di elementale dell’acqua, capace di controllare qualsivoglia specchio o corso d’acqua al fine di uccidere e distruggere.



Jaci

JACI

Elementale Grande, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	18 (+4)	22 (+6)	18 (+4)	22 (+6)	22 (+6)
Classe Armatura 19 (armatura naturale) 22 durante la Luna Nuova					
Punti Ferita 299 (26d10+156)					
Velocità 6 metri, nuotare 15 metri					
Tiri Salvezza For +11, Cos +12, Sag +12, Car +12					
Abilità Arcano +10, Atletica +11, Intuizione +12, Percezione +12, Religione +11					
Resistenze ai Danni freddo, fuoco, fulmine, necrotico, tuono					
Immunità ai Danni acido, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche					
Immunità alle Condizioni avvelenato, spaventato					
Sensi vista vera 36 metri, Percezione passiva 22					
Linguaggi Sussurri degli Echi, Comune					
Sfida 20 (25.000 PE)					

Anfibio. Jaci può respirare aria e acqua.

Armi Magiche. Gli attacchi di Jaci sono considerati magici.

Limitata Immunità alla Magia. A meno che non desideri subirne gli effetti, Jaci è immune agli incantesimi di 3° livello o inferiore (4° durante la Luna Nuova). Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli altri incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se Jaci fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Jaci è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +12 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *fiotto acido* (al 17° livello, all'11° livello durante la Luna Piena)
2/giorno ciascuno: *tentacoli neri*, *sfera congelante*

AZIONI

Multiattacco. Jaci effettua due attacchi con tentacoli.

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 metri un bersaglio. **Colpito:** 18 (3d8+5) danni contundenti più 14 (4d6) danni acidi.

Evoca Elementale dell'Acqua (1/giorno, non utilizzabile durante la luna piena). Jaci evoca un elementale dell'acqua che appare in un punto che Jaci può vedere entro 18 metri. L'elementale dell'acqua obbedisce a qualsiasi ordine impartito da Jaci (non è richiesto l'uso di un'azione), agisce nei suoi propri turni, e sparisce dopo 1 ora o se raggiunge 0 punti ferita.

AZIONI LEGGENDARIE

Jaci può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Jaci recupera tutte le azioni leggendarie utilizzate.

Fiotto Acido. Jaci lancia *fiotto acido*.

Attacco. Jaci esegue un attacco con Tentacolo.

Individuare. Jaci effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Affogare (costa 3 azioni). Jaci evoca una sfera d'acqua intorno a una creatura entro 18 metri che può vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o raggiungere istantaneamente 0 punti ferita.

LAGORAN

“Non posso descrivere la sensazione di paralisi che provai quando assistetti all'oscuro miracolo che avvenne nelle profondità di Thurinbian.

Le dita adunche di quell'individuo fendettero l'oscurità, attraversando un velo invisibile, per comparire dinanzi ai nostri occhi sgranati. Le tenebre erano interrotte da barlumi intermittenti di luce cerulea, e un freddo innaturale avvolse l'ambiente come un alito di morte. Un passaggio verso un mondo sconosciuto e agghiacciante s'aprì al centro dei sacri seggi degli antichi, e cori strazianti si levarono dal nulla, come se nelle tenebre fossero annidate schiere e schiere di creature immonde.

Quella litania oscena accompagnò l'ascesa di questo figura spaventoso, il cui sguardo pareva penetrare nei cuori di tutti noi, pur essendo rivolto verso il vuoto alle nostre spalle.

Seppur non conoscessi quale fosse il volto che l'Arcimaestro portava in vita, sapevo che quell'orrore non poteva essere altri che lui. Smisi di respirare, timoroso che, insieme col mio respiro, l'anima sarebbe fuoriscita dal mio corpo per essere risucchiata dalle tenebre.

Tra le logore vesti, tra i simboli abietti che solcavano la sua carne e la pelle martoriata e avvizzita, v'erano squarci di luce nera, vere e proprie finestre aperte sul Riflesso Nero.

Così fu l'avvento di Lagoran, araldo del disastro.”

dal diario di Marval, reduce degli scavi di Thurinbian

Lagoran, colui che domina nelle sale perdute dell'antica capitale di Thurinbian, non è più colui che era stato in vita. La sua anima, la sua essenza e tutto ciò che lo caratterizzava come persona furono consumati dall'infinita tenebra dell'Ènferun.

Pur non avendo più volontà propria, la sua saggezza, le sue conoscenze, la sua maestà e la sua potenza non hanno perso nulla di ciò che erano quando egli era in vita.

Prigioniero della notte. L'Arcimaestro è ora il ricettacolo di innumerevoli Echi. Essi sono la sua volontà ed egli non ne è che lo strumento con cui essa viene portata avanti nel mondo materiale. Il suo potere rasenta l'inverosimile, poiché il suo dominio sulle forme più oscure e segrete di magia è ora sorretto dalla natura semidivina degli Echi.

Nessuno può sapere se esista ancora una parte della coscienza di Lagoran, consapevole di ciò che è diventato e delle sue azioni atroci. Quel che è noto è che questa solenne figura spettrale rappresenta la più grande minaccia per Iürmen. Il Male incarnato. Questo è Lagoran dell'Era Lunare, prigioniero della notte e di sé stesso, servo corrotto del Riflesso Nero.

ECHI DELLA MORTE



Lagoran

Un destino tragico per colui che, in cambio della conoscenza assoluta, pagò il prezzo più alto.

TORRE DI THURINTHIAN (TANA)

Nella vecchia capitale degli Anireth, di cui resta ben poco se non solenni e silenziose rovine abbattute, si erge la torre dove i Savi regnavano sull'antico impero.

Questo luogo è stato testimone dell'ascesa di Lagoran e della sua caduta, così come della gloria degli antichi imperi e della rovina che hanno portato a tutta Iürmen. Questo è il vero fulcro di ciò che è Iürmen oggi, il luogo in cui tutto ha avuto inizio.

Qui, seduto sui troni rovesciati e devastati dei Savi che furono, Lagoran, creatore e signore di un mondo in rovina, tiene la sua corte.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Lagoran perde), Lagoran effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (non può usare lo stesso effetto per round di fila):

- Lagoran recupera uno slot incantesimo consumato di 8° livello o inferiore.
- Lagoran diventa invisibile fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ritorna visibile se lancia un incantesimo o effettua un attacco.
- Lagoran evoca antichi spiriti dei morti da cui attingere potere, che permangono fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ogni volta che Lagoran causa danni, infligge 1d8 danni necrotici aggiuntivi.



LAGORAN

Non Morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	26 (+8)	24 (+7)	22 (+6)	20 (+5)

Classe Armatura 20 (armatura naturale), 23 durante la Luna Discendente

Punti Ferita 375 (30d8+240)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +16, Int +15, Sag +14

Abilità Arcano +15, Intuizione +13, Natura +15, Percezione +13, Religione +15

Resistenze ai Danni acido, fuoco, fulmine, psichico, tuono

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non Tetra

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato

Sensi vista vera 36 metri, Percezione passiva 23

Linguaggi Sussurri dell'Eco, Comune, Runico Primordiale, Lingua della Pietra

Sfida 25 (75.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi di Lagoran sono considerati magici. Limitata Immunità alla Magia. A meno che non desideri subirne gli effetti, Lagoran è immune agli incantesimi di 3° livello o inferiore (4° durante la luna calante). Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli altri incantesimi e gli altri effetti magici.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Lagoran entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 23 o perdere 25 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Lagoran, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se Lagoran fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Rigenerazione. All'inizio di ogni suo turno, Lagoran rigenera 30 punti ferita. Questo tratto non funziona se prima dell'inizio del suo nuovo turno, ha subito danni radiosi o da un'Arma Tetra. Lagoran muore solamente se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Incantesimi. Lagoran è un incantatore di 20° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 23, +15 al tiro per colpire degli incantesimi).

Lagoran ha preparato I seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): tocco gelido, mano magica, dardo infuocato, raggio di gelo, stretta folgorante

1° livello (a volontà): onda tonante, scudo

2° livello (a volontà): blocca persone, passo velato, raggio di affaticamento

3rd livello (a volontà): animare i morti, controincantesimo, dissolvi magie

4° livello (3 slot): inaridire, confusione, tempesta di ghiaccio

5° livello (3 slot): nube mortale, cono di freddo, muro di forza

6° livello (3 slot): disintegrare, cerchio di morte, catena di fulmini

7° livello (3 slot): dito della morte, spruzzo prismatico, teletrasporto

8° livello (2 slot): dominare mostri, labirinto

9° livello (2 slot): sciame di meteore, parola del potere uccidere

Immunità allo Scacciare. Lagoran è immune agli effetti che scacciano I non morti. Questo tratto non è applicabile durante la Luna Ascendente, durante la quale Lagoran si limita a disporre di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

AZIONI

Tocco della Follia. Attacco con incantesimo da mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (3d6+3) danni psichici. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 14 (4d6) Punti spirito, dimezzati in caso di successo.

Occhi Cremisi della Morte (Ricarica 6, utilizzabile solo durante la Luna Discendente). Lagoran emette dagli occhi due sottili raggi rossi verso una creatura che può vedere entro 27 metri. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20 o subire 66 (12d10) danni necrotici. Se raggiunge 0 punti ferita, la creatura muore.

AZIONI LEGGENDARIE

Lagoran può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Lagoran recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Incantesimo a volontà. Lagoran lancia uno dei suoi incantesimi a volontà.

Attacco. Lagoran esegue un attacco con Tocco della Follia. Individuare. Lagoran effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Risucchio dell'Anima (costa 2 azioni). Ogni creatura entro 9 metri da Lagoran deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 23 o subire 14 (4d6) danni psichici e perdere 14 (4d6) Punti Spirito, entrambi dimezzati in caso di successo.

Flagello della Vita (costa 3 azioni). Ogni creatura entro 9 metri da Lagoran deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22 o subire 45 (10d8) danni necrotici, dimezzati in caso di successo.

TARANTA NERA

"Il mito parla di una regina provenuta dal Riflesso Nero che ora domina sull'eterna ombra del Sottomondo.

Quelle che un tempo erano le sale dei Rizadrin, quello che era il mondo di pietra dei Lyvar, ora sono un silenzioso dedalo di cunicoli, vasto quanto metà delle Terre Conosciute in superficie. Questa è ora la casa di Taranta Nera, dove nemmeno la luce di Mirithlen può giungere in soccorso.

In quel reame di ricordi perduti si muove una regina di morte, che prese forma di ragno e si nutre della paura di ciò che vive. Taranta Nera fu il nome che le diedero coloro tra i Rizadrin che la videro e vissero per raccontarlo.

Questa dea degli incubi e avvelenatrice di menti è ora nel cuore della terra, potente e fiera nell'adoperarsi per attossicare la vita primordiale che sorregge Iürmen."

Ysimu, capoclan errante dei Folletti Notturni

Taranta Nera: la sua forma è la paura stessa, il suo morso avvelena la mente, le sue ragnatele imprigionano l'anima.

Il suo dominio è il terrore della morte che alberga nei mortali e la sua nuova casa è ciò che resta del Sottomondo.

Durante l'Era Lunare, ella ha dato vita ad abomini indescrivibili, con cui ha popolato il mondo sotterraneo e che ha spedito in superficie per portare devastazione tra i popoli che vivono sotto il cielo.

Regina della follia. Svariati maestri dei colleghi bardici dello scongiuro ebbero a che fare con la follia causata da questa matriarca dell'incubo.

Coloro che, per disparati motivi, entrano in contatto con la sua essenza, perdono il senno per sempre. Esorcisti, scongiuratori e medici d'ogni sorta hanno scoperto che questo stato può essere combattuto solo durante le fasi iniziali, e degenera rapidamente verso uno stato cronico e irreversibile. Le vittime della follia spasmodica della Taranta vengono dette Tarantolati.

Madre della nidiata impura. Dal suo ventre immondo sono nate creature deformi, dette Progenie Aracnidi, che si nutrono del senno e del terrore dei mortali.

La facoltà di dar vita a mostri, facendoli nascere attingendo alla trama che compone il mondo da cui proviene, fa di questa figura divina uno degli Echi più pericolosi in assoluto, forte di un potere che è una tragica parodia della scintilla creatrice dei Primordiali.

GROTTA NERA (TANA)

Il Sottomondo si estende in profondità per miglia e miglia, raggiungendo luoghi sconosciuti ai popoli dell'Era Lunare, ove l'oscurità è talmente fitta da creare un ambiente simile al Riflesso Nero.

Nei dedali rocciosi di questi ambienti dimenticati, che mai hanno conosciuto la luce del vecchio sole, l'aria è greve e tossica. L'oscurità che permea questo ambiente è viva e vibrante e sulle pareti di roccia echeggiano i sussurri degli esseri *Immondi* che vi abitano. Questo è il perfetto esempio di un luogo in cui il velo che separa il Piano Materiale dall'Ènferun è più che mai fragile, soprattutto nell'antro oscuro ove si è stabilita Taranta Nera.

La gigantesca Grotta Nera, così ribattezzata dagli ultimi Rizadrin che sfuggirono agli orrori del sottosuolo, è ormai ricoperta di ragnatele d'ombra, fatte della stessa sostanza, o assenza di sostanza, che compone il vuoto cosmico. In questo mare di tenebre striscianti e affilate, si erge il trono della regina delle Progenie Aracnidi, costruito con i resti delle sue uova mostruose e ricoperto di liquami.

Da quel luogo, toccando i fili della sua ragnatela, ella può osservare e cercare nuove vittime, poiché questi filamenti composti di materia oscura permeano ormai la roccia del sottosuolo.

Queste ragnatele rendono l'antro pressoché inattraversabile se non da Taranta Nera stessa e dai suoi figli aracniformi.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Taranta Nera perde), Taranta Nera effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Taranta Nera evoca un ragno gigante che appare in un punto che può vedere entro 18 metri da lei; questo obbedisce a qualsiasi ordine telepaticamente impartito da Taranta Nera (senza bisogno di consumare azioni) e sparisce quando raggiunge 0 punti ferita, o quando è mandato via da Taranta Nera con un'azione bonus.
- Gas velenosi formano una nuvola in una sfera di 9 metri di raggio centrata in un punto Taranta Nera può vedere entro 36 metri; la sfera aggira gli angoli, e l'area da essa occupata è considerata leggermente oscurata e perdura fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ogni creatura che inizia il proprio turno dentro la sfera deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o essere avvelenata e incapacitata fino alla fine del suo turno.
- Ragnatele oscure formano una linea larga 4,5 metri tra due delle superfici solide della tana che Taranta Nera può vedere; esse devono trovarsi entro 36 metri da Taranta Nera ed entro 36 metri l'una dall'altra; ogni creatura che si trovi su questa linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o essere trattenuta fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round, quando la linea sparisce.



TARANTA NERA

Aberrazione Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	28 (+9)	30 (+10)	26 (+8)	24 (+7)	30 (+10)

Classe Armatura 21 (armatura naturale), 24 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 495 (30d12+300)

Velocità 9 metri, scalare 9 metri

Tiri Salvezza For +14, Int +16, Sag +15

Abilità Atletica +14, Arcano +16, Inganno +18, Intimidire +18, Percezione +15, Storia +16

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, necrotico, tuono

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non Tetre

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi vista vera 36 metri, percezione passiva 25

Linguaggi Sussurri degli Echi, Comune, Runico Primordiale, Lingua della Pietra

Sfida 28 (120.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi di Taranta Nera sono considerati magici.

Limitata Immunità alla Magia. A meno che non desideri subirne gli effetti, Taranta Nera è immune agli incantesimi di 5° livello o inferiore (4° durante la Luna Piena). Dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro gli incantesimi e altri effetti magici.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Taranta Nera entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 24 o perdere 28 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Tarantana, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se Taranta Nera fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice di Taranta Nera è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 22, +14 al tiro per colpire con incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *tocco gelido, mano magica, spruzzo velenoso (al 17° livello)*

3/giorno ciascuno: *intimorire infernale, passo velato, scudo*

2/giorno ciascuno: *blocca mostri, inaridire, esilio*

1/giorno ciascuno (non utilizzabili durante la Luna Piena): *parola del potere stordire, labirinto, muro di forza*

Movimento del Ragno. Taranta Nera può camminare su superfici difficili, compresi soffitti, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, Taranta Nera sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Camminare sulla Tela. Taranta Nera ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele

AZIONI

Multiattacco. Taranta Nera esegue tre attacchi: due con Arti Aracnidi e uno con Morso Velenoso.

Arti Aracnidi. Attacco con arma da mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 21 (6d4+6) danni taglienti. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 22 o perdere 14 (4d6) Punti Spirito, dimezzati in caso di successo.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (3d8+6) danni perforanti. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22 o subire 44 (8d10) danni da veleno ed essere avvelenato per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

Alla fine di ogni suo turno successivo, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.

Evoca Progenie Aracnide (Ricarica 6, non utilizzabile durante la Luna Piena) Taranta Nera evoca 1d2+1 Progenie Aracnide, che appaiono in uno spazio vuoto entro 27 metri da Taranta Nera. Le creature agiscono nello stesso turno di Taranta Nera e obbediscono a qualsiasi ordine da lei impartito (nessuna azione richiesta). Scompaiono dopo 1 ora, quando raggiungono 0 punti ferita o se congedati da Taranta Nera con un'azione bonus.

Ragnatela (Ricarica 5-6, utilizzabile solo durante la Luna Nuova).

Attacco con arma a distanza: +17 al tiro per colpire, gittata 18/27 metri, una creatura Grande o più piccola. **Colpito:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 22 o essere trattenuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno successivo. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (CA 15; punti ferita 35; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

AZIONI LEGGENDARIE

Taranta Nera può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Taranta Nera recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Arti Aracnidi. Taranta Nera esegue un attacco con Arti Aracnidi.

Scalare. Taranta Nera scala una superficie del suo movimento di scalare. Questo movimento non causa attacchi di opportunità.

Individuare. Taranta Nera effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Spruzzo Velenoso. Taranta Nera lancia il trucchetto spruzzo velenoso.

Morso (costa 2 azioni). Taranta Nera esegue un attacco con morso.

Follia della Taranta (costa 3 azioni). Taranta Nera obbliga ogni creatura che non è accecata entro 18 metri a guardare verso di lei. Ogni creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 22 o subire 52 (8d12) danni psichici e una follia a lungo termine, scelta casualmente dal Night Master, per 1 giorno (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). La follia può essere rimossa da un incantesimo di ristorazione superiore lanciato entro 24 ore, dopodiché la follia diventa permanente e può essere rimossa solo dall'incantesimo desiderio.

ENTITÀ ABERRANTI

Echi della Morte di forma inferiore. Sono poco più di oscurità addensatasi in forme assurde e mutevoli, mai definite. Sono le creature più comuni all'interno del Riflesso Nero.

Una brama senza freni. Non avendo sviluppato, come altri, la facoltà di assumere una fisionomia definita, la loro brama di possedere corpi viventi è incontrollabile. Come già detto, infatti, la maggior parte dei casi di possessione a Iürmen, vedono protagoniste queste abiette creature.

Pur essendo temibili, non sono nulla in confronto agli Echi superiori, il cui potere, più vicino a quello dei Primordiali, permette loro di assumere una forma definita e perfino di controllare determinati aspetti della realtà.

Aberranti e incorporei. La maggior parte degli Echi rientrano nella categoria degli *Immondi*, in quanto nativa di un mondo inferiore, ma la composizione di queste entità minori è talmente aliena alla comprensione dei mortali da renderli più simili alle *Aberrazioni*.

Essi sono parte del tessuto stesso che compone l'Ènferun. Divinità allo stato grezzo, indistinte, incorporee, senza una vera padronanza di sé. Ciò causa in loro uno strazio eterno, rappresentato appieno dalla loro forma aberrante.

Alcuni studiosi dell'Antica Tradizione sostengono che essi siano Echi minori, in quanto il loro stadio esistenziale è di gestazione, lo stesso in cui si trovavano gli esseri siderei prima di comprendere come plasmare sé stessi, prima che il tempo e lo spazio esistessero.



ENTITÀ ABERRANTE

Aberrazione Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 119 (14d10+42)

Velocità 0 metri, volare 15 metri

Abilità Furtività +8

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono

Immunità ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato

Sensi vista vera 36 metri, Percezione passiva 10

Linguaggi Sussurri degli Echi, capisce il Comune

Sfida 15 (13.000 PE)

Resistenza alla Magia. L'Entità Aberrante dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Furtività dell'Ombra. Quando è in luce fioca o in oscurità, l'Entità Aberrante può usare un'azione bonus per Nascondersi.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un'Entità Aberrante entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 15 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Entità Aberranti, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

AZIONI

Risucchiare Anima. Attacco con incantesimo da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. *Colpito:* 28 (5d10+3) danni necrotici. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 9 (2d8) Punti Spirito.

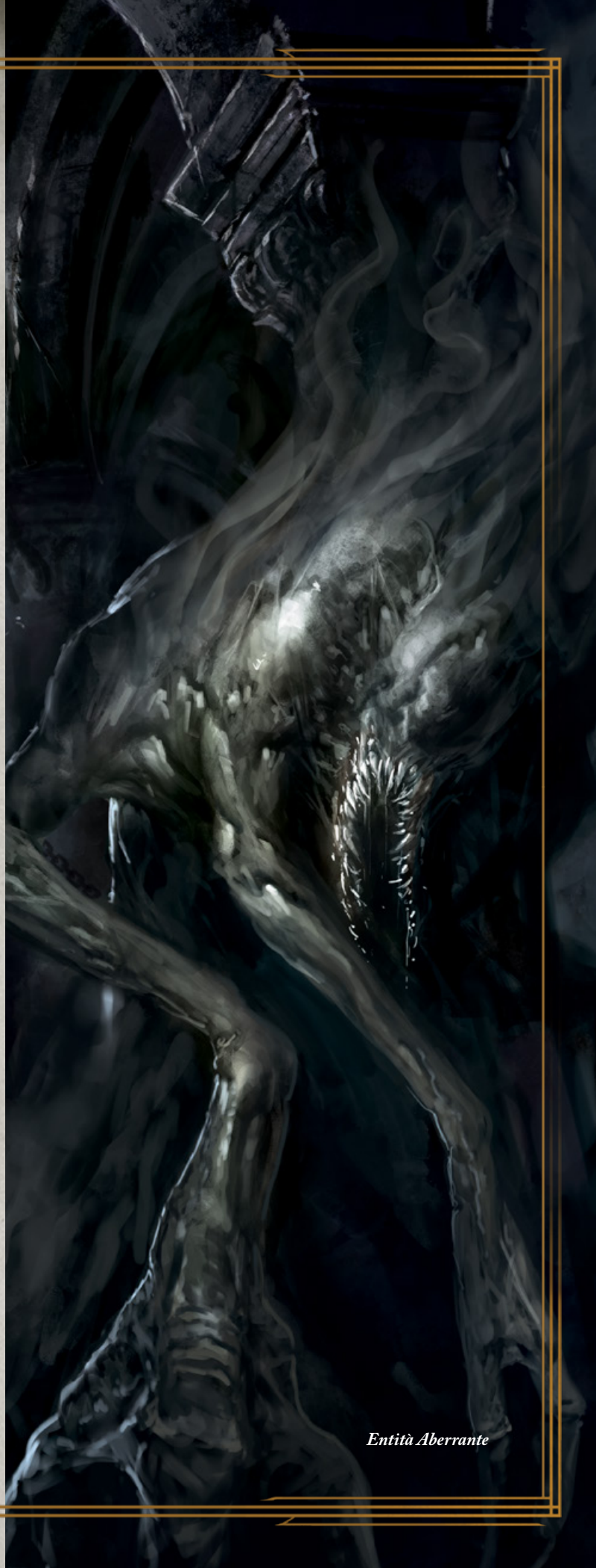
Possessione dell'Anima e del Corpo (Ricarica 6). Una creatura con metà o meno dei suoi punti feriti massimi, e che l'Entità Aberrante può vedere entro 1,5 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o essere posseduta dall'Entità Aberrante. L'Entità Aberrante, quindi, sparisce e per entrare nel corpo del bersaglio, privandola della coscienza e controllandolo. L'Entità Aberrante mantiene il suo allineamento, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, ma usa le altre statistiche del bersaglio e ottiene accesso alle sue conoscenze e memorie, ai suoi tratti e alle sue abilità di classe. All'inizio di ogni suo turno, il bersaglio perde 9 (2d8) Punti Spirito. Se l'effetto lo riduce a 0 Punti Spirito, il bersaglio diviene un Non Morto. Alla fine di ognuno dei turni successivi dell'Entità Aberrante, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare la possessione. La possessione termina quando il bersaglio diventa un Non Morto o muore, o supera il tiro salvezza o l'Entità Aberrante non diviene bersaglio di una riuscita Divinazione Lunare. Quando la possessione finisce, l'Entità Aberrante riappare in uno spazio non occupato entro 1,5 metri dal corpo del bersaglio. Il bersaglio è immune a questa possessione per le successive 24 ore, se ha successo nel tiro salvezza o se la possessione termina.

Strisciante nelle ombre attende

L'empio essere sfuggente.

Spero sia te e non me che prende.

Entità Aberrante



CAPITOLO V

FOLLETTI

*“Quando è notte e tira vento,
al Lauro statti attento.
Quando poi va via il respiro,
sai che il Lauro ti è vicino.”*

filastrocca sui Folletti risalente alla Seconda Era

Questo capitolo approfondisce le superstizioni e le leggende popolari che ruotano attorno alle creature conosciute come folletti, e in generale tutti i discendenti degli spiriti naturali, ridotti a mera ombra maligna di ciò che i loro avi erano stati nelle ere passate.





CAPITOLO V

FOLLETTI

UNA BEFFA LETALE

“Nella notte più profonda, dei fuochi illuminavano il villaggio.

Mi ero attardato troppo sulla via, e già temevo le conseguenze della mia incoscienza, quando in lontananza vidi un piccolo villaggio sorgere al limitare del bosco spettrale che stavo attraversando.

Alte pire di fuoco gettavano una luce tremolante sui i volti dei paesani, che mi accolsero con strani sorrisi.

Sembrava che il villaggio fosse in festa o stesse celebrando una qualche festività religiosa. Il chiasso e la calca aumentavano a mano a mano che mi avvicinavo al centro del villaggio, in cerca di un posto dove riposare.

Sopra una delle pire di fuoco penzolavano legati i corpi inermi di quelli che parevano essere bambini deformi, e a turno i popolani li percuotevano con pertiche di legno.

Incuriosito e preoccupato mi avvicinai ulteriormente alla piazza, capendo che non si trattava di bambini ma di un qualche tipo di creatura notturna. Frugai nella mia memoria: le fattezze di quelle creature ricordavano vagamente i disegni che avevo visto sugli antichi tomi del mio maestro, nei capitoli riguardanti folletti e altre creature simili, ma i corpicini appesi erano stati percossi al punto che ormai era impossibile identificare il loro aspetto originale.

Disgustato dalla macabra tradizione decisi di allontanarmi e di fare campo in una radura poco fuori dal villaggio.

Preoccupato dai pericoli dell'esterno e ancora angosciato dalla visione della macabra usanza, non riuscii a prendere sonno.

Improvvisamente, un rumore in lontananza fece gelare il sangue nelle mie vene. Rimasi immobile mentre intorno a me centinaia di piccoli piedi sembravano correre in direzione del villaggio. Pensai che fosse giunta la mia ora, ma lo scalpiccio mi superò senza che nulla mi toccasse, e dopo essermi convinto che si fosse trattato di un incubo riuscii finalmente a prendere sonno.

L'indomani mattina fui svegliato dalle grida di disperazione delle donne del villaggio. Tornando verso il piazzale scoprii che tutti i neonati e i bambini più piccoli erano spariti durante la notte.

Non misi mai più piede in quel luogo.”

Virhelio

SUPERSTIZIONI SUI FOLLETTI

I folletti di Iürmen sono creature maligne e dispettose: il riflesso distorto di quelli che un tempo erano spiriti naturali, deformati dall'oscurità al punto da mutare completamente abitudini e comportamenti.

La maggior parte dei folletti sembra trarre godimento dall'infastidire e molestare gli umani, spesso in maniera così eccessiva da rivelarsi mortale.

DISCENDENZA PRIMORDIALE

A dispetto delle credenze popolari, la maggior parte delle creature che oggi vengono chiamate folletti sono in realtà discendenti di antichi spiriti primordiali.

In ere passate, questi esseri fortemente legati alla natura avevano un atteggiamento benevolo e perfino protettivo, ma l'avvento della notte eterna ha reso questi spiriti minori una grottesca copia deviata di ciò che erano.

Inquietante varietà. La parola “folletti”, che il popolo a volte chiama “gobelini”, comprende in realtà una grande quantità di creature dai comportamenti e dall'aspetto molto diversi.

Solitamente, il comune denominatore di queste creature è di essere relativamente minute, incredibilmente abitudinarie e di non rappresentare un concreto pericolo se non in situazioni molto specifiche, a seconda della tipologia.

Mentre è errato pensare che tutti i folletti siano piccoli e non pericolosi, è invece vero che anche le razze più diverse abbiano una tendenza ad attenersi a comportamenti ripetitivi, legati ad avvenimenti o luoghi specifici.

Anche questa loro particolarità, derivata dalla loro origine di spiriti primordiali, è stata però ampiamente trasformata dalle tenebre: i folletti sono creature malevole che tornano sempre a tormentare i villaggi e i piccoli insediamenti, muovendosi secondo schemi sempre uguali come fossero parassiti o piante infestanti.

CONSUETUDINI

Il carattere abitudinario e persistente dei Folletti deriva dalla loro origine ancestrale.

Le abitudini dei folletti sono prevalentemente legate a luoghi specifici, periodi particolari o comportamenti di altre creature.

Spirito del luogo

I folletti sono incredibilmente legati al territorio che abitano e, salvo in casi estremi, è quasi impossibile che lo abbandonino.

I folletti che derivano dagli antichi e bonari spiriti del folclore si nascondono nei pavimenti e nelle fessure delle case, laddove quelli di origine più selvaggia infestano boschi, radure e piccoli laghi, mentre altri ancora si legano a luoghi di culto come cimiteri e chiese.

Solitamente, specifiche tipologie di folletto si legano a specifici luoghi, ma vi sono testimonianze di folletti apparsi in luoghi del tutto inusuali.

Genericamente, un folletto non abbandonerà il luogo che lo ha generato. Anche i rari casi di folletti di natura vagabonda, come il Buffardello, si muovono sempre entro confini ben delimitati, seppur più vasti.

Spirito del tempo

Molti folletti sono influenzati dai movimenti astrali, e la loro apparizione ricorre sempre in determinati periodi del ciclo lunare, che si tratti di un intervallo di ore, giorni, o perfino mesi.

Alcuni folletti si manifestano soltanto durante alcune stagioni, mentre altri compiono le loro malefatte solo durante un certo orario della giornata o addirittura durante una specifica festività o ricorrenza, portando scompiglio anche nei pochi attimi di svago di coloro che vivono nel buio della lunga notte.

Spirito del gesto

Vari racconti e documenti dimostrano come i folletti reagiscano puntualmente ad alcuni comportamenti degli esseri umani, o come ne vengano attirati inesorabilmente.

Anche in questo caso è molto difficile capire a quale comportamento corrisponde una data reazione, e le leggende popolari sono piene di racconti bizzarri sull'argomento.

Questo genere di interazione ricorda le conseguenze di una maledizione, e tutt'oggi è impossibile capire se di fatto i folletti agiscono secondo il loro libero arbitrio o siano inevitabilmente costretti da un'insita natura maligna.

SAGGEZZA POPOLARE

- “Chi segue i folletti nel profondo del bosco scompare senza lasciare tracce.” – **VERO**
- “Fingersi morti è un buon modo per allontanare i folletti.” – **FALSO**
- “Molti folletti sono attirati dal turpiloquio.” – **VERO**
- “I folletti non appartengono a questo piano materiale: sono solo illusioni.” – **FALSO**

- “La maggior parte dei folletti sono avidi e si possono corrompere con l'oro.” – **FALSO**
- “Seguendo i giusti rituali è possibile mettere i folletti l'uno contro l'altro.” – **VERO**
- “I folletti sono molto territoriali, ed è difficile scacciarli dai luoghi che infestano.” – **VERO**
- “Lasciare una pinta di alcol fuori dall'uscio accontenta i folletti, che lasceranno quindi in pace gli abitanti della casa” – **FALSO**
- “Non tutti i folletti sono mossi da intenti malvagi, ma le conseguenze delle loro azioni sono quasi sempre negative.” – **VERO**
- “Molti folletti sono soliti rapire i neonati e sostituirli con pietre e piante.” – **VERO**
- “Tirare un zoccolo di cavallo contro un folletto lo terrorizzerà.” – **FALSO**
- “Alcuni dei folletti più violenti formano branchi molto pericolosi.” **VERO**

BUFFARDELLO

“Se non stai attento, ti prende il Buffardello!”

detto popolare per spaventare i bambini

Molte sono le voci che riguardano il Buffardello. Poche sono purtroppo quelle che si possono confermare.

Avvistare un Buffardello è estremamente difficile, e in molti sostengono che questi folletti siano dotati del dono dell'invisibilità.

Con l'avvento dell'oscurità, gli scherzi del Buffardello sono passati dall'essere semplici dispetti ad atti assolutamente spregiudicati che possono mettere in grave pericolo le vite delle persone. Fortunatamente, il Buffardello è di piccole dimensioni e difficilmente si muove in gruppo. Una volta individuato il giusto rimedio, scacciarlo da un luogo può rivelarsi semplice.

Scherzi pericolosi. Il Buffardello pare particolarmente intento a fare tutto ciò che può per infastidire le altre creature.

Diversi testimoni raccontano di essersi svegliati nella notte con una di queste creature accovacciata sul petto, intento a tappare bocca e naso del malcapitato con le proprie mani uncinata. In altri casi, all'apparizione di un Buffardello segue la scomparsa di viveri, la fuga di animali domestici o di allevamento e, nei peggiori dei casi, l'incendio di abitazioni.

Il Buffardello pare avere una certa avversione, o una predisposizione maligna, verso i rappresentanti di qualsiasi religione. Sono molti i casi in cui la creatura viene colta a

interrompere e disturbare funzioni e rituali con rumori osceni e dispetti dissacranti.

Gli unici che sembrano immuni alle attenzioni del Buffardello sono i neonati. Vi sono perfino testimonianze di genitori che hanno visto la creatura vegliare sul proprio infante durante la notte, e mai si è sentito di casi in cui il folletto abbia aggredito bambini in fasce, e nemmeno le case in cui dimorano.

Silenzioso e imprevedibile. Il peggior problema dell'averne a che fare con un Buffardello è la sua capacità di passare inosservato e di nascondersi.

La creatura è molto abile ad avvicinarsi e introdursi in villaggi e abitazioni senza essere visto, e anche una volta appuratane la presenza infestante, stanarlo è impresa non da poco.

Ironicamente, un Buffardello è più facilmente rintracciabile in quelle condizioni che solitamente dovrebbero agevolare la furtività. Mentre all'interno di una casa illuminata risulta introvabile, il luogo migliore in cui si può scorgere un Buffardello è il sottobosco attraverso cui si sposta da insediamento a insediamento, e da casa a casa; il momento migliore, invece, è quando le nubi oscurano la Luna, e tutto diventa buio, e il folletto esce allo scoperto.

CONSUETUDINI

Luogo

Il Buffardello riposa nella bassa vegetazione, ed è solito infestare abitazioni o luoghi di culto.

Tempo

Il Buffardello è solito manifestarsi nelle ore più buie.

Gesto

Il Buffardello è particolarmente attratto da rituali di qualsiasi tipo, o da persone che vivono sole.

La creatura ha particolarmente paura delle fonti luminose che possono tenerlo alla larga o spaventarlo.

BUFFARDELLO

Folletto Medio, caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d8+4)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +3

Abilità Furtività +5, Ingannare +4, Percezione +3, Rapidità di Mano +5

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi capisce il Comune, ma può parlare solo con l'uso del suo tratto Imitare

Sfida 1/2 (100 PE)

Benedizione dell'Oscurità. Il Buffardello riesce a vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che non magica, e non può essere affascinato. Furtività Oscura. Il Buffardello può Nascondersi come azione bonus, disponendo di Vantaggio in luce fioca o oscurità.

Imitare. Il Buffardello può imitare qualsiasi suono abbia sentito in precedenza, voci incluse. Una creatura che sente questi suoni può capire che siano imitazioni se supera una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Buffardello è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *beffa crudele, illusione minore, mano magica, raggio di gelo*

3/giorno ciascuno: *camuffare sé stesso*

2/giorno ciascuno: *nube di nebbia, sonno*

1/giorno ciascuno: *Invisibilità, passo velato*

Resistenza alla Magia. Il Buffardello dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Buffardello è Campi Coltivati/Pianura.

AZIONI

Bastone dei Teschi. Attacco con *Armi da mischia*: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. Hit: 6 (1d6+3) danni contundenti. Quando colpisce, le orbite dei teschi del bastone si illuminano di una luce verdognola e alcuni la mente del bersaglio è invasa da spettri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 o subire 7 (2d4) danni psichici, dimezzati in caso di successo.



Buffardello

GNEFRO

Questi folletti dall'aspetto particolarmente disgustoso emanano un costante odore di cadavere e sono particolarmente rozzi e sporchi.

Non è molto chiaro quali siano le intenzioni di queste creature, che sembrano però essere particolarmente attratte dalla putrefazione e dagli escrementi.

Più di un villaggio ha trovato i resti dei propri cari dissotterrati e sparsi per le strade o all'interno delle abitazioni, così come le porte e i tetti imbrattati di concime dei campi o degli escrementi delle bestie da soma.

Una sporca missione. Qualunque sia il motivo per cui gli Gnefro si comportano in questo modo, sembra che le creature abbiano veramente a cuore la loro missione di insozzare qualsiasi luogo, e reagiscono in maniera molto violenta a chiunque si opponga alle loro malefatte o tenti di ripulire.

Portatori di malattie. Le azioni delle bande di Gnefro hanno conseguenze piuttosto tragiche. Interi villaggi sono stati completamente abbandonati una volta diventati bersaglio di queste creature. I resti dei cadaveri e la sporcizia, infatti, attirano facilmente malattie di ogni tipo e rendono gli insediamenti inabitabili.

CONSUETUDINI

Luogo

Lo Gnefro infesta principalmente i piccoli villaggi.

Tempo

Le apparizioni dello Gnefro si concentrano principalmente nei periodi più caldi dell'anno.

Gesto

Lo Gnefro è solito comparire dopo che i campi sono stati concimati o quando è stato appena celebrato un funerale.

GNEFRO

Folletto Piccolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio più scudo)

Punti Ferita 18 (4d6+4)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +4

Abilità Furtività +6 Percezione +2

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico

Sfida 1/2 (100 PE)

Benedizione dell'Oscurità. Il Gnefro riesce a vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che non magica, e non può essere affascinato.

Fuga Agile. Il Gnefro può usare Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.

Resistenza alla Magia. Il Gnefro dispone di Vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il Gnefro terreno favorito è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. Il Gnefro esegue due attacchi con scimitarra o con arco corto.

Scimitarra. Attacco con le armi da mischia: +4 tir al colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni taglienti.

Arco Corto. Attacco con armi a distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 32/96 metri, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni perforanti.



Gnefro

FOLLETTI

LAURO

“A Iürmen, seguire un folletto nelle profondità del bosco ti regalerà una morte atroce, invece che una pignatta d'oro”

macabro detto popolare

Quelli che un tempo erano benevoli protettori della natura, sono ora diventati spietati quando lo è diventata la natura stessa, corrotta dall'Ènferun.

Il Lauro è un folletto malvagio e violento che si muove quasi sempre in piccoli branchi, portando morte e disperazione nei luoghi che infesta.

Branchi diabolici. Quando un gruppo di Lauro decide di abbandonare i boschi che infesta, lo fa con motivi violenti e terribili. Un tempo, questi folletti erano soliti vivere anche nelle case di campagna per proteggere il legno dei boschi usato per costruirle. Oggi, questa loro dedizione ha assunto un aspetto totalmente diverso: quando un gruppo di Lauro si dirige verso un villaggio, è per assalire e sventrare il bestiame, o per dare fuoco ai raccolti e alle abitazioni. Nonostante la stazza ridotta di questi esseri, le dimensioni del branco sono abbastanza numerose da costituire un serio pericolo.

Nelle profondità del bosco. Quando i Lauro non si occupano di tormentare i villaggi, passano la maggior parte del tempo a proteggere i boschi in cui abitano, ricorrendo spesso a metodi ignobili e inganni: uno dei più frequenti è far perdere la via a coloro che attraversano i boschi, attirandoli con l'illusione di tesori, solitamente monete d'oro, e comportandosi in modo gioviale e perfino comico.

Una volta caduti nella trappola, i malcapitati si ritrovano circondati dal branco, che procede a divorarli fino alle ossa.

CONSUETUDINI

Luogo

Il Lauro difende i boschi e assalta gli insediamenti rurali.

Tempo

Alcuni studiosi hanno notato che gli attacchi di branchi di Lauro verso villaggi si intensificano durante il cambiamento delle stagioni.

Gesto

Un Lauro attacca chi si trova ad attraversare il bosco, o chi ha disboscato per ottenere la legna o lo spazio per coltivare.

LAURO

Folletto Piccolo, neutrale malvagio

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 21 (6d6)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +4

Abilità Acrobazia +4, Furtività +4, Rapidità di Mano +4

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 1/2 (100 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Lauro è Campi Coltivati.

