

DUNGEONS
&
DRAGONS® Accessorio

Compendio dei Mostri

Abissi e Inferi



60009

THE
SUN
SERIES

THE
SUN
SERIES



ABISSI E INFERI

ERIC CAGLE, JESSE DECKER, JAMES JACOBS, ERIC MONA,
MATT SERNETT, CHRIS THOMASSON, JAMES WYATT

SVILUPPATORI AGGIUNTI
RICHARD BAKER, ED BONNY, MONTE COOK,
ANDY COLLINS, BRUCE CORDELL,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PAUL LEACH,
SEAN K REYNOLDS, STEVE WINTER

SVILUPPATORI
RICHARD BAKER, JAMES WYATT

REVISORI
JENNIFER CLARKE WILKES, MIRANDA HORNER,
GWENDOLYN F.M. KESTREL, PENNY WILLIAMS

DIRETTORE REVISORI
KIM MOHAN

DIRETTORE SVILUPPATORI
ED STARK

RESPONSABILE DI CATEGORIA
ANTHONY VALTERRA

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO
MARTIN DURHAM

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
BROM, HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRAZIONI INTERNE
GLEN ANGUS, DARREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER, LARRY
DIXON, JEFF EASLEY, SCOTT FISCHER, LARS
GRANT-WEST, JEREMY JARVIS, TODD
LOCKWOOD, KEVIN McCANN, RAVEN
MIMURA, MATTHEW MITCHELL,
PUDDNHEAD, WAYNE REYNOLDS, RICHARD
SARDINHA, MARC SASSO, BRIAN SNODDY,
ARNIE SWEKEL, BEN TEMPLESMITH,
ANTHONY WATERS, SAM WOOD

GRAFICI
DAWN MURIN, SEAN GLENN

EFFETTI SPECIALI
ERIN DORRIES

FOTOGRAFIA
CRAIG CUDNOHUFSKY

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DELONG

PLAYTESTER: BILL ANDERSON, GREG ANDERSON, WAYLAND "SKIP" AUGUR, RICH BAKER, JEFF BALL, ROBBIE BALL, JASON BAZYLAK, TED BOLSTAD, ALAN BONNIN, CONSTANCE BONNIN, AARON BORIO, BILL BRAWN, VERN BROOKS, SCOTT BUGHAN, CARI BUTORAC, BARBARA CHANDLER, KENT CHEN, TOM CLARK, WAYNE DAWSON, CHRIS DAUER, JESSE DECKER, VANESSA DELACIO, MATTHEW DOMVILLE, ALAN EATON, TROY ELLIS, ROBERT N. EMERSON, DARRYL FARR, DAVID FULKERSON, CHRIS GARCIA, JOE GARCIA, BEN GEHRKE, MATT GLOVICH, WES GRANT, JOHN GRIGSBY, AUGUST HAHN, CYNTHIA HAHN, BETH HANCKS, RANDY HANCKS, ARTHUR HARRIS, MICHELE HARRIS, MICHAEL HARRIS, STERLING HERSHEY, WILLIAM "BILL" HEZELTINE, PATRICK HIGGINS, MIRANDA HORNER, SHAUN HORNER, ANNE HURST, TYLER HURST, JESSICA JOHNSON, MARY R. JOHNSON, ERIC JOSEPH, KENNETH KALAHAN, KRISTY KALAHAN, GEORGE KALAUOKALANI, BRYAN KELLEY, SHANE KENNEDY, GWENDOLYN F.M. KESTREL, BRIAN KLEMENT, JABE LAWDONSKI, BILL LEIST, KEVIN LEISTICO, SARAH-ANN LINDSAY-FERRIER, MIKHAEL LOMBARD, ERIC LOPEZ, SEBASTIAN LUCIER, JON LUNDEEN, JEREMY LUTZ, FRANK MATHENIA, AARON MORGAN, JOSH "CLAYMORE" MORGAN, JOE NASH, DAVID NOWELL, JON OTAGURO, DAVE POOLE, MICHELLE PALMER, SCOTT PARKS, TOM PEARCE, ROBERT L. QUILLEN II, JOE RICK, DAN ROBBINS, ANDREW ROTHSTEIN, BRAD RUBY, JOHN RUY, RICHARD SAKODA, DANIEL SALLES, THAIS SANTOS, PETER SHAFI, CHRIS SHEPARD, ALESSANDRO SHIMAMUKURO, JEFF SHOWIAK, STAN, ED STARK, MARK TEMPLETON, ZAK TOM, DANIEL UNNO, RYDIA VIELEHR, CLINT WAGONER, BRUCE WELCH, IIA WHITE, JASON WHITE, JD WIKER, PENNY WILLIAMS, KRIS WILLIAMSON, MIKE WILLIAMSON, TAMMY R. WOLFE, JAMES WYATT, ALEXANDRE YAMAO, RICARDO YAMAO, JEFF YOUNG.