Favore dell'Oscurità. Il Lauro ha vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività) mentre si trova in oscurità o luce fioca.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Lauro è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi). Il Lauro può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, che richiedono solo componenti verbali:

A volontà: *mano magica, prestidigitazione, tocco gelido*

2/giorno ognuno: *oscurità, sonno*

1/giorno: *sogno*

Resistenza alla Magia. Il Lauro dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri oggetti magici.

Tattiche di Branco. Il Lauro dispone di Vantaggio nei tiri per colpire contro una creatura se almeno 1 alleato si trova entro 1,5 metri dal bersaglio, e se l'alleato non è incapacitato.

AZIONI

Multiattacco. Il Lauro esegue due attacchi: uno con morso e uno con artigli.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d8) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6+2) danni taglienti.

LYVAR, PREDONE

Non tutti i Folletti Notturmi restano con la famiglia o con la propria comunità nomade. Alcuni Lyvar se ne distaccano, diventando stanziali e formando gruppi più o meno numerosi dediti al banditismo.

I Lyvar Predoni sono spesso spietati e infidi, amanti delle imboscate e delle trappole. Sono anche maestri nell'arte di penetrare non visti all'interno dei centri abitati, per poi procedere a rubare quanti più viveri e preziosi possibili, e infine dileguarsi senza che nessuno si sia accorto di nulla.

Una brutta nomea. Queste bande di predoni sono il motivo per cui spesso tutti i Lyvar vengono guardati con diffidenza e scacciati. Uno dei modi più sicuri per capire se un gruppo di Lyvar è dedito alla ruberia o al semplice nomadismo è

verificare la presenza di sciamani all'interno della comunità, poiché i Predoni tendono ad abbandonare i costumi liturgici della loro specie.

CONSUETUDINI

Luogo

I Lyvar Predoni prediligono le lande più desolate, e stabiliscono le loro tane negli anfratti naturali più inaccessibili che riescono a trovare.

Tempo

A differenza di altri folletti, costoro non prediligono particolari momenti o periodi, e possono colpire in qualunque momento.

Gesto

Forse perché in essi la natura di spiriti primordiali è più debole che negli altri folletti, i Lyvar non reagiscono a particolari comportamenti delle altre specie, se non si considera l'accumulo di risorse e ricchezze, il che costituisce un bersaglio allettante per i Predoni.



Lyvar Predone

LYVAR PREDONE

Umanoide (Lyvar) Piccolo, caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio rinforzato)

Punti Ferita 55 (10d6+20)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +5

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Percezione +4, Rapidità di Mano +5

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Lingua della Pietra

Sfida 2 (450 PE)

Azione Scaltra. Durante uno qualsiasi dei suoi turni, il Lyvar Predone può usare Disimpegno, Scattare o Nascondersi come azione bonus.

Attacco Furtivo (1/turno). Il Lyvar Predone può infliggere 10 (3d6) danni aggiuntivi a una creatura che colpisce con un attacco con armi se dispone di Vantaggio nel tiro per colpire e usa un'arma accurata o un'arma a distanza. Non ha bisogno di disporre di Vantaggio nel tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, e se quel nemico non è incapacitato e non dispone di svantaggio nel tiro per colpire.

Furtività Oscura. Il Lyvar Predone dispone di vantaggio mentre si nasconde o quando si muove furtivamente in luce fioca o oscurità.

AZIONI

Multiattacco. Il Lyvar Predone esegue due attacchi con spada corta o con arco corto.

Spada Corta. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6+3) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con arma a distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 metri, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6+3) danni perforanti.

MAZAPEGÙL

Nessuno conosce la vera forma di un Mazapegùl, poiché ogni volta che viene visto presenta caratteristiche fisiche completamente diverse.

Discesi da spiriti benevoli ormai estinti, gli odierni Mazapegùl di Iürmen tendono a sviluppare un amore morboso verso i membri di altre razze umanoide. Secondo alcune dicerie, un Mazapegùl che riesce ad introdursi in un'abitazione, alla fine assumerà le sembianze dei suoi abitanti, sostituendosi in tutto per tutto a loro.

Subdoli mutaforma. I Mazapegùl hanno la capacità di assumere le forme più svariate, al punto che nessuno ha idea di quale sia il loro vero aspetto. Essendo di piccole dimensioni, questi folletti si introducono nelle abitazioni in forma di gatti, topi o conigli.

È molto difficile capire che un animale è in realtà un Mazapegùl, poiché la creatura mostra la sua natura mutante solo quando è molto spaventato o viene ferito: a quel punto, la sua forma diverrà instabile, ed esso muterà aspetto di attimo in attimo.

Amore ossessivo. Traviati dall'influsso della lunga notte, questi folletti un tempo pacifici e protettivi hanno sviluppato un amore distorto per le altre specie senzienti. L'unico modo, oltre alla violenza e all'intimidazione, per riuscire a identificare una Mazapegùl che si finge un animale domestico è prestare molta attenzione ai suoi atteggiamenti: la creatura tenderà ad avere un attaccamento fin troppo eccessivo, ed è facile trovarli intenti a fissare gli oggetti della loro affezione per attimi innaturalmente lunghi.

Secondo alcune voci, un Mazapegùl che rimane a lungo in una casa può diventare talmente grande da prendere le sembianze dei suoi padroni e sostituirsi completamente a loro, anche se non vi sono prove o testimonianze che confermano questa tesi.

CONSUETUDINI

Luogo

I Mazapegùl provengono dai campi e cercano un modo per infilarsi nelle abitazioni.

Tempo

Secondo alcune voci, i Mazapegùl appaiono quando muore un animale domestico.

Gesto

I Mazapegùl sviluppano un attaccamento morboso per le persone e fanno di tutto per avvicinarsi a loro.

Pare che reagiscano negativamente al particolare rituale di appendere alla porta una spiga per ogni abitante animale della casa infestata. In questo modo, pare che il folletto avrà difficoltà a mantenere un singolo aspetto, tramutandosi di quando in quando in un animale diverso.

MAZAPEGÙL

Folletto (mutaforma) Piccolo, neutrale malvagio

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (6d6+6)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +4

Abilità Acrobazia +4, Furtività +4, Percezione +4

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 1 (200 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Mazapegùl è Centri Abitati.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Mazapegùl è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi). Il Mazapegùl può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, che richiedono solo componenti verbali:

A volontà: *beffa crudele, prestidigitazione, tocco gelido*

2/giorno ognuno: *anatema, risata incontenibile*

Resistenza alla Magia. Il Mazapegùl dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri oggetti magici.

Rivelazione della Luce Lunare. Quando è nella sua forma *umanoide*, se esposto alla luce lunare, il Mazapegùl deve ritornare alla sua forma originaria. All'inizio di ogni suo turno, se esposto alla luce lunare, subisce 3 (1d6) danni radiosi.

Mutaforma. Il Mazapegùl può usare la propria azione per trasformarsi in un *umanoide* di taglia media o piccola o per tornare alla sua forma originaria. Le sue statistiche sono le medesime in ogni forma. Qualsiasi oggetto o equipaggiamento che porta o indossa non si trasforma. Ritorna alla sua forma originaria se muore o se è esposto alla luce lunare (vedi Rivelazione della Luce Lunare).

AZIONI

Artiglio (utilizzabile solo nella sua forma originaria). Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6+2) danni taglienti.

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

Tormentare. Il Mazapegùl sceglie una creatura che può vedere entro 18 metri. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 o subire 9 (2d8) danni psichici, dimezzati in caso di successo. In caso di successo, quella creatura è immune al Tormentare del Mazapegùl per le successive 24 ore.



Mazapegùl

MAZZAMURELLO

Questi folletti sembrano grosse lucertole che camminano su due zampe, e sfoggiano, quasi fossero ornamenti, arnesi di vario genere accumulati chissà come.

Nelle epoche precedenti alla lunga notte, queste creature erano solite vivere vicino ai centri abitati dove disturbavano la popolazione con i loro buffi rumori. Ora, questi folletti hanno sviluppato un comportamento più riservato: vivono in piccoli gruppi nelle zone montane, o vicino alle paludi o ad altri corsi d'acqua, e sfruttano la loro astuzia per derubare i viandanti solitari.

Ladruncoli della via. I Mazzamurelli sono soliti controllare le vie che passano attraverso terreni difficili e accidentati come passi montani, guadi e camminamenti paludosi. Questi folletti malefici attendono che i viaggiatori si trovino in difficoltà e sfruttano i loro arnesi per causare piccole frane o per coprire indicazioni e tracce. Inoltre, utilizzano la loro capacità di emettere e imitare suoni per depistare ulteriormente i malcapitati, facendo loro credere che un qualche pericolo si trovi sulla via che invece è la più agevole.

Quando i viaggiatori esausti e sperduti si fermano per cercare riposo, i Mazzamurelli avanzano silenziosamente per stordirli o ucciderli con i loro piccoli martelli di pietra, per poi appropriarsi di tutti i loro averi.

Collezionisti. I Mazzamurelli sembrano particolarmente attratti dalle armi e dagli oggetti dei viandanti, che poi riutilizzano per commettere altre ruberie.

Si dice che seguendo un Mazzamurello di nascosto si possa trovare il luogo dove nasconde i suoi tesori, che vanno dagli oggetti più comuni a quelli più bizzarri, da quelli più inutili a quelli più preziosi.

Mazzamurelli di città. Non tutti i Mazzamurelli sono nativi delle terre montane. Alcuni vivono in centri abitati, attratti dalla grande quantità di materiale che possono rubare. Questi Mazzamurelli cittadini entrano nelle case da fori e crepe nelle pareti delle cantine o altre stanze interrate, da cui poi si infiltrano nelle pareti di tutta la casa, all'interno delle quali sono soliti battere con le loro mazze, spaventando e portando all'esasperazione gli inquilini.

CONSUETUDINI

Luogo

Il Mazzamurello si può trovare solitamente in zone montane, fluviali e paludose. Alcuni prediligono invece tane situate sotto le abitazioni cittadine.

Tempo

Questo folletto non sembra essere condizionato da particolari periodi.

Gesto

I Mazzamurelli che abitano le zone selvagge tendono a prendere di mira i viaggiatori solitari, mentre quelli cittadini prediligono persone solitarie e che hanno accumulato ricchezze e oggettistica varia.



Mazzamurello

FOLLETTI

MAZZAMURELLO

Folletto Piccolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	9 (-1)	12 (+1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 14 (4d6)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des+4

Abilità Furtività +4, Rapidità di Mano +4

Sensi scurovisione 9 metri, percezione passiva 9

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico

Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del Mazzamurello è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11, +3 al tiro per colpire con incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *mano magica, prestidigitazione*

1/giorno ciascuno: *dardo incantato, intimorire infernale*

Resistenza alla Magia. Il Mazzamurello dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Tattiche del Branco. Il Mazzamurello gode di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno 1 alleato del Mazzamurello si trova entro 1,5 metri dal bersaglio e se l'alleato non è incapacitato.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Mazzamurello è caverna.

AZIONI

Bastone. Attacco con arma da mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 2 (1d4) danni contundenti.

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



Munaciello

MUNACIELLO

“Il giovincello arrivò correndo nel villaggio, schiamazzando di felicità. A tutti coloro che incontrava diceva che un piccolo prete storpio gli aveva donato un sacchetto pieno d'oro.

Gli occhi degli abitanti del villaggio si fecero torvi mentre preparavano le mazze per malmenare quello sciocco e riprendersi l'oro che qualcuno la notte prima aveva fatto sparire da tutte le case.”

tratto da un racconto di autore ignoto

Il Munaciello è un folletto molto particolare, dalle sembianze di bambino avvolto in un saio, il che lo fa assomigliare a un piccolo monaco.

Compare spesso tra le rovine dei luoghi di culto o sulla strada dei viaggiatori quando il sole sta calando.

A differenza di altri folletti, il Munaciello ha dei modi di fare più simili a quelli delle specie umanoidi, e comunica in maniera più comprensibile.

Un Munaciello è solito fare doni a coloro che incontra, e si dimostra disponibile a chi gli pone delle domande, a cui risponde solo con cenni, seppur di facile interpretazione.

Le apparentemente benevole azioni del Munaciello, tuttavia, hanno spesso dei risvolti negativi. I doni che elargisce sono spesso frutto di furti, e la persona a cui vengono donati deve spesso vedersela in seguito con le vittime del furto. Analogamente, i suggerimenti e le indicazioni della creatura fanno sempre finire nei guai chi le segue.

Una morale distorta. Molti sostengono che un Munaciello si manifesta quando un uomo o una donna di fede compiono atti violenti e impuri o agiscono in forte contrasto con la loro fede.

Questa credenza è alquanto plausibile, in quanto il Munaciello sembra quasi comportarsi secondo una morale capovolta.

I suoi aiuti hanno sempre conseguenze negative ed esiti totalmente inaspettati, quasi crudelmente canzonatori, come se il folletto volesse mettere alla prova la fede o la morale delle persone che hanno a che fare con esso.

Prete nefando. Il Munaciello, però, non è pericoloso solo per i suoi inganni: vi sono diversi racconti di come sia la creatura stessa, a volte, a portare a compimento le sue “penitenze”.

Proprio come quello di un chierico oscuro, il tocco del monacello brucia le carni, e le sue invocazioni causano malessere, paralisi e ferite di vario tipo a coloro che le ascoltano.

CONSUETUDINI

Luogo

Il Munaciello è solito comparire in luoghi di culto in rovina e sulla strada dei viaggiatori.

Tempo

Il Munaciello compare al tramonto.

Gesto

Il Munaciello induce le persone che incontra a effettuare delle scelte che, se condotte secondo la morale comune, possono avere esiti molto negativi.

Secondo alcune leggende, il modo migliore per evitare gli inganni di un Munaciello è fingere di non essersi accorti della sua presenza.

MUNACIELLO

Folletto Piccolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (8d6)

Velocità 0 m, volare 9 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza Des +4

Abilità Inganno +5, Percezione +4

Resistenze ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 1 (200 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Munaciello è **Luogo Sconsacrato/Luogo Maledetto**.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Munaciello è **Carisma** (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi) Il Munaciello può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, che richiedono solo componenti verbali:

A volontà: dardo infuocato, tocco gelido

2/giorno ciascuno: anatema, infliggi ferite

1/giorno ciascuno: blocca persone, arma spirituale

Resistenza alla Magia. Il Munaciello dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri oggetti magici.

Mimica. Il Munaciello può riprodurre i suoni che ha sentito, incluse le voci. Per capire che si tratta di un'imitazione, si deve superare una prova di Saggio (Intuizione) con CD 15.

AZIONI

Tocco Necrotico. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8+3) danni necrotici.

SBILF

Nelle epoche passate, gli Sbilf erano tra i folletti più conosciuti e amati dalla gente comune. Il loro carattere bonario, anche se burlesco, e la loro connessione con la natura li rendeva protagonisti di molte favole e leggende popolari. Con l'avvento della notte eterna e della corruzione del mondo, questi spiriti sono stati completamente consumati dall'iniquità. Gli Sbilf odierni sono creature maligne e viscide che amano la violenza e la distruzione e fanno di tutto per seminare disperazione e odio.

Sfuggenti e letali. Gli Sbilf odierni si sono spogliati delle sembianze bonarie del passato: un tempo, queste creature indossavano vestiti dai colori vivaci e buffi cappelli a punta di colore rosso, mentre oggi sono coperti solo da stracci logori e la loro pelle ha assunto tonalità scure e grigie a dimostrazione della loro completa caduta nella corruzione.

Non è cambiata, tuttavia, la loro capacità di scomparire e muoversi senza farsi notare: ciò li rende piuttosto pericolosi ora che si aggirano armati di frammento d'osso che i folletti infondono con la propria oscurità interiore per trasformarli in pericolose armi maledette.

Da protettori a distruttori. Se i loro antenati proteggevano i campi, ora questi folletti li bruciano nella notte o trovano modi di far ammalare piante e animali. Analogamente, se i loro avi intrattenevano rapporti giovali con gli umani, gli Sbilf dell'Era Lunare colgono ogni occasione per torturarli e ucciderli.

Gli Sbilf si muovono in piccoli gruppetti e sono praticamente impossibili da individuare prima che attacchino.

CONSUETUDINI

Luogo

Qualsiasi luogo abitato può essere infestato dagli Sbilf.

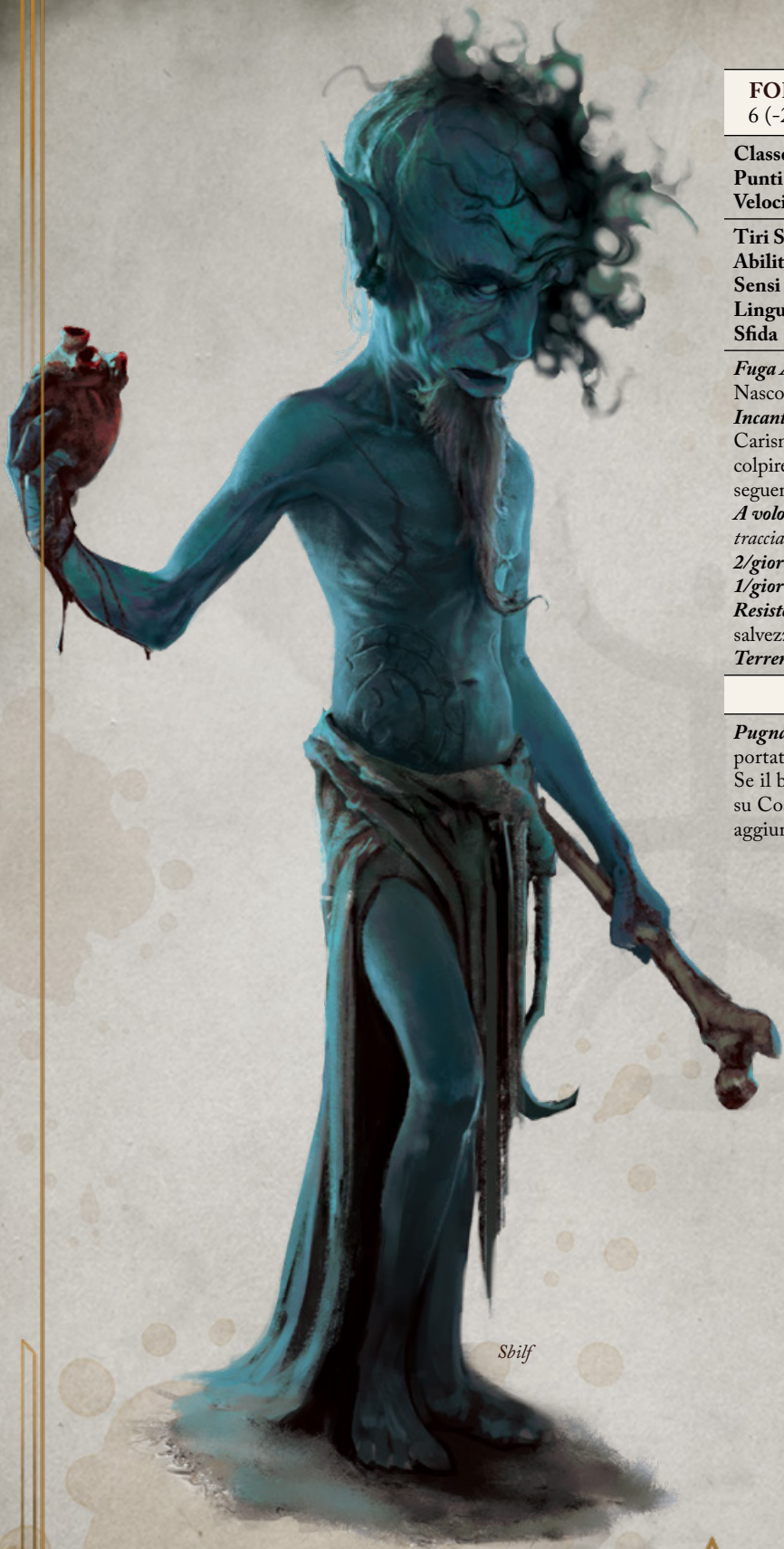
Tempo

Gli Sbilf sembrano particolarmente attivi durante i momenti di transizione tra Fasi Lunari.

Gesto

Gli Sbilf sono attratti dagli sforzi costruttivi che gli umani mettono in atto per migliorare la propria condizione, così da poterli rovinare e vanificare.

Secondo alcune voci, questi folletti sono tenuti alla larga da statue o pupazzi che riproducono le loro antiche sembianze di gnomi bonari vestiti di rosso e con i cappelli a punta.



Sbilf

SBILF

Folletto Minuscolo, neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 20 (8d4)
Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Car +6
Abilità Percezione +3, Rapidità di Mano +5, Furtività +5
Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico
Sfida 1v4 (50 PE)

Fuga Agile. Lo Sbilf può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus in ogni suo turno.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dello Sbilf è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire degli incantesimi). Lo Sbilf può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, che non richiedono componenti materiali:

A volontà: *tocco gelido, mano magica, illusioni minori, passare senza traccia, prestidigitazione, produrre fiamma, beffa crudele*

2/giorno: *invisibilità*

1/giorno: *tocco vampirico*

Resistenza alla Magia. Lo Sbilf dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dello Sbilf è Foresta.

AZIONI

Pugnale Necrotico. *Attacco con arma da mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4+3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o subire 7 (2d6) danni necrotici aggiuntivi, dimezzati in caso di successo.



SQUASC

Un antichissimo popolo di gobelini, che già dalla Prima Era erano conosciuti dai Beronzin per la loro aggressività e ferocia.

Di questi tempi, il loro numero è diminuito vertiginosamente, rendendo quelli che sono rimasti ancora più crudeli, schivi e famelici.

Divoratori di carne umanoide. Gli Squasc formano branchi crudeli per aggredire viandanti o carovane. Se il branco è abbastanza numeroso, azzardano anche aggressioni ai villaggi o ad avamposti più grandi, riuscendo a volte a rapire degli abitanti, le cui carni verranno poi cucinate e consumate da questi folletti.

Nonostante la piccola statura, questi esseri non vanno sottovalutati: un gruppo di Squasc sufficientemente numeroso può mettere in pericolo la vita di soldati addestrati.

Viaggio dalle terre ignote. I primi a parlare degli Squasc furono i Satiri Beronzin delle terre di Aresya. Costoro raccontavano di come piccoli gruppi di esseri feroci iniziarono a spuntare tra i boschi e le valli, provenienti probabilmente dall'Oriente Dimenticato. Queste creature dimostrarono una rapidissima capacità di riproduzione, e ben presto il loro numero divenne tale da rappresentare una vera e propria minaccia agli occhi dei Beronzin, i quali però incontrarono ingenti difficoltà a causa della capacità di adattamento alla magia degli Squasc, che presto divennero quasi immuni agli incantesimi dei satiri.

Ora, la maggior parte degli Squasc rimasti abita le perdute terre dei Satiri, stabilendosi a valle nella Perduta Aresya.

CONSUETUDINI

Luogo

Tendenzialmente presenti nelle aree della Perduta Aresya, ma capaci di viaggiare per miglia per trovare genti di cui cibarsi.

Tempo

Non paiono avere alcun tipo di restrizione temporale.

Gesto

Gli Squasc non rinunciano alle loro vecchie usanze, e i pasti e i banchetti sono momenti sacri.

SQUASC

Folletto Piccolo, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura di pelli)

Punti Ferita 33 (6d6+12)

Velocità 7,5 metri

Abilità Furtività +4, Percezione +2, Sopravvivenza +2

Sensi scurovisione 18 metri, passive Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico

Sfida 1 (200 PE)

Aggressivo. Con un'azione bonus, lo Squasc può muoversi della sua velocità verso una creatura ostile che può vedere.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dello Squasc è Roccioso.

Furia dei Piccoli. Quando colpisce una creatura più grande della sua taglia con un attacco con arma, lo Squasc infligge 3 (1d6) danni aggiuntivi.

Resistenza alla Magia. Lo Squasc dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Lo Squasc esegue due attacchi con il Bastone Grande
Bastone Grande. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8+2) danni contundenti.



Squasc

CAPITOLO VI

NATI DALLA MORTE

“Molti di noi aspirano a qualcosa oltre la vita, nella speranza che la morte non sia altro che un nuovo inizio. Nessuno sa cosa ci aspetta davvero, ma sappiamo di certo che per alcuni la morte è solo l’inizio d’un orrore senza fine.”

racconto d’un viandante delle Terre di Alper

In questo capitolo vedremo alcuni tra i più orribili Non Morti di Iürmen, pronti a ossessionare le vostre sessioni di gioco.





CAPITOLO VI

NATI DALLA MORTE

STRANE LUCI

Ho potuto osservare in prima persona quel che molti mi hanno raccontato. Ho visto con questi occhi le luci cerulee danzare nel buio che circonda le anime perdute.

Di giorno, quando le tenebre divengono fitte e dense e non v'è luce a rincuorare i viaggiatori, può capitare d'imbattersi in strani fuochi. Flebili barlumi fluttuano mestamente nella malsana foschia delle foreste o all'orizzonte di deserti resi neri dal sangue che vi è stato sparso. Chi osserva a lungo queste luci viene colto da una profonda malinconia, come se esse contenessero un messaggio da mondi ulteriori.

Io stesso le vidi durante i miei viaggi, mentre mi trovavo nelle vicinanze del Lago dei Tumuli. Come accadde a molti prima di me, fui tentato di seguirle.

Fu solo grazie a colui che mi faceva da guida, un Benandante Alperno, che riuscii a svegliarmi dalle mie fantasticherie; egli mi fece nascondere tra il fogliame ricoperto di brina, in modo da vedere la verità.

Tali fuochi fatui altro non erano che frammenti d'anime erranti, manifestatesi grazie all'assottigliarsi del velo che divide questo mondo dal Riflesso Nero.

Di lì a poco, una moltitudine di esseri raccapriccianti, che abbiamo imparato a chiamare Lemuri, apparve, presa a deambulare senza meta apparente.

Dalle espressioni appena accennate sui loro volti putrefatti pareva che questi cadaveri ambulanti non fossero consci della propria morte, e che si muovessero in cerca della propria anima e della loro identità perdute.

Era la marcia degli insonni che tristemente attraversavano il buio del giorno, pronti a svanire alle prime luci dell'aurora lunare.

Virbelio

CIÒ CHE I MORTI CI DICONO

Sono molti i racconti popolari legati ai morti viventi.

Data la vastità di esseri redivivi che infestano il Piano Materiale, alcuni Maestri di Tradizione hanno deciso di specializzarsi nello studio dei più frequenti e caratteristici tra loro, seppur altri risorti siano stati catalogati sotto altre categorie.

INFLUENZA DELL'ÈNFERUN SULLA NON MORTE

Nel mondo di Iürmen, molte possono essere le cause per cui alcune creature tornino da oltre il velo della morte: sortilegi e riti profani possono conferire dominio sulla morte, ma non è solo la necromanzia a essere fonte di tali fenomeni.

Quando il Riflesso Nero collimò con il piano dei viventi, l'energia oscura sconvolse a tal punto la realtà da permettere a vita e morte di coesistere sul medesimo piano d'esistenza.

Il grande ritorno. Con lo spegnersi del sole e l'avvento della notte eterna, miriadi di morti si ridestarono. Antichi avversari tornarono in vita, come anche draghi da lungo tempo sconfitti e altri esseri che non dovrebbero appartenere alla realtà di Iürmen.

Le vecchie cripte furono scoperciate, e i dormienti riaprirono gli occhi. Dai cimiteri si levò un esercito di creature mostruose, guidate da una volontà estranea a questo mondo e dall'istinto di riempire le loro tombe svuotate con i cadaveri dei vivi.

Distanti dalla luce. Dove tutto è tenebra, il Riflesso Nero posa la sua mano corrotta con più facilità, e dove un tale male attecchisce è possibile assistere a fenomeni altrimenti impossibili.

Tra i tanti morti che infestano il mondo, svariati sono vulnerabili al potere radioso di Mirithlen, che li danneggia o li mette in fuga. Molti uomini di religione e cultisti sanno che non è saggio andare in cerca di morti senza la protezione della Dea Triplice.

Natura dei Non Morti. Tutte le creature presenti in questa sezione non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

SAGGEZZA POPOLARE

- “Si dice che i morti temano la luce lunare. Vampiri e Lemuri, ad esempio, vengono indeboliti dal potere di Mirithlen.” – **VERO**
- “Ho sentito d’un chierico che, assieme ai suoi discepoli, riuscì ad esorcizzare un vampiro, facendolo tornare mortale.” – **FALSO**
- “Coloro che non sono in grado di compiere abiurazioni trovano utile l’utilizzo del sale. Pare che i Risorti non possano calpestarlo.” – **VERO**
- “I Cultisti Lunari danno fuoco ai Lemuri, per evitare che tornino in vita.” – **VERO**
- “Le armi di legno sono molti efficaci per combattere i vampiri.” – **FALSO**
- “Quando una casa è infestata dalla Guria, questa non si mostrerà agli occhi degli abitanti a meno che non venga offerto del vino rosso con pane e cipolla su una tavola con tre candele accese. Che sia giorno, però, poiché alla luce della Luna essa non è sveglia.” – **VERO**
- “Sebbene sia molto raro, gli Ammuntadori possono infestare un’abitazione in città. L’Antica Tradizione ci dice che è possibile individuare una casa infestata da questi esseri quando la frutta marcisce non appena vi entra.” – **VERO**
- “Le Pandafeche possono tormentare le vittime solo in fase di Luna Discendente.” – **FALSO**
- “Attenti quando vi sentite incredibilmente fiacchi e di malumore. Se il vostro animo è stanco e scoraggiato, potreste essere inconsapevoli vittime di una Smara!” – **VERO**
- “Le mummie ridestate dai ghiacciai sembrano avere affinità col Permagelo, risultando resistenti al freddo e agli incantesimi di ghiaccio.” – **VERO**
- “Ho sentito dire che Similau è una sorta di stregone non morto. Forse può essere facilmente abbattuto da combattenti marziali.” – **FALSO**
- “Gli spiriti che infestano le case, come il Lenghelo, sono estremamente rancorosi!” – **VERO**
- “Uno spettro Confinato non può abbandonare in alcun modo il luogo a cui è legata la sua anima.” – **VERO**
- “Molti sostengono che i vampiri siano invulnerabili alle Armi Tetre.” – **FALSO**
- “Erven il Forte è tornato dalla morte, e ciò che brama più d’ogni cosa è riconquistare la sua terra con la guerra.” – **FALSO**
- “Si dice che Erven fosse grande e saggio in vita. Molti di noi credono che lo sia ancora.” – **VERO**

- “Acirenzia domina tra le nubi gelide che ammantano i Pinnacoli Anziani. Corrono voci su infestazioni vampiriche a Lancia di Hislith.” – **VERO**

AMMUNTADORE

Esseri senza forma né identità, plasmati dall’orrore dell’Ènferun. Questi spiriti maligni si materializzano nei luoghi in cui aleggia la morte, come i cimiteri o i teatri di un delitto efferato.

Essi non sono spettri di esseri viventi deceduti, ma addensamenti metafisici che prendono forma dall’orrore e dal gelo della morte.

Attrazione letale. Gli Ammuntadori dapprima vagano nei luoghi che li hanno generati, finché la loro forma non inizia a dissolversi e sentono quindi l’impulso d’accumulare altro terrore che dia loro energie sufficienti a mantenersi integri. A quel punto, viaggiano in cerca di vittime, capitando spesso nei centri abitati, dove iniziano a tormentare i sogni dei dormienti, trasformandoli in incubi per assimilare quanti più sentimenti negativi possibili.

La sostanza di cui sono fatti gli incubi. Gli Ammuntadori si manifestano come ammassi di tenebra fluida e mutevole, le cui sembianze appaiono agli occhi dei viventi sfocate come lo sono le immagini che vediamo nei sogni.

Natura dei Non Morti. L’Ammuntadore non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

AMMUNTADORE

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 77 (14d8+14)

Velocità 0 metri, volare 12 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza Sag +4, Car +7

Abilità Intimidire +4

Resistenze ai Danni acido, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 11

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Ammuntadore entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggiezza con CD 12 o perdere 6 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altri Ammuntadori è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Aura avvizzente. Qualsiasi creatura che si muove entro 9 metri dall'Amuntadore per la prima volta in un turno, o che inizia lì il suo turno, è prosciugata da energie negative emanate dall'Amuntadore e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 11 (2d10) danni necrotici, dimezzati in caso di successo. Le creature di tipo Pianta dispongono di Svantaggio nel tiro salvezza e sono considerate vulnerabili a tali danni.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'Amuntadore è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in forma innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

3/giorno: sonno

1/giorno ognuno: allucinazione mortale, sogno

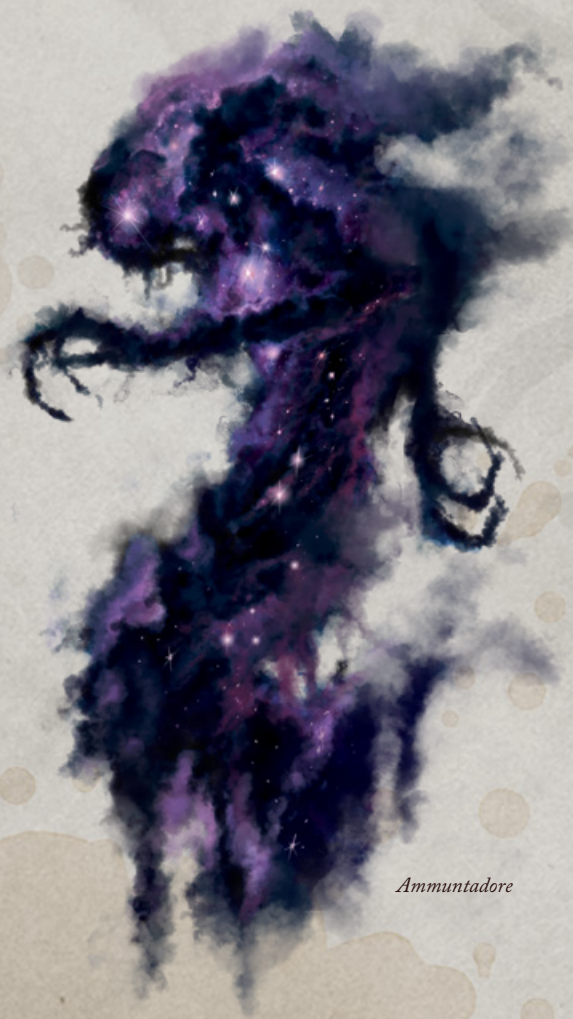
Forma di Nebbia. L'Amuntadore può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa. L'Amuntadore non può manipolare o afferrare oggetti che richiedano dita o destrezza manuale.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Amuntadore è Cimiteri e Tumuli.

AZIONI

Multiattacco. L'Amuntadore esegue due attacchi con tocco doloroso.

Tocco Doloroso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 21 (4d8+3) danni psichici e perdita di 3 (1d6) Punti Spirito.



Amuntadore

CONFINATO

Nell'Era Lunare, si narra di spettri maledetti che tutti conoscono col nome di Confinati. Queste anime tormentate restano legate al luogo della loro morte o a un'area dove sono stati relegati con la magia. Il loro aspetto ricorda quello che avevano in vita, ma distrutto dallo scoramento e dall'angoscia.

La maledizione. I Confinati sembrano essere gli spiriti di coloro che sono morti violentemente, a seguito di un tradimento o di una frustrazione analoga, oppure a causa di una maledizione, e i loro lamenti echeggiano nei tetri luoghi in cui dimorano.

I membri di alcuni cleri, mossi a pietà dalle anime dannate nelle Gravine dei Confinati, tentarono di benedire il crepaccio per porre fine al tormento di questi spettri, ma non fecero mai ritorno dalla fitta nebbia di quel luogo maledetto.

Schiavi di catene invisibili. In alcuni casi, questi spettri possono essere evocati da un cadavere maledetto o su cui vengono compiuti riti blasfemi, ma la procedura è nota solo ai necromanti più esperti.

Questa procedura crudele serve a vincolare volontariamente i Confinati a un luogo, per custodirlo o per proteggere un oscuro padrone. Un destino ben più tragico della morte.

Non conoscono pace, queste anime incatenate, e questo le rende ferocemente aggressive verso i viventi, su cui riversano tutto il loro rancore.

CONFINATO

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	16 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Feriti 36 (8d8)

Velocità 0 metri, volare 15 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza Sag +3, Car +3

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 11

Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlare

Sfida 1 (200 PE)

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

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Confinato entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 11 o perdere 1 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Confinati, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del confinato è Cimiteri e Tumuli.

AZIONI

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (5d8+3) danni necrotici e perdita di 2 (1d4) Punti Spirito. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.



DONNA AZZURRA

Lamenti inumani rompono il silenzio delle antiche rovine di Iürmen. Pietre e mattoni custodiscono gelosamente i segreti di storie tragiche, mentre i fasti delle ere passate lasciano il posto all'abbandono.

In luoghi dimenticati, antichi spiriti di donne tradite o respinte vagano senza alcun conforto. Le Donne Azzurre sono ciò che resta del loro perduto desiderio.

Aura di sconforto. Quando si attraversa un luogo abbandonato, alle volte, si può percepire un'atmosfera di epidemico sconforto e udire un pianto sommesso nel buio.

Molti hanno imparato a collegare questo sconforto contagioso con la presenza di spettri di donne che hanno particolarmente sofferto in vita e che diffondono queste gelide sensazioni nell'ambiente da loro infestato.

Abbandonate. Le Donne Azzurre sono un particolare tipo di spettri, che prendono forma laddove una donna muore in preda allo sconforto o all'abbandono.

Possono essere vedove dolenti, madri che hanno perso i figli, vittime di femminicidi. In ogni caso, sono fantasmi di donne decedute in contesti assai tragici.

Coloro che entrano in contatto con questi tristi fantasmi, possono percepirne l'angoscia, e addirittura cominciano a nutrire pensieri suicidi.

DONNA AZZURRA

Non Morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 75 (10d8+30)

Velocità 0 metri, volare 15 metri

Tiri Salvezza Sag +5, Car +7

Skills Inganno +7 Intrattenere +7

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche (vedi Resistenza della Luna Nuova)

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlare

Sfida 5 (1.800 PE)

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

NATI DALLA MORTE

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte una Donna Azzurra entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Donne Azzurre, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza della Luna Nuova. Durante la luna nuova, la Donna Azzurra ha resistenza ai danni contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre.

AZIONI

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 25 (5d8+3) danni necrotici e perdita di 3 (1d6) Punti Spirito. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Pianto Malinconico (1/giorno, solo durante la luna nuova). La Donna Azzurra emette un pianto dal suono agghiacciante. Ogni bersaglio entro 18 metri da lei che non sia un Non Morto o un Costrutto e che può udire il pianto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o subire 21 (6d6) danni psichici ed essere stordito per un minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Una creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza Saggezza alla fine di ogni suo turno successivo, per non essere più affetta dalla condizione negativa.



Donna Azzurra

ERVEN IL FORTE

“Saldo fu il pugno che brandì il sommo martello, e possente il colpo che temprò la Frontiera.”

Erven è stato una delle figure più preminenti nella storia dei Primi Uomini. Partito dall'Impero di Thur per conquistare terre sconosciute, con la sua sola forza e coraggio egli creò dal nulla di una terra desolata una nuova casa per il suo popolo, frammisto dei temerari che lo avevano seguito e delle genti eterogenee che a essi si erano unite durante la conquista.

Egli è il capostipite del grande popolo conosciuto come Gente Grigia.

Tale fu la sua magnificenza, che nessun sovrano venuto dopo di lui ha potuto eguagliarla, e pertanto la sua volontà è stata tramandata nei secoli, e il suo ricordo è più importante per le genti di oggi di quanto lo sia l'autorità dei signori del loro tempo. Ora che la sua sacra stirpe è stata spezzata, al popolo della Frontiera Orientale sono venuti a mancare i due fari che illuminavano la strada: il Sole svanito per sempre, e il sangue di Erven che più non ci può guidare.”

tratto da “Miti e Superstizioni della Città Bianca”

Erven è noto a tutti come il capostipite della Gente Grigia. Nato e vissuto nella Prima Era, resta una delle figure più importanti della storia di Iürmen. La stessa Città Bianca, Ervenrun, è stata costruita e rinforzata attorno all'enorme fortezza che era la sua dimora.

Questa è l'eredità che egli ha lasciato al mondo, un rifugio per chiunque ne abbia bisogno, necessario più che mai, ora che è giunta l'Era Lunare.

Il ritorno. Qualche tempo dopo l'Ultimo Sole, mentre Ervenrun iniziava a trasformarsi da fortezza a città, qualcosa si destò nei sotterranei della città.

I primi a riconoscere che qualcosa di insolito stesse accadendo furono gli Anireth, relegati a una vita nell'Enclave sotterranea.

Nelle catacombe più profonde della montagna, i morti cominciarono a destarsi. I saggi Maestri di Tradizione colsero questo come un segno del fatto che Erven era tornato dalla morte, come la moltitudine di anime in tutta Iürmen.

Sebbene molti sperassero che la figura di Erven avesse mantenuto l'onore che aveva in vita, i tumuli sotterranei vennero sigillati, onde evitare invasioni di morti che avrebbero messo in pericolo i rifugiati che iniziavano a popolare Ervenrun.

Il mito della Gente Grigia. Se già prima era ritenuto il più grande degli eroi, la notizia del suo possibile ritorno alla vita si trasformò presto in leggenda e si radicò nella narrativa popolare della Gente Grigia e di tutti gli abitanti della Frontiera Orientale.

La figura di Erven è ora adorata da molti, che addirittura usano pregarlo e gli dedicano modesti riti propiziatori.

Sebbene la sua resurrezione non sia mai stata confermata, almeno ufficialmente, molti sentono il bisogno di credere che sia lo stesso salvatore che viene descritto negli antichi testi storici.

CATACOMBE DI ERVENRUN (TANA)

Questo luogo fu sigillato nei primissimi anni dell'Era Lunare, quando Ervenrun venne adibita a rifugio fortificato per gli esuli della guerra.

Dalle tenebre dentro la montagna riemersero spiriti e creature non morte, e i Maestri di Tradizione temevano che lo stesso re potesse essere rinato. Il loro terrore fu tale che fecero murare l'ingresso delle catacombe presente nel castello che ora è il tempio della Tradizione e il centro del potere politico e spirituale.

Esistono altri ingressi segreti, come quello nel cortile del castello, che pure venne chiuso, o vie alternative nelle profondità degli ipogei dell'Enclave.

Nelle vecchie catacombe, dove furono sepolti i discendenti di Erven e i suoi più leali soldati o eroi della Gente Grigia, v'è la sua Cripta Regale. Questo è ora il suo trono, da cui esercita il suo dominio sulle anime risorte di persone dimenticate nei meandri del tempo, e sul suo nuovo regno sepolto.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Erven perde), Erven effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Erven entra in uno stato di furia combattiva. Dispone di Vantaggio ai suoi tiri per colpire fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Gli attacchi contro di lui dispongono di Vantaggio fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Erven evoca gli spiriti delle persone che lo hanno servito in vita. Ogni creatura entro 18 metri da Erven deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, e in caso di fallimento subisce 10 (3d6) danni necrotici, dimezzati in caso di successo.



Erven il Forte

ERVEN IL FORTE

Non Morto Medio, neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	13 (+1)	20 (+6)	12 (+1)	15 (+2)	17 (+3)
Classe Armatura 18 (armatura naturale), 20 durante la Luna Nuova					
Punti Ferita 210 (20d8+120)					
Velocità 9 metri					
Tiri Salvezza For +12, Cos +12, Sag +8, Car +9					
Abilità Atletica +12, Percezione +8, Storia +7					
Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco					
Immunità ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre					
Immunità alle condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, spaventato					
Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 18					
Linguaggi Comune, Prima Lingua					
Sfida 17 (18.000 PE)					

Armi Magiche. Gli attacchi con armi di Erven sono consideranti magici.

Critico Migliorato. Gli attacchi con arma di Erven realizzano un colpo critico tirando 19 o 20.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Erven entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 17 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Erven, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando Erven fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia. Erven dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri oggetti magici.

Prodezza Marziale (applicabile solo durante la Luna Nuova). Una volta per turno, Erven può infliggere 14 (4d6) danni a una creatura che colpisce con un attacco con armi.

Terreno Favorito. Il terreno favorito di Erven è Segrete/Rovine.

AZIONI

Multiattacco. Erven esegue quattro attacchi con il suo Grande Maglio.

Grande Maglio. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 19 (2d12+6) danni contundenti.

Marchio del Nemico (utilizzabile solo durante la Luna Nuova). Usando un'azione bonus, Erven sceglie una creatura bersaglio entro 9 metri che può vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 20 o disporre di Svantaggio nei tiri per colpire Erven per 1 minuto, e perdere 10 (3d6) Punti Spirito quando è colpito per la prima volta in un turno da Erven. Alla fine di ogni suo turno successivo, la creatura può effettuare un altro tiro salvezza, per terminare l'effetto. Erven può avere soltanto un Marchio del Nemico attivo.

AZIONI LEGGENDARIE

Erven può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Erven recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. Erven esegue un attacco con il Grande Maglio.

Individuare. Erven effettua una prova di Saggezza (Percezione). Tirare il fiato (costa 2 azioni). Erven recupera 20 punti ferita

Spaventare l'avversario (costa 2 azioni, utilizzabile solo durante la Luna Nuova). Erven sceglie un bersaglio che può vedere entro 9 metri. Se il bersaglio può vedere o sentire, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o subire 28 (8d6) danni psichici, perdere 10 (3d6) Punti Spirito ed essere spaventato fino alla fine del prossimo turno di Erven (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

GURIA

Un tempo spiriti accoglienti e protettori del focolare, a cui ricorrentemente si davano in dono alimenti affinché continuassero l'opera di preservazione della casa.

L'orrore del Riflesso Nero non risparmiò nemmeno questi spiriti benevoli, e quelli che erano i venerabili custodi della famiglia e del quotidiano sono ora spettri infestanti, legati ai propri protetti in un eterno ciclo di tormento e terrore.

Le oscure signore della dimora. Le Gurie di un tempo erano affezionate alla famiglia e alla casa, e questa forma di legame è rimasta intatta, seppur adulterata in modo diabolico e morboso.

Questi spiriti maligni infestano la casa, sentendosene i padroni e odiando, ma insieme amando, chiunque osi mettervi piede. Quando prendono di mira gli abitanti della dimora da loro presieduta, esprimono il loro attaccamento tormentandoli senza sosta, uccidendoli o inducendoli alla pazzia, per poi piangere della propria solitudine.

Tormentatrici seriali. Alle volte è capitato di sentire strane voci in paese. Si parla di intere famiglie che perdono gradualmente il sonno, e poi la lucidità mentale, di donne e uomini soli che smettono di nutrirsi per lasciarsi morire e di madri che uccidono i propri figli, accusandoli di essere la fonte del loro tormento.

Quando non si tratta di possessione, vuol dire che queste persone sono vittime di una Guria, che ha deciso di logorarle fino alla morte. La Guria domina la casa, e i viventi sono i suoi amati giocattoli.

Nascoste alla vista. Risulta impossibile percepire una Guria, a meno di non esserne stati talmente logorati nello spirito da avvicinarsi al regno delle ombre.

Quando si sospetta che un'abitazione nasconda uno di questi fantasmi, si ricorre a usi rituali atti a farli manifestare, così da poterli combattere o esorcizzare.

Essendo state spiriti del focolare, le Gurie mantengono la predilezione per le offerte di cibo e bevande.

GURIA

Non Morto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Classe Armatura 13 (armature naturale)

Punti Ferita 78 (12d8+24)

Velocità 0 m, volare 15 m

Abilità Furtività +10

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, affaticamento, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi capisce il Comune, ma non può parlare

Sfida 3 (700 PE)

Invisibilità. La guria è invisibile.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della guria è centri urbani.

AZIONI

Multiattacco. La guria esegue un attacco con lo schianto e usa la sua telecinesi in ognuno dei suoi turni.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +4 per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 12 (3d6+2) danni da forza più 2 (1d4) Punti Spirito.

Telecinesi. La guria bersaglia un oggetto entro 9 m che pesa fino a 80 kg, e lo lancia fino a 9 m in qualsiasi direzione. La guria può usare l'oggetto come un attacco a distanza (+4 per colpire), attaccando una creatura che si trova lungo la traiettoria dell'oggetto e causa 7 (2d6) danni contundenti se colpisce.



Guria

LENGHELO

Questi spettri sono alquanto rari e il loro comportamento è paragonabile a quello delle Gurie. Essi scelgono una casa e la fanno propria, ma preferiscono stanziarsi in luoghi abbandonati e diroccati, che proteggeranno con estrema ferocia.

Origini perse nella notte dei tempi. In pochi hanno avuto a che fare con questi particolari spiriti, e la documentazione sulle loro origini è andata perduta. Si sa, però, che sono una versione corrotta e orribile di quelli che potevano essere i cari defunti che facevano visita ai parenti ancora in vita.

L'Antica Tradizione ha molto speculato sulle possibili origini di questi esseri, ma tutto ciò che si sa riguarda quel che resta di loro nell'Era Lunare: esili e inquietanti spettri, coi quali sembra impossibile comunicare senza entrarvi in conflitto.

Coloro che ghermiscono. Sembra che i Lengheli siano molto abili nella distorsione dello spazio e del tempo. Un gruppo di Benandanti ebbe a che fare con un caso del genere, e il loro resoconto è materia per gli incubi.

In tre entrarono nel vecchio rudere fuori Mairan, ma nessuno fu in grado di uscirne, intrappolati com'erano nella dimensione del Lenghelo che li aveva resi prigionieri della sua dimora.

Nel conflitto, durato appena qualche ora, riuscirono a sconfiggere lo spirito, liberandosi da quella distorsione mentale che li teneva chiusi nella vecchia dimora. Quando uscirono, però, si resero conto che erano passati dei giorni.

Ogni ora, nella casa di un Lenghelo, equivale a un intero giorno nel mondo reale.

LENGHELO

Non Morto Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 119 (14d10+42)

Velocità 0 metri, volare 15 metri

Tiri salvezza Cos +7, Sag +5

Abilità Arcano +4, Furtività +8, Percezione +5

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 16

Linguaggi Comune

Sfida 9 (5.000 PE)

NATI DALLA MORTE

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del Lenghelo è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

1/giorno ognuno (3/giorno durante la luna nuova): esilio, fermare il tempo, gabbia di forza

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

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Lenghelo entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 9 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Lengheli, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Lenghelo è centri abitati.

AZIONI

Multiattacco. Il Lenghelo esegue due tocchi paralizzanti.

Tocco Paralizzante. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 22 (4d8+4) danni da forza e perdita di 3 (1d6) Punti Spirito. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o essere paralizzata per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno successivo, la creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.



Lenghelo

MONACHICCHIO

Tra i molti incubi con cui confrontarsi nell'Era Lunare, il Monachicchio è tra i più agghiaccianti.

Infanti morti senza ricevere alcuna benedizione religiosa, oppure morti in circostanze macabre e blasfeme, tornano su questo mondo come spettri orripilanti di bambini deformi e famelici.

Gli infanti del male. In pochi reggono la vista d'un Monachicchio, e ancora meno sono in grado di riconoscerlo per ciò che è, cioè un mostro non morto che nulla ha più in comune con l'infante che era in vita, e di affrontarlo.

La presenza di uno di questi spettri è in grado di logorare la psiche e lo spirito degli avventurieri notturni più temprati, rendendoli facili prede dell'oscurità.

Aggrappati a ciò che erano. Sono spesso documentati casi in cui un Monachicchio è apparso al cospetto dei genitori, che quasi sempre sono tra le loro prime vittime.

Sembra che il loro spirito vendicativo torni sempre durante la prima Luna Nuova dopo la loro morte, facendo pagare il fio a coloro che non sono stati in grado di proteggere il proprio bambino o che addirittura l'abbiano abbandonato, condannandolo a una triste sorte.



Monachicchio

MONACHICCHIO

Non Morto Minuscolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (-4)	18 (+4)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Classe Armatura 14 (armature naturale)

Punti Ferita 35 (10d4+10)

Velocità 0 metri, volare 12 metri

Abilità Furtività +6

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno; (solo durante la Luna Nuova) contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità alle Condizioni indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 11

Linguaggi capisce il Comune, ma non può parlare

Sfida 2 (450 PE)

Benedizione Oscura della Luna Nuova. Durante la Luna Nuova, il Monachicchio è immune ai danni contundente, perforante e tagliente causati da armi che non sono Tetre.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Monachicchio entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 12 o perdere 1 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Monachicchi, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

AZIONI

Risucchiare Vita. Attacco con armi da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 15 (3d4+4) danni necrotici e perdita di 2 (1d4) Punti Spirito.

Anima della Sofferenza (Ricarica 6, utilizzabile solo durante la Luna Nuova). Il Monachicchio emette un lamento di dolore. Ogni creatura che può sentirlo entro 18 metri e che non sia un Non Morto o un Costrutto prova improvvisamente un'intensa sofferenza interiore, e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o subire 13 (3d8) danni psichici e perdere 3 (1d6) Punti Spirito, entrambi dimezzati in caso di successo.

MUMMIE

Nelle Terre Conosciute non è rara la presenza di cadaveri mummificati che tornano in vita dopo la morte, infestando tumuli e vecchie catacombe.

Le mummie più pericolose di Iürmen, e le più note, sono quelle che vennero sepolte sotto il gelo eterno dei ghiacciai: antichi resti umanoidi delle ere passate, che da tempo sono riemersi dalle nevi per vagare nell'inverno dell'Era Lunare.

Energia glaciale. Questi peculiari *Non Morti* hanno spesso l'aspetto di cadaveri congelati, tornati al mondo dopo che le spoglie si sono mantenute intatte nel Permagelo.

Il loro corpo risulta ora estremamente connesso alle energie magiche del gelo nel quale si sono conservati, e sembrano essere in grado di praticare una forma elementare di Criomanzia.

Natura estrema. In base alla narrazione popolare, è possibile incontrare questi *Non Morti* in ogni angolo delle Terre Conosciute, posto che le temperature siano ancora più proibitive che nel resto di Iürmen nell'Era Lunare, poiché si tratta di luoghi che erano freddi anche nelle ere passate.

I ghiacciai delle Terre di Alper, a Nord, hanno nei secoli ricoperto molti tumuli, ed è in questi luoghi che è più facile trovare questi mostri.

MUMMIA GLACIALE

Non morto medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	14 (+2)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 90 (12d8+36)

Velocità 6 metri

Tiri Salvezza Cos +6

Abilità Atletica +6

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non tetre

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 10

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)



Mummia Glaciale

NATI DALLA MORTE

Ghiaccio Revitalizzante (applicabile solo durante la luna Ascendente).

Ogni volta che la Mummia Glaciale subisce danni da freddo, recupera un equivalente numero di punti ferita fino al suo massimo.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore della Mummia Glaciale è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi) Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: raggio di gelo

2/giorno: tempesta di nevischio

1/giorno: tempesta di ghiaccio

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte una Mummia Glaciale entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Mummie Glaciali, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Mummia Glaciale è Artico/Innevato.

AZIONI

Multiattacco. La Mummia Glaciale usa Sguardo Raggelante ed effettua un attacco con Pugno Glaciale.

Pugno Glaciale. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6+3) danni contundenti più 18 (4d8) danni da freddo.

Sguardo Raggelante. La Mummia Glaciale sceglie una creatura bersaglio che non sia un Non Morto o un Costrutto entro 18 metri. Se il bersaglio può vedere la Mummia Glaciale, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o essere paralizzato per 1 minuto e perdere 3 (1d6) Punti Spirito. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, la creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto. In caso di successo, una creatura è immune all'effetto di Sguardo Raggelante per le prossime 24 ore.

SIMILAU

“Molti sono i racconti tetri narrati nelle impervie terre del Nord, ma nessuno lo è quanto il resoconto del ritrovamento di Similau. Anni fa, mia madre partecipò a una spedizione tra i ghiacciai, su un'altura dove nelle decadi passate furono mummificati e sepolti molti corpi di eroi e dignitari, ora risorti. I vecchi tumuli degli Alperni erano ora vuoti, e da Mairan fu necessario inviare una nutrita squadra di Guardie dei Morti per fronteggiare la situazione e proteggere la Valle dell'Innkelch.

Ella e i pochi che fecero ritorno narrarono d'una grande battaglia, combattuta sulla neve che splendeva di luce lunare e si macchiava delle gocce scarlatte del sangue dei combattenti.

Molti caddero combattendo contro le mummie, ma la vittoria appariva sempre più vicina.

A quel punto accadde ciò che nessuno poteva presagire.

Una figura emerse da una gola innevata, e la tormenta la seguiva.

Essa pareva ergersi tre volte più alta di un Alperno, e le sue fattezze erano quasi del tutto nascoste da incrostazioni di ghiaccio, tale da farla apparire come una parte della montagna stessa.

Questa creatura, a cui i sopravvissuti diedero il nome di Similau,

dal nome della gola da cui era apparsa, era inarrestabile, e massacrò i membri della spedizione, costringendo gli altri a una fuga col lamento di questo titano dei ghiacciai alle calcagna. Nessuno più osò mettere piede su quel ghiacciaio.”

Norder, sentinella di Mairan

Similau è un potente non morto che presenta una forte connessione con la magia elementale. Il suo aspetto ricorda quello di un golem quasi più che di una mummia, essendo composto più di stalattiti di ghiaccio che di carne morta.

I sopravvissuti della spedizione del 57 E.L. furono i soli a vederlo, e lo descrissero come un gigante la cui forza e resistenza furono tali da annientare senza via di scampo un gruppo addestrato di Guardie dei Morti.

Non essendoci altre testimonianze in merito, è da ritenere una creatura unica, almeno stando alle leggende popolari del Nord.

Spirito elementale. Come le Mummie Glaciali, questo essere trae energia dal Permagelo che lo ha imprigionato per secoli, forse perfino millenni.

Quali che siano le origini di un tale abominio, esso rappresenta una delle più temibili minacce per le Terre di Alper, e tutti conoscono la storia della spedizione che ha sterminato.

ALCOVA GLACIALE (TANA)

Sebbene si crede che Similau esca dalla sua Tana per seminare terrore nelle gole dei ghiacciai, questo è l'unico luogo in cui si è certi di trovarlo, per quanto difficile da raggiungere.

L'Alcova Glaciale si trova in un luogo non ben identificato tra le più remote gole di Alper, forse nel mezzo del Catenaccio Settentrionale, o forse addirittura più a nord, verso il Mondo di Asvizert.

Questo antro è coperto da pareti composte di ghiaccio e non è particolarmente grande. La caverna circolare è spaziosa abbastanza da accogliere gli innumerevoli scheletri delle vittime di questa mummia, ormai conservati nel Permagelo. Qui, colonne di ghiaccio sorreggono la volta e innumerevoli stalagmiti pendono dal soffitto, prossime a cadere in ogni momento.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Similau perde), Similau effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

- Similau crea sul terreno un quadrato di ghiaccio di 18 metri di lato a partire da un punto che può vedere entro

36 metri; esso perdura fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo; ogni creatura che si muove nel quadrato o che inizia il suo turno all'interno di esso deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o cadere prona.

- Spuntoni di ghiaccio cadono dal soffitto: Similau sceglie fino a tre creature entro 36 metri e poi effettua un tiro di attacco a distanza (+7 al tiro per colpire) contro ogni bersaglio; se colpita, la creatura bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti e 5 (2d4) danni da freddo.

SIMILAU

Non Morto Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale), 20 durante la Luna Ascendente

Punti Ferita 189 (18d10+90)

Velocità 20 metri

Tiri Salvezza For+ 11, Cos +11, Sag +8, Car +10

Abilità Atletica +11, Percezione +8

Resistenza ai Danni acido

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 18

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita

Sfida 18 (20.000 PE)



Similau

Ghiaccio Revitalizzante (applicabile solo durante la Luna Ascendente).

Ogni volta che Similau subisce danni da freddo, recupera un equivalente numero di punti ferita fino al suo massimo.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Similau è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 18, +10 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: raggio di gelo

2/giorno ognuno: *cono di freddo, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio*

1/giorno ognuno: *muro di ghiaccio, sfera congelante*

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Similau entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 18 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Similau, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (3/giorno, 4/giorno durante la Luna Ascendente). Quando Similau fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia. Similau dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito di Similau è Artico/Innevato.

AZIONI

Multiattacco. Similau usa il suo Sguardo Raggelante e effettua un attacco con Pugno Glaciale o con Spuntone di Ghiaccio.

Pugno Glaciale. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 23 (4d8+5) danni contundenti più 27 (6d8) danni da freddo.

Spuntone di Ghiaccio. Attacco con arma a distanza: +11 al tiro per colpire, gittata 18/64 metri, un bersaglio. **Colpito:** 20 (3d10+5) danni contundenti più 27 (6d8) danni da freddo.

Sguardo Raggelante. Similau sceglie una creatura bersaglio che non sia un Non Morto o un Costrutto entro 18 metri. Se il bersaglio può vedere la Mummia Glaciale, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o essere paralizzato per 1 minuto e perdere 12 (5d4) Punti Spirito. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, la creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto. In caso di successo, una creatura è immune all'effetto di Sguardo Raggelante per le prossime 24 ore.

Ira del Gelo (ricarica dopo un riposo breve o lungo, utilizzabile solo durante la Luna Ascendente). Usando un'azione bonus, Similau può entrare in uno stato di Ira all'inizio del suo turno. L'Ira dura per 1 minuto o fino a che Similau non è incapacitato. Durante tale effetto, Similau gode dei seguenti benefici:

- dispone di vantaggio nei tiri per colpire, ma i tiri per colpire effettuati contro di lui dispongono di vantaggio
- dispone di vantaggio nelle prove di Forza e nei tiri salvezza su Forza
- quando colpisce con un attacco con armi, infligge 9 (2d8) danni aggiuntivi e causa la perdita di 12 (5d4) Punti Spirito

AZIONI LEGGENDARIE

Similau può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Similau recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. Similau effettua un attacco con Pugno Glaciale o Spuntone di Ghiaccio.

Trucchetto. Similau Lancia raggio di gelo.

Individuare. Similau effettua una prova di abilità Saggezza (Percezione).

NATI DALLA MORTE

Lanciare un incantesimo (costa 2 azioni). Similau lancia uno dei suoi incantesimi.

Ghiaccio e Morte (costa 2 azioni). Similau evoca antichi poteri della morte, seppelliti dal ghiaccio. Ogni creatura entro 18 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o subire 14 (4d6) danni necrotici e 14 (4d6) danni da freddo e non può recuperare punti ferita fino alla fine del successivo turno di Similau (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

Anima Congelante (costa 3 azioni, utilizzabile solo durante la Luna Ascendente). Similau tocca una creatura entro 3 metri che non sia goda di copertura totale. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o subire (10d8) danni da freddo e perdere 21 (6d6) Punti Spirito, entrambi dimezzati in caso di successo. In caso di successo nel tiro salvezza, il bersaglio è immune a Anima Congelante per 24 ore.

PANDAFECA

A molti capita di svegliarsi in preda al panico e di vedere strane figure bianche intente a fissarli malignamente dagli angoli della stanza. Coloro il cui spirito viene usurato nel sonno sono spesso vittime di una Pandafeca, o Pandaff, come viene chiamata dai Primevi.



Quando giunge l'alba lunare e la luce torna a toccare Iürmen, questi spiriti diabolici cessano di assorbire l'anima delle vittime ed è possibile scorggerli, seppur per pochi, nebulosi istanti, al momento del risveglio.

Megere orribili. Questi *Non Morti* appaiono come anziane donne deformi che indossano una lunga veste bianca. Quando delle donne particolarmente malvagie e vili muoiono di vecchiaia, il loro spirito torna come presenza malefica che brama nutrirsi di vittime indifese, come i dormienti.

Senza riposo. Chi si imbatte suo malgrado in un luogo dove si trova Pandafeca se ne renderà conto molto presto, poiché al primo riposo ella giungerà a tormentarlo.

Questo può essere anche un buon metodo per attirarle, usando una vittima come esca mentre è giorno e non v'è Luna. Lo spettro non potrà resistere alla tentazione di tormentare l'anima del povero malcapitato.

PANDAFECA

Non Morto (mutaforma) Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	18 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 117 (18d8+36)

Velocità 0 m, volare 12 m

Tiri Salvezza Des +8, Car +8

Abilità Inganno +8, Percezione +5

Resistenze ai Danni fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità ai Danni (applicabile solo durante la Luna Nuova) freddo, necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 15

Linguaggi -

Sfida 9 (5.000 PE)

Benedizione della Luna Oscura. Durante la Luna Nuova, la Pandafeca è immune ai danni contundente, perforante e tagliente causati da armi non Tetre.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Pandafeca è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali o verbali:

3/giorno: sonno

1/giorno ciascuno: allucinazione mortale, sogno

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

Mutaforma (utilizzabile solo durante la Luna Nuova). Il Pandafeca si tramuta magicamente in una bestia piccola o media con grado di sfida 2 o inferiore, oppure torna alla sua forma originaria. Le sue statistiche sono le medesime in ogni forma. Scompare se muore mentre è trasformata.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte una Pandafeca entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 9 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Pandafecche è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

AZIONI

Multiattacco. La Pandafeca effettua 2 attacchi con Tocco Paralizzante. **Tocco Paralizzante.** Attacco con armi da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 26 (4d10+4) danni necrotici e perdita di 5 (2d4) Punti Spirito. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o essere paralizzata per 1 minuto. Alla fine di ogni suo successivo turno, la creatura può effettuare un altro tiro salvezza per terminare la condizione.

Sguardo del Sonno Eterno (1/giorno, 2/giorno durante la Luna Nuova). La Pandafeca sceglie una creatura bersaglio entro 18 metri che non sia un Non Morto o un Costrutto. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o addormentarsi per 1 minuto e soffrire di incubi terribili. All'inizio di ogni suo turno successivo, la creatura subisce 22 (4d10) danni psichici. Se il bersaglio addormentato raggiunge 0 punti ferita, muore. Alla fine di ogni suo turno successivo, il bersaglio può effettuare una prova di Saggezza contrapposta con la Pandafeca per terminare l'effetto. Se la Pandafeca subisce almeno 50 danni in un singolo round, la creatura si sveglia (quest'ultima condizione non si applica durante la Luna Nuova).

RISORTI

La maggioranza dei *Non Morti* che vagano nell'Era Lunare non sono legati a particolari circostanze di morte o a maledizioni, ma sono semplicemente tornati in vita in massa a causa delle energie negative dell'Enferun che ora impregnano il Piano Materiale.

Questi *Non Morti* senza appartenenza né scopo sono detti Risorti.

Molteplici forme. A questa tipologia di mostri appartengono molte fattezze che possono andare dagli scheletri ai cadaveri putrefatti, come gli zombie. La caratteristica comune è quella di essere bestie dissennate e di non particolare potenza.

Attaccano col principale scopo di nutrirsi della carne dei viventi, anche se non ne hanno un effettivo bisogno. In altri casi, possono essere vincolati o rianimati da stregoni oscuri, che ne controllano le azioni per i propri fini.

Senza un'anima. Queste creature sono definite dal fatto di essere cadaveri ambulanti, e non esseri senzienti.

Quale che sia la sorte dell'anima di costoro, i loro corpi vagano senza meta e senza memoria alcuna.

Anime perdute. In creature come i Lemuri, invece, possiamo vedere un barlume di razionalità: una vaga consapevolezza di aver vissuto un tempo, e una disperata ricerca della loro identità perduta.

Questi *Non Morti* aggrediscono coloro che incontrano con l'obiettivo di nutrirsi della loro essenza vitale, come per un inconscio bisogno di ritrovare la propria anima perduta rubando quella altrui.

Sebbene non siano realmente in grado di strappare via l'anima dalle proprie vittime, possono logorarne lo spirito sino alla morte, rendendole suscettibili alla possessione o portandole alla morte e allo smarrimento dell'anima, che dà luogo alla loro

rinascita come nuovi Lemuri. Questi esseri diurni ripudiano la luce lunare e di notte tendono a rimanere in stasi in luoghi oscuri, per poi muoversi al tramontare del pallido satellite.

LEMURE

Non Morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Classe Armatura 13 (armature naturale)

Punti Ferita 60 (8d8+24)

Velocità 10,5 metri

Tiri Salvezza Cos +5

Abilità Atletica +5, Percezione +2

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non tetre

Immunità ai Danni (applicabile solo durante la Luna Nuova) necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlare

Sfida 2 (450 PE)

Benedizione Oscura della Luna Nuova. Durante la Luna Nuova, il Lemure è immune ai danni contundenti, perforanti e taglienti causati da armi non Tetre.

Morte da Fuoco. Quando il Lemure raggiunge 0 punti ferita, diventa incapacitato e rigenera 6 punti ferita all'inizio del suo turno successivo. Quando raggiunge 12 punti ferita, non è più incapacitato e può di nuovo usare azioni. Il Lemure può morire solo quando raggiunge 0 punti ferita a causa di danni da fuoco o se gli viene appiccato fuoco mentre è incapacitato.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Fanatico Dannato entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 14 o perdere 2 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Fanatici Dannati, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Sensibilità alla Luce Lunare. Durante la Luna Piena, Discendente o Ascendente, il Lemure dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Lemure è Cimiteri e Tumuli.

AZIONI

Multiattacco. Il Lemure esegue due attacchi con Risucchiare Vita.

Risucchiare Vita. Attacco con armi da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni necrotici. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 o perdere 2 (1d4) Punti Spirito.



Lemure

RISORTO PUTREFATTO

Non Morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	8 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (3d8+9)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +5

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Discedente)

contundente, perforante e tagliente da armi non tette

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 9

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita, ma non può parlare

Sfida 1/4 (50 PE)

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Risorto Putrefatto entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 12 o perdere 1 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Risorti Putrefatti, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Risorto Putrefatto è Cimiteri e Tumuli.

Tempra dei Non Morti. Se un singolo attacco, che non infligga danni radiosi o che non sia un colpo critico, porta il Risorto Putrefatto a 0 punti ferita, esso può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 5 + il danno subito per rimanere a 1 punto ferita.

AZIONI

Schianto. Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6+1) danni contudenti. La creatura bersaglio colpita deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 o perdere 1 (1d2) Punti Spirito.



Risorto Putrefatto

SMARA

Esistono minacce invisibili perfino ai sensitivi più dotati. Tra queste, una delle più inquietanti è rappresentata dalle Smara.

Spettri malevoli di origine ignota, di essi si sa solo che sono in grado di nutrirsi dei più foschi segreti dell'inconscio. Queste creature spettrali possono essere attratte da individui dallo spirito fragile, dal passato oscuro o da persone traumatizzate.

Influenza sull'umore. Stando ai racconti, è quasi impossibile vedere una Smara, poiché solo la vittima può avvertirne la presenza.

Questi fantasmi si focalizzano su una persona e vi si attaccano come parassiti, rubando loro ogni gioia e alimentando odio e angoscia al punto da causare danni irreversibili alla psiche.

Percezione della Smara. Un individuo preso di mira da una Smara può avvertirne l'influenza solo rendendosi conto che le proprie emozioni negative non hanno alcuna ragione di essere.

Questi spettri possono essere anche visti da coloro con una soglia di Punti Spirito estremamente bassa, che iniziano a scorgere l'oscurità oltre il velo dell'Ènferun.

Uno dei primi sintomi causati dall'influsso di questa creatura è un sonno irrequieto.

Perdita di Punti Spirito. Un avventuriero notturno potrebbe essere preso di mira da una Smara durante il riposo, quando la soglia di attenzione è più bassa.

Quando ciò accade, la vittima potrebbe non capire cosa gli stia accadendo o non accorgersene affatto. In alcuni casi, il soggetto preso di mira da questo fantasma può riuscire, consciamente o meno, a resistere al suo giogo e a costringere la Smara a palesarsi grazie a delle potenti riserve spirituali.



Smara

Essere avvinghiati da una Smara comporta gravi conseguenze sia sull'umore che sulle proprie capacità, nonché un lento logoramento delle proprie difese spirituali.

Una volta uccisa la Smara, l'umore e la difesa spirituale del personaggio torneranno alla normalità.

Evocare la Smara. Se la vittima di una Smara, o i suoi compagni, sospettano la presenza di uno spirito parassitario, possono tentare di farla apparire con un semplice rito.

Questo rito funziona solo durante la Fasi di Luna Ascendente, e solo se verrà versata una mistura di vino e sale sui piedi dell'afflitto. Almeno così narrano alcune leggende.

SMARA

Non Morto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Classe Armatura 14 (armature naturale)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 0 metri, volare 9 m

Abilità Furtività +10, Percezione +4,

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni indebolito, afferrato, paralizzato, pietrificato, avvelenato, prono, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 14

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Invisibilità. La Smara è invisibile. Diventa visibile solo quando fallisce Risucchia Anima o quando una creatura che ne è soggetta se ne libera (vedi sotto).

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Smara è Segrete/Rovine.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte a una Smara entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 13 o perdere 2 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Smare, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Rigenerazione. Ogni volta che la Smara risucchia Punti Spirito da una creatura, recupera l'equivalente di punti ferita, fino al suo massimo. La Smara muore solo quando raggiunge 0 punti ferita e non rigenera entro la fine del suo prossimo turno.

AZIONI

Tocco Avvizente. Attacco con armi da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni necrotici e perdita di 2 (1d4) Punti Spirito.

Risucchia Anima (1/giorno). La Smara cerca di avvinghiarsi a una creatura che stia effettuando un riposo lungo, che non sia un Non Morto o un Costrutto e che la Smara può vedere entro 9 metri. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12. In caso di fallimento, alla fine del riposo lungo non recupera Punti Spirito ma invece ne perde 7 (2d6). La Smara rimane avvinghiata alla creatura fino a che non raggiunge 0 Punti Spirito, e quando è attaccata a una creatura non può usare il suo Tocco Avvizente. In caso di successo, la Smara non si attacca alla creatura e diventa visibile. Alla fine di ogni successivo riposo lungo, la creatura bersaglio può fare un altro tiro salvezza. In caso di successo, la Smara non è più attaccata a quella creatura e diventa visibile.

VAMPIRI

I figli dannati di Acirenzia, Matriarca della Luna di Sangue.

Queste creature sono maledette da Mirithlen e sono ritenute estremamente pericolose.

In alcuni casi, si riuniscono in casate o fazioni e posseggono risorse tali da compromettere la situazione politica di un'intera nazione.

Idoni della notte. Quando tornano in vita come *Non Morti*, i vampiri mantengono alcuni lati della propria personalità, ma risultano essere più feroci, individualisti e volubili. Alcuni permangono in questo stato e anzi vi sprofondano ulteriormente, divenendo predatori feroci, laddove altri recuperano il controllo dei propri istinti, imparando ad affinare i doni oscuri di questa loro forma di non vita.

Difficile dire quale dei due stati risulti più pericoloso per le loro vittime e i loro avversari.

Riuscire a padroneggiare quello che molti chiamano il Percorso Oscuro definisce che tipo di esseri della notte diverranno, e garantirà a questi immortali una crescita progressiva del proprio potere.

Il sangue è vita. Il principale istinto di questi dannati è nutrirsi dai viventi. Alcuni tendono alla via della compassione, mantenendo la sensibilità che avevano in vita, altri si abbandoneranno al piacere del fluido cremisi.

Quando un vampiro decide di farsi accettare da una società, tende a cibarsi esclusivamente dei propri nemici o di donatori consenzienti. Avere un vampiro come alleato può rivelarsi molto utile, e non è insolito che certi avamposti accolgano i membri della Progenie a questo scopo.

Tuttavia, molti si abbandonano alla loro natura predatoria, e con l'aumentare della fame aumenta anche la sete di potere e altri desideri malsani che non sfiorerebbero la mente di un mortale. Questi feroci esemplari perdono del tutto la loro umanità e divengono creature astute ed estremamente letali.

Le Accolite. Tra i vampiri di Iürmen vi sono delle figure di nobile rango che vengono temute e rispettate dal resto della Progenie. Costoro sono dette Accolite di Acirenzia.

Queste antiche vampire furono le prime a essere trasformate dalla Matriarca, e furono testimoni del suo rituale blasfemo atto a ottenere l'immortalità, e che invece ha dato origine al morbo vampirico. Ancora oggi, esse sono le sue serve più fedeli e micidiali.



Acirenzia

ACIRENZIA

“Dopo aver trafugato la più sacra tra le reliquie, ella scomparve, e nessuno di noi la vide mai più.

Tuttavia, tutti percepimmo che il mondo era nuovamente cambiato.

Ancora una volta, in peggio.”

*Anvernia da Mirithrun, Somma
Sacerdotessa del Culto Lunare*

Quando il mondo divenne buio ed il Culto Lunare venne istituito, tra le sue sacerdotesse v'era una giovane e promettente Anireth di nome Acirenzia. Ella era tra le più fidate accolite dell'Alta Sacerdotessa Anvernia, e la sua devozione e ammirazione verso Mirithlen erano senza eguali.

Col tempo, la sua fede divenne mania d'emulazione. La sua crescente ossessione la condusse su sentieri che si allontanavano sempre più dagli amorevoli precetti della Dea Triplice. Ella fece sue le pratiche proibite, cercando vie per ascendere all'immortalità, e comprese che la divinità lunare, la cui natura era sia divina che umana, era la chiave di tale miracolo.

Una notte di Luna Nuova, Acirenzia trafugò le sacre ceneri argentee di Mirithlen, fuggendo dal tempio di Roccia del Gufo con alcune discepole al seguito, bramose come lo era lei di nuovi poteri.

Acirenzia mise in atto il suo piano, facendo credere a una delle seguaci che sacrificando la sua vita mortale avrebbe ottenuto in cambio la vita eterna. Ma l'ingenua accolita fu ingannata, e il suo sangue venne riversato nell'urna con le ceneri di Mirithlen e, attraverso l'incisione di simboli oscuri sul cadavere della donna, venne richiamato il potere del Riflesso Nero. Quella notte, la Luna Nuova, solitamente occultata, apparve nel cielo buio come una sfera macchiata di rosso sangue, e Acirenzia bevve da quella mistura oscena che s'era venuta a creare, per poi togliersi la vita a sua volta. Le altre sacerdotesse, soggiogate alla volontà della loro oscura ispiratrice, la seppellirono con l'urna dissacrata, e attesero.

Quando La luna nuova fu nuovamente in cielo, Acirenzia tornò alla vita, forte di nuovi poteri e di un'immortalità tormentata. Ella creò una nuova stirpe di creature della notte che si nutrissero del sangue dei viventi e che dominassero sulle devastate Terre Conosciute. I primi figli di Acirenzia furono le sue stesse accolite, e da esse discese una genealogia di figli della Luna di Sangue.

La gravità del crimine di Acirenzia fu tale che, ancora oggi, accade che la Luna tramonti rossa, a testimonianza del

fatto che Mirithlen fu impregnata da una goccia di crudeltà che ne intaccò il perfetto lucore.

La Dea, e con essa il Culto Lunare, maledissero queste creature, affinché pagassero per l'oltraggio compiuto nei confronti del bianco astro. A ogni Luna Piena i vampiri creati da Acirenzia devono nascondersi con vergogna dalla sua luce, che ne ustiona le carni e ne brucia gli occhi.

Regina sul tetto del mondo. Solo le sue accolite, e pochissimi tra gli altri vampiri, sanno dove si trovi la Matriarca della Notte, e quali siano i suoi piani.

Ciononostante, sono state fatte delle supposizioni a proposito.

Sulle cime settentrionali dei Pinnacoli Anziani v'è il diroccato castello di Lancia di Hislith. L'antica e possente roccaforte persa tra le nubi sembra essere il trono adatto per l'arroganza di Acirenzia, e molti di coloro che si sono inoltrati sin su quelle vette asseriscono di avervi visto esseri del tutto simili a vampiri.

A costoro si deve probabilmente la sparizione di molti civili da Ervenrun, rapiti dai vampiri per divenire schiavi e riserve di cibo.

A dispetto di questi sospetti, nessuno sa cosa stia tramando la Matriarca, ma è probabile che Acirenzia, a differenza degli altri morti viventi di Iürmen e della maggior parte delle creature malvagie, non miri a distruggere il mondo per come lei lo conosce, ma anzi a preservarlo popoloso e vitale, così che possa dominarlo, e nutrirsi.



Accolita di Acirenzia

LA SALA NOTTURNA (TANA)

Dalla vecchia rocca di Lancia di Hislith, Acirenzia domina su tutta la progenie vampirica.

Ella dimora nella stanza più alta della torre di questo antico castello, dove si trova il suo sarcofago e dove spesso organizza banchetti con vittime umanoidi rapite da villaggi e insediamenti.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Acirenzia perde), Acirenzia effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Acirenzia crea una sfera di nebbia di 9 metri centrata su di sé. L'area è pesantemente oscurata per le altre creature, mentre Acirenzia vede normalmente nella nebbia.
- Acirenzia evoca un pipistrello gigante che appare in un punto che può vedere entro 18 metri da lei; esso obbedisce a qualsiasi ordine telepaticamente impartito da Acirenzia (senza bisogno di consumare azioni) e sparisce quando raggiunge 0 punti ferita, o quando è mandato via da Acirenzia con un'azione bonus.
- Acirenzia tira un d8 e recupera uno slot incantesimo del livello pari al tiro del dado o inferiore, se ne ha spesi.
- Una musica triste riempie l'aria: ogni creatura che non sia assordata entro 36 metri da Acirenzia deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere stordita fino alla fine del suo turno.

ACIRENZIA

Non Morto (mutaforma) Medio, legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	18 (+4)	22 (+6)	22 (+6)	20 (+5)	21 (+5)

Classe Armatura 20 (armatura naturale), 22 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 241 (23d8+138)
Velocità 12 metri, scalare 6 metri

Tiri salvezza Des +10, Cos +12, Int +12, Sag +11
Abilità Arcano +12, Atletica +11, Storia +12, Religione +12, Percezione +11, Furtività +10

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, veleno
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Sensi Scurovisione 36 metri, Percezione passiva 21

Linguaggi Comune, Prima Lingua, Runico Primordiale, Sussurro degli Echi

Sfida 18 (20.000 PE)

Debolezze del Vampiro. Acirenzia ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Acirenzia subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. Acirenzia subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce della luna. Mentre è alla luce della luna, dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di abilità.



Progenie di Acirenzia

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore dell'accollita di Acirenzia mentre Acirenzia si trova nel suo luogo di riposo, Acirenzia resta paralizzata finché il paletto non viene rimosso.

Equipaggiamento speciale. Acirenzia possiede una Bacchetta della Madre Vampira (vedi sotto).

Forza sovrumana. Usando un'azione bonus, Acirenzia dispone di Vantaggio nella prossima prova di Forza fatta in quel turno.

Incantesimi. Acirenzia è un'incantatrice di 15° livello. La sua caratteristica da incantatrice è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 19, +11 al tiro per colpire degli incantesimi).

Ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti: *tocco gelido, dardo infuocato, mano magica, spruzzo velenoso, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *charme su persone, nube di nebbia, dardo incantato, scudo*

2° livello (3 slot): *invisibilità, immagine speculare passo velato, suggestione*

3° livello (3 slot): *animare i morti, dissolvi magie, controincantesimo, palla di fuoco, trama ipnotica*

4° livello (3 slot): *inardire, invisibilità migliorata, sfera elastica*

5° livello (2 slot): *animare oggetti, dominare persone, cono di ghiaccio*

6° livello (1 slot): *globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *dito della morte*

8° livello (1 slot): *regressione mentale*

Minaccia dall'alto. Acirenzia può scalare a metà della sua velocità, anche su superfici completamente lisce.

Mutaforma. Se l'Accollita di Acirenzia non si trova sotto la luce lunare o immersa in acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, in una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma. Mentre è in forma di pipistrello, l'Accollita di Acirenzia non può parlare, la sua velocità di passeggio è 1,5 metri e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Se Acirenzia muore, ritorna alla sua vera forma. Mentre è in forma di foschia, l'Accollita di Acirenzia non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È priva di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare e può entrare nello spazio di una creatura ostile e rimanerci. Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione, ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni inflitti dalla luce della luna.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un'Accollita di Acirenzia entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 18 Punti Spirito.

Se la creatura incontra di nuovo Acirenzia, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Dannata dalla Luna. Durante la fase di Luna Piena, Acirenzia non può entrare in una dimora se non è espressamente invitata da un occupante o non lo è stata in precedenza. Acirenzia è sensibile alla Luna Piena e dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando si trova in piena luce lunare o lo è il bersaglio o l'oggetto della loro azione.

Resistenza Leggendaria (3/giorno, 5/giorno durante la luna piena). Quando Acirenzia fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Resistenza alla Magia. Acirenzia dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco (solo in forma di Vampiro): Acirenzia può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Artiglio (solo in forma di Vampiro). Attacco con armi da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. Colpito: 9 (1d8 + 5) danni taglienti. Invece di infliggere danni, Acirenzia può afferrare il bersaglio (CD 20 per sfuggire).

Morso (solo in forma di Pipistrello o Vampiro). Attacco con armi da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura consenziente, trattenuta, incapacitata o afferrata dall'accollita di Acirenzia. Colpito: 8 (1d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici e il bersaglio perde 12 (3d6) Punti Spirito.

I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni necrotici subiti e l'Accolita di Acirenzia recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie sotto il controllo di Acirenzia.

Affascinare. Acirenzia sceglie un bersaglio entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere l'Accolita di Acirenzia, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 19 o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo dell'Accolita di Acirenzia, prende le richieste e le azioni dell'Accolita di Acirenzia nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente dell'attacco con morso dell'accolita di Acirenzia. Ogni volta che Acirenzia o i compagni del vampiro nuocciono al bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine alla condizione affascinato in caso di successo. Altrimenti, l'effetto persiste 24 ore o finché l'Accolita di Acirenzia non viene distrutta, si trova su di un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua un'azione bonus per terminare l'effetto.

Supremazia delle Creature della Notte (1/giorno). Acirenzia evoca uno sciame di pipistrelli o 1d4 lupi. Essi arrivano in 1d4 round e rimangono al suo servizio e obbediscono ai suoi ordini verbali per 1 ora, o fino a che non muoiono o sono mandati via.

Madre dei Vampiri (1/giorno, funziona solo durante la luna nuova). Acirenzia evoca fino a 6 Progenie di Acirenzia, o fino a 3 Vampiri della Luna di Sangue, o fino a 2 Accolite di Acirenzia. Essi arrivano alla fine dello stesso round e rimangono al suo servizio e obbediscono ai suoi ordini verbali per 1 ora, o fino a che non muoiono o sono mandati via.

REAZIONI

Corpo di Nebbia (ricarica dopo un riposo lungo). Quando è colpita da un attacco di un'arma non Tetra, Acirenzia può lanciare l'incantesimo forma gassosa.

AZIONI LEGGENDARIE

Acirenzia può effettuare 3 azioni leggendarie (5 durante la Luna Nuova), scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Acirenzia recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Muoversi. Acirenzia si muove della sua velocità senza causare attacchi di opportunità.

Artiglio. Acirenzia effettua un attacco con artiglio.

Morso (costa 2 azioni). Acirenzia esegue un attacco con morso.

Bacchetta della Madre Vampira (costa 2 azioni). Acirenzia usa una o più cariche della sua bacchetta della madre vampira.

Devozione della Madre (costa 3 azioni, funziona solo durante la luna nuova). Acirenzia chiama in aiuto le sue discepole vampire. Un vampiro alleato di Acirenzia che può sentirla ed è entro 36 metri si sacrifica, uccidendosi, e dona la propria energia vitale ad Acirenzia, che sceglie uno dei seguenti effetti:

- Acirenzia recupera fino alla metà dei suoi punti ferita massimi
- Acirenzia recupera 10 livelli di slot incantesimo
- La sua classe armatura diventa non meno di 30 fino alla fine del suo prossimo turno
- Ogni volta che Acirenzia colpisce con un attacco fino al suo prossimo turno, effettua un colpo critico
- I tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati da Acirenzia dispongono di Svantaggio fino alla fine del suo prossimo turno

Bacchetta della Madre Vampira

Bacchetta, leggendario (richiede sintonia da parte di un incantatore vampiro)

Questa bacchetta magica ha le proprietà combinate di una bacchetta del legame, di una bacchetta della paura e di una bacchetta dei fulmini. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi lanciati da questa bacchetta è 19.

La bacchetta ha sette cariche e recupera 1d6+1 cariche consumate ogni giorno all'alba.

ACCOLITA DI ACIRENZIA

Non Morto Medio (mutaforma), legale matvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale), 19 durante la luna nuova

Punti Ferita 190 (20d8+100)

Velocità 12 metri, scalare 6 metri

Tiri Salvezza Des +9, Cos +9, Int +10, Sag +8

Abilità Arcano +10, Atletica +9, Furtività +9, Storia +10, Religione +10, Percezione +8

Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Sensi Scurovisione 36 metri, Percezione passiva 18

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita

Sfida 15 (13.000 PE)

Debolezze del Vampiro. L'Accolita di Acirenzia ha i seguenti difetti: Danneggiato dall'Acqua Corrente. L'Accolita di Acirenzia subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente. Ipersensibilità alla Luce. L'Accolita di Acirenzia subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce della luna. Mentre è alla luce della luna, dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di abilità.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore dell'Accolita di Acirenzia mentre l'accolita di Acirenzia si trova nel suo luogo di riposo, l'Accolita di Acirenzia è paralizzata finché il paletto non viene rimosso.

Forza sovrumana. Usando un'azione bonus, l'Accolita di Acirenzia dispone di Vantaggio nella prossima prova di Forza fatta in quel turno.

Minaccia dall'alto. L'Accolita di Acirenzia può scalare a metà della sua velocità, anche su superfici completamente lisce.

Mutaforma. Se l'Accolita di Acirenzia non si trova sotto la luce lunare o immersa in acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, in una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma. Mentre è in forma di pipistrello, l'Accolita di Acirenzia non può parlare, la sua velocità di passeggio è 1,5 metri e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Se l'Accolita muore, ritorna alla sua vera forma. Mentre è in forma di foschia, l'Accolita di Acirenzia non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È priva di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare e può entrare nello spazio di una creatura ostile e rimanerci. Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione, ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni inflitti dalla luce della luna.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un'Accolita di Acirenzia entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 10 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Accolite di Acirenzia, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

NATI DALLA MORTE

Progenie dannata dalla Luna. Durante la fase di Luna Piena, l'Accolita non può entrare in una dimora se non è espressamente invitata da un occupante o non lo è stata in precedenza.

L'Accolita di Acirenzia è sensibile alla Luna Piena e dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando si trova in piena luce lunare o lo è il bersaglio o l'oggetto della loro azione.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando l'Accolita di Acirenzia fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Incantesimi. L'Accolita di Acirenzia è un'incantatrice di 10° livello. La sua caratteristica da incantatrice è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 18, +10 al tiro colpire degli incantesimi).

Ha i seguenti incantesimi da mago preparati:

Trucchetti: tocco gelido, dardo infuocato, mano magica, spruzzo velenoso, raggio di gelo

1° livello (4 slot): charme su persone, nube di nebbia, dardo incantato, scudo

2° livello (3 slot): invisibilità, passo velato, suggestione

3° livello (3 slot): controincantesimo, palla di fuoco, trama ipnotica

4° livello (3 slot): inaridire, invisibilità migliorata, sfera elastica

5° livello (2 slot): dominare persone, cono di ghiaccio

AZIONI

Multiattacco (solo in forma di Vampiro): L'Accolita di Acirenzia può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Artiglio (solo in forma di Vampiro). Attacco con armi da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni taglienti. Invece di infliggere danni, l'Accolita di Acirenzia può afferrare il bersaglio (CD 17 per sfuggire).

Morso (solo in forma di Pipistrello o Vampiro). Attacco con armi da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura consenziente, trattenuta, incapacitata o afferrata dall'acolita di Acirenzia. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici e il bersaglio perde 5 (2d4) Punti Spirito. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni necrotici subiti e l'Accolita di Acirenzia recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Un *umanoide* ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie sotto il controllo dell'Accolita di Acirenzia.

Affascinare. L'Accolita di Acirenzia sceglie un bersaglio entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere l'Accolita di Acirenzia, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo dell'Accolita di Acirenzia, prende le richieste e le azioni dell'Accolita di Acirenzia nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente dell'attacco con morso dell'acolita di Acirenzia.

Ogni volta che l'Accolita di Acirenzia o i compagni del vampiro nuociono al bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine alla condizione affascinato in caso di successo. Altrimenti, l'effetto persiste 24 ore o finché l'Accolita di Acirenzia non viene distrutta, si trova su di un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua un'azione bonus per terminare l'effetto.

Supremazia delle Creature della Notte (1/giorno, funziona solo durante la luna nuova). L'Accolita di Acirenzia evoca uno sciame di pipistrelli o 1d4 lupi. Essi arrivano in 1d4 round e rimangono al suo servizio e obbediscono ai suoi ordini verbali per 1 ora, o fino a che non muoiono o sono mandati via.

REAZIONI

Corpo di Nebbia (ricarica dopo un riposo lungo). Quando è colpita da un attacco di un'arma non Tetra, l'Accolita di Acirenzia può lanciare l'incantesimo *forma gassosa*.

AZIONI LEGGENDARIE

Artiglio. L'Accolita di Acirenzia effettua un attacco con artiglio.

Morso (costa 2 azioni, funziona solo durante la Luna Nuova).

L'Accolita di Acirenzia esegue un attacco con morso.

L'Accolita di Acirenzia può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, l'Accolita di Acirenzia recupera tutte le azioni leggendarie utilizzate.

Muoversi. L'Accolita di Acirenzia si muove della sua velocità senza causare attacchi di opportunità.

Lanciare un incantesimo (costa 3 azioni). L'Accolita di Acirenzia lancia un incantesimo di 3° livello o inferiore.

PROGENIE DI ACIRENZIA

Non Morto Piccolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 105 (14d8+42)

Velocità 12 metri, scalare 6 metri

Tiri Salvezza Des +6, Cos +6

Abilità Atletica +6, Furtività +6, Percezione +3

Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi I linguaggi che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

Debolezze del Vampiro. La Progenie di Acirenzia ha i seguenti difetti: Danneggiato dall'Acqua Corrente. La Progenie di Acirenzia subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente. Ipersensibilità alla Luce. La Progenie di Acirenzia subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce della luna. Mentre è alla luce della luna, dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di abilità.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore della Progenie di Acirenzia mentre si trova nel suo luogo di riposo, la Progenie di Acirenzia è paralizzata finché il paletto non viene rimosso.

Forza sovrumana. Usando un'azione bonus, la Progenie di Acirenzia dispone di Vantaggio nella prossima prova di Forza fatta in quel turno.

Minaccia dall'alto. La Progenie di Acirenzia può scalare a metà della sua velocità, anche su superfici completamente lisce.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte a una Progenie di Acirenzia di Acirenzia entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 14 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Progenie di Acirenzia di Acirenzia, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Progenie di Acirenzia dannata dalla Luna. Durante la Luna Piena, la Progenie di Acirenzia non può entrare in una dimora se non è espressamente invitata da un occupante o non lo è stata in precedenza. La Progenie di Acirenzia è sensibile alla Luna Piena e dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando si trova in piena luce lunare o lo è il bersaglio o l'oggetto della loro azione.

AZIONI

Multiattacco. La Progenie di Acirenzia esegue due attacchi con artiglio. Alternativamente, la Progenie di Acirenzia può provare ad afferrare un bersaglio, per poi eseguire un attacco con morso.

VAMPIRO, LUNA DI SANGUE

Non Morto Medio (mutaforma), legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale), 19 durante la luna nuova

Punti Ferita 118 (14d8+56)

Velocità 12 metri, scalare 6 metri

Tiri Salvezza Des +9, Cos +9, Sag +8

Abilità Atletica +9, Furtività +9, Percezione +8

Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 18

Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita

Sfida 10 (5.900 PE)

Progenie di Acirenzia dannata dalla Luna. Durante la Luna Piena, il Vampiro della Luna di Sangue non può entrare in una dimora se non è espressamente invitato da un occupante o non lo è stato in precedenza.

Il Vampiro della Luna di Sangue è sensibile alla Luna Piena e dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando si trova in piena luce lunare o lo è il bersaglio o l'oggetto della loro azione.

Resistenza Leggendaria (1/giorno, 3/giorno durante la Luna Nuova). Quando il Vampiro della Luna di Sangue fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

Mutaforma. Se il Vampiro della Luna di Sangue non si trova sotto la luce lunare o immersa in acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, in una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma. Mentre è in forma di pipistrello, il Vampiro della Luna di Sangue non può parlare, la sua velocità di passeggio è 1,5 metri e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Se il Vampiro della Luna di Sangue muore, ritorna alla sua vera forma.

Mentre è in forma di foschia, il Vampiro della Luna di Sangue non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È priva di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare e può entrare nello spazio di una creatura ostile e rimanerci. Dispone di Vantaggio nei tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione, ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni inflitti dalla luce della luna.

Minaccia dall'alto. Il Vampiro della Luna di Sangue può scalare a metà della sua velocità, anche su superfici completamente lisce.

Forza sovrumana. Usando un'azione bonus, il Vampiro della Luna di Sangue dispone di Vantaggio nella prossima prova di Forza fatta in quel turno.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Vampiro della Luna di Sangue entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 10 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Vampiri della Luna di Sangue, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Debolezze del Vampiro. Il Vampiro della Luna di Sangue ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Il Vampiro della Luna di Sangue subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente. Ipersensibilità alla Luce. Il Vampiro della Luna di Sangue subisce 20 danni radiosi quando inizia il suo turno alla luce della luna. Mentre è alla luce della luna, dispone di Svantaggio nei tiri per colpire e nelle prove di abilità.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore del Vampiro della Luna di Sangue mentre si trova nel suo luogo di riposo, il Vampiro della Luna di Sangue è paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

AZIONI

Multiattacco (solo in forma di Vampiro): Il Vampiro della Luna di Sangue può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Artiglio (solo in forma di Vampiro). Attacco con armi da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni consistenti. Al posto di infliggere danni, il Vampiro della Luna di Sangue può afferrare il bersaglio (CD 16 per fuggire).

Morso (solo in forma di Pipistrello o Vampiro). Attacco con armi da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura consenziente o che è afferrata dal Vampiro della Luna di Sangue, o che è trattenuta o incapacitata. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici e perdita di 5 (2d4) Punti Spirito. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari ai danni necrotici subiti e il Vampiro della Luna di Sangue recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. La riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie sotto il controllo del Vampiro della Luna di Sangue.

Affascinare. Il Vampiro della Luna di Sangue sceglie un bersaglio entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere il Vampiro della Luna di Sangue, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo del Vampiro della Luna di Sangue, prende le richieste e le azioni dell'Accolita di Acirenzia nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente dell'attacco con morso del Vampiro della Luna di Sangue. Ogni volta che il Vampiro della Luna di Sangue o i compagni del vampiro nuociono al bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, ponendo fine alla condizione affascinato in caso di successo. Altrimenti, l'effetto persiste 24 ore o finché il Vampiro della Luna di Sangue non viene distrutto, si trova su di un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua un'azione bonus per terminare l'effetto.

Supremazia delle Creature della Notte (1/giorno, funziona solo durante la luna nuova). Il Vampiro della Luna di Sangue evoca uno sciame di pipistrelli o 1d4 lupi. Essi arrivano in 1d4 round e rimangono al suo servizio e obbediscono ai suoi ordini verbali per 1 ora, o fino a che non muoiono o sono mandati via.

REAZIONI

Corpo di Nebbie (ricarica dopo un riposo lungo). Quando è colpito da un attacco con un'arma che non è Tetra, il Vampiro della Luna di Sangue può lanciare l'incantesimo forma gassosa.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Vampiro della Luna di Sangue può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Vampiro della Luna di Sangue recupera tutte le azioni leggendarie utilizzate.

Muoversi. Il Vampiro della Luna di Sangue si muove fino alla sua velocità senza causare attacchi di opportunità.

Artiglio. Il Vampiro della Luna di Sangue effettua un attacco con artiglio.

Morso (costa 2 azioni, funziona solo durante la Luna Nuova).

Il Vampiro della Luna di Sangue esegue un attacco con morso.

NATI DALLA MORTE

CAPITOLO VII

ORRORI

“Vuota è l'eredità lasciataci dal vecchio impero, se non per gli orrori e i mostri che attendono nell'ombra.”

Gwiven la Temeraria, Guardia dei Morti

In questa sezione del bestiario sono descritte molteplici tipologie di creature che popolano le lande perdute di Iürmen.





Taylor

CAPITOLO VII

ORRORI

DAI MONTI ALLE VALLI, DALLE SELVE AI DESERTI

Questi occhi hanno visto ogni genere di mostruosità, viaggiando ai quattro angoli di Iürmen.

Nei tetri giorni senza sole, ora che la mia vita si avvia verso il suo crepuscolo, mantengo accesa una candela per dipanare le profonde tenebre in cui si annidano ricordi che non vorrei avere. Non posso più beararmi della stessa ignoranza di cui gode chi non ha mai superato le mura dell'insediamento sicuro in cui vive, e non conosce lo sconfinato numero di creature che popola l'Era Lunare. Nei ghiacci perenni dei monti, sfuggii a stento alla furia dei Jariàt. Nei Sentieri del Badelisk, un morente bosco di frontiera, dovetti fronteggiare la ferocia di bestie enormi e fameliche conosciute come Predatori Notturni, che delle proprie vittime fanno ornamento per le proprie corna. Ancora non riesco a dimenticare gli Orrori Silvani che ci sbarravano la strada per raggiungere Roccia del Gufo, o la volta in cui vedemmo un titanico Orcolat che scuoteva le cime dei Pinnacoli Anziani con la sua mole.

L'intero mondo sembra volerci divorare, per poi rigurgitare una versione snaturata di quel che eravamo.

Ovunque vi dirigiate, un'estenuante lotta per la sopravvivenza vi attende, e coloro che giurano di riportare luce e speranza spesso non reggono al peso che devono portare nell'anima e, svolto il loro compito, scivolano nella pazzia o si tolgono la vita.

Ciononostante, non arrendetevi all'orrore. Scavate con unghie e denti nel profondo dei vostri cuori, e trovate le risorse che non sapevate di possedere. Quelle sono le vostre uniche armi."

Virbelio

L'ORRORE NEL QUOTIDIANO

La moltitudine di esseri abietti e deformati che popolano Iürmen risulta impossibile da catalogare per l'Antica Tradizione.

Tutte le creature colpite da maledizioni, corruzioni e orrende mutazioni sono genericamente definite "Orrori".

Il numero di queste creature è incalcolabile, e pochi fortunati possono dire di non averne mai vista una in vita loro. Ogni tetro giorno si scoprono nuovi orrori.

ORIGINI COMPOSITE

Gli Orrori di Iürmen comprendono sia creature mitologiche estinte da molto tempo, sia uomini, donne e bestie mutate in modi irrecognoscibili dalle energie scatenatesi dopo l'Ultimo Sole; vi sono inoltre esseri la cui origine è tuttora un mistero: sembrano essere i mostri di terrificanti leggende che, fino a oggi, non sembravano avere alcun fondamento.

Antiche maledizioni. Da sempre, nelle terre di Iürmen, e ancor di più durante l'Era Lunare, la pratica di lanciare maledizioni è sempre esistita; ciò ha dato origine a un retaggio di creature maledette che si sono moltiplicate fino a creare vere e proprie specie di mostri tormentati da magie antiche.

Alcuni di questi mostri cercano in ogni modo di sfuggire alla loro afflizione, mentre altri riversano la loro frustrazione sugli innocenti. Infine, ve ne sono alcuni, i più pericolosi, che godono della propria condizione e consacrano la loro vita al male.

La Corruzione. Il Riflesso Nero ha ormai avvolto Iürmen e molte specie, umanoidi, animali o vegetali che siano, del Piano Materiale ne sono rimaste corrotte.

Vi sono molti esempi di etnie che si sono adattate a questa influenza malefica, sia da un punto di vista fisiologico che psicologico, e sono mutate in residui perversi e repellenti di ciò che erano.



LA RADICE DEL MALE

Si pensa che il male che corrode il tessuto della realtà scorra come fluido nelle vene dei variegati esseri conosciuti come Orrori. Tra antichi vegetali corrotti, bestie maledette o mostruosi figli della magia nera, questo seme oscuro non fa che diffondersi.

È sempre più complicato far fronte alle sempre nuove creature che emergono dagli angoli oscuri delle Terre Conosciute, e pare che sia ormai impossibile risalire alla radice di molte genie. Un esempio lampante è dato dalla Progenie Aracnide, creata da gli Echi della Morte, ma che ora prolifera senza controllo.

Legame con la Luna. Le creature di Iürmen, quale che sia la loro origine, hanno tutte un qualche rapporto con il pallido astro. Molto spesso, questi esseri traggono forza dall'oscurità più totale, e rifuggono ogni forma di luce lunare.

Vi sono tuttavia alcune eccezioni che si sono adattate a specifiche fasi lunari, stabilendo legami di potere con quegli influssi radiosi che la notte porta con sé.

Queste creature sono spesso state create da esperimenti e maledizioni che hanno avuto luogo durante specifiche Fasi Lunari, e pertanto sono ad esse vincolate.

SAGGEZZA POPOLARE

- “Si dice che il Bonnacon emetta getti corrosivi pericolosissimi. Non dovrete temere solo la sua mole quando ne affrontate uno.” – **VERO**
- “I Predatori Mostruosi, come Leocrute e Centicore, sono indebolite dal legno di quercia, che di solito veniva usato per creare delle trappole che le ingabbiassero.” – **FALSO**
- “Con la Luna Piena, il Predatore Lunare è oltremodo letale.” – **VERO**
- “Se siete vicino a uno specchio d’acqua, un torrente o un lago, e sentite mancarvi le forze... allontanatevi. Di certo state per essere vittima incombere nella trappola psichica delle Anguane.” – **VERO**
- “Con la Luna Ascendente ben visibile in cielo e una radice di portulaca in tasca, sarà impossibile che un Orrore si avvicini a voi.” – **FALSO**
- “Quando un Predatore Mostruoso punta una preda, non smetterà di darle la caccia finché respira.” – **VERO**
- “Solo nella fase di Luna Piena un Erchitu manifesta la sua vera forma. Ciò detto, sarebbe opportuno affrontarlo quando in forma *umanoide*.” – **VERO**
- “Un Posseduto Affascinato potrebbe ancora essere esorcizzato, secondo alcuni.” – **FALSO**

- “Molti avventurieri affermano che la Prole di Taranta Nera è più forte in assenza di luce lunare.” – **VERO**
- “Non è detto che solo viaggiare di giorno sia pericoloso. Alcuni mostri si aggirano sotto la luce lunare, e anzi godono del suo favore.” – **VERO**
- “Collane di aglio e peperoncino possono tenere lontani i Foglionchi.” – **FALSO**
- “Gli Om Selvatici prediligono vittime femminili, sia che le vogliano rapire o semplicemente massacrare.” – **VERO**
- “Le Pettenedde vivono nei pozzi, uscendo allo scoperto solo con la Luna Nuova o Discendente.” – **VERO**
- “La Marroca è immune a effetti che scacciano i *Non Morti*. Non è uno spettro come gli altri, bensì uno spirito elementale.” – **VERO**
- “Non ci sono Garguglie animate dalla magia oscura sui Pinnacoli Anziani: non avete nulla da temere se trovate antiche statue della Seconda Era in quei luoghi.” – **FALSO**
- “La Bestia di Kusago può essere trovata solo nelle pianure della Frontiera Est. Questo essere abietto è vincolato all’area in cui venne creato e deve periodicamente tornarvi.” – **VERO**
- “I Krampus selvaggi riaccolgono volentieri coloro che hanno lasciato il branco.” – **FALSO**

ANGUANA

L'unica cosa che si sa di queste malefiche creature è che già dalla Prima Era usavano attaccare coloro che insozzavano gli specchi d’acqua dolce o che vi costruivano dighe e palafitte.

Lo sterminio. In tempi lontani, alle Anguane fu data una caccia spietata su larga scala. Non si sa chi per primo cominciò le avversità, se i Primi Uomini che occupavano terre non loro o le Anguane che adescavano sempre più vittime, ma le Anguane finirono quasi per estinguersi, nascondendosi alla vista degli uomini e limitando i loro rapporti ai soli Beronzin, da sempre vicini ai figli della natura e di indole pacifica.

Rinnovata crudeltà. Nell’Era Lunare, esse sono tornate più feroci e vendicative, corrotte come tante altre creature dagli Echi della Morte.

Il declino delle razze umanoide e la scomparsa di molti insediamenti nei pressi dei corsi d’acqua ha fatto sì che queste creature mistiche proliferassero e tornassero a sterminare chiunque osasse avvicinarsi troppo alle loro dimore sommerse.

ANGUANA

Mostruosità (Mutaforma) Media, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 78 (12d8+24)

Velocità 6 metri, nuotare 15 metri

Tiri Salvezza Des +6, Car +5

Abilità Ingannare +5, Intrattenere +7, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Prima Lingua

Sfida 4 (1.100 PE)

Anfibio. L'Anguana può respirare aria e acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'Anguana è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata 1 seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

3/giorni ognuno: charme su persone, suggestione

2/giorni ognuno: individuare i pensieri, sonno

Mutaforma. Usando un'azione, l'Anguana può cambiare forma trasformandosi in una donna umanoide di taglia media, o tornare alla sua vera forma. Se l'Anguana muore, ritorna alla sua forma naturale.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Anguana è Corso/Specchio d'acqua.

AZIONI

Multitacco. L'Anguana esegue tre attacchi: due con gli artigli e uno con il morso.

Artiglio. Attacco con armi da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti

Morso. Attacco con armi da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d8+1) danni perforanti.

ANIRETH RINNEGATI

Tutti conoscono il peccato originale dei Primi Uomini e quanto è costato alla loro stirpe, oltre che al mondo intero.

Molti Anireth trascorrono le proprie vite da reietti o cercando di lavare l'onta dei loro avi che, in cerca della gloria perduta, hanno risvegliato il male sotto Thurinthian.

Altri, tuttavia, odono il forte richiamo oscuro che sibila nelle loro anime e cedono a questa forma di corruzione, che sia per risentimento, debolezza o una perfidia connaturata.

I Rinnegati. Quando gli Anireth decidono di abbracciare il loro lato oscuro, diventano a tutti gli effetti degli *Immondi*, il cui legame col Riflesso Nero è più che mai saldo. Potrebbero apparire indistinguibili dai Primi Uomini comuni, salvo che per una sottile scia necrotica che segue il loro passaggio. Possono evocare un'aura in grado di terrorizzare e logorare lo spirito dei loro avversari, come farebbero altri mostri quali *Aberrazioni*, *Immondi* o *Non Morti*.

Sono state avvistate, recentemente, delle minuscole comunità di Anireth Rinnegati sparse per Iürmen, lontane dal resto dei popoli e spesso covo di individui estremamente crudeli e perfino di affiliati del Blasfemo Sacramento.

Raminghi nella notte. Nonostante sia possibile che alcuni Anireth Rinnegati si riuniscano per formare piccole comunità, è ben più probabile che questi vaghino come anime solitarie, mosse da rimorso, rabbia o cupidigia.

Alcuni si mischiano alle genti negli avamposti per tormentare in segreto coloro che li hanno scacciati. Altri si aggirano



Anguana

in vecchie rovine, cercando nuovi poteri per alimentare le proprie capacità da incantatori.

Forma mostruosa. Come molti sanno, gli Anireth possono avere più o meno tratti mostruosi fin dalla nascita, frutto della corruzione dell'Ènferun che ha dannato la loro stirpe.

Costoro sono quelli che più facilmente divengono esuli.

ANIRETH RINNEGATO

Immondo Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 105 (14d8+42)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +6

Abilità Arcano +6, Furtività +7, Ingannare +4, Percezione +4

Resistenze ai Danni freddo, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Prima Lingua, Sussurro degli Echi

Sfida 7 (2.900 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'Anireth Rinnegato è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

1/giorno: individuazione del magico

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Anireth Rinnegato entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 13 o perdere 7 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altri Anireth Rinnegati, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Traslazione Spettrale (si ricarica dopo un riposo breve o lungo).

L'Anireth Rinnegato entra nel piano etereo fino all'inizio del suo prossimo turno. Può usare il suo movimento per passare attraverso superfici solide ma non può terminare il suo turno dentro di esse. Il suo movimento ignora il terreno difficile e gli attacchi di opportunità contro di lui dispongono di Svantaggio.

AZIONI

Multiattacco. L'Anireth Rinnegato esegue tre attacchi: due con gli artigli e uno col morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8+4) danni perforanti e perdita di 2 (1d4) Punti Spirito.



Anireth Rinnegato

ORRORI

BADALISCHIO

Questa mostruosità ha un tenue legame di sangue con i draghi, seppure i millenni l'abbiano allontanata profondamente dalla dinastia del caos.

Essa mantiene tuttavia accenni di quel potere ancestrale, mantenendo un certo grado di controllo su una forma di energia elementale che scaturisce dalle sue fauci.

Ripugnanza. Si può sentire il fetore d'un Badalischio ancor prima di notare la sua presenza. Queste bestie luride e marce sono spesso portatrici di malattie, e le pustole che hanno sul corpo sono la prova di come vivano in perenne stato di putrefazione.

I Badalischio producono uno strato superficiale di epidermide che dura qualche giorno, prima di iniziare a smembrarsi. Questi lembi di pelle morta somigliano a degli stracci, facendo sì che il nomignolo affibbiato dal popolo a queste bestie sia "Serpi Bendate".

Tane umide. Questi mostri non prosperano in climi gelidi e aridi. All'arrivo dell'inverno, essi entrano in letargo nelle proprie grotte, spesso raggruppati in piccoli branchi, e lasciano che la pelle in eccesso si stratifichi, generando una specie di bozzolo protettivo.

Tendenzialmente, vivono in caverne o luoghi chiusi ed escono di rado per aggredire le prede, preferendo che siano esse ad avvicinarsi alla tana.

Veleno paralizzante. Un Badalischio possiede un retaggio elementale che fa sì che spruzzi veleno, in modo simile al soffio di un drago.

Le sue zanne sono ricoperte di secrezioni tossiche, e anche il suo morso è in grado di avvelenare le vittime, oltre che paralizzarle. Difatti, queste mostruosità tendono a lasciare che le vittime muoiano avvelenate o, in alcuni casi, le ingoiano vive mentre sono in stato di paralisi.

BADALISCHIO

Mostruosità Grande, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 123 (13d10+52)

Velocità 12 metri, scalare 9 metri

Tiri Salvezza For +9

Abilità Atletica +9, Furtività +7, Percezione +6

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Lingua della Pietra

Sfida 9 (5.000 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Badalischio è Grotte.



Badalischio

AZIONI

Multiattacco. Il Badalischio esegue due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d10+5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o essere avvelenato per 1 minuto.

Coda. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (3d18+5) danni contundenti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16 o cadere a terra prona.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il Badalischio esala un gas velenoso dalla bocca. Ogni creatura in un cono di 6 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 44 (8d10) danni da veleno in caso di fallimento, dimezzati in caso di successo.

BADELISK

Questi costrutti hanno le loro radici nelle usanze popolari di Thur, in particolare in celebrazioni propiziatorie per un clima favorevole e la fertilità dei terreni.

Enormi feticci di paglia, stracci, rami e ossa d'animali venivano costruiti a tale scopo. I Badelisk venivano fatti sfilare in mezzo alla folla, come fantocci inanimati, e dopo la sfilata venivano bruciati nelle piazze, circondati da danzatori e bardi che suonavano melodie apotropaiche.

I primi Badelisk. La tradizione che vedeva costruiti i Badelisk per le feste di paese declinò sul finire della Prima Era, quando uno di questi costrutti smise di essere un semplice fantoccio ma si trasformò in un incubo deambulante, seminando il panico tra la gente di Eughal.

La leggenda narra che, se non veniva bruciato, un Badelisk prendeva vita propria entro ventiquattro ore dalla sua costruzione, ma molte fonti storiche concordano sul fatto che furono le streghe delle Paludi Gementi a lanciare una maledizione sulla festività, corrompendo questi enormi feticci.

Dopo questa tragedia, la sfilata del Badelisk cadde in disuso.

Orrori guardiani. Ad oggi, molti Badelisk vengono costruiti direttamente dalle megere e spesso usati come guardiani per luoghi blasfemi.

Alcuni di questi costrutti, invece, vagano senza meta, uccidendo chiunque gli capiti a tiro, non avendo alcun tipo di ragione o coscienza. Si pensa che questi siano vecchissimi costrutti abbandonati nelle terre selvagge dopo che il rituale che li vedeva protagonisti venne abbandonato.

I Badelisk appaiono inerti quando presidiano un luogo, facilmente confondibili con totem o statue pagane. Prendono vita non appena percepiscono la presenza di intrusi o quando trappole magiche scattano per ridestarli.

Estetica del Badelisk. Un segno distintivo per riconoscere costrutti fabbricati dalle streghe è il tipo di ornamenti che portano. Le Truden, le Cogas o altri tipi di megere sono solite addobbare questi feticci con pelli umane e teste d'animale, rendendoli ancora più orribili.

Solitamente, questi Badelisk sono quasi interamente fatti d'ossa animali o umanoidi, a differenza di quelli più antichi, composti anche di legna e paglia.

Natura dei Costrutti. Un Badelisk non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

SUPERSTIZIONE POPOLARE

Essendo esseri la cui mitologia si perde nella notte dei tempi, questi costrutti sono circondati da un'aura di mistero.

Siano essi opera delle megere o altri incantatori oscuri, oppure fantocci maledetti e dimenticati che vagano senza scopo, una cosa su cui molti Maestri di Tradizione concordano è che molti esemplari presentano peculiarità uniche.



Badelisk

ORRORI

Alcuni sembrano mantenere una forma di vulnerabilità al fuoco, come retaggio del rito di purificazione dei Primi Uomini. Altri Badelisk sfoggiano appendici letali che li rendono vere e proprie macchine da combattimento.

Ad esempio, un famoso Badelisk, distrutto dalla Guardia dei Morti di Benistat nell'anno 103 dell'Era Lunare, era talmente corazzato, coperto di corna e pelli animali, da sembrare avvolto da una gabbia impenetrabile. Le Guardie dei Morti compresero che l'unico modo per epurarlo era darlo alle fiamme.

In nessun caso, però, sembra che l'influenza lunare abbia effetti sulla loro natura, che evidentemente trae origine da pratiche esoteriche di molto antecedenti all'ascesa divina di Mirithlen.

BADELISK

Costrutto Enorme, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

Classe Armatura 16 (stracci, pezzi di ossa e legno)

Punti Ferita 147 (14d12+56)

Velocità 6 metri

Tiri Salvezza For +8, Cos +7

Abilità Atletica +8

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche (vedi Benedizione della Luna Oscura)

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi -

Sfida 8 (3.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del Badelisk sono considerati magici.

Benedizione della Luna Oscura. Durante la luna nuova, il Badelisk è immune ai danni contundenti, perforanti, e taglienti causati da armi non magiche.

Forma Immutabile. Il Badelisk è immune a qualsiasi magia o effetto che muterebbe la sua forma.

Natura del Costrutto. Il Badelisk non ha bisogno di aria, bere, mangiare o dormire.

Resistenza alla Magia. Il Badelisk dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Badelisk è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. Il Badelisk esegue due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con armi da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 27 (4d10+5) danni contundenti.

Circolo di Ossa e Legno (1/giorno, funziona solo durante la Luna Nuova).

Il Badelisk crea una sfera legno e ossa di 4,5 metri di raggio centrata su di sé, che dura 1 minuto. Lo spazio occupato dalla sfera diventa terreno difficile. Quando una creatura si muove per la prima volta dentro la sfera, o inizia il suo turno al suo interno, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16 o subire 14 (4d6) danni contundenti e cadere a terra prona (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

BESTIA DI KUSAGO

“Nel corso della Seconda Era, accadde che la città di Penumbra sprofondò nel terrore a causa di una bestia tra le più feroci mai viste. Si dice fosse un enorme lupo, e fu pertanto rinominato la Belva della Piana. Questo imponente animale era l'ultimo della sua specie, poiché i territori in cui usavano dimorare e cacciare furono bonificati e disboscati dalla Gente Grigia, che lì eresse le sue cittadine e roccaforti.

Questo predatore terrorizzò e assalì carovane, viandanti, monaci e cacciatori della zona per mesi, prima di essere finalmente abbattuto. Il suo nome venne presto dimenticato, ma non la sua leggenda. Difatti, nell'anno decimo dell'Era Lunare, un potente necromante della Gente Grigia, che rispondeva al nome di Kusago, riesumò ciò che restava delle ossa di questa fiera, con lo scopo di farne una creatura indistruttibile che lo aiutasse a conquistare Ervenrun.

Ai tempi, la Città Bianca era poco più che una roccaforte, ancora in fase di espansione per accogliere i profughi e superstiti, mentre guerre contro le ombre venivano combattute ogni dove. Approfittando di questo caos, Kusago mirava a divenire un dominatore tra la sua gente.

Fu così che l'animale venne riassembleto, attraverso riti proibiti ed esperimenti, usando anche carcasse d'altre bestie, e quando riaprì i suoi occhi era poco più che una creatura dissennata, mossa solo da una fame insaziabile. Kusago fu la prima vittima della sua creazione.

Da allora, la Bestia di Kusago vaga nelle terre della vecchia Penumbra, predando e massacrando.”

tratto da “Miti e Superstizioni della Città Bianca”

Questa massiccia bestia non morta fu rianimata tramite rituali necromantici dallo stregone Kusago, che aveva giocato con poteri più grandi di lui e non ebbe alcun controllo sulle Entità Aberranti che s'insinuarono nelle membra della sua creazione, che lo uccise.

Costrutto bestiale. Kusago si servì di pezzi di altre carcasse animali per rendere più grande e feroce quello che già in vita era stato un lupo di dimensioni considerevoli, e ciò che ne risultò fu un vero e proprio abominio, un mosaico di arti e organi putrefatti.

Ingordigia irrefrenabile. La Bestia di Kusago è feroce e dissennata, mossa esclusivamente da una fame anomala. Ciò non dipende da un vero bisogno di nutrimento, ma dall'indole delle Entità Aberranti, che bramano nuova vita e non possono far altro che trucidare esseri viventi.

Il risultato di questa commistione è una creatura potente e pericolosa, che unisce il male puro del Riflesso Nero alla ferocia animale.

Natura dei Non Morti. La Bestia di Kusago non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire.

SUPERSTIZIONE POPOLARE

Tra gli abitanti della Frontiera Est, sono molte le voci che corrono su questa bestia.

Sembra comparire nei momenti più inaspettati e non sembra subire l'influenza della luce lunare. Pare che sia stata avvistata prevalentemente di giorno, nel buio totale.

Pochi sono coloro che hanno avuto la fortuna di sfuggire per raccontare l'accaduto: essi descrivono questo essere come famelico ed enorme, folle e inquietante, mosso solo dal desiderio di divorare qualsiasi essere vivente gli capiti a tiro.

Alcuni Benandanti hanno studiato per generazioni gli spostamenti della bestia, senza però riuscire ad abbatterla. Per alcuni, liberare il Bassopiano di Erven da questo pericolo è la missione di un'intera vita.

Un luogo comune riguardante la Bestia di Kusago è il suo vincolo verso l'area attorno le rovine di Penumbra, dove venne riportata alla vita. Sebbene abbia seminato spesso terrore nel raggio di centinaia di chilometri, non è mai andata oltre certi confini, e a ogni cambio di ciclo lunare essa torna alla sua tana, per poi riprendere la caccia con l'inizio del nuovo ciclo lunare.

Nessuno ha saputo dare una spiegazione reale a questo fenomeno, ma sembra che il rito compiuto da Kusago un secolo fa abbia cercato di sfruttare la luce lunare per vincolare la creatura, ma anziché a un padrone, la Bestia si è legata a un luogo e a un ciclo temporale.