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
MICHELE BONELLI DI SALCI

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofsveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2007 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

ORDINE ALFABETICO DEI MOSTRI

Abrian..... 12	Fossergrim..... 66	Nerra..... 117	Stirpefatata..... 167
Ahuizotl..... 12	Gathra..... 68	Ocularon..... 121	Stirpeplanare..... 168
Albero piovra..... 13	Ghoul abissale..... 68	Ofide..... 122	Terlen..... 171
Alga pescatrice..... 14	Gigante..... 70	Olocausto vivente..... 123	Terrore dei tunnel..... 172
Aoa..... 16	Gigante di pietranera..... 72	Oread..... 125	Tessitore oscuro..... 173
Aspide d'ombra..... 17	Golem..... 73	Orrore rampicante..... 126	Testa strisciante..... 175
Assalitore spettrale..... 18	Huecuva..... 79	Oscuri..... 127	Uccello terrorizzante..... 176
Baccante..... 19	Hullathoin..... 80	Phiuhl..... 129	Ulgurstasta..... 177
Bhut..... 21	Imp..... 82	Pipistrello spora..... 130	Uomo di vimini..... 179
Cane mortale..... 23	Indricothere..... 85	Predatore d'acciaio..... 130	Varrangoin..... 180
Canomorfo..... 23	Inevitabile..... 86	Quth-maren..... 131	Verme luminoso..... 184
Chwidencha..... 27	Kaorti..... 88	Rilmani..... 132	Verme secolare..... 185
Cobra di ferro..... 28	Kelpie..... 90	Rinoceronte crudele..... 136	Verme tonante..... 187
Colonna cariatide..... 29	Khaasta..... 91	Roveto sanguinoso..... 137	Vorr..... 188
Conglomerato..... 31	Kuldurath..... 92	Rukanyr..... 138	Wendigo..... 189
Cronotyryn..... 32	Lanciaossa..... 93	Sanguisuga del cielo..... 139	Wraith spadaccino..... 191
Custode..... 33	Maelefante..... 94	Sarkrith..... 140	Yuan-ti anatema..... 192
Custode delle cripte..... 35	Magro etereo..... 96	Sciacalloide..... 142	Yugoloth..... 195
Deincantatore..... 36	Mascella ferrea..... 100	Sciame..... 143	Yurian..... 197
Deinonico ti-khana..... 37	Maug..... 101	Selkie..... 150	Zodar..... 198
Demodand..... 38	Maulgoth..... 103	Senmurv..... 151	
Demone..... 42	Megaterio..... 104	Serpente di fiamma..... 152	Appendice 1:
Deva..... 52	Melma acquatica..... 105	Shadar-kai..... 156	Classi di prestigio
Diavolo..... 54	Melma eterea..... 107	Shedu..... 158	Immondo blasfemo..... 200
Draco di mare..... 57	Mezzo-folletto..... 108	Signore degli sciacalli..... 159	Immondo corruttore..... 202
Dragone solare..... 59	Mezzo-illithid..... 110	Skulk..... 161	Immondo possessore..... 204
Falco di sangue..... 60	Mezzo-troll..... 112	Slaad del fango..... 162	Appendice 2:
Fensir..... 61	Muschio giallo rampicante..... 114	Slasrath..... 163	Innesti e simbionti..... 207
Fhorge..... 63	Muschio giallo zombi..... 115	Spirito dell'aria..... 164	Appendice 3: Mostri
Formian..... 64	Necrofidio..... 116	Spriggan..... 165	per Grado di Sfida..... 223

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: ahuizotl, assalitore spettrale, chwidencha, magri eterei, maugoth, mezzo-illithid, ocularon, phiuhl, rukanyr, sanguisuga del cielo, simbionte (cerebrale), slasrath, terrore dei tunnel, tessitore oscuro, yuan-ti anatema, yurian

(Acquatico): ahuizotl, alga pescatrice, demoni (myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), draco di mare, fossergrim, gigante degli acquitrini, kelpie, melme acquatiche, orrore rampicante, selkie

Animale: fhorge, indricothere, megaterio, rinoceronte crudele, uccello terrorizzante

(Aria): spirito dell'aria

Bestia magica: abrian, aspide d'ombra, cane mortale, cronotyryn, deincantatore, deinonico ti-khana, falco di sangue, gathra, kuldurath, sciacalloide, senmurv, serpenti di fiamma, shedu, spirito dell'aria, terlen, topo cranio, varrangoin, verme luminoso, verme tonante

Costrutto: cobra di ferro, colonna cariatide, gigante di pietranera, golem, inevitabili, maug, necrofidio, uomo di vimini, zodar

Drago: draco di mare, dragone solare

Elementale (Aria): olocausto vivente

Elementale (Fuoco): olocausto vivente

Esterno (Buono): deva

Esterno (Caotico): canomorfo (vultivor), demoni (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), predatore d'acciaio, simbionte (verme intestinale), slaad del fango, vorr

Esterno (Fuoco): canomorfo (haraknin)

Esterno (Legale): canomorfo (haraknin), formian, inevitabili, maelefante, simbionte (zecca dell'anima)

Esterno (Malvagio): canomorfi, demodand, demoni (alkilith, klurichir, maurezhi, myrmyxicus, skulvyn, wastrilith), diavoli, imp, kaorti, ma elefante, simbionti (immondi), vorr, yugoloth

Esterno: aoa, baccanti, custode, formian, nerra, rilmani, stirpeplanare

(Extraplanare): abrian, aoa, baccanti, canomorfo, cronotyryn, custode, demodand, demoni, deva, diavoli, fensir, fhorge, formian, gathra, ghoul abissale, golem di carne demoniaca, golem di fuoco infernale, imp, inevitabili, kaorti, khaasta, kuldurath, lanciaossa, maelefante, magri eterei, mascella ferrea, maug, melma eterea, nerra, olocausto vivente, rovetto sanguinoso, shadar-kai, simbionti (immondi), slaad del fango, slasrath, terlen, tessitore oscuro, varrangoin, vorr, yugoloth

Folletto: fossergrim, kelpie, mezzo-folletto, oread, phiuhl, rilmani, shadar-kai, spriggan, stirpefatata, wendigo

(Fuoco): serpenti di fiamma

Gigante: fensir, giganti, mezzo-troll

(Incorporeo): assalitore spettrale, bhut, melma eterea, simbionte (viso spettrale), verme tonante

Melma: melma acquatica

(Mutaforma): canomorfi, sciacalloide, selkie

Non morto: bhut, custode della cripta, demone (immondo di sangue), ghoul abissale, huecuva, hullathoin, quth-maren, simbionte (viso spettrale), testa strisciante, ulgurstasta, wraith spadaccino

Parassita: lanciaossa, verme secolare

(Rettile): khaasta, ofide

(Sciame): formiche, locuste, melma acquatica sanguigna, scarabei, topi cranio, vespe, vipere

(Simbionte): simbionti cerebrali, simbionti immondi, viso spettrale

(Terra): maugoth, oread

Umanoide mostruoso: khaasta, ofide, sarkrith, signore degli sciacalli, skulk, yurian

Umanoide: conglomerato, oscuri

Vegetale: albero piovra, alga pescatrice, mascella ferrea, muschio giallo rampicante, muschio giallo zombi, orrore rampicante, pipistrello spora, rovetto sanguinoso

INTRODUZIONE

Benvenuti ad *Abissi e Inferi*! Questo libro contiene più di 150 creature da utilizzare nelle vostre avventure di DUNGEONS & DRAGONS. L'introduzione spiega come leggere la descrizione di un mostro e comprende un riassunto dei tipi di attacchi e capacità più comuni.