Bestia di Kusago

BESTIA DI KUSAGO

Non Morto Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	17 (+3)	19 (+4)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 133 (14d10+56)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza Cos +8, Sag +5

Abilità Atletica +8, Furtività +7, Percezione +4

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non tetre

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato, paralizzato, pietrificato

Sensi scurovisione 36 metri, vista vera 18 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi capisce Comune e Sussurri degli Echi, ma non sa parlare

Sfida 11 (7.200 PE)

Aggressivo. Usando un'azione bonus, la Bestia di Kusago può muoversi della sua velocità verso una creatura che può vedere.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della Bestia di Kusago sono considerati magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Bestia di Kusago è Campi coltivati/Pianura.

Eredità di Kusago. La Bestia di Kusago è immune agli effetti che scacciano i *Non Morti*.

Forma Immutabile. La Bestia di Kusago è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che possa alterare la sua forma.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte la Bestia di Kusago entro 27 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 11 Punti Spirito.

Se la creatura incontra di nuovo la Bestia di Kusago, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza Leggendaria (2/giorno). Se la Bestia di Kusago fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia. La Bestia di Kusago dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. La Bestia di Kusago effettua due attacchi con il morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d10+4) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 7 (2d6) Punti Spirito, dimezzati in caso di successo

AZIONI LEGGENDARIE

La Bestia di Kusago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, la Bestia di Kusago recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. La Bestia di Kusago effettua un attacco con morso.

Individuare. La Bestia di Kusago esegue una prova di Saggezza (Percezione).

Salto. La Bestia di Kusago esegue un salto in lungo o in alto.

Il movimento non provoca attacchi di opportunità.

Soffio Mortale (costa 2 azioni). La Bestia di Kusago esala un gas nero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza Costituzione con CD 14, o subire 45 (10d8) danni necrotici, dimezzati in caso di successo.

BIDDRINA

Un feroce rettile di colore verde con striature blu. Si dice che abbia una bocca talmente grande da poter ingoiare un cavallo.

Appare dalle tenebre più profonde, in cui può vedere perfettamente grazie ai suoi occhi rosseggianti, e al suo passaggio fa tremare la terra e crollare gli alberi con il suo corpo gigantesco.

Creatura primordiale. È un mostro di origini ataviche, addirittura risalente all'Antealba, quando le razze umanoidi dovevano ancora venire alla luce. Taluni sostengono perfino che la sua origine sia imputabile alle prime energie grezze manipolate dai Primordiali per creare la vita, energia che si manifesta nella loro stanza colossale e nella loro forza incredibile.

Alcuni asseriscono che ne esistano anche esemplari di natura acquatica negli abissi marini, ma è probabile che si tratti solo di una leggenda.

Nemesi draconica. Nell'antico ordine naturale, le Biddrine erano le uniche creature in grado di tenere testa alla potenza dei draghi, con cui erano perennemente in conflitto per stabilire chi dovesse dominare la catena alimentare di un determinato territorio.

La nascita del Culto del Serpente diede abbastanza forza alle creature draconiche per mettere in fuga le Biddrine, costrette a rifugiarsi nel sottosuolo per non rischiare l'estinzione. Là hanno prosperato per millenni, vicine alle energie primeve che le hanno generate.

Con l'Era Lunare e il ritorno dei draghi, queste creature antiche sono tornate in superficie, spinte dall'antica inimicizia verso i loro nemici naturali.

Rettili antichi e longevi. Nell'Era Lunare, le Biddrine possono essere ritrovate in superficie, nelle paludi o in vecchie rovine, ma molte abitano ancora il vasto Sottomondo. Il loro potere è tale che non hanno alcun timore delle forze oscure che ora dimorano in quei luoghi, e vi è un tacito patto di non belligeranza tra loro e l'Eco della Morte conosciuta come Taranta Nera. Patto che, se infranto, può dare luogo a scontri capaci di smuovere le fondamenta stessa della terra.

Non si conoscono i dettagli dell'arco vitale di un Biddrina, ma si ritiene che raggiunga l'età adulta in almeno due secoli. Superati i cinquecento anni, esse diventano solitamente abbastanza grandi e potenti da essere denominate Biddrine Antiche, e sono le più temute tra tutte.

Essendo bestie che esistono dalla notte dei tempi, alcune culture hanno dato loro nomi diversi, di cui Biddrina è quello canonizzato dall'Antica Tradizione. Pare siano in grado di comunicare tra loro, e alcune tra le più anziane ed intelligenti riuscivano anche ad avere rapporti e dialoghi coi popoli del Sottomondo, prima che si spopolasse; questi popoli le chiamavano Genasi di Bidhrin, nome che nel tempo si è imbastardito diventando quello che è ora.

Si pensa che Bidhrin fosse un qualche Primordiale perduto, patrono di questi rettili titanici.



Biddrina

BIDDRINA

Mostruosità Enorme, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	10 (+0)

Classe Armatura 16 (armatura naturale, 18 durante la Luna Ascendente)

Punti Ferita 253 (22d12+110)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza For +11, Cos +10, Sag +6

Abilità Atletica +11, Percezione +6

Resistenze ai Danni (non applicabili durante la Luna Discendente)

contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni acido

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 16

Linguaggi -

Sfida 14 (11.500 PE)

Sangue Acido. Quando la Bidrina subisce danni perforanti o taglienti, ogni creatura entro 1,5 metri dalla Bidrina subisce 7 (2d6) danni da acido.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Bidrina è Grotte.

Mostro d'Assedio. La Bidrina infligge danni doppi a oggetti e strutture.

AZIONI

Multiattacco. La Bidrina esegue due attacchi: uno con il morso e uno con calpestare.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 15 (2d8+6) danni perforanti più 14 (4d6) danni da acido.

Calpestare. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (2d10+6) danni contudenti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o cadere a terra prona.

Fiotto Acido (Ricarica 5-6, non funziona durante la Luna Discendente). La Bidrina esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura nella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire 45 (10d8) danni da acido, dimezzati in caso di successo.

BIDDRINA ANTICA

Mostruosità Mastodontica, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	11 (+0)	24 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	13 (+1)

Classe Armatura 19 (armatura naturale, 21 durante la luna crescente)

Punti Ferita 315 (18d20+126)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza For +13, Cos +13, Sag +8

Abilità Atletica +13, Percezione +8

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni acido

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 18

Linguaggi -

Sfida 19 (22.000 PE)

Resistenza alla Magia. La Bidrina Antica dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Sangue Acido. Quando la Bidrina subisce danni perforanti o taglienti, ogni creatura entro 1,5 metri dalla Bidrina subisce 14 (4d6) danni da acido.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Bidrina è Grotte.

Resistenza Leggendaria (3/giorno, 2/giorno durante la luna calante).

Se la Bidrina Antica fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di avere successo.

AZIONI

Multiattacco. La Bidrina Antica esegue due attacchi: uno con il morso e uno con calpestare.

Morso. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (2d10+7) danni perforanti più 18 (4d8) danni da acido.

Calpestare. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (2d10+7) danni contudenti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 19 o cadere a terra prona.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (2d10+7) danni contudenti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 19, o essere spinta 6 metri indietro in linea retta.

Fiotto Acido. La Bidrina Antica esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura nella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire 63 (14d8) danni da acido, dimezzati in caso di successo.

AZIONI LEGGENDARIE

La Bidrina può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, La Bidrina recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Attacco. La Bidrina esegue un attacco con morso o calpestare.

Individuare. La Bidrina fa una prova di abilità Saggezza (Percezione).

Coda (costa 2 azioni). La Bidrina esegue un attacco con coda.

Travolgere (costa 3 azioni, funziona solo durante la Luna Ascendente).

La Bidrina si muove in linea retta fino a 12 metri e può muoversi nello spazio di qualsiasi creatura Enorme o più piccola. Questo movimento non causa attacchi di opportunità. La prima volta che la Bidrina entra nello spazio di ogni altra creatura, può effettuare un attacco con calpestare contro di essa.

BONNACON

Un enorme creatura selvaggia, tra belva feroce ed essere primordiale. Queste mostruosità dispongono di grande forza fisica, e possono sputare acido sui loro nemici

Secondo i cacciatori di Iürmen, persino i loro escrementi sono corrosivi, e questa particolarità rende molto facile capire quando un Bonnacon si aggira per un territorio o stabilisce un nuovo territorio di caccia.

Insoliti predatori. Contrariamente a come appaiono, e cioè un miscuglio di tratti appartenenti a diversi animali erbivori, come cavalli, bufali o cinghiali, i Bonnacon sono onnivori, e anzi hanno una predilezione per la carne viva. La loro presenza a Iürmen è aumentata con la diminuzione dei cacciatori, e non è improbabile imbattersi in interi branchi.

ORRORI

BONNACON

Mostruosità Grande, senza allineamento

FOR 20 (+5)	DES 14 (+2)	COS 18 (+4)	INT 5 (-3)	SAG 14 (+2)	CAR 8 (-1)
-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------	----------------------

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 95 (10d10+40)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +5, Cos +7

Abilità Atletica +8, Percezione +5

Resistenza ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni acido, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)

Sfuggente. Il Bonnacon può usare l'Azione Scattare come azione bonus e il suo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Bonnacon è Foresta.

AZIONI

Incornata. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d10+5) danni perforanti.

Scarica d'Acido (Ricarica 5-6). Il Bonnacon sprizza una linea di acido lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri dalla sua parte posteriore. Ogni creatura che si trova nella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, o subire 27 (6d8) danni, dimezzati in caso di successo.



Bonnacon

DIPSA

Questo serpente nero è talmente minuscolo da rasentare l'invisibilità, vista anche la sua abitudine di aggirarsi prevalentemente nelle tenebre diurne.

Morte istantanea. Nonostante le sue ridotte dimensioni, questo animale è estremamente letale, e si dice che il suo veleno possa uccidere anche le creature più resistenti ancor prima che si accorgano di essere state morse.

Ancora non si conosce alcun rimedio al suo veleno, poiché non si è mai avuto modo di soccorrere una vittima in tempo per salvarla.

DIPSA

Bestia Minuscola, senza allineamento

FOR 10 (+0)	DES 16 (+3)	COS 13 (+1)	INT 5 (-3)	SAG 10 (+0)	CAR 5 (-3)
-----------------------	-----------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------	----------------------

Classe Armatura 13

Punti Ferita 14 (4d4+4)

Velocità 9 metri, scalare 9 metri

Tiri Salvezza Des +5

Abilità Furtività +5, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Indistinguibile. Quando la Dipsa si trova in un ambiente naturale e non si muove, non può essere individuata senza mezzi magici.

AZIONI

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 2 (1d4) danni perforanti. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o essere avvelenato e vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di 22 (4d10) fino fine del suo prossimo turno. Il bersaglio muore se raggiunge 0 punti ferita in questo modo.



Dipsa

ERCHITU

Antica come le streghe è la maledizione degli Erchitu.

Sembra che queste creature maledette siano state per la prima volta avvistate a Sarneum durante la Prima Era. Secondo la relativa documentazione, infatti, si pensa che i primi affetti da questa particolare maledizione appartenessero alle Genti d'Oltremare, specificamente alla stirpe degli Istiti.

La maledizione degli Erchitu. Alcuni Maestri di Tradizione trascrissero che gli Erchitu erano umanoidi maledetti da alcune congreghe di streghe del deserto, che si reputano ormai estinte. Infatti, durante la Prima Era, gli Ishdrim tendevano ad avere spesso rapporti con popoli tribali e sconosciuti nell'estremo meridione, oltre l'attuale Deserto Lunare.

Al di là delle Terre Conosciute, si pensava ci fossero altre civiltà, da cui gli Ishdrim si erano distaccati nell'Antealba: questo confermerebbe il fatto che le loro linee di sangue siano ben distinte da quelle dei Primi Uomini della zona continentale.

Secondo i testi, uno di questi popoli perduti era governato da fattucchiere molto potenti, che alcuni Istiti tentarono di derubare per riportare cimeli esotici in patria. Questi cimeli portavano con sé un'oscura e antichissima maledizione. Questa fattura, lanciata millenni or sono, presenta metodi rituali simili ad altre ben più conosciute, come quella che le Truden scagliarono sugli Alperni del Nord.

La natura di questa maledizione, inoltre, è infettiva, e pertanto uno dei pericoli dell'affrontare un Erchitu sta nel rischio di contrarre la sua maledizione, condannandosi a diventare un mostro errante durante le notti di Luna Piena.

Tradizione orale. Tra la Gente d'Oltremare di oggi, ancora si tramanda il nome delle prime megere che maledissero gli uomini del sud, dette Māvare.

Pare che questi racconti vengano tramandati anche da altri popoli che hanno avuto a che fare con gli Erchitu. Questi racconti pongono l'accento sul fatto che rivelino il loro aspetto feroce solo durante le notti di Luna Piena, apparendo come normali esseri umani durante il resto del ciclo lunare.

Nel corso dei secoli, queste leggende hanno assorbito sciocche superstizioni e versioni discordanti su come identificare o allontanare questi esseri. Una delle poche cose che sono state confermate al di là di ogni dubbio è che gli Erchitu mal sopportano l'argento: mettere loro in mano un oggetto d'argento può aiutare a smascherare la maledizione, giacché la creatura dovrebbe ustionarsi solo sfiorandolo.

Maledizione dell'Erchitu. Questa maledizione è ormai diffusa tra i popoli in ogni angolo delle Terre Conosciute.

Si può contrarre questo malanno per via ereditaria, cioè avendo un Erchitu per genitore, oppure venendo azzannati o incornati da un Erchitu nella sua forma bestiale.

Questa particolare maledizione sembra essere molto affine a tante altre di origine lunare, il che fa ipotizzare che ordini di streghe di ogni era, anche senza avere contatti tra loro, traessero potere dalle stesse fonti magiche. Infatti, nel Nord e nell'Oriente Dimenticato, si vocifera dell'apparizione sporadica di nuove creature maledette chiamate licanthropi, il cui destino pare affine a quello degli Erchitu.



Erchitu

ORRORI

ERCHITU

Umanoide (mutaforma) Medio, qualsiasi allineamento non buono

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 13 in forma di toro

Punti Ferita 112 (15d8+45)

Velocità 9 metri, 12 metri (in forma di toro)

Abilità Atletica +7

Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di toro)

Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente (utilizzabile solo in forma di toro). Se l'Erchitu si muove per almeno 6 metri verso una creatura e colpisce con un'incornata nello stesso turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16 o cadere a terra prono. Se il bersaglio è prono, l'Erchitu può effettuare un attacco contro di lui con gli zoccoli, usando un'azione bonus.

Mutaforma Lunare. Durante la Luna Piena, l'Erchitu si tramuta in un toro bianco (Bestia Grande) con corna d'acciaio. Le sue statistiche, oltre che la sua Taglia e la Classe Armatura, sono le stesse in ogni forma. Qualsiasi equipaggiamento che indossa o trasporta non si trasforma. L'Erchitu rimane in forma di toro fintanto che dura la Luna Piena. Se muore, l'Erchitu ritorna alla sua forma umanoide.

Rabbia del Toro (utilizzabile solo in forma di toro). Quando l'Erchitu scende a metà o meno dei suoi punti ferita massimi, dispone di Vantaggio nei tiri per colpire e infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi a qualsiasi bersaglio che colpisce con un attacco in mischia.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Erchitu è Centri Abitati.

AZIONI

Incornata (solo in forma di toro). Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8+4) danni perforanti.

Zoccoli (solo in forma di toro). Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio prono. **Colpito:** 14 (3d6+4) danni contundenti.

Mazza (solo in forma umanoide). Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6+4) danni contundenti.

FOGLIONCO

Creature simili a mostruose faine, e come le faine non cercano altro che di soddisfare la propria fame, che è in verità insaziabile.

Si parla di questi animali solo nei resoconti dei temerari che osano attraversare le foreste di Iürmen, e tornano per raccontarne.

Influenza Lunare. Le prime apparizioni dei Foglionchi risalgono ai primi anni dell'Era Lunare, il che farebbe ipotizzare che a mutarli da semplici mustelidi a predatori molto più crudeli ed efficaci sia stata proprio l'influenza della luce lunare nella tenebra eterna.

Tuttavia, essi non sembrano influenzati dai cicli lunari, e cacciano prevalentemente di notte, dormendo di giorno, col buio totale.

FOGLIONICO

Bestia Piccola, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 27 (6d6+6)

Velocità 15 metri

Tiri Salvezza Des +5

Abilità Furtività +5, Percezione +3

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, il Foglionco può muoversi della sua velocità verso una creatura ostile che possa vedere.

Agilità Bestiale. Il Foglionco può usare come azione bonus le azioni Schivata o Disimpegno.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Foglionco è Foresta.

AZIONI

Multitacco. Il Foglionco esegue due attacchi: uno con artigli e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d8+1) danni perforanti. La creatura bersaglio colpita è afferrata fino a che il Foglionco non morde un'altra creatura o muore. All'inizio di ogni suo turno successivo, al posto di essere morsa, una creatura afferrata subisce automaticamente altri 5 (1d8+1) danni perforanti. Alla fine di ogni suo successivo turno, una creatura afferrata può usare la sua azione per eseguire una prova di Forza (Atletica) con CD 13, liberandosi in caso di successo.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni taglienti.



Foglionco

GARGUGLIE

Ricca è la storia dell'arte di Iürmen, e innumerevoli sono le stupende sculture che ornano le piazze, le fontane e i palazzi dei Primi Uomini.

Le Garguglie sono la testimonianza di un passato dove le costruzioni più solenni erano abbellite da statue di pietra le cui fattezze non ricordavano nulla che esistesse nel mondo reale, poiché esse simboleggiavano il legame ultraterreno con Sidir e coi Primordiali.

Nell'indomani dell'Ultimo Sole, queste statue hanno preso vita per portare morte.

La vita dalla pietra. Non sono stati solo gli esseri viventi a essere corrotti dalle empie volontà di Ènferun. Molti Echi della Morte, infatti, hanno cercato disperatamente qualcosa a cui aggrapparsi per restare nel mondo dei vivi, e hanno trovato il modo di animare perfino la materia inanimata.



Questo sono, ad oggi, le Garguglie: vecchie statue logore, che portano con sé la testimonianza di un tempo glorioso che non sarà più, e anche la dimostrazione dell'orrore che imperversa su quest'epoca oscura. Involucri di roccia, arenaria e altri minerali, ospitano entità malvagie pronte a sfruttare questi corpi per seminare il terrore nelle molte città perdute del continente.

Natura degli Elementali. Le Garguglie non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

GARGUGLIA ANTICA

Elementale Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-3)	12 (+1)	10 (+0)

Classe Armatura 16 (armature naturale)

Punti Ferita 138 (12d12+60)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza For +5

Abilità Percezione +4

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato, paralizzato, pietrificato

Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi Capisce il Sussurro degli Echi ma non sa parlare

Sfida 7 (2.900 PE)

Falso Aspetto. Quando la Garguglia Antica rimane ferma, è indistinguibile da un oggetto animato.

Resistenza alla Magia (non applicabile durante la Luna Piena). La Garguglia Antica dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Mostro d'Assedio. La Garguglia Antica infligge danni doppi a oggetti e alle strutture.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Garguglia Antica è Cimiteri e Tumuli.

AZIONI

Multiattacco. La Garguglia antica esegue due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (2d12+5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, se colpita, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o cadere a terra prona.

Danza delle Pietre (1/giorno, non utilizzabile durante la luna piena).

La Garguglia Antica fa levitare le pietre attorno a sé per 1 minuto. Le pietre iniziano a danzare in cerchio intorno alla Garguglia Antica. In ognuno dei suoi turni, usando un'azione bonus, può lanciare una pietra verso una creatura entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 11 (2d10) danni contundenti, dimezzati in caso di successo.

GARGUGLIA IN ROVINA

Elementale Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-3)	10 (+0)	10 (+0)
Classe Armatura 15 (armatura naturale)					
Punti Ferita 39 (6d8+12)					
Velocità 9 metri, volare 15 metri					
Tiri Salvezza For +5					
Abilità Percezione +2					
Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche					
Immunità ai Danni veleno					
Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato, pietrificato					
Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12					
Linguaggi Capisce il Sussurri degli Echi ma non può parlare					
Sfida 3 (700 PE)					

Falso Aspetto. Quando la Garguglia in Rovina rimane immobile è indistinguibile da una statua inanimata.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Garguglia in Rovina è Cimiteri e Tumuli.

Resistenza alla Magia (non applicabile durante la Luna piena).

La Garguglia in Rovina dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. La Garguglia in Rovina esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni perforanti.



Leone del Pireo

LEONE DEL PIREO

“Nella notte eterna, un'ombra chiara troneggia sugli alti picchi. Di quella landa di gelo e venti sferzanti, il Leone di pietra fa la sua dimora, e del passo chiuso è guardiano. Sino alla fine dei tempi, sino alla disfatta.”

tratto da “Miti e Superstizioni della Città Bianca”

V'era una statua molto famosa ad Ervenrun, che un tempo era una delle statue guardiane fuori dal mastio principale del castello, ora tempio dell'Antica Tradizione.

Questa creatura alata, costruita da un artista della Seconda Era, da cui si pensa che prenda il nome, si levò in cielo e vaga ora per i picchi innevati dei Pinnacoli Anziani.

Servo di sé stesso. Il Leone si fa vedere di rado. Spesso viandanti credono che alcune rocce montane abbiano la forma di un leone e sostengono che sia l'opera animata che scruta le valli, ma la verità è che questo elementale posseduto è ora uno dei tanti pericoli che aleggiano sopra la vasta Città Bianca.

Questa Garguglia, a differenza di altre che spesso infestano numerose le mura di palazzi in rovina, si erge solitaria, solenne e maestosa a presidiare il passo montano che ha reclamato, aggredendo chiunque osi mettervi piede.

Natura degli Elementali. Il Leone del Pireo non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

LEONE DEL PIREO

Elementale Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)
Classe Armatura 18 (armatura naturale), 16 durante la Luna Piena					
Punti Ferita 147 (16d10+80)					
Velocità 9 metri, volare 18 metri					
Tiri Salvezza For +9, Des +6, Cos +9, Car +7					
Abilità Atletica +9, Percezione +6					
Immunità ai Danni veleno, contundente, perforante, tagliente da armi non magiche					
Immunità alle Condizioni indebolito, avvelenato, pietrificato, paralizzato, spaventato					
Sensi scurovisione 36 metri, Percezione passiva 16					
Linguaggi Capisce I Sussurri degli Echi ma non può parlare					
Sfida 12 (8.400 PE)					

Falso Aspetto. Quando il Leone del Pireo rimane fermo, è indistinguibile da una statua inanimata.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Leone del Pireo è Roccioso.

Senza Paura. Il Leone del Pireo non può essere spaventato.

Vista Acuta. Il Leone del Pireo dispone di Vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

Resistenza Leggendaria (2/giorno). Se il Leone del Pireo fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia (non applicabile durante la Luna Piena).

Il Leone del Pireo dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Balzo. Se il leone del Pireo si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco con artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o cadere a terra prono. Se il bersaglio è prono, il leone del Pireo può effettuare un attacco con morso come azione bonus.

AZIONI

Multiattacco. Il Leone del Pireo esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d10+5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 18 (2d12+5) danni perforanti.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Leone del Pireo può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Leone del Pireo recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Artiglio. Il Leone del Pireo esegue un attacco con artiglio.

Individuare. Il Leone del Pireo effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Sorvolare. Il Leone del Pireo si muove fino alla metà della sua velocità di volo senza causare attacchi di opportunità.

Ruggito (costa 2 azioni, non utilizzabile durante la Luna Piena). Il Leone del Pireo emette un ruggito poderoso. Ogni creatura che può sentirlo entro 18 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 18 (4d8) danni tuono ed essere spostata indietro in linea retta di 3 metri (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

GATA CAROGNA

Un orrendo felino sfregiato nel corpo e nello spirito dal male che si annida nelle tenebre, predatore degli inermi e infestatore dei centri abitati.

Vita da randagi. Molti di questi felini orrendi cacciano col favore delle tenebre nei vicoli, nei sobborghi isolati o nei tunnel fognari e nelle catacombe, ben nascosti alla vista delle persone.

Tendono agguati a prede isolate, con una spiccata preferenza per i bambini che si attardano soli a giocare per strada oltre il tramonto lunare. Sono il flagello dei quartieri più indigenti degli avamposti, ad esempio l'Enclave di Ervenrun o i sotterranei di Osservatorio Nord, dove la vigilanza delle Guardie dei Morti non arriva.

Prede dei Benandanti. Molti ranger diventano esperti nel dare la caccia a queste bestie, soprattutto nelle città dove esse sembrano proliferare molto rapidamente.

Alcune streghe, specie le Majare, tendono a servirsi di questi

mostri come famigli o per rapire i bambini. Questo ha fatto sì che i Benandanti abbiano imparato a seguire le tracce di questi orridi felini, di modo che li conducessero dalle loro padrone.

Animali deformi. I felini corrotti dall'Enferun hanno le membra sfigurate dalle energie necrotiche di quel piano oscuro e appaiono ora come mostri orrendi e disgustosi.

Queste creature si riproducono in fretta, motivo per cui non si riesce mai a epurare del tutto le città dalla loro presenza, e ogni nuova prole sembra essere più orribile della precedente.

GATA CAROGNA

Mostruosità Media, neutral malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 65 (10d8+20)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza Des +6

Abilità Furtività +6, Percezione +2

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Nuova) contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi -

Sfida 4 (1.100 PE)

Elusione. Se la Gata Carogna è soggetta a un effetto che le impone di fare un tiro salvezza Destrezza per subire solo metà danni, se ha successo non subisce danni mentre ne subisce metà se lo fallisce.

Furtività dell'Ombra. In luce fioca o in oscurità, la Gata Carogna può Nascondersi come azione bonus e dispone di Vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi.

Sfuggente. La Gata Carogna può usare Scatto come azione, e il suo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Gata Carogna è Centri Abitati.

AZIONI

Multiattacco. La Gata Carogna esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d4+4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8+2) danni perforanti. Solo durante la Luna Nuova, la creatura bersaglio colpita deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 o subire 9 (2d8) danni psichici aggiuntivi ed essere spaventata fino alla fine del suo prossimo turno (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).



Gata Carogna

ORRORI

JARIÀT

I giganti, si sa, si sono estinti secoli fa.

Gli imponenti figli dei Primordiali non calcano più il suolo di Iürmen, eppure creature solitarie che ne ricordano la maestosità sono discese dal Mondo di Asvizert nei primi periodi della notte eterna; a essi gli uomini diedero il nome di Jariàt, che nel Gergo Selvatico significa “cima dei monti”.

Giganti corrotti. La teoria più plausibile è che essi discendano da una stirpe di giganti minori, sopravvissuta nelle ere, lontano dal mondo conosciuto. Dipanare questo mistero comunicando direttamente con loro è molto difficile in quanto, esattamente come per i Primordiali, la natura di questi esseri è stata corrotta, ed essi sono spesso preda di una furia dissennata, capace di radere al suolo interi villaggi.

Rappresentano alla perfezione l'idea di mondo morente, poiché sono legati alle radici della terra ma ormai non sono che ricettacoli del buio, deturpati nell'aspetto e nello spirito.

Odio perpetuo. I Jariàt mantengono un forte legame spirituale coi giganti del passato, e odiano le streghe. Da decenni infuriano faide tra le streghe delle Paludi Gementi e questi giganti discesi dai ghiacciai.

JARIÀT

Gigante Enorme, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 138 (12d12+60)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza Des +5, Cos +8

Abilità Atletica +9, Natura +3, Percezione +3

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Piena)

contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi Lingua della Pietra

Sfida 7 (2.900 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Jariàt è Roccioso.

Mostro da Assedio. Il Jariàt infligge danni doppi a oggetti e strutture.

AZIONI

Multiattacco. Il Jariàt esegue due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d6+6) danni contundenti.

Roccia. Attacco con arma a distanza: +9 al tiro per colpire, gittata 18/54 metri, un bersaglio. *Colpito:* 28 (4d10+6) danni contundenti. Se il bersaglio colpito è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o cade a terra prona.

Maledizione della Pietra (utilizzabile solo durante la Luna Piena).

Il Jariàt tocca una creatura entro 3 metri che non sia un Costrutto o un Non Morto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o esser colpito dalla Maledizione della Pietra, che rende la pelle di una creatura maledetta grigia e dura. Fintanto che è maledetta, la creatura non può recuperare punti ferita e livelli di indebolimento e ogni 24 ore subisce un ulteriore livello di indebolimento. Quando raggiunge il 6° livello di indebolimento, la creatura maledetta è pietrificata, e solo un desiderio può riportarla alla vita. Fino a che non è pietrificata, la maledizione può essere eliminata da un rimuovi maledizioni o da altri incantesimi analoghi. Se il tiro salvezza ha successo, la creatura è immune all'effetto della Maledizione della Pietra dello Jariàt per le successive 24 ore.



Jariàt

KRAMPUS

Selvaggi e rozzi, questi *Immondi* generati dalle Perchte del passato popolano i monti e le valli di Alper e sono in eterno conflitto con gli insediamenti dei Garnar.

Nonostante siano nativi del gelido nord, sembra che negli ultimi decenni siano migrati anche in altre zone, e non è improbabile che alcuni branchi abbiano raggiunto i monti dell'Oriente Dimenticato, i Pinnacoli Anziani o le rovine infestate della Perduta Aresya.

Società feroce. I Krampus rispettano solo la forza, ma la loro società è più organizzata di quanto si pensi. Solitamente, si dividono in branchi più o meno piccoli, guidati da un capo che tiene i suoi sottoposti in riga con la forza e il terrore.

Può succedere che dei branchi di Krampus obbediscano ai comandi di esseri che ritengono superiori, ad esempio le Truden, e, influenzati da questi, mutino il loro comportamento da selvatico ad apertamente malvagio. Ciò è dovuto all'importanza che danno alla forza, alla prevaricazione e alla minaccia, oltre che al loro legame con le antiche creature mitiche che dominano le montagne.

Ciò che più odiano, di solito, sono i loro stessi simili che abbandonano la cultura tribale per divenire parte della società civile. È pertanto molto raro che un Krampus rinnegato o esiliato possa avere rapporti non bellicosi con altri della sua specie, che rispettano le usanze antiche.

Esseri Immondi. Queste creature umanoidi, forti e robuste, hanno origine da divinità antiche, e il loro sangue è macchiato dalla corruzione del Riflesso Nero. Questo fa sì che condividano la stessa oscurità che dimora in molti altri esseri *Immondi*, siano essi nativi dell'Ènferun o da esso corrotti.

Cultura della Maschera. La cultura dei Krampus attribuisce una grande importanza alle maschere di guerra.

La maschera rappresenta la loro forza e il loro onore, e si pensa che sia il loro modo di raffigurare le entità semidivine da cui discendono. Non scendono mai in guerra senza prima indossarla, e anche in tempi di pace non se ne separano mai.

Chi viene esiliato non può più indossare la maschera: così facendo, i Krampus "tradizionalisti" sanno riconoscere chi invece ha tradito, unendosi alla società civile.

I Krampus Sanguinari. Alcuni esemplari di questa specie possono crescere in stazza al punto da diventare dei pericolosi bruti, in grado di affrontare da soli un manipolo di soldati di Alper.

Questi esemplari spesso aizzano lotte interne per chi deve prendere il comando del branco, e questo arriva a dividere l'intero clan, portando talvolta a veri e propri scismi.

La Krampa Veggente. Una figura particolarmente potente nella cultura dei Krampus sono le Veggenti, scelte solo tra le donne.

Esse sono figure di riferimento nel branco, e sono coloro che interagiscono con gli spiriti o con le streghe.



Krampus

KRAMPUS

Immondo Medio, legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Classe Armatura 12 (armature di cuoio)

Punti Ferita 22 (3d8+9)

Velocità 9 metri

Abilità Inganno +1, Percezione +2

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 1/2 (100 PE)

Benedizione della Maschera. Quando indossa la sua maschera, il Krampus dispone di Vantaggio nei tiri per colpire e nei tiri salvezza contro le condizioni affascinato o spaventato.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Krampus è Artico/Innevato.

Dono della Perchta. La scurovisione del Krampus opera sia in oscurità magica che non magica.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Krampus entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 11 o perdere 1 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Krampus, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Sussurri Velenosi. Come azione bonus, il Krampus può mormorare alcune parole malvagie che corrompono l'anima e il corpo. Ogni creatura che può sentire entro 9 metri dal Krampus deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11 o essere avvelenata fino all'inizio del turno successivo del Krampus.

Vergogna della Maschera. Una creatura entro 1,5 metri dal Krampus può rimuovergli la maschera, usando la sua azione per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 11. Quando la maschera è rimossa, il Krampus deve necessariamente usare la sua azione per attaccare chi impugna la maschera, ma dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, e tiri per colpire effettuati contro di lui dispongono di Vantaggio.

AZIONI

Bastone. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni contundenti.

Roccia. Attacco con arma a distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 6/18 metri. Colpito: 6 (1d6+3) danni perforanti.

KRAMPA VEGGENTE

Immondo Medio, legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Classe Armatura 14 (con armatura magica)

Punti Ferita 90 (12d8+36)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +6, Sag +5

Abilità Arcano +6, Inganno +4, Percezione +5, Religione +5

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 5 (1,800 XP)

Benedizione della Maschera. Quando indossa la sua maschera, la Krampa Veggente dispone di Vantaggio nei tiri per colpire e nei tiri salvezza contro le condizioni affascinato o spaventato.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Krampa Veggente è Artico/Innevato.

Dono della Perchta. La scurovisione della Krampa Veggente opera sia in oscurità magica che non magica.

Incantesimi. La Krampa Veggente è un'incantatrice di 7° livello. La caratteristica da incantatrice è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Ha preparato I seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti: *mano magica, tocco gelido, raggio di gelo, riparare*

1° livello (4 slot): *armatura magica, dardo incantato, onda tonante, scudo*

2° livello (3 slot): *invisibilità, passo velato, suggestione*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, fulmine*

4° livello (1 slot): *tempesta di ghiaccio*

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte una Krampa Veggente entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 13 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Krampe Veggenti, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Sussurri Velenosi. Come azione bonus, la Krampa Veggente può mormorare alcune parole malvagie che corrompono l'anima e il corpo. Ogni creatura che può sentire entro 9 metri dalla Krampa Veggente deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o essere avvelenata fino all'inizio del turno successivo della Krampa Veggente.

Vergogna della Maschera. Una creatura entro 1,5 metri dalla Krampa Veggente può rimuoverle la maschera, usando la sua azione per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 11. Quando la maschera è rimossa, la Krampa Veggente deve necessariamente usare la sua azione per attaccare chi impugna la maschera, ma dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, e tiri per colpire effettuati contro di essa dispongono di Vantaggio.

AZIONI

Bastone. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 4 (1d8) danni contundenti.

Ramo. Attacco con arma a distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri gittata 6/18 metri. Colpito: 3 (1d6) danni perforanti.

Krampa Veggente

KRAMPUS SANGUINARIO

Immondo Grande, legale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio rinforzato)
Punti Ferita 68 (8d10+24)
Velocità 9 metri

Abilità Inganno +2, Intimidire +2, Percezione +2
Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi
Sfida 3 (700 PE)

Benedizione della Maschera. Quando indossa la sua maschera, il Krampus Sanguinario dispone di Vantaggio nei tiri per colpire e nei tiri salvezza contro le condizioni affascinato o spaventato.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Krampus Sanguinario è Artico/Innevato.

Dono della Percbta. La scurovisione del Krampus Sanguinario opera sia in oscurità magica che non magica.

Marchio di Sangue. Quando colpisce con un attacco con armi, il Krampus Sanguinario infligge 9 (2d8) danni aggiuntivi (già inclusi nell'attacco).

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Krampus Sanguinario entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 12 o perdere 3 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Krampus Sanguinari, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Sussurri Velenosi. Come azione bonus, il Krampus Sanguinario può mormorare alcune parole malvagie che corrompono l'anima e il corpo. Ogni creatura che può sentire entro 9 metri dal Krampus Sanguinario deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o essere avvelenata fino all'inizio del turno successivo del Krampus Sanguinario.

Vergogna della Maschera. Una creatura entro 1,5 metri dal Krampus Sanguinario può rimuovergli la maschera, usando la sua azione per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 11. Quando la maschera è rimossa, il Krampus Sanguinario deve necessariamente usare la sua azione per attaccare chi impugna la maschera, ma dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, e tiri per colpire effettuati contro di lui dispongono di Vantaggio.

AZIONI

Bastone. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (3d8+4) danni contundenti.

Roccia. Attacco con arma a distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 6/18 metri. **Colpito:** 17 (3d8+4) danni contundenti.



Linchetto

LINCHETTO

I Linchetti sono piccole creature native dell'Ènferun, apparse a Iürmen nei primi anni della notte eterna.

Questi esseri malvagi sembrano essere la controparte oscura di creature fatate delle vecchie ere, che nel Riflesso Nero trovavano una loro meschina immagine speculare.

La loro leggenda narra di creature in grado di attraversare il velo dei mondi quando cala l'oscurità, palesandosi davanti ai malcapitati per ghermire le loro paure.

Indurre all'orrore. I Linchetti disturbano il sonno delle loro prede, nutrendosi di incubi. Possono traumatizzare vittime dormienti, intrappolandole in labirinti mentali senza via d'uscita.

Quando non si concentrano su creature dormienti, essi infliggono angherie sempre più violente agli abitanti dei luoghi che infestano, così da indurli alla follia.

Pare che il loro osceno comportamento non sia solo un metodo di nutrizione, ma anche un piacere perverso.

Esseri dell'altro mondo. Essendo originari della dimensione oscura di Ènferun, essi possono attraversare il sottile velo che la separa dal Piano Materiale a loro piacimento. Durante l'Era Lunare questa linea di demarcazione è diventata flebile, essendo i due regni sovrapposti e amalgamati, permettendo ai Linchetti di andare e tornare quando vogliono, rendendo impraticabile la loro cattura.

LINCHETTO

Immondo Piccolo, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 54 (12d6+12)

Velocità 9 metri, volare 12 metri

Tiri Salvezza Sag +3, Car +6

Abilità Furtività +5, Inganno +6, Percezione +3, Persuasione +6

Resistenza ai Danni freddo, fuoco, fulmine; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi, telepatia 18 m

Sfida 4 (1.100 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Linchetto è Centri Abitati.

Abitatore degli Incubi. Quando il Linchetto bersaglia con Paura una creatura che sta dormendo, quella creatura dispone di Svantaggio nei tiri salvezza su Saggezza e non può svegliarsi fino a che è spaventata.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Linchetto entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 4 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Linchetto, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

ORRORI

AZIONI

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni taglienti più 3 (1d6) danni psichici.

Paura. Il Linchetto bersaglia un umanoide che può vedere entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o subire 18 (4d8) danni psichici, perdere 5 (2d4) Punti Spirito ed essere spaventato per 1 minuto o metà di tali danni e Punti Spirito (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Mentre è spaventata, all'inizio di ogni suo turno successivo la creatura subisce 18 (4d8) danni psichici. Se la creatura raggiunge 0 punti ferita, muore. All'inizio di ogni suo turno successivo, la creatura può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto in caso di successo. In caso di successo nel tiro salvezza, la creatura è immune dall'effetto di Paura del Linchetto per le successive 24 ore.

MAMÙN

Tra gli orrori più terribili causati dalla corruzione degli Echi della Morte vi sono i Mamùn, *Immondi* felini antropomorfi che sanno padroneggiare la stessa magia nera che li ha mutati.

Da sempre, i gatti erano tra gli animali che più riuscivano a vedere oltre il velo che separa da mondi lontani: per questo motivo molti incantatori e studiosi si avvalevano della loro compagnia e osservavano il cosmo di Sidir attraverso i loro occhi attenti.

Questa loro peculiarità li ha resi le prime vittime del male che ha infettato Iürmen.

Stirpe oscura. I gatti a Iürmen sono diventati quanto mai rari, poiché quasi tutti tramutati in predatori astuti e implacabili.

Leggenda vuole che, già nelle ere passate, alcuni di essi guardassero oltre il velo del Riflesso Nero e bramassero l'empio potere che vi dimorava, divenendo a poco a poco senzienti e mutando forma: una nuova genia di *Immondi* esseri umanoidi, finalmente in grado di padroneggiare le energie corrotte del vuoto eterno.

Questo sono i Mamùn: neri araldi di morte e disperazione. Bestie che, tramite il male, hanno padroneggiato arti arcane e saputo elevarsi al di sopra della propria natura.

Un sinistro intelletto. I Mamùn sono molto organizzati. Comunicano tra loro con la lingua impronunciabile del Sussurro degli Echi e spesso formano gruppi per celebrare rituali e sacrifici umani e per servire le entità del Riflesso Nero da cui vengono periodicamente convocati.

A differenza di molti altri Orrori, trasformati contro il proprio volere, i Mamùn amano gli oscuri padroni che hanno donato loro forza e astuzia, e provano un piacere perverso nel seminare morte e distruzione, forse memori della loro passata condizione di animali inferiori, e del tutto intenti a vendicarsi.

MAMÙN

Immondo Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 117 (18d8+36)

Velocità 15 metri

Tiri Salvezza Des +7

Abilità Furtività +7, Inganno +8, Percezione +6, Religione +5

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non Tetre

Immunità ai Danni (solo durante la luna calante) contundente, perforante, tagliente da armi che non sono tetre

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 16

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 10 (5.900 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Mamùn è campi coltivati.

Furia Scatenata. Se il Mamùn colpisce una creatura nel suo turno con un attacco da mischia, può usare un'azione bonus per muoversi di metà del suo movimento per effettuare un attacco con morso verso un'altra creatura. Questo movimento non causa attacchi di opportunità.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Mamùn è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi) Può lanciare in maniera innata I seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *tocco gelido, mano magica*

3/giorno ognuno: *intimorire infernale, invisibilità, passo velato*

2/giorno ognuno: *dissolvi magie, inaridire, paura*

1/giorno ognuno (solo durante la Luna Discendente): *sguardo penetrante, terreno illusorio*

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Mamùn entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 18 o perdere 10 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Mamùn, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

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

AZIONI

Multiattacco. Il Mamùn esegue tre attacchi, di cui solo uno può essere con morso.

Artiglio. Attacco con armi da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8+3) danni taglienti.

Morso. Attacco con armi da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d10+2) danni perforanti. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17 o subire 14 (4d6), dimezzati in caso di successo.

Sacrificio dell'Anima (1/giorno, utilizzabile solo durante la luna calante).

Il Mamùn sceglie fino a tre creature entro 18 metri che non sono Costrutti o Non Morti. Il bersaglio è avvolto da minuscoli orrori volanti che lacerano il suo corpo alla ricerca dell'anima. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 o subire 44 (8d10) danni necrotici e perdere 10 (3d6) Punti Spirito (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo)



Mamùn

MARROCA

Della memoria dei Primordiali rimane ben poco.

Le energie della natura sono per la gran parte corrotte e ben pochi spiriti primevi restano a reggere l'ordine naturale della vita. Questa piaga dilagante crea mostri che simboleggiano il lento marcire delle energie naturali, e la Marroca è uno dei più famigerati.

Undina corrotta. Secondo molti ricercatori dell'occulto e Maestri di Tradizione, le Marroche sono la manifestazione della rabbia degli spiriti dell'acqua conosciuti come Undine, inquinate dall'oscurità crescente.

Queste impurità elementali si manifestano come spettri acquatici che si levano dai corsi d'acqua e ghermiscono vittime ignare per trascinarle nel fango e sui fondali.

Fiume di morti. Non è insolito, per chi stabilisce insediamenti lungo i corsi d'acqua, vedere rigonfi cadaveri galleggiarvi. Si sa che questi sono caduti vittima delle Marroche.

Assieme alle Anguane, questi elementali hanno trasformato i fondali di laghi e fiumi in vere proprie fosse comuni.

Quando le acque diventano opache, non bisogna sostarvi a lungo, perché è il segno dell'imminente arrivo di questi spiriti iriosi.

Natura degli Elementali. Le Marroche non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

MARROCA

Elementale Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 84 (13d8+24)

Velocità 0 metri, nuotare 15 metri

Tiri Salvezza Des +7

Abilità Furtività +7, Percezione +5

Vulnerabilità ai Danni (applicabili durante la Luna Discendente) freddo

Resistenze ai Danni acido, fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, incapacitato, paralizzato, prono, trattenuto

Sensi vista cieca 9 metri, Percezione passiva 15

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

Invisibile in Acqua. La Marroca è invisibile quando è completamente immersa in acqua.

Legame Acquatico. La Marroca muore se lascia lo specchio d'acqua alla quale è legata o se quello specchio d'acqua viene prosciugato.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Marroca è Corso/Specchio d'acqua.

AZIONI

Soffocamento. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, una creatura. **Colpito:** 14 (3d6+4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia media o inferiore, viene afferrato (CD 15 per fuggire). Fino a che è afferrato, il bersaglio è trattenuto e non può respirare a meno che non possa respirare sott'acqua, e la Marroca non può soffocare un altro bersaglio.

Incanto Acquatico. La Marroca sceglie una creatura entro 9 metri che non sia un Costrutto o un Non Morto. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o essere affascinata dalla Marroca per 1 minuto. Mentre è affascinata, la creatura viene automaticamente colpita dalla Marroca con Soffocamento, non può usare azioni e reazioni e nel suo turno è costretta a usare il suo movimento per arrivare a portata della Marroca. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, il bersaglio può effettuare un nuovo tiro salvezza per terminare l'effetto. In caso di successo, il bersaglio è immune all'Incanto Acquatico della Marroca per le prossime 24 ore.

OM SELVATICO

Gli Om Selvatici sono creature montane un tempo appartenenti alla stirpe dei Garnar. Esseri irosi e imprevedibili, feroci come pochi.

Questi esseri bestiali nacquero dal patto infranto tra Alperni e Truden, quando queste ultime approfittarono del vincolo stretto con l'inganno e scagliarono una maledizione che avvelenò i corpi di tutti i Garnar.

Ciò che rende il popolo umano di Alper come è oggi deriva da questa terribile maledizione, che li rese bestie per metà e vincolati alle fasi lunari. Coloro che erano presenti al momento del tradimento, però, subirono una sorte ben più infausta e non furono più in grado di assumere fattezze umane.

Bestie dannate. Queste creature, che vagano per la gelida tundra e sulle alture montane, hanno perduto totalmente la loro umanità. La loro natura bestiale ha preso il sopravvento, e dai primi esemplari nacque una genia di mostruosi cacciatori, tanto forti da contendersi il dominio dei ghiacciai con gli Alperni e i Krampus.

Appaiono come umanoidi primitivi, il cui aspetto non ricorda quello di una specifica belva, ma piuttosto sembrano loro stessi una specie animale a sé stante. Pur avendo perso la facoltà di parlare, comunicano tra loro attraverso strani vocalizzi e gesti, come dovevano fare i progenitori animali della razza umana.

Pur essendo bruti senza alcuna apparente dote intellettuale, alcuni si sono dimostrati in grado di manipolare le energie arcane, seppur solo per vie innate e mai riconducibili allo studio.

I primi selvaggi. I Garnar conoscono molto bene queste creature, poiché entrambe derivano da una stessa linea di sangue, scissa nel momento del tradimento delle Truden.

Gli Om Selvatici discendono tutti dai primi Alperni che andarono in cerca di una rinnovata forza bestiale, i cui nomi non vennero dimenticati e che forse ancora vagano tra le caverne glaciali e le alte conifere degli altopiani. Costoro erano Isart, Bilmon e Krivopeta, tutti capiclan ai tempi, seguiti da altri Garnar di nobile stirpe, ovvero i fratelli, e leggendari guerrieri, chiamati Ospel, Ghero e Urcat.

Da questi primi dannati nacque una stirpe maledetta.

Questi esseri sono lo specchio deformato dei Garnar e della loro afflizione.



Marroca

OM SELVATICO

Mostruosità Media, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

Classe Armatura 14 (armatura di pelle)

Punti Ferita 90 (12d8+36)

Velocità 12 metri, scalare 6 metri

Tiri Salvezza Cos +6

Abilità Atletica +7, Furtività +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Resistenze ai Danni freddo

Immunità alle Condizioni (applicabili solo durante la Luna Piena) indebolito

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 13

Linguaggi Gergo Selvatico

Sfida 5 (1.800 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Om Selvatico è Roccioso.

Immunità alle Malattie. L'Om Selvatico è immune a ogni malattia di origine non magica.

Rigenerazione. L'Om Selvatico recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno, a meno che non abbia subito danni da fuoco nel suo turno precedente. L'Om Selvatico muore solo se inizia il suo turno a 0 punti ferita e non può rigenerarsi.

Inseguitore Implacabile. L'Om Selvatico dispone di vantaggio nelle prove di Saggezza (Sopravvivenza) quando insegue delle prede.



Om Selvatico

AZIONI

Multiattacco. L'Om Selvatico esegue tre attacchi con bastone d'osso.
Bastone d'Osso. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni contundenti.

VARIANTE: INCANTATORE

In rari casi, l'Om Selvatico può utilizzare la magia.

In questo caso, presenta le seguenti differenze:

Sfida 6 (2.300 PE)

Carisma è 16 (+3)

Incantesimi Inmati. La caratteristica da incantatore dell'Om Selvatico è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: raggio di gelo

2/giorno ciascuno: luminescenza, marchio del cacciatore, onda tonante

1/giorno: cono di freddo

ORCOLAT

Il maleficio che ha sovvertito il mondo ha portato alla caduta di molti esseri immanenti alla natura, creature ancestrali che diedero origine alla materia e alla vita. Alcuni di essi resistono, ma di altri rimangono solo residui di potere.

Alcuni di questi frammenti dei Primordiali defunti sono gli Orcolat: creature che si possono solo definire come montagne umanoidi che camminano; i mostri più colossali che si possano incontrare su Iürmen.

Frammenti dei Primordiali. Queste figure sono apparse all'inizio dell'Era Lunare, risvegliate da un'inconscia volontà di opporsi alla corruzione del mondo.

Questi colossali spiriti elementali sono composti da materia inanimata, spesso roccia, e mossi dalle energie arcane che un tempo erano la mente collettiva dei Primordiali che sostenevano il mondo materiale.

La loro coscienza è immatura e giovane, ed essi agiscono in modo confuso e caotico, spesso causando terremoti di tale magnitudine da distruggere intere comunità.

Elementali del caos. Gli Orcolat sono strettamente connessi alle Fonti di Potere, e l'arcano che li anima deriva dal potere di Sidir non imbrigliato dai Primordiali. In questo, si possono dire affini ai draghi più antichi.

Distruggono tutto ciò che trovano sul loro cammino, non per crudeltà ma a causa della loro entropica natura primordiale.

Seguono cicli vitali brevi, e si svegliano e riaddormentano nell'arco di pochi mesi, come fossero un riflesso inconsulto della terra che si dimena e poi torna alla quiete. Infatti, quando esauriscono l'energia che li tiene in piedi, tornano alla

terra ridivenendo semplice roccia, e così restano per almeno un decennio.

Natura degli Elementali. Gli Orcolat non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

ORCOLAT

Elementale mastodontico, caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	10 (+0)	27 (+8)	8 (-1)	13 (+1)	16 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 333 (18d20+144)

Velocità 12 metri, scavare 12 metri

Tiri Salvezza For +13, Cos +14, Sag +7

Abilità Atletica +13

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Discendente); contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni (non applicabili durante la Luna Discendente); contundente, perforante e tagliente da armi non magiche
Sensi vista cieca 36 metri, percezione tellurica 36 metri, percezione passiva 11

Linguaggi - Sfida 17 (18.000 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Orcolat è Grotte.

Resistenza alla Magia. L'Orcolat dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'Orcolat sono considerati magici.

Mostro d'Assedio. L'Orcolat infligge danni doppi a oggetti e strutture.

AZIONI

Multiattacco. L'Orcolat esegue due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +13 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 29 (4d10+7) danni contundenti.

Caduta di Rocce (Ricarica 5-6, 6 durante la luna calante). Massi e rocce cadono dal corpo dell'Orcolat. Ogni creatura entro 18 metri deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20 o subire 33 (6d10) danni contundenti e cadere a terra prona (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).



Orcolat

ORRORI SILVANI

Si parla di come il mondo naturale stia andando incontro a una lenta morte per malattia.

Si racconta dell'ira primeva di coloro che più non sono, e i Masciari, che sovente dialogano con gli spiriti morti del creato, ben conoscono questa forma di malanimo.

Questa vendetta silente aleggia in vecchie foreste morte, e antichi alberi devastati hanno preso a muoversi e a comunicare tra loro con litanie di odio e frustrazione.

I boschi, che hanno dimenticato l'abbraccio del sole e della primavera, si difendono ora con ferocia e paura dagli umanoidi che per secoli li hanno sfruttati, e anzi cercano di nutrirsi a loro volta, come le radici si nutrono dei cadaveri sepolti nella terra.

Floridi ricordi perduti. I druidi del Circolo della Morte sono quelli che meglio conoscono gli Orrori Silvani e il mlessere che li anima. Costoro erano spiriti della terra ed estensioni dei Primordiali, che ora vedono reciso il legame coi loro creatori, morti in seguito all'Ultimo Sole.

Questi spiriti, orfani della forza vitale che li sosteneva, sono diventati creature spaventate e rancorose, che difendono sé stesse e il loro territorio e con cui non è possibile scendere a patti.

I Monumentali. Giungendo nelle antiche aree boschive di Iürmen, si può distintamente percepire il tanfo di putrefazione divenire sempre più intenso. Selve devastate, abbandonate, infestate: questi sono i luoghi dove dimorano i Monumentali.

Questi titani della natura sono creature anziane, un tempo amiche di Satiri e Folletti, che ora deambulano senza pace nelle loro vecchie foreste, osservando i tronchi mutilati e rinsecchiti e il sottobosco marcescente, simbolo del loro fallimento come protettori del mondo vegetale che alimenta la loro rabbia fino a tramutarla in una follia distruttiva, che non esitano a sfogare su qualsiasi essere che cammini.

Driadi e selve perdute. Le selve di Iürmen sono dimora di esseri pericolosi, distorti ricordi di ciò che in ere passate erano animali selvatici. In questi luoghi, la natura è ancora viva, ma non più incontaminata.

Rovi, rami, radici e aggrediscono chi viola i confini dei boschi, e le vecchie figlie della foresta appaiono ora come creature sfigurate dall'odio, la loro bellezza persa per sempre.

Le driadi erano protettrici degli alberi che fungevano loro da casa. In quanto spiriti della terra, manifestano nel loro aspetto la stessa morte che dilaga nel mondo naturale, e i loro volti perfetti sono ora coriacei e arcigni, e le loro anime sono divenute fosche e crudeli.

DRIADE FOSCA

Vegetale Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	19 (+4)

Classe Armatura 12 (16 con pelle coriacea)

Punti Ferita 26 (4d8+8)

Velocità 0 metri, volare 9 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza Car +6

Abilità Inganno +6, Furtività +4, Percezione +5

Resistenza ai danni necrotici

Immunità ai Danni veleno

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 15

Linguaggi Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Driade Fosca è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi) La Driade Fosca può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, che richiedono solo l'uso di componenti verbali:

A volontà: *artificio druidico, mano magica, prestidigitazione*

3/giorno ciascuno: *charme su persone, luminescenza, raggio di affaticamento, passo fatato*

1/giorno ciascuno: *evoca fulmini, pelle coriacea*

Resistenza alla Magia. La Driade Fosca dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Driade Fosca è Foresta.

AZIONI

Spore Oscure. La Driade Fosca produce spore velenose in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di essa. Ogni creatura nella sfera deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 7 (2d6) danni da veleno, dimezzati in caso di successo.

Fascino Tetro. La Driade Fosca può scegliere un bersaglio un Umanoide o Bestia e che possa vedere entro 9 metri. Se il bersaglio può vedere la driade, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 o essere affascinato. Le creature affascinate considerano la Driade Fosca un'amica fidata da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo della Driade Fosca, eseguirà le richieste o le azioni della driade nel modo più favorevole possibile. Alla fine di ogni suo turno successivo, se la Driade Fosca si trova entro 1,5 metri, la creatura affascinata donerà il proprio sangue alla Driade Fosca, perdendo 7 (2d6) punti ferita. La Driade Fosca recupera un eguale ammontare punti ferita, fino al suo massimo. Ogni volta che la Driade Fosca o i suoi alleati arrecano danno al bersaglio, esso può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Altrimenti, l'effetto dura finché la creatura bersaglio o la Driade Fosca muoiono, se si trovano su un diverso piano di esistenza, o se la Driade Fosca termina l'effetto con un'azione bonus. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, esso è immune al Fascino Tetro della Driade Fosca per le successive 24 ore. La Driade Fosca non può tenere affascinati più di un umanoide o tre bestie alla volta.



Monumentale Oscuro

MONUMENTALE OSCURO

Vegetale Enorme, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 161 (14d12+70)

Velocità 7,5 metri

Tiri Salvezza Cos +9

Abilità Atletica +11, **Natura** +6, **Percezione** +8

Vulnerabilità ai Danni (non applicabile durante la Luna Ascendente) fuoco

Resistenze ai Danni (non applicabile durante la Luna Discendente) contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 36 metri, percezione passiva 18

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico

Sfida 9 (5.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del Monumentale Oscuro sono magici.

Falso Aspetto. Mentre il Monumentale Oscuro rimane immobile, non è distinguibile da un albero normale

Mostro d'Assedio. Il Monumentale Oscuro infligge danni doppi a oggetti e strutture.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del Monumentale Oscuro è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

2/giorno ognuno: crescita vegetale, luminescenza, parlare con gli animali

1/giorno ognuno (non funziona durante la Luna Discendente):

dominare bestie, inaridire, risveglio

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Monumentale Oscuro è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. Il Monumentale Oscuro esegue due attacchi con Schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +11 al tiro per colpire, portata 4,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (3d6+7) danni contundenti. Se il bersaglio colpito è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16 o cadere a terra prona.

Roccia. Attacco con arma a distanza: +11 al tiro per colpire, gittata 18/54 metri, un bersaglio. **Colpito:** 29 (4d10+7) danni contundenti.

ROVO ANIMATO

Vegetale Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 39 (6d8+12)

Velocità 7,5 metri

Abilità Percezione +2

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato

Sensi vista cieca 18 metri (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 12

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Fino a che non effettua un'azione il Rovò Animato è indistinguibile da un normale cespuglio.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Rovò Animato è Foresta.

Resistenza al Veleno. Il Rovò Animato ha vantaggio nei tiri salvezza contro veleno.

AZIONI

Stritolare. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d6+2) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia grande o più piccola, quella creatura è afferrata (CD 13 per fuggire). Fino a che è afferrata, la creatura è trattenuta. All'inizio di ogni suo successivo turno, la creatura trattenuta subisce 4 (1d8) danni contundenti. Il Rovò Animato può stritolare fino a 3 creature contemporaneamente.

Spore Velenose (Ricarica 6). Il Rovò Animato rilascia una sfera di spore velenose di 9 metri di raggio. Ogni creatura che si trovi sfera deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 9 (2d8) danni da veleno ed essere avvelenata per 1 minuto, (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Alla fine di ogni suo turno successivo, una creatura avvelenata può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.

OZENA

Storie di marinai raccontano di bestie mitologiche grandi quanto intere galee.

Ciò che un tempo giaceva nelle profondità marine, ora riemerge dal buio, non più spaventata dalla luce dell'astro del mattino.

Queste bestie gigantesche ci rammentano di come Iürmen sia ora più simile a un abisso che a una terra rigogliosa e vitale.

Distruttive forze della natura. Le Ozene potrebbero ricordare delle piovre colossali, ma presentano tratti del tutto alieni a qualsiasi altro essere vivente.

L'impercorribilità dei mari è largamente imputabile alla ricomparsa di queste creature, e le coste sono cosparse dei relitti da esse distrutti, quando non finiscono divorati per intero dai loro zannuti orifizi, perché di vere e proprie bocche non si può parlare.

L'origine di questi mostri risale a prima dell'ascesa di Sùlen nel cielo, e il mondo non era che una buia distesa d'acqua.

Ora riemergono verso la superficie, esse ritrovano un mondo simile a quello da cui sono fuggite verso gli abissi.

Divinità abissali. La loro natura ancestrale e la loro sconfinata potenza hanno reso queste creature oggetto di venerazione per alcuni tra i tanti folli culti nati nell'Era Lunare.

Queste creature sembrano vicine, per natura, agli stessi Primordiali, e pare che nessuno sia ancora stato in grado di abbatterne una.

Repulsione verso la luce. Si pensa che l'unico modo per contrastarle sia riempire le imbarcazioni di fonti di luce,

anche a costo di incendiare la nave, e viaggiare solo con la Luna ben visibile in cielo, poiché le Ozene rifuggono tutto ciò che è luminoso.

OZENA

Bestia mastodontica, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	10 (+0)	21 (+5)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale), 15 durante la luna piena

Punti Ferita 279 (18d20+90)

Velocità 6 metri, nuotare 15 metri

Tiri Salvezza For +12, Cos +10

Abilità Atletica +12, **Percezione** +8

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Piena) acido, fulmine; contundente, perforante e taglienti da armi non magiche

Immunità ai Danni (non applicabili durante la Luna Piena) acido, fulmine; contundente, perforante e taglienti da armi non magiche

Immunità alle Condizioni (non applicabili durante la Luna Piena) spaventato

Sensi vista cieca 36 metri, percezione passiva 18

Linguaggi -

Sfida 16 (15.000 PE)

Anfibio. L'Ozena può respirare aria e acqua.

Maledizione della Luna Piena. Le immunità ai danni e alle condizioni dell'Ozena non funzionano durante la Luna Piena.

Durante quella fase dispone solo di resistenza ai relativi danni.

Inoltre, non può utilizzare azioni leggendarie e l'azione Inghiottire.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dell'Ozena è Corso/Specchio d'Acqua.

Resistenza Leggendaria (2/giorno, 3/giorno durante la Luna Nuova, 1/giorno durante la Luna Piena). Quando l'Ozena fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Mostro d'Assedio. L'Ozena infligge danni doppi alle strutture e agli oggetti.

AZIONI

Multiattacco. L'Ozena effettua tre attacchi con tentacolo, ciascuno dei quali può essere sostituito da Fiondare o Ingoiare.

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +12 al tiro per colpire, portata 9 metri, un bersaglio. **Colpito:** 16 (2d8+7) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 17 per fuggire). Fino a quando è afferrato, il bersaglio è trattenuto. L'Ozena ha dieci tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Scagliare. Un oggetto o creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dall'Ozena viene lanciato a distanza di 18 metri in una direzione casuale e cade prono. Se il bersaglio lanciato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri percorsi. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Inghiottire (non funziona durante la Luna Piena). Un oggetto o una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dall'Ozena, viene inghiottito dalla stessa. Termina la condizione afferrato. Una volta inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, ha copertura totale contro attacchi e azioni effettuati al di fuori dell'Ozena e subisce 35 (10d6) danni da acido all'inizio di ogni turno dell'Ozena.



Ozena

Se l'Ozena subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, l'Ozena deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25 o rigurgitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio non occupato entro 3 metri dall'Ozena. Se l'Ozena muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, e cadendo comunque prona all'uscita.

AZIONI LEGGENDARIE (NON UTILIZZABILI DURANTE LA LUNA PIENA)

L'Ozena può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, l'Ozena recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Individuare. L'Ozena effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Scagliare. L'Ozena usa Scagliare.

Tentacolo. L'Ozena esegue un attacco con tentacolo.

Evasione (costa 2 azioni). L'Ozena si muove di metà della sua velocità di nuotare. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Maremoto (costa 3 azioni). L'Ozena muove velocemente tutti i suoi tentacoli intorno a sé. Ogni creatura entro 9 metri dall'Ozena deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 17 o subire 44 (8d10) danni contundenti e cadere a terra prona, (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Creature afferrate dai tentacoli dell'Ozena falliscono automaticamente il tiro salvezza, ma rimangono afferrate e non cadono prone

PETTENEDDA

Non tutti gli Orrori di Iürmen hanno origine dal Riflesso Nero o dalla sua influenza negativa sul Piano Materiale.

Alcuni, come la Pettenedda, hanno origini totalmente sconosciute.

Origine ultraterrena. Le Pettenedde, da alcuni chiamate col nome di Marabbecche, fecero la loro prima comparsa nelle Terre Conosciute verso la fine della Prima Era.

Appaiono come donne ossute e longilinee, e leggenda vuole che rapissero le persone per trascinarle nei pozzi dove stabilivano i loro covi umidi e oscuri.

L'Antica Tradizione teorizza che queste *Aberrazioni* siano giunte da un piano dimensionale sconosciuto, probabilmente un interstizio sidereo, e che con l'Era Lunare siano divenute ben più mostruose e letali.

Purtroppo, non si sa altro di queste creature.

Nelle tenebre. Le Pettenedde sono legate al buio e al silenzio, che probabilmente ricordano loro il luogo alieno da cui provengono, e vivono in luoghi in cui l'oscurità è totale, dove pare collezionino i cadaveri delle loro vittime, per

nessuno scopo comprensibile. In nessun caso usciranno dai loro nascondigli quando la Luna è alta nel cielo, rimanendo in fondo ai loro antri bui, freddi e umidi, a marcire nell'aspetto e nell'animo.

PETTENEDDA

Aberrazione Grande, caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura naturale), 17 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 102 (12d10+36)
Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +5, Cos +6

Abilità Percezione +3

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da armi non Tètre

Immunità ai Danni (applicabili solo durante la Luna Nuova) contundente, perforante e tagliente da armi non Tètre

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 13

Linguaggi Comune

Sfida 6 (2.300 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Pettenedda è posto sacrale.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte una Pettenedda entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 18 o perdere 6 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questa o altre Pettenedde, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla magia. La Pettenedda dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.



Pettenedda

AZIONI

Multiattacco. La Pettenedda esegue due attacchi con artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8+3) danni taglienti più 10 (3d6) danni da veleno. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza Costituzione CD 14 o essere avvelenato per 1 ora.

Sguardo del Vuoto (1/giorno, utilizzabile solo durante la Luna Nuova). Gli occhi della Pettenedda diventano neri come l'abisso ed essa obbliga una creatura bersaglio che può vedere entro 18 metri a guardare dentro di essi. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o subire (4d12) danni psichici e perdere 5 (2d4) Punti Spirito, entrambi dimezzati in caso di successo.

POSSEDUTO AFFASCINATO

Essere posseduti dagli Echi della Morte significa andare incontro a infiniti tormenti, e perfino alla morte.

Tuttavia, sono stati documentati alcuni casi in cui, tra gli Echi e i Posseduti che riescono a sopravvivere per lungo tempo, si instaura una sorta di simbiosi.

Le creature vittime di possessione, la cui anima si fonde con l'Eco della Morte, divengono Posseduti Affascinati. Questi soggetti non possono essere esorcizzati, e l'unico modo per liberarli è annientarli totalmente.



Posseduto Affascinato

ORRORI

Corruzione crescente. Lagoran è stato il primo caso documentato di Posseduto Affascinato. Eppure, nei secoli passati a marcire nel Riflesso Nero, né veramente morto né veramente vivo, egli ha trascorso questo stato per diventare un Eco della Morte a tutti gli effetti.

Ciò fa intuire che il tempo è una variabile fondamentale nell'evoluzione di queste creature, che donano agli Echi il nutrimento spirituale di cui hanno bisogno e in cambio ottengono sempre più potere.

La simbiosi che si crea tra ospite ed Eco ha delle conseguenze potenzialmente drammatiche, in quanto è possibile che il Posseduto torni in possesso di tutte le sue facoltà intellettive e delle sue capacità, sia marziali che arcane, ulteriormente affinate dalla volontà del male ancestrale che ospitano.

Inoltre, pur riacquisendo il senno, questi Posseduti Affascinati non provano né paura né dolore, e sono liberi da dubbi e incertezze, concentrando tutti i loro sforzi nel perseguimento del male ultimo.

Un destino funesto. Fortunatamente, i casi descritti sopra sono quanto mai rari, e spesso queste forme di vita dannate rimangono ombre delle creature che erano un tempo, rese folli dalla corruzione e destinate a deteriorarsi col tempo.

POSSEDUTO AFFASCINATO

Immondo Medio, caotico malvagio

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

Classe Armatura 17 (armatura naturale), 15 durante la Luna Piena

Punti Ferita 170 (20d8+80)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Cos +8, Sag +7

Abilità Arcano +6, Percezione +7, Religione +6

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non Tetre (applicabile solo durante la Luna Piena, vedi Maledizione della Luna Piena)

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da armi che non sono tetre (non applicabile durante la Luna Piena, vedi Maledizione della Luna Piena)

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, spaventato

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 17

Linguaggi Comune, Sussurro degli Echi

Sfida 9 (5.000 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Posseduto Affascinato è Segrete/Rovine.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Posseduto Affascinato è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: dardo infuocato, mano magica, tocco gelido

2/giorno ciascuno: dardo incantato, onda tonante, intimidire infernale, scudo

1/giorno ciascuno: allucinazione mortale, paura, tentacoli neri

Maledizione della Luna Piena. Durante la Luna Piena, il Posseduto Affascinato perde la sua immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi che non Tetre, e ha solo resistenza ai relativi danni.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte un Posseduto Affascinato entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 9 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Posseduti Affascinati, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Il Posseduto Affascinato dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Il Posseduto Affascinato esegue due attacchi con Falchetto della Morte.

Falchetto della Morte. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d4+2) danni taglienti più 9 (2d8) danni psichici. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16 o perdere 3 (1d6) Punti Spirito.

PREDATORE LUNARE

“È avvenuto con la rapidità del lampo.

Un occhio nel buio, un'ombra a coprire la Luna.

E poi, e poi sono morto.”

versi di autore ignoto

Una della malvagità più abiette mai perpetrate dalle congreghe di streghe di Iürmen durante l'Era Lunare è stata quella di incanalare le pure energie del pallido astro per generare qualcosa che di puro non ha assolutamente nulla.

Esperimenti esoterici e crudeli maledizioni operate ai danni di bestie selvagge nel profondo delle Paludi Gementi hanno portato alla luce una genia di letali predatori, la cui forza e ferocia aumentano al chiaro di Luna.

Esseri spietati, astuti e possenti che le loro stesse creatrici hanno imparato col tempo a temere.

L'apice dei cacciatori. Pochi Orrore sono temuti dai vian-danti notturni quanto i Predatori Lunari, e non sono rare le voci che parlano di insediamenti, o perfino interi villaggi, rasi al suolo da questi mostri. Essi sono incubi che camminano, e ogni cosa, vivente o non vivente, *umanoide* o mostruosa, è per loro una preda.

Minacce sotto il Plenilunio. Qualunque Guardia dei Morti o sentinella che vigili sulle barriere degli avamposti teme le notti di Luna Piena, poiché si dice che queste enormi mostruosità attingano forza da essa, e siano perfino in grado di accumularla per poi scatenarla tutta una volta.

Abbattere una di queste creature e portarne con sé le spoglie a titolo di trofeo è motivo di gloria per l'insediamento che è riuscito nell'impresa.

Solitari e dominanti. Queste bestie sono estremamente territoriali: sebbene non sia affatto comune scorgerne una, e quasi nessuno sia mai rimasto in vita per raccontarlo, si dice che abbiano un territorio di caccia ben delimitato, e che si dimostrino ostili anche verso i propri simili che dovessero sconfinare. Possedendo una malizia che non è propria delle altre bestie, nelle fasi di Luna Nuova o durante il giorno tendono a restare nella propria tana, consapevoli di essere più forti quando la luna illumina il cielo. Inoltre, esse sembrano voler seminare più terrore possibile, quasi a voler lasciare tracce evidenti della devastazione che possono causare, così da allontanare gli intrusi e intimorire coloro che intendono dar loro la caccia quando l'assenza di Luna le rende più vulnerabili.

PREDATORE LUNARE

Mostruosità Enorme, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 189 (18d12+72)

Velocità 15 metri

Tiri Salvezza For +9, Cos+9

Abilità Atletica +9, Percezione +5

Vulnerabilità ai danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche (solo durante la Luna Nuova)

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato; spaventato (solo durante la Luna Piena)

Sensi scurovisione 60 metri, percezione passiva 15

Linguaggi capisce Comune, Abissale e Infernale

Sfida 13 (10.000 XP)

Agilità Spettrale (solo durante la Luna Piena). Il corpo del Predatore Lunare diviene semitrasparente durante la Luna Piena, ed esso si muove in modo innaturale. Il suo movimento è raddoppiato e può usare Schivata come azione bonus.

Balzo. Se il Predatore Lunare si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura ed effettua un attacco con artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il Predatore Lunare può effettuare un attacco con morso come azione bonus.

Cadaveri Putrescenti. Il Predatore Lunare adorna le sue corna con gli spaventosi resti delle sue precedenti vittime. La prima volta che una creatura che non sia un Non Morto li vede, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o subire 9 (2d8) danni psichici ed essere spaventata per 1 minuto. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, quella creatura può effettuare un altro tiro salvezza, per terminare l'effetto in caso di successo.

Incantesimi Innati (solo durante la luna piena). Il Predatore Lunare riceve poteri magici dalla Luna. La sua abilità da incantatore è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

3/giorno ciascuno: *marchio del cacciatore, passo velato*

1/giorno: *trama ipnotica*

Olfatto Affinato. Il Predatore Lunare dispone di vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Se il Predatore Lunare fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di riuscirci.

Salto con Rincorsa. Con 3 metri di rincorsa, il Predatore Lunare può saltare in lungo fino a 9 metri.

Senza Paura (solo durante la Luna Piena). Il Predatore Lunare riceve forza fisica e spirituale dalla luna. Non può essere spaventato durante la Luna Piena.

AZIONI

Multiattacco. Il Predatore Lunare esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d10+4) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. *Colpito:* 20 (3d10+4) danni perforanti.

REAZIONI

Replica Terrificante (non funziona durante la luna nuova).

Quando il Predatore Lunare è colpito con un attacco da mischia, il Predatore Lunare può usare la sua reazione per obbligare l'attaccante bersaglio a fare un tiro salvezza Saggezza CD 17. In caso di fallimento, la creatura prova l'esperienza della sofferenza delle precedenti vittime del Predatore Lunare ed è spaventato per un minuto. In caso di successo, la creatura è immune a questo effetto per le successive 24 ore.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Predatore Lunare può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, il Predatore Lunare recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Artiglio. Il Predatore Lunare esegue un attacco con l'artiglio.

Evanescenza Lunare. Il Predatore Lunare diventa incorporeo e simile a un fantasma fino all'inizio del suo turno successivo. Mentre è in questa forma gli attacchi effettuati contro di esso dispongono di svantaggio.

Lanciare un incantesimo (solo durante la Luna Piena). Il Predatore Lunare lancia un incantesimo.

Raggio Lunare. Il Predatore Lunare riceve energie magiche dalla Luna e le rilascia dal suo globo centrale. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve superare un tiro salvezza Destrezza CD 17 o subire 33 (6d10) danni radiosi ed essere accecata fino alla fine del suo turno successivo (danni dimezzati e n

*Temete il Predatore Lunare, magnifico come la pallida Luna
eppure terribile come la notte più oscura.*

- Racconti attorno al Fuoco, del Mastro Cacciatore Josiah



Predatore Lunare

PREDATORI MOSTRUOSI

“Nell’Era Lunare, la distinzione tra chi dà la caccia e chi viene cacciato è quanto mai ambigua. Gli influssi del Riflesso Nero hanno donato possanza e astuzia a belve relativamente innocue, e hanno fiaccato il corpo e lo spirito dei cacciatori. Nessuna battuta di caccia può più dirsi sicura, perché ogni ombra, ogni cespuglio, ogni buco nel terreno ora possono nascondere bestie che sono più mostri che animali, più demoni che selvaggina, più predatori che prede.”

Norast, guardiacaccia di Benistat

La dicitura Predatori Mostruosi comprende tutte quelle creature che discendono, o che prendono l’aspetto, dal mondo animale, mutate orribilmente in letali predatori e mangiatori di carne *umanoide* dalle energie necrotiche di Ènferun o da poteri ben più antichi.

Alcune di esse cacciano in branco, altre in solitaria. Alcune seguono le tracce della loro preda, altre tendono agguati. Parti del loro corpo vengono spesso esibite come trofei dai cacciatori più esperti, prova del loro coraggio e abilità.

Ora che la civilizzazione è in declino, queste creature spadroneggiano nei loro terreni di caccia, ma il lento deperimento degli ecosistemi li spinge sempre più ad avvicinarsi ai centri abitati per trovare carne di cui nutrirsi.

CENTICORA

Il corpo delle Centicore appare agli umani come un bizzarro, e malfatto, incrocio tra belve montane.

Esse prediligono i climi rigidi e le alture, ed è molto raro che si dirigano verso valle o verso la civiltà, se non in casi disperati.

Membra possenti. Queste bestie, che si dice siano state plasmate dalle prime e potenti Perchte, uniscono le migliori qualità degli animali di montagna: hanno l’agilità dei leoni montani, l’istinto del lupo, la forza dell’orso e le possenti corna dell’uro.

I Krampus spesso addestrano le Centicore per avvalersene in guerra o nelle battute di caccia.

CENTICORA

Mostruosità Grande, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Classe Armatura 14

Punti Ferita 85 (10d10+30)

Velocità 12 metri

Tiri Salvezza Des +6 Cos +5

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Discendente)

contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 11

Linguaggi -

Sfida 3 (700 XP)

Carica. Se la Centicora si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e lo colpisce con un'incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o cadere a terra prono.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Centicora è Deserto.

Sensi Acuti. La Centicora dispone di Vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano su vista o olfatto.

Travolgere. Se una creatura prona si trova entro 1,5 metri dalla Centicora, questa può usare un'azione bonus per effettuare un attacco con gli zoccoli.

AZIONI

Multiattacco. La Centicora esegue due attacchi: uno con incornata e uno con coda.

Incornata. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri un bersaglio. **Colpito:** 13 (3d6+3) danni perforanti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** (1d8+4) danni contudenti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d8+3) danni contudenti.



Centicora

CROCUTE E CROCUTOIDI

Le Crocute sono bestie leggendarie, documentate già nei primissimi bestiari dell'Antica Tradizione, stilati all'inizio della Seconda Era.

Molte delle informazioni a riguardo provengono dagli Ejre, che più spesso si sono ritrovati ad affrontarle, secondo cui queste imponenti belve sono originarie di lande sconosciute a Sud e a Est delle Terre Conosciute.

Incroci di natura sconosciuta. Non si sa bene quale sia l'origine di queste bestie, per metà iene e per metà lupi. Probabilmente, sono forme di predatori evoluti che migrarono verso la fine della Prima Era per stabilirsi nei bassopiani di Aresya.

Secondo gli Ejre, che pure sono molto avvezzi a interagire con le fiere, le Crocute sono del tutto indomabili, il che è un notevole spreco di opportunità, in quanto combattono con estrema ferocia e sono inseguitori formidabili.

Stirpe dei Crocutoidi. Durante l'Era Lunare, esseri umani di cui fattezze ricordano le Crocute sono apparsi nella Perduta Aresya.

Le leggende narrano di come, per acquisire maggior potere per combattere i morti, alcuni druidi Primevi abbiano compiuto rituali proibiti, sacrificando le Crocute ad antiche divinità pagane. Il loro scopo era fare propria la ferocia di queste fiere e poterne assumere l'aspetto in combattimento, ma il rituale, forse a causa dello scontento degli spiriti ancestrali, ha avuto un esito imperfetto trasformando irreversibilmente i druidi in grotteschi incroci tra umani e Crocute, a cui gli Ejre diedero il nome di Crocutoidi.

Nel corso dei decenni, queste creature si sono moltiplicate, hanno assunto una propria identità razziale, e hanno imparato a vivere in comunità tribali, situate in vecchi boschi o nel mezzo delle grandi pianure.

Usando le Crocute come segugi e mastini, come i Primevi non sono mai riusciti a fare, i Crocutoidi sono soliti assaltare i piccoli villaggi di Ejre rimasti, costringendo molti a migrare verso Vecchia Civis.

CROCUTA

Mostruosità Grande, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	9 (-1)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 51 (6d10+18)

Velocità 15 metri

Tiri Salvezza Des +5

Abilità Percezione +3

Resistenze Ai Danni (applicabile solo durante la Luna Discendente)

contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 2 (450 XP)

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Crocuta è Campi Coltivati/Pianura.

Sensi Acuti. La Crocuta dispone di Vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano su vista o olfatto.

Tattiche del Branco. La Crocuta dispone di Vantaggio nei tiri per colpire contro una creatura se almeno 1 alleato si trova entro 1,5 metri dal bersaglio e se l'alleato non è incapacitato.

AZIONI

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8+4) danni perforanti.

CROCUTOIDE

Umanoide Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura di pelli)

Punti Ferita 45 (7d18+14)

Velocità 9 metri

Abilità Percezione +2

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 1 (200 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Crocuta è Campi Coltivati/Pianura.

Sensi Acuti. Il Crocuta dispone di Vantaggio nelle prove di abilità di Saggezza (Percezione) che si basano su olfatto o vista.

AZIONI

Multiattacco. Il Crocuta esegue due attacchi: uno con scimitarra e uno con morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8+2) danni perforanti.

Scimitarra. Attacco con arma da mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6+2) danni perforanti.

REAZIONI

Bastone della Parata. Quando il Crocuta è colpito da un attacco da mischia, può usare il suo bastone per aumentare la sua Classe Armatura di 3. Se l'attacco fallisce a causa di ciò, allora il Crocuta può effettuare un attacco con morso.



Crocuta

Crocuta

NIGHTFELL

GIGÀT

Come molti altri felini, anche queste creature vennero corrotte dal potere nero dell'Ènferun, per tramutarsi in esseri maledetti e brutali.

I Gigàt hanno col tempo assunto fattezze sempre più grottesche, vedendo spuntare corna e zoccoli.

Come le Centicore, sfoggiano caratteristiche fisiche ereditate da più specie di animali. Non si sa bene cosa abbia generato questi abomini, ma alcuni pensano a dei malsani esperimenti tentati dagli Echi della Morte al fine di creare forme di vita del tutto nuove.

Mutazione costante. Sembra che nell'ultimo secolo, i Gigàt abbiano più volte cambiato la loro forma. Inizialmente simili a semplici gatti, si sono nel tempo adattati al territorio. Alcuni sostengono che riescano a sfruttare le residue energie primordiali, e ciò potrebbe spiegare perché appaiano come un incrocio con altri animali.

È più che probabile che muteranno ancora, nei prossimi decenni, allontanandosi sempre di più dal loro aspetto originale e assumendo ancor di più la fisionomia di possenti spiriti predatori della notte.