Le schede dei mostri sono presentate alfabeticamente per nome. I mostri dello stesso tipo sono raggruppati sotto la voce principale; per esempio, il pisoloth e lo skeroloth sono entrambi presentati alla voce yugoloth.

L'Appendice 1 descrive tre classi di prestigio adatte ai mostri: l'immondo blasfemo, l'immondo corruttore e l'immondo possessore. L'Appendice 2 descrive innesti, parti del corpo che possono essere applicate alla normale struttura fisica di una creatura, e simbionti, una classe di creature che vivono nelle vicinanze o a contatto con un'altra creatura. Infine, nell'Appendice 3 si può trovare una lista di mostri elencati per Grado di Sfida.

LEGGERE LE SCHEDE

La scheda di ogni mostro è organizzata nello stesso formato generico. Una scheda è composta da un blocco di statistiche, che fornisce le informazioni di gioco base sulla creatura in forma condensata, e una sezione di testo descrittivo dove si discutono la fisiologia, le tattiche, le capacità speciali e la società della creatura. Per altre informazioni sulle peculiarità dei mostri, consultare il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

NOME

La prima voce della scheda di un mostro fornisce il nome tramite il quale la creatura è più conosciuta. Il testo descrittivo potrebbe menzionare altri nomi.

PIANI DI ESISTENZA

Il *Manuale dei Piani* descrive in grande dettaglio i piani della cosmologia standard di D&D. Questi piani sono divisi in cinque categorie: il Piano o Piani Materiali, i Piani di Transizione (Astrale, Etereo e delle Ombre), i Piani Interni (Acqua, Aria, Fuoco, Terra, Energia Positiva ed Energia Negativa), Piani Esterni e Semipiani. La maggior parte delle creature extraplanari descritte in questo libro provengono dai Piani Esterni, sebbene alcuni elementali originino dai Piani Interni e ci siano anche alcune creature Eteree. I Piani Esterni della cosmologia di D&D corrispondono agli allineamenti, con zone grigie tra di essi (il piano dell'Acheronte, per esempio, si trova tra il piano legale malvagio dei Nove Inferi e il piano legale neutrale di Mechanus).

La tabella seguente mostra i nomi brevi dei piani che compaiono alla voce "Ambiente" di questo libro e il nome completo utilizzato nel *Manuale dei Piani*.

In aggiunta ai piani che compaiono nella cosmologia standard di D&D, nell'appendice del *Manuale dei Piani* compaiono piani e cosmologie alternative, compresa la Regione dei Sogni, il Reame Remoto e il Piano degli Specchi. Alcune creature extraplanari di questo libro originano da quei piani.

Se la cosmologia della vostra campagna non comprende i piani standard della cosmologia di D&D o i piani alternativi menzionati in questo libro, si possono assegnare nuovi piani di origine alle creature,

TAGLIA E TIPO

Questa voce comincia con la taglia della creatura (Enorme, per esempio). Le otto categorie di taglia vengono velocemente descritte nella tabella seguente. Un modificatore di taglia si applica alla Classe Armatura (CA) della creatura e al bonus di attacco, così come ai modificatori di alcune prove di abilità. La taglia di una creatura determina anche quale sia la portata di un suo attacco in mischia e quanto spazio occupi in combattimento (vedi "Spazio/Portata", sotto).

La voce della taglia e tipo prosegue con il tipo della creatura (Gigante, per esempio). Il tipo determina il modo in cui la magia agisce sulla creatura; ad esempio, l'incantesimo *blocca animali* agisce solo sulle creature del tipo animale. Il tipo determina certe peculiarità come il Dado Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza base e i punti abilità. Riferirsi al *Manuale dei Mostri* per i dettagli sui diversi tipi e sottotipi.

Abissi e Inferi introduce o revisiona i seguenti sottotipi.

Sottotipo extraplanare: A differenza degli altri sottotipi che compaiono in questo libro (così come nel *Manuale dei Mostri* o nel *Manuale dei Mostri II*), il sottotipo