Gigàt

GIGÀT

Mostruosità Grande, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	5 (-3)	13 (+1)	7 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale) 16 durante la Luna Piena

Punti Ferita 51 (6d10+18)

Velocità 12 m

Tiri Salvezza Des +5

Abilità Percezione +3

Resistenze ai Danni (applicabili solo durante la Luna Piena)

contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 3 (700 XP)

Carica. Se il Gigàt si muove almeno di 6 metri in linea retta verso un bersaglio, e lo colpisce con un'incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14 o cadere a terra prona.

Sensi Affinati. Il Gigàt dispone di vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista o sull'olfatto.

Terreno Favorito. Il terreno favorito del Gigàt è Roccioso.

AZIONI

Multiattacco. Il Gigàt esegue due attacchi: uno con incornata e uno con zoccoli.

Incornata. Attacco con armi da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8+4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con armi da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni contudenti.

LEOCRUTA

Le Crocute non sono gli unici mostri venuti da terre lontane: una loro versione ancor più feroce giunse dal profondo Sud oltre Sarneum.

Questi mostruosi esseri, che appaiono come un incrocio tra Crocute e leoni di grande stazza, sono tra i principali predatori del sud di Iürmen.

Creature esotiche. Possono essere avvistati soprattutto nei deserti di Sarneum e tra le vecchie rovine degli Ishdrim. Plausibilmente, appartengono a specie antiche e feroci dei mondi meridionali mai scoperti dai popoli delle Terre Conosciute, e sono il retaggio di una natura selvaggia, florida e fiera, fortemente connessa alle energie primordiali.

Sebbene sia accaduto di rado, a volte sono state avvistate anche nel continente, il che dimostra che questi esseri sono in grado di percorrere lunghissime distanze per trovare zone di caccia più ricche.

LEOCRUTA

Mostruosità Grande, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)

Classe Armatura 15 (armature naturale)

Punti Ferita 95 (10d10+40)

Velocità 15 metri

Tiri Salvezza Des +6, Cos +7

Abilità Percezione +6

Resistenze ai danni (non utilizzabile durante la Luna Ascendente)

contundente, perforante, tagliente da armi che non sono magiche

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 16

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)



Leocruta

NIGHTFELL

Balzo. Se la Leocruta si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco con artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o cadere a terra prono. Se il bersaglio è prono, la Leocruta può effettuare un attacco con morso con la testa di leone come azione bonus.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Leocruta è Campi Coltivati.

Salto in Corsa. Se inizia a correre per almeno 3 metri, la Leocruta può saltare fino a 10,5 metri.

Due Teste. La Leocruta dispone di Vantaggio nelle prove Saggezza (Percezione) e nei tiri salvezza contro le condizioni affascinato, assordato, spaventato, stordito e incapacitato.

Veglia. Quando una delle due teste della Leocruta dorme, l'altra è sveglia.

AZIONI

Multiattacco. La Leocruta esegue tre attacchi: uno con morso per ognuna delle sue teste e uno con artigli.

Morso (Testa di Crocuta). Attacco con arma da mischia: +8 per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d8+5) danni perforanti.

Morso (Testa di Leone). Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 15 (3d6+5) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d6+5) danni taglienti.

PROLE DI TARANTA NERA

Taranta Nera è uno tra i più potenti Echi della Morte conosciuti. Il suo controllo delle tenebre e la sua capacità di plasmare l'oblio sono assoluti, e possiede perfino una dote unica, tra gli abitanti del Riflesso Nero.

Ella può creare la vita.

Da lei è infatti discesa una progenie aberrante, che i meno eruditi chiamano col nome di Marranghini.

La Progenie Aracnide. Le creature immonde nate da Taranta Nera sono dei veri e propri abomini. Appaiono come teste deformi provviste di artigli e oblunghe zampe di ragno.

Queste mostruosità infestano prevalentemente il Sottomondo, ma occasionalmente osano avventurarsi in superficie, seppur solo in gruppi solidi e numerosi.

I Lyvar conoscono bene queste abietto creature, essendo stati perseguitati e massacrati da esse, e nei loro racconti le definiscono come una vera e propria calamità.

I loro artigli sono quanto mai affilati, in grado di macellare con precisione le carni di creature molto più grandi, e con le loro fauci possono divorare le creature più minute in un sol boccone, ingoiandole senza masticare.

Ciò che rende i Marranghini veramente temibili, tuttavia, sono le loro agili movenze che ricordano quelle dei ragni, così come le loro strategie di caccia.

Essi rimangono immobili nell'oscurità per tempi lunghissimi, e tendono agguati fulminei alle prime prede che passano, solitamente calando dalle volte sommitali delle caverne in cui abitano, su cui riescono a camminare senza difficoltà alcuna.

La maledizione della Taranta. Tra le creature che devono obbedienza alla dominatrice del Sottomondo non vi sono solamente gli esseri concepiti dal suo ventre, ma anche quelli irrimediabilmente corrotti dal suo veleno.

L'influenza sovranaturale di Taranta nera si è estesa per tutta Iürmen, e la sua maledizione può colpire ovunque, solitamente per motivi assurdi.

Pungersi con forbici arrugginite, con un fuso o con aghi abbandonati al buio da molto tempo, può attirare l'attenzione della Regina della Follia, poiché Taranta Nera è molto legata agli strumenti acuminati o corrosi dal tempo e dal buio: ogniqualvolta percepisce un debole di spirito che viene punto da uno di essi, ella convoglia il suo potere oscuro attraverso lo strumento stesso. A quel punto, è come se la vittima fosse stata punta dal veleno di un ragno, e la follia e le convulsioni iniziano.

I Tarantolati. Molti bardi, da Nuova Cavis a Ervenrun, conoscono questo fenomeno e si sono impegnati nei decenni a eseguire melodie e danze apotropaiche per scacciare il maligno da chi vien affetto dalla Maledizione della Taranta, ma raramente vi sono riusciti.

Quando la corruzione di Taranta Nera pervade in modo irrecuperabile un *umanoide*, questi assume una nuova forma.



Progenie Aracnide

Il corpo si svuota dello spirito e la testa della vittima, invece, diventa in tutto e per tutto simile a un enorme ragno.

Un Tarantolato appare come un *umanoide* mostruoso, il cui cranio è definitivamente mutato e irriconoscibile, e il resto del corpo è una mera appendice vuota. Questi ragni enormi, che son tutt'uno coi corpi da cui sono nati, manifestano doti psioniche ereditate dalla loro oscura madre.

PROGENIE ARACNIDE

Mostruosità Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Classe Armatura 16 (armature naturale), 18 durante la Luna Nuova

Punti Ferita 114 (12d10+48)

Velocità 9 metri, arrampicare 9 metri

Tiri Salvezza Sag +3

Abilità Acrobazia +7, Furtività +7, Percezione +3

Resistenze ai Danni acido; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche (non applicabile durante la luna piena, vedi Maledizione della Luna Piena)

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Progenie Aracnide è Segrete/Rovine.

Progenie del Buio (non applicabile durante la Luna Piena). Quando si trova in oscurità, la Progenie Aracnide dispone di vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività).

Movimento del Ragno. La Progenie Aracnide può camminare su superfici difficili, compresi soffitti, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Camminare sulla Tela. La Progenie Aracnide ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Maledizione della Luna Piena. Durante la Luna Piena, la Progenie Aracnide perde la sua resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti causati da armi non magiche.

AZIONI

Multiattacco. La Progenie Aracnide esegue tre attacchi: uno con morso, e due con artigli.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8+3) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Costituzione con CD 14 o essere avvelenato per 1 ora.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni perforanti.

Ragnatela (Ricarica 5-6, utilizzabile solo durante la Luna Nuova).

Attacco con arma a distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 9/18 metri, una creatura. **Colpito:** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14 o essere trattenuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno successivo. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (CA 11; punti ferita 10; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

TARANTOLATO

Mostruosità Media, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura naturale), 17 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 65 (10d8+20)

Velocità 9 metri, arrampicare 6 metri

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +3

Abilità Atletica +6, Acrobazia +4, Percezione +3

Resistenze ai Danni acido; (non applicabile durante la Luna Piena, vedi **Maledizione della Luna Piena**) contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 13

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi

Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesmi Innati (Psionici). La caratteristica da incantatore del Tarantolato è Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al tiro per colpire con incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: deflagrazione occulta, mano magica, messaggio

1/giorno ciascuno: blocca persone, dardo incantato, raggio di affaticamento

Maledizione della Luna Piena. Durante la Luna piena, il Tarantolato perde la sua resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti causati da armi non magiche.

Resistenza alla Magia. Il Tarantolato dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Movimento del Ragno. Il Tarantolato può camminare su superfici difficili, compresi soffitti, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.
Terreno Favorito. Il terreno favorito del Tarantolato è Grotte.

AZIONI

Multiattacco. Il Tarantolato esegue due attacchi: uno con morso e uno con Arti Aracnidi.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6+4) danni perforanti. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o subire (2d6) danni da veleno, dimezzati in caso di successo.

Arti Aracnidi. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6+4) danni perforanti.

Soffio Velenoso (Ricarica 6, utilizzabile solo durante la Luna Nuova).

Il Tarantolato esala un soffio velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura che si trovi all'interno del cono deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o subire 27 (6d6) danni da veleno ed essere avvelenata per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Alla fine di ogni suo turno successivo, la creatura può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.

STREGO

Obnubilati dagli incubi della notte, molti membri della Gente Grigia e dei Primevi non sono riusciti ad accettare di vivere in un mondo tanto orribile, e hanno abbandonato ogni speranza che esso sarebbe un giorno tornato come prima.

Costoro, probabilmente cercando di porre fine alla propria vita, si sono inoltrati nel folto delle foreste imputridite, sparendo per sempre nelle tenebre.

Creature della notte. Contemporaneamente al crescere di queste tendenze suicide, nei boschi cominciarono ad apparire gli esseri a cui a posteriori fu dato il nome di Stregghi, umanoidi il cui corpo e la cui anima sono diventati tutt'uno con la notte.

Gli studiosi dell'Antica Tradizione non tardarono a capire che tra i due fenomeni esisteva una correlazione.

Gli Stregghi sono esseri schivi, non propriamente malvagi, ma nemmeno bendisposti verso coloro che giungono dall'esterno delle tenebre dei boschi, le stesse tenebre in cui essi vagano senza scopo, danzando attorno agli alberi morti.

Gli Stregghi hanno del tutto obliato la loro vita precedente, eppure ricordano i linguaggi che conoscevano in vita e il concetto di società.

Gli Stregghi sono i figli del vuoto che ha ammantato la realtà, e sono forse gli unici degni eredi del nuovo mondo.

Abbracciare le tenebre. Il più grande pericolo costituito dagli Stregghi è la contagiosità della disperazione che li ha trasformati. Con un semplice sguardo, uno Strego può penetrare nell'animo di un qualsiasi essere *umanoide* e vivente, e tentare di distruggerlo. Se ciò accade, la vittima muore, e risorge come un nuovo Strego.



SUPERSTIZIONE POPOLARE

Immaginate di vagare sperduti negli oscuri boschi morenti di Iürmen.

In quei momenti, quando pare che la via sia ormai perduta, delle ombre emergeranno dal buio, attratte dalla vostra disperazione.

Gli Stregghi possono percepire le vostre emozioni, e tenderanno ad apparire in risposta agli stessi sentimenti di sconforto che essi provavano quando erano ancora umani. A voi anime perdute, essi portano la promessa di una nuova esistenza e la consolazione che solo chi fluttua nel vuoto può trovare, ma non lo fanno in modo pacifico.

Il loro lavoro di coercizione viene sempre effettuato collettivamente: gruppi di Stregghi appaiono improvvisamente sui rami degli alberi, ponendo la domanda: *“A chi appartiene la notte?”*

Una sola risposta può evitare lo scontro: *“A te, a me, a tutti.”*

STREGO

Immondo Medio, caotico neutrale

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 66 (12d8+12)

Velocità 0 metri, volare 12 metri (fluttuare)

Tiri Salvezza Sag +3, Car +6

Abilità Furtività +5, Ingannare +6, Percezione +3, Persuasione +6

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco, fulmine, tuono; (applicabili solo durante la Luna Piena, vedi Maledizione della Luna Piena) contundente, perforante, tagliente da armi che non sono magiche

Immunità ai Danni necrotico, veleno; (non applicabili durante la Luna Piena, vedi Maledizione della Luna Piena) contundente, perforante, tagliente da armi che non sono magiche

Immunità alle Condizioni affascinato, indebolito, avvelenato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto

Sensi scurovisione 18 metri, Percezione passiva 13

Linguaggi le lingue che conosceva prima, telepatia 18 metri

Sfida 5 (1.800 PE)

Maledizione della Luna Piena. Durante la Luna piena l'immunità ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche dello Strego non funziona. Al suo posto, lo Strego ha solo resistenza ai relativi danni.

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte uno Strego entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggiamente con CD 15 o perdere 5 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo questo o altri Stregghi, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Terreno Favorito. Il terreno favorito dello Strego è Palude.

AZIONI

Consumare L'Anima. Lo Strego bersaglia una creatura che può vedere entro 18 m. Quella creatura si riempie di tristezza e melanconia e deve fare un tiro salvezza Saggiamente CD 15. In caso di fallimento, subisce 18 (4d8) danni psichici e perde 3 (1d6) Punti Spirito, o subisce metà di tali danni e perde metà di tali punti in caso di successo. Se una creatura raggiunge gli 0 punti ferita, muore e ritorna come Strego 1d4 ore più tardi.



Strego

CAPITOLO VIII

STREGHE

*“Nero è il cuore delle antiche megere,
che stanno in agguato in lande insincere.
Speranza non hai, di salvezza ormai,
se a quelle streghe ti affiderai.”*

vecchia filastrocca della provincia di Thur

Questo capitolo illustrerà il poco che si sa delle enigmatiche streghe che assillano le notti di Iürmen.





CAPITOLO VIII

STREGHE

EMPIA MALIA

“Mi capitò, agli albori del mio peregrinare in cerca d’infauste leggende, di soggiornare nel piccolo villaggio di Benistat, a sud-ovest del lago Rinalta.

Ero giovane a quel tempo, e ancora non avevo imparato a fidarmi dei miei istinti senza dimenticare le dovute cautele.

Ricordo di quella giovane e bellissima Anireth, o che come tale mi appariva; Noranthe, mi pare si chiamasse.

Non potei fare a meno d’avvicinarmi a lei, quasi ammaliato dalla sua bellezza, così estranea a questo mondo cupo, e come me, altri uomini del villaggio ne rimasero stregati.

Un triste giorno m’accorsi, mio malgrado, mentre la osservavo in taverna, che alle sue spalle v’era una figura grottesca e putrefatta. Acuii i miei sensi e osservai quello che era il suo riflesso su un utensile metallico. Trasalii dall’orrore quando notai la sua vera, orrenda natura. La splendida giovane altro non era che una Majara, e allora mi fu chiaro che l’ascendente ch’ella aveva su di me non era altro che un sortilegio.

Quella fu la prima volta ch’ebbi a vedere una strega, che fu poi smascherata e giustiziata dal Culto Lunare. Quella esperienza mi portò ad esplorare i boschi poco più a nord e le Foreste di Syla in cerca di altri esseri a lei affini, curioso di scoprirne le varianti e quanto in là potesse spingersi la loro malignità.

Curiosità, la mia, che mi è costata molte notti insonni.

Credetemi, quando vi dico che lo sguardo di una strega è come un artiglio che ti raschia il cuore, e che dalle loro labbra spira il sussurro di una malattia che mai abbandonerà la vostra mente.”

Virbelio

SUPERSTIZIONI SULLE STREGHE

Le streghe di Iürmen sono esseri maligni che esistono dalla notte dei tempi.

Si dice che le prime tra loro furono donne che ebbero contatti con il Riflesso Nero, secoli prima che Lagoran ne enunciasse l’esistenza nella Terza Verità.

UNA GENESI OSCURA

Vi fu un tempo in cui le vecchie congreghe non erano interamente dedite al male, ma piuttosto allo studio del creato e del divino che vi sottende, e alla sperimentazione di pratiche esoteriche.

Il processo che le trasformò nei mostri che sono ora ebbe inizio quando uno di questi gruppi si dedicò a sperimentazioni proibite, rendendo le sue accolite delle reiette.

Fuggite dalla società e rintanatesi nelle paludi, si dice che queste donne furono contattate da un’oscura entità di morte, con cui strinsero un patto che prevedeva il baratto di anime mortali in cambio di poteri incommensurabili.

Si narra che questa entità fosse l’Eco della Morte conosciuta come Agabbadora.

Le voci su questo empio contratto si diffusero come un morbo tra le altre congreghe, e così nacquero le variegati tipologie di streghe che conosciamo oggi, flagello delle paludi e delle foreste morenti.

Mille Volti. Le streghe non sono facili da trovare, posto ovviamente che non lo desiderino esse stesse. Dimorano in piccole capanne sperdute negli ambienti più fetidi, dove praticano il loro culto di adorazione del male e di ogni creatura immonda di ordine superiore.

I loro volti sono innumerevoli: esseri in grado di cambiare forma, donne mortali che attingono forza da patti maligni, o ancora creature colpite da antiche maledizioni, di cui si può essere certi che si meritino ogni afflizione.

ABITUDINI E RITUALI

Le streghe di Iürmen possono avere tante forme quante sono le miriadi di pensieri impuri che possono nutrire, e ognuna di esse si rapporta col male in modo del tutto specifico e individuale, spesso rivelandosi vulnerabile a espedienti tradizionali di natura bizzarra.

Questi esseri infidi hanno padroneggiato le arti di scagliare maledizioni e di ingannare il prossimo grazie alla magia, e le custodiscono gelosamente, tramandandole solo all’interno di cerchi ristretti.

Sono in grado di mescolare pozioni e scagliare fatture grazie al proprio sangue, o di mischiare capelli e unghie al cibo che fanno ingerire ai malcapitati, o ancora di fabbricare feticci maligni e artefatti oscuri, capaci di far marcire un’intera foresta.

Predilezione verso gli infanti. Le streghe adorano la carne umanoide, di qualunque specie, sesso o età, ma hanno una vera e propria ossessione verso bambini e neonati. La purezza dei loro piccoli cuori innocenti rappresenta per loro un pasto prelibato, e anche un perfetto sacrificio per le entità maligne di ordine superiore, come il Mazarol.

Maledizioni e giuramenti. Si narra, appunto, che le prime streghe nacquerò da un patto con un'entità immonda, e i giuramenti fanno parte della loro natura più intima.

L'unica cosa che le megere amano più di torturare le proprie vittime è adescarle con tranelli e fare in modo che si consegnino spontaneamente a loro.

Le fiabe oscure di Iürmen sono colme di figure che chiedono aiuto alle streghe, per disperazione o cupidigia, e per ottenerlo si trovano costrette a fare giuramenti che inevitabilmente vanno a loro discapito, poiché infrangere un patto con le streghe ha conseguenze terribili.

Coloro che sono tanto folli o temerari da stringere alleanze con queste creature devono prestare molta attenzione a ciò che chiedono, e a come lo chiedono, poiché nelle parole le streghe sanno sempre trovare i giusti cavilli per ritorcere il giuramento contro chi lo stipula.

Figlie dell'invidia. Le varie razze di streghe non godono di buoni rapporti, e anche tra quelle dello stesso tipo si verificano spesso faide e lotte per il potere, poiché la loro natura è di esseri gelosi e meschini che cercano in ogni modo di abusare del prossimo nei modi più spietati.

Tuttavia, vi sono casi in cui tre streghe, né una di più, né una di meno, si uniscono in una forma di coscienza collettiva talmente forte da condividere persino il dolore fisico. Come possono crearsi, tali legami possono sciogliersi, ma si tratta di una decisione difficile, in quanto la forza congiunta del trio garantisce sicurezza e protezione e consente di estendere un controllo più saldo sui territori di appartenenza. Ben poco si sa di queste sorellanze triplici, poiché spesso coperte da una rigida segretezza.

Il luogo che conta più congreghe sono le Paludi Gementi, dove si dice che le prime streghe presero dimora, rendendolo un luogo maledetto.

Le streghe che si uniscono solitamente in congreghe sono le Cogas, le Janare, le Majare, le Strix Minori e le Truden. Altre, invece, preferiscono seguire oscuri cammini solitari.



SAGGEZZA POPOLARE

- “Il sale sulla pietra del focolare è un efficace modo di contrastare le streghe: ad alcune impedisce di entrare in casa, e costringe altre a rivelare la loro vera natura.” – **VERO**
- “Si dice che le megere siano ossessionate dai fiori. Più rari sono, più destano in loro una morbosa curiosità.” – **FALSO**
- “Se state dando loro la caccia, siate preparati. I luoghi dove dimorano le streghe sono pericolosi, fetidi e corrotti.” – **VERO**
- “Quando una strega lancia una fattura verso qualcuno, si può sempre trovare un segno nella casa del malcapitato, ad esempio una treccia di capelli e piume.” – **VERO**
- “Sembra che le megere detestino i simboli sacri e fuggano alla loro vista.” – **FALSO**
- “Una congrega di streghe, se composta da consorelle davvero potenti, può spazzare via un intero villaggio o scatenare una pestilenza.” – **VERO**
- “Alcune streghe detestano la luce lunare diretta, come un tempo odiavano il sole.” – **VERO**
- “Limone, prezzemolo e sale: questi sono gli ingredienti per l'infuso che fa da antidoto alla fattura una strega!” – **FALSO**
- “Guarda sempre il cielo, viandante, poiché in base al ciclo lunare i poteri e sortilegi delle congreghe possono variare.” – **VERO**
- “Quando una strega entra in casa di qualcuno, lascia sempre una scia di cattivo odore.” – **VERO**
- “Gettare dei chicchi di grano addosso a una strega scatena in loro l'incontenibile bisogno di urinare.” – **FALSO**
- “Alcune streghe aggrandiscono i propri poteri durante la Luna Nuova.” – **VERO**

CONGREGHE DI STREGHE

Quando le megere formano una congrega, traggono potere direttamente dalle energie esoteriche della Triplice Dea, e le sfruttano per gli scopi più maligni, come ottenere per sé un'innaturale lunga vita e un'ingannevole giovinezza, o per corrompere un luogo.

Queste congreghe, dette anche sorellanze, sono sempre composte da tre streghe, al fine di non trovarsi in condizioni di stallo decisionale. Esse mantengono un'usanza tramandata dalle prime forme di stregoneria buona, che idolatravano la Luna e l'ascensione della Triplice Dea.

Tuttavia, il legame con Mirithlen, divinità benevola, non preclude loro di dedicarsi a fini malefici o al servizio di entità malefiche. In rarissimi casi, una congrega può includere anche una druida nera (vedi Capitolo II), ma le altre due debbono necessariamente essere streghe.

Incantesimi Lunari Condivisi. In base alla Fase Lunare, tutte coloro che fanno parte di una sorellanza possono attingere alla magia condivisa. Ognuna può lanciare gli incantesimi che dipendono dalla Luna attualmente presente in cielo secondo le seguenti tabelle, ma tutte devono condividere gli slot incantesimo tra di loro.

Fase di Luna Ascendente (Crescente, Primo Quarto e Gibbosa Crescente) e Discendente (Calante, Ultimo Quarto e Gibbosa Calante):

- 1° livello (4 slot): *lucore, malia lunare*
- 2° livello (3 slot): *lama delle quattro lune, prezzo dei ricordi*
- 3° livello (3 slot): *litania selenita*
- 4° livello (3 slot): *miraggio lunare, vessillo della dea lunare*

Luna Piena:

- 1° livello (4 slot): *faro lunare, pioggia lunare*
- 2° livello (3 slot): *lama delle quattro lune, manto lunare*
- 3° livello (3 slot): *scudo dell'eclissi*
- 4° livello (3 slot): *fascino della luna, vessillo della dea lunare*
- 5° livello (2 slot): *patto lunare, rancore della luna*
- 6° livello (1 slot): *prigione lunare*

Luna Nuova:

- 1° livello (4 slot): *pioggia lunare, errore*
- 2° livello (3 slot): *lama delle quattro lune, novilunio*
- 3° livello (3 slot): *scudo dell'eclissi*
- 4° livello (3 slot): *folgore argentea, vessillo della dea lunare*
- 5° livello (2 slot): *patto lunare, rancore della luna*
- 6° livello (1 slot): *aggressione della luna nera*

Ogni strega è considerata incantatore di 12° livello, ai fini del lancio di tali magie. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza e la CD del tiro salvezza per questi incantesimi è pari a 12 + modificatore di Intelligenza. Il tiro per colpire con incantesimo è pari a 4 + modificatore di Intelligenza.

N.B: Le streghe aderenti a una congrega vedono salire il loro Grado di Sfida di 2.

BASÙRA

“Camminammo per ore, attraversando quel che viene chiamato l'Antro dei Misteri.

La fosca caverna in cui trovammo rifugio era un antico cimitero di orsi e i loro resti erano delineati dal baluginare delle nostre fiaccole, creando inquietanti proiezioni sulle pareti. Era periodo d'alluvioni, quando attraversammo le gole dei Denti di Thur, e quella grotta pareva essere la salvezza della spedizione, ma per molti del nostro gruppo si rivelò essere una tomba. Conoscevamo le storie che si narravano sulle streghe che un tempo abitavano la zona, responsabili della cancellazione di un intero villaggio dalle mappe. Erano queste Majare dagli incredibili poteri, e tra loro v'era una congrega che conì per prima il tragico incantesimo conosciuto come Maledizione dell'Ultima Luna. Sembra che una di loro fosse sopravvissuta alla caccia alle streghe della Seconda Era, e la sua fama teneva lontani i viandanti, che non osavano arrischiarsi in quelle vallate sepolcrali.

Noi non fummo così astuti.

Sopravvissi a stento, col fine ultimo di confermare l'esistenza di questa anziana creatura silente agli abitanti delle zone circostanti. I riti occulti da lei praticati l'avevano trasformata in una megera deforme e senz'occhi. Cieca, sì, ma in grado di percepire la nostra presenza con letale precisione.

Nel buio di quelle caverne, tra orme inspiegabili ed echi distanti, giacciono i corpi di chi come me, ebbe la sventatezza di disturbare quell'essere, ma fu meno fortunato.”

*tratto da “Viaggio nell'Antro dei Misteri”
del Maestro di Tradizione Virhelio*

Basùra è il nome di questa strega immonda. Un tempo era una Majara, una strega portatrice di sventura e malaugurio.

Ora di lei non restano che le vestigia di un'antica bellezza perduta, e, quale che sia il motivo della sua mutazione, ella pare essere collegata all'Ènferun e al suo freddo potere.

Le grotte della Basùra. La sua tana è nota come Grotta della Basùra, un dedalo sotterraneo dove dimora indisturbata e isolata da tutto. Non si conosce il motivo della sua segregazione volontaria, ma alcuni suppongono che ella custodisca qualcosa, o che attenda il tempo propizio in cui fare ritorno al mondo per seminare devastazione, o ancora che semplicemente intendesse sfuggire alla grande caccia alle streghe avvenuta secoli fa. Tra le mute voci delle ossa che arredano la sua tana, ella attende.

SUPERSTIZIONE POPOLARE

L'area in cui ella si nasconde è disabitata da prima dell'Ultimo Sole, e nell'Era Lunare è impossibile trovare insediamenti nel raggio di miglia.

Perfino gli studiosi di leggende popolari e i Maestri di Tradizione non sono riusciti a penetrare i segreti di questa strega. I racconti di Virhelio, l'unico ad aver testimoniato la sua presenza, danno grande importanza al cimitero d'orsi nella caverna, poiché pare che la Basùra pratichi riti di osteomanzia.

C'è chi sostiene che ella stia tentando di divenire il recipiente mortale del potere di un Sovrano della Notte. Molte tradizioni osteomantiche proibite, d'altronde, sono legate ai riti funebri celebrati in onore di Agabbadora, e forse Basùra intende divenire il ricettacolo di quest'ultima.

LE GROTTTE DELLA BASÙRA (TANA)

Noto anche come Antro dei Misteri, è un insieme di cupi cunicoli che si snoda nelle profondità dei Denti di Thur. È un luogo umido e fetido, ricolmo di vecchie ossa e di falde acquifere sotterranee. In un luogo del genere è facile perdersi o addirittura impazzire, poiché l'eco dei passi e delle voci riverbera al punto da disorientare chiunque.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Basùra perde), Basùra effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Parte del soffitto crolla in un punto sul terreno che Basùra può vedere; ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o subire 9 (2d8) danni contundenti e cadere a terra prona (in caso di successo, i danni sono dimezzati e il bersaglio non cade a terra prono).

- Basùra sceglie una creatura che può vedere entro 18 metri; quella creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 o essere maledetta fino alla fine del suo prossimo turno; mentre è maledetta, la creatura dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, nei tiri salvezza e nelle prove di abilità.
- Basùra richiama gli spiriti di persone che ha ucciso in precedenza; ogni creatura che li vede e si trova entro 27 metri da Basùra deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 3 (1d6) Punti Spirito ed essere spaventata fino alla fine del suo prossimo turno.



Basùra

STREGHE

BASÙRA

Immondo Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Classe Armatura 19 (armatura naturale, 22 durante la Luna Piena, 17 durante la Luna Nuova)

Punti Ferita 153 (18d8+72)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Sag +9, Car +10

Abilità Arcano +7, Furtività +8, Ingannare +10, Intuizione +9, Natura +7, Percezione +9, Religione +7

Resistenza ai Danni freddo, fuoco, necrotico, veleno

Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità alle Condizioni accecato

Sensi Vista cieca 18 metri (9 m durante la Luna Nuova) Percezione passiva 19

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi, Prima Lingua, Gergo Selvatico, Run ico Primordiale

Sfida 14 (11.500 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi di Basùra sono considerati magici.

Divinazione delle Ossa (2/giorno). Basùra può vedere nel futuro.

Quando un attacco la colpisce, può scegliere di evitare quell'attacco, senza subire danni.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore di Basùra è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +10 al tiro colpire con attacchi degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: colpo accurato, guida, illusione minore, raggio di gelo

3/giorno ognuno: charme su persone, controincantesimo, individuazione dei pensieri, oscurità, passo velato, raggio rovente, suggestione

2/giorno ognuno: comunione, conoscenza delle leggende, contattare altri piani, occhio arcano, terreno illusorio

1/giorno ognuno: bagliore solare, sguardo penetrante, suggestione di massa

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Basùra entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 14 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Basùra, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Basùra dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando Basùra fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Senza Occhi. Basùra non ha occhi, ma usa perfettamente gli altri sensi per sapere dove si trovano creature e oggetti nei suoi dintorni. Perciò, è immune alla condizione accecato e non può essere sorpresa.

Terreno Favorito. Il terreno favorito di Basùra è Segrete/Rovine.

AZIONI

Barriera di Ossa (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). Basùra richiama pezzenti di ossa dalle vicinanze, e li anima in un muro a forma di anello fino a 18 metri di diametro, 6 metri di altezza e 1,5 metri di spessore. Ogni creatura che vede quel muro per la prima volta deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 7 (2d6) Punti Spirito. Il muro garantisce copertura per tre quarti a Basùra e alle altre creature dietro di esso, e il suo spazio è considerato terreno difficile per ogni creatura diversa da Basùra.

Quando una creatura diversa da Basùra entra nello spazio occupato dal muro o inizia il suo turno all'interno di esso, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20 o subire 33 (6d10) danni taglienti, o metà di tali danni in caso di successo. Il muro dura 1 minuto e Basùra può smantellarlo in qualsiasi momento.

Multiattacco. Basùra esegue tre attacchi: due con gli artigli e uno col morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (3d4+3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6+3) danni perforanti.

Richiamo dell'Oscurità (Ricarica 6). Basùra sceglie una creatura bersaglio entro 18 metri che non goda di copertura totale. Gli occhi di quella creatura iniziano a diventare neri, ed essa deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 (15 durante la Luna Nuova). Se fallisce il tiro salvezza di 5 punti o più, quella creatura diventa istantaneamente cieca. In caso contrario, per una creatura che fallisce il tiro salvezza, l'accecamento dura fino all'inizio del suo nuovo turno, quando può effettuare un altro tiro salvezza, e diventa definitivamente cieca in caso di fallimento o termina l'effetto in caso di successo. Un successo nel tiro salvezza rende la creatura immune all'effetto di Richiamo dell'Oscurità per le successive 24 ore. Una creatura diventata cieca rimane tale fino al prossimo tramonto lunare, o fino a che non viene guarita da un incantesimo di ristorazione maggiore.

REAZIONI

Portento delle Ossa (2/giorno, 4/giorno durante la luna piena).

Quando Basùra o una creatura entro 18 metri da lei che non goda di copertura totale effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità, Basùra può tirare un d20 e scegliere di usare il risultato quel tiro per l'attacco, il tiro salvezza o la prova di abilità in un suo tiro successivo.

AZIONI LEGGENDARIE

Basùra può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno. Basùra recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Lanciare un incantesimo. Basùra Lancia uno dei suoi incantesimi a volontà.

Artiglio. Basùra esegue un attacco con un artiglio.

Individuare. Basùra esegue una prova di abilità di Saggezza (Percezione).

Protezione dell'Osso. (costa 3 azioni, funziona solo durante la Luna Piena). Basùra evoca nella sua mano un osso mostruoso, che brilla di luce lunare e che svanisce all'inizio del prossimo turno di Basùra. Fino a che Basùra tiene in mano l'osso, non può essere colpita da nessun tipo di attacco. Una creatura può usare la propria azione per togliere l'osso dalla mano di Basùra vincendo una prova contrapposta di Forza (Atletica) contro Basùra. Una creatura che non sia un Non Morto o un Immondo che tocca l'osso deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o subire 33 (6d10) danni psichici e perdere 7 (2d6) Punti Spirito (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

Solo chi non ha occhi può vedere le mille possibilità del futuro.

BORDA

“Quando la notte cadde su Iürmen, molte furono le vite spezzate e le famiglie distrutte.

Più tragica delle altre fu la storia di Borda, una rifugiata della Gente Grigia pervenuta a Ervenrun. Ella aveva perso i suoi figli, e la pena le aveva fatto perdere il senno.

Diversi casi di sparizioni di bambini si verificarono in città, quasi come fossero stati rapiti dalla nebbia, e solo dopo anni fu chiaro a tutti che la responsabile era quella donna resa folle dal dolore. La sua necromanzia era divenuta lo strumento con cui riversare il suo vuoto interiore, e una folle speranza di tornare a essere una madre.

La strega venne infine scovata intenta ad allattare teschi di neonati al seno, e, per l'orrore, lei e il marito suo complice furono gettati nel pozzo più profondo della città, il luogo più lontano dalla luce che si potesse trovare. Ben presto, affamata e folle, ella finì col cibarsi del consorte.

I lamenti di quella donna tormentarono i sonni degli abitanti di Ervenrun per mesi, mentre ella si nutriva di odio e vermi immersa nel fango, prima di cessare. Il cadavere della donna non fu mai più ritrovato, e da allora si dice che ella vaghi tra i sotterranei della città, intenta ad adescare bambini col suo cappio.”

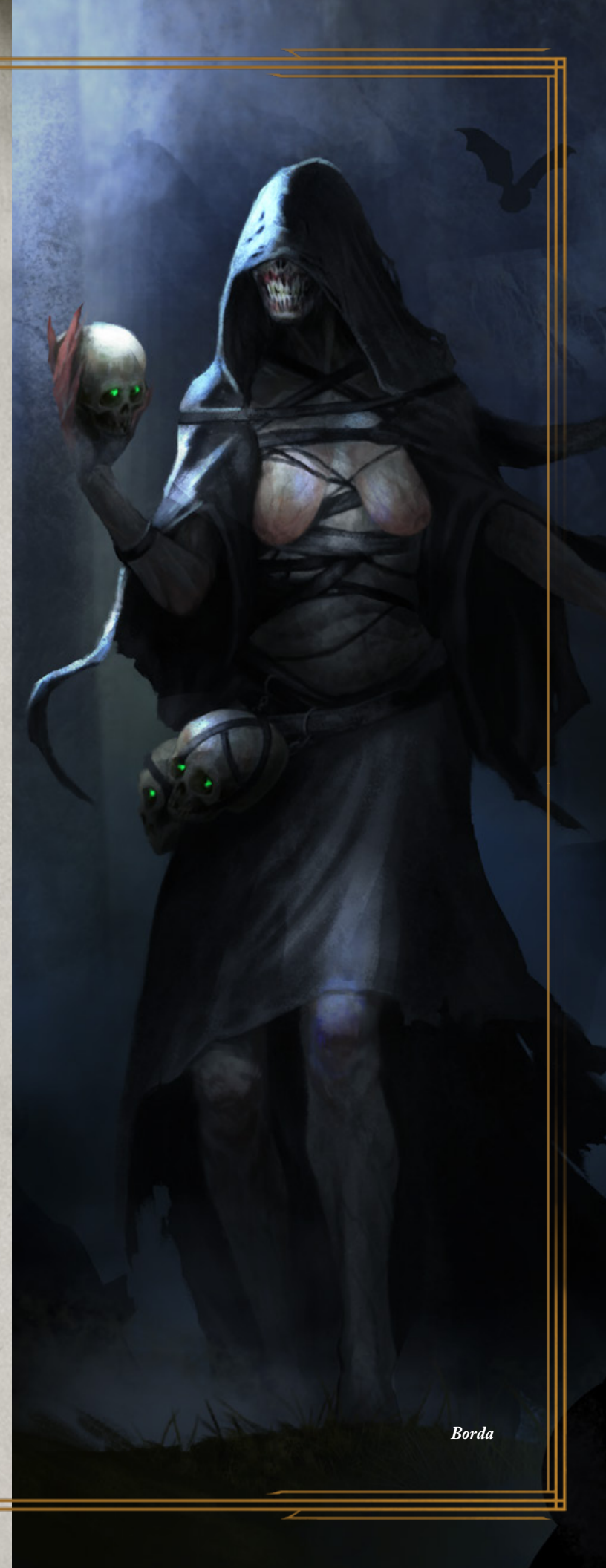
tratto da “Miti e Superstizioni della Città Bianca: La leggenda di Borda”

Borda è l'incubo d'ogni genitore della Città Bianca, ma il terrore che incute si è diffuso in tutta la Frontiera Orientale.

Alcuni abitanti dell'Enclave sostengono d'averla sentita canticchiare nelle profondità di Ervenrun, la voce come un'eco distorta in grado di raggelare anche gli animi più temprati. Sembra che il suo canto macabro sia in grado d'attrarre i bimbi, sue vittime predilette.

Natura immonda. La natura di questa strega è unica nel suo genere, in quanto ha acquisito il suo potere e la sua immortalità tramite un oscuro patto con esseri paranormali, che l'hanno resa orribile nell'aspetto quanto lo era già nell'animo.

Molti Maestri di Tradizione della città hanno indagato a lungo sul suo mistero, studiando quelle che potessero essere le sue abitudini, ma l'unica cosa che hanno appurato è che ella è talmente logora nel cuore da non poter più tollerare la radiosità di Mirithlen.



Borda

SUPERSTIZIONE POPOLARE

Rari sono stati gli avvistamenti di Borda nella nebbia dei campi attorno ad Ervenrun, e solo nelle notti di Luna Nuova o durante il buio pesto del giorno, perché ella detesta la luce diretta della dea lunare.

L'unico modo per trovarsi di fronte a questa abietta creatura è vagare nelle profondità di Ervenrun, da cui molti si tengono alla larga. Si dice che nel dedalo di ipogei e tra gli umidi cunicoli si trovi la sua tana, ma nessuno s'è mai azzardato a esplorare così a fondo.

Oltre ai bambini svaniti in città e ai neonati abbandonati la cui sorte è segnata dal suo passaggio, sono state segnalate sparizioni anche di bimbi intenti a giocare nelle campagne circostanti. I genitori avvertono i loro figli di non allontanarsi mai nella foschia quando non v'è la Luna in cielo, poiché il cappio di Borda potrebbe acciuffarli e trascinarli verso morte certa. Questa superstizione lascia intendere che l'unico motivo ch'ella ha per lasciare i sotterranei cittadini è proprio la ricerca di bambini da adescare col suo canto nelle campagne fuori le mura.

OGGETTI DI BORDA

Borda ha sempre con sé il suo Cappio Oscuro, che usa come arma (vedi Corebook di Nightfell Capitolo VIII) e da cui non si separa mai.

Teschi della Vista. Ella porta spesso con sé dei teschi di neonati o bambini, testimonianze dell'oscuro destino delle sue vittime. Può decidere di lasciare questi teschi in un luogo, ben nascosti, e vedere attraverso le loro orbite in qualunque momento. Per individuare questi oggetti è necessario affinare l'udito, poiché sembra che emanino il debolissimo pianto d'un bambino. Questi oggetti risultano indistruttibili, ma alcuni dicono che perdano questa qualità se immersi nell'olio d'oliva.

LA STANZA NEL BUIO (TANA)

Tra coloro che abitano l'Enclave di Ervenrun si parla spesso delle apparizioni di Borda, la leggendaria strega. Costei difatti si muove tra i tunnel sotterranei della Città Bianca e abita le profondità labirintiche dell'Enclave. Un luogo antico, da lei arredato a sala rituale, è sito nel buio profondo e nel silenzio del sottosuolo, secondo alcuni vicino al fondo del pozzo dove fu gettata.

Questa cavità naturale nel sottosuolo è retta dalle fondamenta dell'antico castello di Erven, e l'unica possibile fonte di illuminazione sono delle candele da lei poste per attirare dei curiosi malcapitati. Sebbene la stanza non sia particolarmente

grande, ha degli alti soffitti e può accogliere molti arredi antichi e cianfrusaglie. Difficilmente Borda si lascia attirare fuori per combattere all'aperto.

Azioni di Tana

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Borda perde), Borda effettua un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti (Non può usare lo stesso effetto per due round di fila):

- Parte del soffitto collassa in un punto sul terreno che Borda può vedere; ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o subire subisce 9 (2d8) danni contundenti e cadere a terra prona (in caso di successo, i danni sono dimezzati e qualunque altro effetto negativo risulta nullo).
- Borda sceglie una creatura che può vedere entro 18 metri; quella creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 o essere maledetta fino alla fine del suo prossimo turno. Mentre è maledetta; la creatura dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, nei tiri salvezza e nelle prove di abilità.
- Borda evoca gli spiriti delle sue vittime, risucchiando energia da loro, grazie a cui recupera 20 punti ferita.

BORDA

Immondo Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale), 21 durante la Luna Nuova, 16 durante la Luna Piena

Punti Ferita 170 (20d8+80)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza Des +8, Car +10

Abilità Arcano +7, Furtività +8, Ingannare +10, Percezione +5, Persuasione +10

Resistenze ai Danni freddo, fuoco, veleno

Immunità ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 27 metri, Percezione passiva 15

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi, Prima Lingua, Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 15 (13.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi di Basura sono considerati magici.

Equipaggiamento Speciale. Borda possiede un cappuccio oscuro.

Mimica Fanciullesca. Borda può perfettamente imitare la voce di un bambino.

Terreno Favorito. Il terreno favorito di Borda è Segrete/Rovine.

Visione del Teschio. Borda può vedere attraverso i suoi teschi di bambini, fintanto che si trovano entro 1,5 chilometri da lei.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice di Borda è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +10 al tiro per colpire degli incantesimi. Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *beffa crudele, illusione minore, mano magica, raggio di gelo*
3/giorno ognuno: *alterare sé stesso, charme su persone, controincantesimo, dardo incantato, invisibilità, suggestione*

2/giorno ognuno: *localizza creature, porta dimensionale, tempesta di ghiaccio, trama ipnotica*

1/giorno ognuno: *costrizione, dito della morte, suggestione di massa*
Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte Borda entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 15 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo Borda, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Borda dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando Borda fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

AZIONI

Multiattacco. Borda esegue due attacchi: uno con l'artiglio, uno con il morso. Poi usa il suo cappuccio oscuro.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d4+3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6+3) danni perforanti.

Anime Gelide (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). Attraverso i suoi teschi, Borda chiama a sé gli spiriti dei bambini uccisi. Ogni creatura che li vede deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o perdere 7 (2d6) Punti Spirito. Gli spiriti fluttuano intorno a Borda per 1 minuto. In ognuno dei suoi turni, Borda può usare un'azione bonus per dirigerli contro una creatura entro 18 metri da essa. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20 o subire 18 (4d8) danni da freddo e 18 (4d8) danni necrotici, dimezzati in caso di successo.

Cappuccio Oscuro. Vedi **Corebook di Nightfell** – Capitolo VIII.

Dolore degli Innocenti (1/giorno, applicabile solo durante la Luna Nuova). I teschi di Borda iniziano a fluttuare a mezz'aria ed emettono un lamento di dolore. Tutte le creature entro 36 metri da Borda che possono sentirlo devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o subire 33 (6d10) danni psichici, perdere 7 (2d6) Punti Spirito, ed essere spaventate per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). La creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza all'inizio di ogni suo successivo turno, e in caso di successo non è più affetta dalle condizioni negative.

AZIONI LEGGENDARIE

Borda può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, Borda recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Lanciare un incantesimo. Borda lancia uno dei suoi incantesimi a volontà.

Artiglio. Borda effettua un attacco con un artiglio.

Cappuccio Oscuro (costa 2 azioni). Borda usa il suo cappuccio oscuro.

Movimento Evasivo (applicabile solo nel terreno favorito). Borda si muove della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

COGA

Le Cogas (singolare Coga) sono streghe minori che portano su di sé i segni di un'antica sciagura.

In tempi dimenticati, esse entrarono in conflitto con alcune congreghe di Truden, contendendosi il territorio montano del Catenaccio Settentrionale; le Cogas furono sconfitte dal maggior potere delle loro avversarie, e da queste ultime subirono una tremenda maledizione simile a quella trasformò gli antichi Alperni in Om Selvatici.

Mostruosità Erranti. Dopo essere state scacciate dalle Terre di Alper e dalle Paludi Gementi, queste streghe si sparsero per tutte le Terre Conosciute. Tra le varie tipologie di streghe, esse si riuniscono in congreghe con più facilità, consapevoli della loro relativa debolezza, se isolate.

Nell'Era Lunare, hanno l'abitudine di stanziarsi vicino ad avamposti isolati e si infiltrano nelle abitazioni quando gli abitanti dormono, per addentrarsi nei loro sogni e causare incubi orrendi.

Oltre a nutrirsi del terrore delle vittime, sono solite rapire neonati dalle loro culle, per poi sacrificarli alla Luna Piena.

La Maledizione della Luna Piena. Nel momento in cui furono maledette, le Cogas assunsero tratti bestiali e una coda d'animale, deformità che si accentua durante le fasi di Luna Piena e che esse hanno imparato a sfruttare a proprio vantaggio.

Di fatto, sono le streghe che più traggono beneficio dal potere lunare, e nutrono una profonda venerazione nei confronti della Luna Piena.

La loro maledizione, col tempo, è divenuta un dono oscuro.

OGGETTI DELLE COGAS

Le Cogas hanno quasi sempre con loro questi oggetti, che non cedono nemmeno alle proprie consorelle.

Armi del Nero Abisso. Forse sono state esse le prime a creare questa particolare foggia di Armi Tetre, usando i loro tipici pugnali sacrificali per uccidere i neonati durante le notti di Luna Piena, corrompendo gravemente l'arma in questione.

Sacchetto della Strega. Questi sacchetti contengono l'anima della povera creatura schiava delle Cogas, che esse evocano a piacimento come sentinella o per spiare i mortali addormentati, in attesa di colpire. Praticano numerosi sacrifici animali per imbrigliarne l'anima e renderli famigli spettrali.

COGA

Mostruosità Media, neutrale m/vaggio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale) 20 durante la Luna Piena, 15 durante la Luna Nuova

Punti Ferita 90 (12d8+36)

Velocità 9 metri

Abilità Arcano +3, Furtività +6, Ingannare +7, Natura +3, Sopravvivenza +5

Resistenza ai Danni freddo, fuoco, necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 27 metri, passive Perception 12

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico

Sfida 5 (1.800 PE)

Apparizione della Luna Piena. Durante la Luna Piena, la Coga ha una lunga coda bestiale.

Armi Magiche. Gli attacchi della Coga sono considerati magici.

Equipaggiamento Speciale. La Coga possiede un pugnale del nero abisso e un sacchetto della strega.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Coga è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: charme su persone, illusione minore, individuazione del magico

3/giorno ognuno: alterare sé stesso, invisibilità, passare senza tracce, sonno

2/giorno ognuno: allucinazione mortale, chiaroveggenza

1/giorno: sogno

Resistenza alla Magia. La Coga dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro gli incantesimi e altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Coga è Segrete/Rovine.

AZIONI

Multiattacco. La Coga esegue due attacchi: uno con l'artiglio e uno con il pugnale del nero abisso. Durante la Luna Piena, esegue anche un attacco con la coda.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6+4) danni taglienti.

Pugnale del Nero Abisso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d4+6) danni perforanti più 13 (3d8) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura vivente e muore, dopo 24 ore la sua anima viene assorbita dal sacchetto della strega, sotto il controllo della Coga.

Coda. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 metri, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d4+6) danni contundenti. Se colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o cadere prona.

Incanto di Mezzanotte (1/giorno). La Coga sceglie una creatura bersaglio che può vedere entro 36 metri. Quando la creatura si addormenta, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. In caso di fallimento, quella creatura è tormentata da terribili incubi mentre dorme ed è affascinata dalla Coga fino al suo prossimo sonno. Mentre è affascinata, la creatura obbedisce agli ordini impartiti dalla Coga, se essa si trova entro 90 metri, che può comunicare mentalmente con la creatura.

Colpo Lunare (1/giorno) (applicabile solo durante la luna piena).

Una striscia di energia argentata si diparte dalla Coga, e forma una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura nella linea deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o subire 21 (6d6) danni radiosi e 21 (6d6) danni psichici, dimezzati in caso di successo.



Coga



GIUBIANA

“Era ormai giorno a Roccia del Gufo, e tutti dormivano sotto il funesto cielo di nubi e tenebra. Io, Asarne della Gente Grigia, mi nascondevo nel sottoscala in legno della nostra abitazione, stringendo il mio piccolo al petto.

Era il giorno in cui la Giubiana sarebbe comparsa in paese per mietere vittime, e sapevo che quella volta sarebbe toccato al mio bambino. Ebbi l'idea di sostituire il mio piccolo con una bambola dentro alla quale avevo messo coltelli arrugginiti e forbici, sapendo ch'ella avrebbe fatto del feticcio un sol boccone.

Come previsto, sentimmo i passi della strega, che entrando dalla finestra s'avvicinò al letto in paglia e pellicce. Il suo grido di rabbia e dolore fu straziante e riecheggiò per tutta la cittadina, ridestando gli abitanti dal loro sonno: aveva inghiottito la bambola che avevo preparato. Maledisse Roccia del Gufo, e da quel giorno ha continuato a perseguire la mia famiglia ad ogni suo ritorno, sfigurata dalle lame che le sporgevano dal collo. Non si è data pace finché non s'è portata via il mio Rasil.”

testimonianza sull'apparizione della Giubiana

“La Giubiana vien di giorno, con le calze e il manto ador-no...” A Roccia del Gufo tutti conoscono la megera che infesta i boschi.

Il Bosco degli Streghe è famigerato per la quantità di creature abiette, streghe e spettri che lo infestano, ma nessuno di questi è pericoloso quanto la Giubiana.

In paese le hanno dato molti nomi, come Zobia, Zobia, Giöbia e Giner. Ella è conosciuta come colei che sovrasta i boschi, che vaga di ramo in ramo per tornare a reclamare il suo tributo una volta ogni mese.

Distante eppur vicina. La Giubiana abita a Colle della Strega, all'altro capo della foresta e distante alcuni giorni di cammino da Roccia del Gufo. Attraversa quei boschi con ampie falcate, spostandosi rapidamente tra gli alberi.

Arriva in paese senza essere vista, agile e letale, e con la medesima rapidità s'allontana verso il grande albero in cima al colle, dov'è la sua vetusta dimora diroccata.

Nella Stamberga. La stamberga della Giubiana altro non è che un piccolo capanno e non si considera come Tana.

SUPERSTIZIONE POPOLARE

La sua leggenda nera è giunta fino alle Piane degli Antichi, ma a esserne davvero tormentati sono i bimbi di Roccia del Gufo, cittadina che ella ha giurato di portare

alla rovina, divorando per intero la discendenza degli abitanti del paese.

Anvernia, signora e protettrice dell'insediamento, ha inviato Cultisti Lunari a darle la caccia. Nessuno è mai tornato, ma per ogni avventuriero mandato, Giubiana riporta una testa mozzata il mese dopo, come monito. Ormai più nessuno osa sfidarla.

Ella incombe con cadenza mensile, e solo durante i bui giorni o nelle notti di Luna Nuova, poiché, come molte altre streghe di natura immonda e dai poteri strettamente legati all'oscurità del Riflesso Nero, sembra restia a uscire dalla sua tana durante le notti in cui la luna risplende nel cielo.

Alcuni residenti di Roccia del Gufo affermano d'aver aiutato la Guardia dei Morti a darle la caccia. Sembra, infatti, che la strega, bizzarramente, sia ghiotta di riso, oltre che di bimbi. Anni fa alcuni temerari sono riusciti ad attirarla e coglierla in trappola usando questo espediente, cuocendo un enorme pentolone di riso, tanto abbondante che la strega mangiò sino al sorgere della Luna, quando i suoi poteri sembravano più deboli. Eppure, si scoprì troppo tardi che conservava ancora abbastanza forze da massacrare senza pietà i suoi cacciatori, e poi fuggire nel bosco; quel giorno la vita di una bambina innocente fu risparmiata, ma a quale prezzo.

GIUBIANA

Immondo Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura naturale), 19 durante la Luna Nuova, 14 durante la Luna Piena

Punti Ferita 119 (14d10+42)

Velocità 10,5 metri

Tiri Salvezza Des +7

Abilità Arcano +6, Furtività +7, Ingannare +8, Natura +6, Percezione +7

Resistenza ai Danni freddo, fuoco, necrotico

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 27 metri, Percezione passiva 17

Linguaggi Comune, Sussurri degli Echi, Prima Lingua, Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della Giubiana sono considerati magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Giubiana è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *mano magica, illusione minore, parlare con gli animali, spruzzo velenoso*

3/giorno ognuno: *controincantesimo, evoca animali, movimenti del ragno, passare senza tracce*

2/giorno ognuno: *inardire, evoca creature boschive*

1/giorno ognuno: muro di spine, risveglio

Nemico Abietto. Una creatura vivente che non sia accecata e che si trovi di fronte la Giubiana entro 18 metri deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza con CD 15 o perdere 10 Punti Spirito. Se la creatura incontra di nuovo la Giubiana, è da considerarsi immune agli effetti di Nemico Abietto per 24 ore.

Resistenza alla Magia. La Giubiana dispone di Vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando la Giubiana fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Scaltrezza Occulta. La Giubiana dispone di Vantaggio nei tiri di iniziativa e in ognuno dei suoi turni può usare Scatto, Disimpegno o Nascondersi come azione bonus.

Scudo della Foresta (non applicabile durante la Luna Piena). Giubiana può provare a Nascondersi quando l'area è leggermente oscurata dal fogliame.

Terreno Favorito. Il terreno favorito di Giubiana è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. La Giubiana esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 13 (3d6+3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. *Colpito:* 15 (4d6+2) danni perforanti.

Grido della Giubiana (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). La Giubiana emette un grido spaventoso. Tutte le creature entro 36 metri da lei che possono sentirlo devono superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o subire 33 (6d10) danni psichici, perdere 5 (2d4) Punti Spirito, ed essere spaventate per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, una creatura bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza, per terminare l'effetto su di sé.

Forza della Foresta (1/giorno, funziona solo quando è nel suo terreno favorito). La Giubiana trae forza da antichi e dimenticati spiriti della foresta. La sua pelle diviene verde e legnosa, mentre rami e radici spuntano da essa. Ogni creatura che vede la Giubiana deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17 o perdere 5 (2d4) Punti Spirito. Per 1 minuto, la Giubiana ottiene 50 punti feriti temporanei, e ogni volta che colpisce con un attacco con armi, infligge 11 (2d10) danni addizionali.

AZIONI LEGGENDARIE

Giubiana può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione alla volta, e solo alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni suo turno, la Giubiana recupera tutte le azioni leggendarie precedentemente utilizzate.

Incantesimo. La Giubiana lancia uno dei suoi incantesimi a volontà.

Artiglio. La Giubiana effettua un attacco con artiglio.

Nascondersi. La Giubiana prova a Nascondersi.

JANARA

Megere dall'eterno aspetto di anziane donne decrepite. Come le Cogas e le Majare, tendono spesso a formare congreghe, consapevoli che i mortali che fanno loro da nutrimento non possono resistere ai loro poteri congiunti.

Solitamente s'annidano in paludi nebbiose, in foreste morte o in vaste pianure spettrali, ma tendono a non allontanarsi troppo dai centri abitati, da cui rapiscono cittadini di ogni età, per farne schiavi da poter divorare un pezzo alla volta. In rari casi, adottano bambini nei cui cuori scorgono l'oscurità, e li allevano e istruiscono alle arti esoteriche. Costoro divengono spesso medium (vedi **Corebook di Nightfell – Capitolo V**), warlock, o persino Majare e Druidi Neri, nel caso dei soggetti più empì.

Espedienti tradizionali. L'Antica Tradizione conosce molte tecniche per adescare e contrastare queste megere. Per attirarle, infatti, basta mettere delle vecchie scope o dei cristalli di sale davanti alle porte, e le streghe non potranno resistere alla tentazione di mettersi a contare i granelli di sale o le setole della scopa. Si può usare questa tecnica anche per smascherare le Janare nascoste tra le anziane signore del villaggio. Se la Janara riesce a finire di contare i fili della scopa, la fa sua e la rende una *scopa della befana* (vedi sotto).

Questa è la parte facile, dicono, poiché seppur catturata e trattenuta per i capelli o per la veste, una Janara può divenire eterea e smaterializzarsi per sfuggire agli aggressori, ma non prima di aver posto ai suoi persecutori la domanda "Cosa tieni in mano?". La risposta corretta è "Ferro e Acciaio!", che la costringerà a rimanere allo stato solido e a combattere per la sopravvivenza.



STREGHE

OGGETTI DELLE JANARE

L'oggetto magico più comune, reperibile tra le loro cianfrusaglie che tengono addosso o nel loro rifugio, è una scopa nodosa che usano come arma, o come cavalcatura volante.

Scopa della Befana. Un bastone nodoso che ha tutte le proprietà di un bastone ferrato. Coloro che possiedono questo strumento possono spenderne una carica per volare magicamente per la durata massima di un'ora.

La velocità di volo della scopa è di 12 metri. Il bastone ha 3 cariche e ne recupera 1d2+1 a ogni cambio di fase lunare.

JANARA

Folletto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale) 17 durante la Luna Piena, 12 durante la Luna Nuova

Punti Ferita 75 (10d8+30)

Velocità 9 metri, volare 15 metri (quando usa la *scopa della strega*)

Abilità Arcano +2, Furtività +4, Inganno +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 27 metri, Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Gergo selvatico

Sfida 3 (700 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della Janara sono magici.

Equipaggiamento Speciale. La Janara possiede una *scopa della strega*.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore della Janara è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *illusione minore, individuazione del magico, raggio di gelo 2/giorno ciascuno: dardo incantato, passo velato, risata incontenibile, sonno*
Terreno Favorito. Il terreno favorito della Janara è Campi Coltivati.

AZIONI

Multiattacco. La Janara esegue due attacchi con artigli o con *scopa della strega*.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d4+3) danni taglienti.

Scopa della strega. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni contundenti.

Velo della Notte. La Janara diventa incorporea, e si applicano le seguenti condizioni:

- è immune alle condizioni afferrato, indebolito, prono, pietrificato, trattenuto
- è immune ai danni contundenti, perforanti e taglienti da armi non magiche
- è resistente a tutti gli altri tipi di danno
- si può muovere attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile; subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno dentro un oggetto
- non può eseguire attacchi con armi

Può tornare alla sua forma originaria usando un'azione bonus.

MAJARA

Infide e sfuggenti sono le Majare, che si mostrano alle proprie vittime, come delle innocenti e splendide donne, con l'unico obiettivo di strappare il cuore a coloro che cedono alla loro seduzione.

Già in antichità erano conosciute come portatrici di sventure, pestilenze e cataclismi. Le molte congreghe allora esistenti sono ormai svanite a seguito della caccia alle streghe della Seconda Era. Con la notte eterna, però, queste figure meschine sono tornate a imperversare nei centri abitati, ghermando uomini e donne per renderli folli e strappar loro il cuore.

Paura del loro riflesso. Le Majare, da alcuni chiamate Mavare, appaiono bellissime e fascinosi, ma specchi e altre superfici riflettenti mostrano il marciume che è nella loro anima. Gran parte degli avventurieri che studiano l'Antica Tradizione viene a conoscenza del fatto che usare uno specchio contro di loro può renderle temporaneamente più deboli. Il loro riflesso orrendo le traumatizza, e gli aggressori possono approfittarne per attaccarle con forza.



Majara

MAJARA

Folletto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale) 18 durante la Luna Piena, 13 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 67 (9d8+27)
Velocità 9 metri

Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +3, Persuasione +5, Sopravvivenza +4
Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche
Sensi scurovisione 27 metri, Percezione passiva 14
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico
Sfida 3 (700 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della Majara sono considerati magici.
Fascino della Strega. Quando si presenta sotto le sembianze della sua Apparenza Illusoria, la Majara dispone di Vantaggio in ogni prova basata su Carisma.
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Majara è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *illusione minore, raggio di gelo*
3/giorno ciascuno: *charme su persone, suggestione*
1/giorno ciascuno: *costrizione, dominare persone*
Orrore della Vera Forma. All'inizio del suo turno, se la Majara può vedersi in uno specchio o in un'altra superficie o oggetto riflettente, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere paralizzata per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno successivo, la Majara può effettuare un altro tiro salvezza per l'effetto su di sé. In caso di successo, la Majara è immune a questo effetto per 24 ore.
Terreno Favorito. Il terreno favorito della Majara è Centri Abitati.

AZIONI

Multiattacco. La Majara esegue tre attacchi: due con artigli e uno con morso.
Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d4+3) danni taglienti.
Morso. Attacco con arma da mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d6+3) danni perforanti.
Apparenza Illusoria. La Majara diventa una bellissima giovane donna innocente. La vera forma può essere rivelata solo attraverso specchi, oggetti o superfici riflettenti, oppure con vista pura. La Majara torna alla sua forma normale usando un'azione bonus o quando muore.

MASCA

Orribili e deformi, queste streghe maledette esistono dall'alba delle megere, e nessuno ricorda cosa le rese così raccapriccianti.

Sono di gran lunga le più crudeli e dementi streghe conosciute.

Solitamente solitarie, accumulano scorte di cadaveri di ogni specie e mangiano di continuo, che si tratti di creature ancora in vita o corpi decomposti. In alcuni casi, possono riunirsi in congreghe, al fine di procacciarsi sempre più cibo. Chi osa disturbarle, fraporsi tra loro e la loro preda, o scacciarle, incorre in maledizioni tra le più agghiaccianti.

Nonostante siano brutali e selvagge, restano potenti fattucchiere dai poteri magici occulti

Vita eterna. Può accadere, seppur raramente, che scelgano una ragazzina a cui insegnare le proprie conoscenze su riti occulti e maledizioni.

Le Masche non possono morire di vecchiaia, ma la loro maledizione le porta a un costante deterioramento fisico. Seppur stanche di vivere, possono morire solo dopo aver trasmesso il loro potere, e la loro maledizione, a una giovane che possa prendere il loro posto.



Masca

STREGHE

MASCA

Mostruosità Media, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale) 20 durante la Luna Piena, 15 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 102 (12d8+48)
Velocità 9 metri

Abilità Natura +4, Percezione +4, Persuasione +7, Sopravvivenza +4
Resistenze ai Danni freddo, fuoco, necrotico, veleno: contundente, perforante, tagliente da armi non magiche
Sensi scurovisione 27 metri, percezione passiva 14
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico
Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della Masca sono considerati magici.
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Masca è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire degli incantesimi). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: individuazione del magico, raggio di gelo, tocco gelido

3/giorno ciascuno: dardo incantato, intimidire infernale, sortilegio

2/giorno ciascuno: controincantesimo, palla di fuoco, paura

1/giorno ognuno: sguardo penetrante, tentacoli neri

Mangiatrice di Cadaveri. Quando la Masca mangia il cadavere di una creatura di taglia piccola o più grande, ottiene 18 (4d8) punti ferita temporanei e dispone di Vantaggio nei tiri per colpire per 1 ora. Quando la Masca vede un cadavere di una creatura di taglia piccola o più grande, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere compulsivamente obbligata a usare la sua azione per mangiare il cadavere per 1 minuto. Se qualcuno o qualcosa disturba la Masca durante questo tempo, all'inizio del suo prossimo turno la Masca può effettuare un altro tiro salvezza e per terminare l'effetto.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Masca è Segrete/Rovine.

AZIONI

Multiattacco. La Masca esegue due attacchi con artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8+4) danni taglienti.

Maledizione della Masca (2/giorno). La Masca sceglie una creatura che può vedere entro 18 metri e pronuncia delle parole maledette. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 o essere maledetta fino alla prossima fase lunare o fino a che non viene usato su di essa l'incantesimo *rimuovi maledizione*, o analoghi. Una creatura maledetta dispone di Svantaggio nei tiri per colpire, nei tiri salvezza e nelle prove di caratteristica. In caso di successo, la creatura bersaglio è immune alla Maledizione della Masca per le prossime 24 ore.

STRIX

Sono tra le prime figlie del patto immortale che ha dato vita alla stirpe delle streghe. Alcune culture pagane, anticamente, veneravano le Strix Maggiori, manifestazioni di un potere primigenio in forma di donne dal potere cangiante e custodi delle foreste.

Le Strix di qualunque grado sono creature temute, soprattutto tra le altre streghe, e solo le Truden si azzardano a sfidarle apertamente.

STRIX MAGGIORI

A differenza della quasi totalità delle streghe, queste sembrano poco inclini a tormentare i mortali. Tendenzialmente, si limitano a custodire un particolare ambiente selvaggio e i suoi equilibri, perennemente in solitudine.

Esse risentono del fatto che quasi nessuno, tra i comuni mortali e le altre congreghe di streghe, le veneri più, il che le rende ora meno potenti di quanto non fossero nelle ere passate, e ha fatto sfiorire la loro eterna bellezza.

Questa perdita di vigore le ha rese alla portata delle Truden, che puntano a dominare tutte le streghe.

Spiriti mutaforma. Le Strix Maggiori hanno la capacità di manifestarsi nella loro forma *umanoide*, ma anche in forma di enormi rapaci, solitamente gufi o civette di dimensioni inaturali, ed erano pertanto adorate come spiriti protettori dai circoli druidici.

Sebbene discendano direttamente dalle prime streghe e il potere abbia origini nefaste, esse hanno plasmato la loro stessa natura per legarsi maggiormente ai Primordiali, e come loro cominciare ad appassire all'avvento dell'Era Lunare.



STRIX MAGGIORE

Folletto Medio, neutrale malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)
Classe Armatura 18 (armatura naturale) 21 durante la Luna Piena, 16 durante la Luna Nuova					
Punti Ferita 136 (16d8+64)					
Velocità 9 metri					
Tiri Salvezza Cos +9, Sag +9					
Abilità Arcano +7, Intimidire +10, Percezione +9, Sopravvivenza +9 Resistenze ai Danni fuoco, necrotico, veleno					
Immunità ai Danni contundente, perforante, tagliente da armi non magiche					
Sensi scurovisione 27 metri, percezione passiva 19					
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale					
Sfida 16 (15,900 PE)					

Armi Magiche. Gli attacchi della Stryx sono considerati magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Stryx è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +10 al tiro per colpire degli incantesimi) Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: animale messaggero, individuazione del magico, parlare con gli animali

3/giorno ognuno: controincantesimo, dissolve magie, dominare bestie, invocare il fulmine, scagliare maledizione

1/giorno ognuno: comunione con la natura, contattare altri piani, dito della morte, muro di forza, tempesta di fuoco, tentacoli neri

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando la Stryx fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia. La Stryx dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Stryx è Foresta.

AZIONI

Multiattacco. La Stryx esegue tre attacchi: due con artigli e uno con becco.

Becco. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 20 (3d10+4) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 17 (3d8+4) danni taglienti.

Potenza degli Antichi (1/giorno). La Stryx evoca antichi poteri dimenticati in un punto che può vedere entro 18 metri. Ogni creatura all'interno di un cilindro del raggio di 6 metri e alto 18 metri, e che ha il suo centro di origine nel punto scelto dalla Stryx, sperimenta orribili allucinazioni e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 o subire subisce 55 (10d10) danni psichici, perdere 10 (3d6) Punti Spirito, ed essere spaventata per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo). Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, una creatura spaventata può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto.

Spirito della Foresta (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). Usando un'azione bonus, la Stryx si trasforma in un bellissimo gufo gigante con 50 punti ferita. Mentre è in questa forma, la Stryx mantiene le sue statistiche e l'abilità di parlare, ma la sua Classe Armatura, i suoi punti ferita, il suo movimento, la Forza e la Destrezza sono sostituite da quelli della nuova forma, e acquisisce ogni senso, abilità, tratto, azione e reazione della nuova forma. Può lanciare incantesimi con componenti verbali nella nuova forma. La Stryx torna nella forma originaria quando raggiunge 0 punti ferita o dopo 8 ore, oppure se usa un'azione bonus per tornare alla sua forma originaria.

STRIX MINORI

Come le Strix Maggiori, si dice appartengano alle prime congreghe di streghe conosciute, risalenti a un'era antica.

A differenza delle loro venerabili parenti, non sono oggetto di venerazione, e il loro potere e legame con la stregoneria primordiale ha assunto aspetti ben più mostruosi. Non possono mutare la loro forma, ma appaiono vincolate ad un aspetto che è a metà tra quello di un rapace e quello di una figura *umanoide*.

Sono tra le abitanti più potenti delle Paludi Gementi, ma possono essere trovate nei pressi di qualunque acquitrino o nel profondo delle foreste più remote.

Tane maledette. Il loro potere si manifesta come una malattia ambientale nei luoghi in cui dimorano per lungo tempo, e alla loro presenza segue un deperimento della vita Primordiale. Le aree da esse infestate sono riconoscibili dalla presenza di carcasse animali, vegetazione morta, aria fetida e quasi irrespirabile, oltre che da disgustose formazioni fungiformi che spuntano dal terreno e dai tronchi cavi degli alberi.



STREGHE

STRIX MINORE

Folletto Medio, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Classe Armatura 18 (armature naturale) 21 durante la Luna Piena, 16 durante la Luna Nuova
Punti Ferita 90 (12d8+36)
Velocità 9 m

Tiri Salvezza Cos +6, Sag +6
Abilità Arcano +4, Intimidire +7, Percezione +6, Sopravvivenza +6
Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 metri, percezione passiva 16
Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale
Sfida 7 (2.900 PE)

Anfibio. La Stryx può respirare aria e acqua.

Armi Magiche. Gli attacchi della Stryx sono considerati magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatrice della Stryx è Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 al tiro per colpire con incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico, parlare con gli animali, spruzzo velenoso*

3/giorno ognuno: *messaggero animale, nube maleodorante, ragnatela, scudo, sortilegio*

1/giorno ognuno: *nube mortale, tentacoli neri*

Resistenza alla Magia. La Stryx dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Stryx è Palude.

AZIONI

Multiattacco. La Stryx esegue tre attacchi: due con artigli e uno con becco.

Becco. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d10+3) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d8+3) danni taglienti più 5 (2d4) danni da veleno. Se colpita, la creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o essere avvelenata per 1 minuto. Alla fine di ognuno dei suoi turni successivi, la creatura può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto. In caso di successo, quella creatura è immune a questo effetto per le prossime 24 ore.

Volo del Corvo. Usando un'azione bonus, la Stryx si tramuta in uno stormo di corvi fino alla fine del suo turno, ottenendo velocità volare 15 metri e il suo movimento non provoca attacchi di opportunità. Mentre è in questa forma, la Stryx mantiene le sue statistiche e i suoi punti ferita ma non può lanciare incantesimi né attaccare.

Corvi d'Ombra (Ricarica 5-6) (non utilizzabile durante la Luna Nuova). La Stryx sceglie un bersaglio che può vedere entro 18 metri. Uno stormo di corvi fatti d'ombra appare intorno a quella creatura che deve superare un tiro salvezza Saggezza CD 15 o subire 22 (5d8) danni da freddo e 22 (5d8) danni psichici, dimezzati in caso di successo.

TRUDEN

Esseri dalle fattezze di rinsecchite e villose maliarde, alte due volte un essere umano. Costoro non possiedono nulla della forza divina che pervadeva la Perchta, ma da secoli tramano per succedere all'antica Signora delle Bestie.

Queste streghe sono tra le più potenti e pericolose e sono nemiche giurate delle Strix Maggiori, di cui invidiano l'adulazione ricevuta dalle Vecchie Congreghe e dai culti pagani. Bramano potere e conoscenza, e distruggono tutto ciò che intralci i loro piani. Più di tutto, desiderano essere dominatrici tra le altre streghe; obiettivo del tutto realizzabile, poiché tra loro vi sono fattucchiere tremendamente potenti, in grado di ridurre in schiavitù interi villaggi.

Quando si riuniscono in una congrega, possono portare un'intera regione alla rovina, e interi popoli tremano al suono delle loro litanie che echeggiano tra monti e vallate.

Vili ingannatrici. Le Truden sono temute soprattutto per le loro iatture, che possono assoggettare un intero popolo, come nel caso dei Garnar.

Esse sanno cogliere i desideri più inconfessabili dell'animo dei mortali, apprendendo quando la disperazione soppianta la lucidità e cibandosi dello sconforto del loro interlocutore. Sono le streghe più abili nell'escogitare inganni e nell'intrappolare gli ingenui in loschi patti e giuramenti. A volte, persino le Strix Maggiori cadono vittima dei loro tranelli e delle loro false promesse.

Oscure signore del gelo. Condividono il sangue dei giganti del passato e si dice che un tempo fossero esse stesse gigantesse, ammaliata dai riti delle prime streghe. Esse troneggiano tra i monti e i ghiacciai delle Terre di Alper, e sono il pericolo più letale che vi si possa incontrare.

Criomanzia. Le Truden sono regine dell'inganno e sanno facilmente ottenere schiavi di specie selvagge, come i Krampus. Il loro vero potere, tuttavia, risiede nella loro antica magia. Queste megere sono esperte di criomanzia e adibiscono sempre i monti, la tundra e i boschi innevati a propria casa, traendo da essi il loro gelido potere magico e fabbricando armi di Permangelo.

Riproduzione rituale. Sebbene siano spietate ed egoiste, le Truden tengono molto al loro lignaggio. Una volta l'anno celebrano il grande rito dell'Esbat Nero in cima ai monti, dove si riuniscono sia streghe solitarie che congreghe. Qui portano schiavi umanoidi o anche Krampus a loro fedeli, per accoppiarsi con essi in empie orge rituali. Dopo, uccidono e dissanguano coloro di cui hanno sfruttato il corpo, e sfruttano quel sangue per completare blasfeme pratiche arcane.

Questa celebrazione si tiene sempre e solo durante l'ultima Luna Nuova dell'anno, di cui sfruttano il nero potere per propiziare la fertilità. Le loro figlie oscure maturano e invecchiano precocemente, divenendo orribili nel giro di pochi decenni, dopodiché si separano dalle madri per sperimentare le arti oscure da esse apprese.

TRUDEN

Folletto Grande, caotico malvagio

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	20 (+5)	14 (+2)	17 (+3)	20 (+5)

Classe Armatura 15 (armature naturale), 18 durante la Luna Piena, 13 durante la Luna Nuova

Punti Ferita 157 (15d10+75)

Velocità 9 metri

Tiri Salvezza For +9, Cos +10

Abilità Inganno +10, Percezione +8, Persuasione +10, Sopravvivenza +8

Resistenze ai danni necrotico, veleno

Immunità ai danni freddo, necrotico, veleno; contundente, perforante, tagliente da armi non magiche

Sensi scurovisione 27 metri, percezione passiva 18

Linguaggi Comune, Gergo Selvatico, Runico Primordiale

Sfida 15 (13.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della Truden sono considerati magici.

Benedizione del Ghiaccio. La Truden può muoversi liberamente sulla neve o su terreno ghiacciato come se non fosse terreno difficile e non subisce livelli di esaurimento dovute a tempeste di neve o basse temperature.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore della Truden è **Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +10 al colpire con attacchi con incantesimo)**. Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *illusione minore, individuazione del magico, raggio di gelo*
3/giorno ciascuno: *controincantesimo, dissolvi magie, scagliare maledizione, tempesta di nevischio*

1/giorno ciascuno: *comunione con la natura, cono di freddo, muro di ghiaccio, tempesta di ghiaccio*

Pelle di Ghiaccio (solo durante la Luna Piena). La Truden è eccezionalmente resistente durante la Luna Piena, durante la quale ha resistenza a ogni tipo di danno ai quali non è già immune.

Resistenza Leggendaria (3/giorno). Quando la Truden fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di avere successo.

Resistenza alla Magia. La Truden dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Terreno Favorito. Il terreno favorito della Truden è Artico/Innevato.

AZIONI

Multiattacco. La Truden esegue due attacchi con gli artigli.

Artiglio. Attacco con armi da mischia: +9 per colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. **Colpito:** 15 (2d10+4) danni taglienti più 13 (2d12) danni da freddo.

Anima Congelata (2/giorno). La Truden sceglie un bersaglio che può vedere entro 18 metri. Un raggio azzurro colpisce la testa della creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 o subire 18 (4d8) danni psichici e 18 (4d8) danni da freddo, perdere 10 (3d6) Punti Spirito ed essere paralizzata per 1 minuto (danni dimezzati e nessuna condizione negativa in caso di successo).

Alla fine di ogni suo successivo turno, una creatura paralizzata può effettuare un altro tiro salvezza per terminare l'effetto. In caso di successo, la creatura bersaglio è immune agli effetti di Anima Congelata per le successive 24 ore.

Forza del Gelo (Ricarica dopo un riposo breve o lungo). Usando un'azione bonus, i muscoli della Truden si ghiacciano, i suoi occhi diventano blu e recupera punti ferita fino alla metà del suo massimo. Ogni creatura che può vederla entro 18 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 o perdere 10 (3d6). Per 1 minuto la Truden gode dei seguenti benefici:

- dispone di vantaggio sulle prove di abilità o tiri salvezza su Forza
- dispone di vantaggio su tutti i tiri di attacco con armi da mischia
- quando colpisce, ognuno dei suoi attacchi da mischia infligge 9 (2d8) danni da freddo aggiuntivi



Truden

INDICE ANALITICO

A

<i>Acirenzia</i>	, 98
<i>Agabbadora</i>	, 56
<i>Ammuntadore</i>	, 83
<i>Anfisbena</i>	, 36
<i>Anguana</i>	, 107
<i>Anireth Rinnegato</i>	, 108
<i>Anvernia</i>	, 26
<i>Apostata Selvaggio</i>	, 16
<i>Arcidruido</i>	, 17

B

<i>Badalischio</i>	, 110
<i>Badelisk</i>	, 111
<i>Basura</i>	, 150
<i>Bestia di Kusago</i>	, 112
<i>Biddrina</i>	, 114
<i>Bonnacon</i>	, 115
<i>Borda</i>	, 153
<i>Buffardello</i>	, 69

C

<i>Centicora</i>	, 138
<i>Coga</i>	, 155
<i>Confinato</i>	, 84
<i>Crocuta</i>	, 139
<i>Crocutoide</i>	, 139

D

<i>Dipsa</i>	, 116
<i>Donna Azzurra</i>	, 85
<i>Driade Fosca</i>	, 131
<i>Druido Nero</i>	, 30

E

<i>Eliodoro</i>	, 28
<i>Entità Aberrante</i>	, 64
<i>Erchitu</i>	, 117
<i>Erven il Forte</i>	, 86

F

<i>Fanatico Dannato</i>	, 18
<i>Fanatico Scelto</i>	, 18
<i>Foglionco</i>	, 118

G

<i>Garguglia Antica</i>	, 119
<i>Garguglia in Rovina</i>	, 120
<i>Gata Carogna</i>	, 121
<i>Gigàt</i>	, 141
<i>Giubiana</i>	, 158
<i>Gnefro</i>	, 71
<i>Guria</i>	, 88

I

<i>Inordhur</i>	, 22
-----------------	------

J

<i>Jaci</i>	, 58
<i>Janara</i>	, 159
<i>Jariàt</i>	, 122

K

<i>Krampus</i>	, 123
----------------	-------

L

<i>Lagoran</i>	, 59
<i>Lauro</i>	, 72
<i>Lemure</i>	, 95
<i>Lenghelo</i>	, 89
<i>Leocruta</i>	, 142
<i>Leone del Pireo</i>	, 120
<i>Linchetto</i>	, 125
<i>Lyvar Predone</i>	, 72

M

<i>Majara</i>	, 160
<i>Mamùn</i>	, 126

<i>Marekur</i>	, 19
<i>Marroca</i>	, 127
<i>Masca</i>	, 161
<i>Mazapegùl</i>	, 73
<i>Mazzamurello</i>	, 75
<i>Milizia Lunare</i>	, 26
<i>Monachiccio</i>	, 90
<i>Monumentale Oscuro</i>	, 132
<i>Mummia Glaciale</i>	, 91
<i>Munaciello</i>	, 76

N

<i>Necrodrago</i>	, 38
<i>Necromante Silente</i>	, 31

O

<i>Om Selvatico</i>	, 128
<i>Orcolat</i>	, 129
<i>Ozena</i>	, 133

P

<i>Pandafeca</i>	, 94
<i>Pettededda</i>	, 134
<i>Posseduto Affascinato</i>	, 135
<i>Predatore Lunare</i>	, 136
<i>Progenie Aracnide</i>	, 143
<i>Progenie di Acirenzia</i>	, 102

R

<i>Risorto Putrefatto</i>	, 96
<i>Roghudi</i>	, 39
<i>Rovo Animato</i>	, 132

S

<i>Sacerdote del Serpente</i>	, 23
<i>Sbiff</i>	, 77
<i>Scultone</i>	, 42
<i>Servo del Serpente</i>	, 24
<i>Similau</i>	, 92
<i>Smara</i>	, 96
<i>Squasc</i>	, 79
<i>Strego</i>	, 144
<i>Stregone Blasfemo</i>	, 20

<i>Strix Maggiore</i>	, 162
<i>Strix Minore</i>	, 163

T

<i>Taranta Nera</i>	, 62
<i>Tarantasio</i>	, 44
<i>Tarantolato</i>	, 144
<i>Tatzelwurm</i>	, 47
<i>Thyrus</i>	, 49
<i>Truden</i>	, 164

V

<i>Vampiro della Luna di Sangue</i>	, 103
---	-------



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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE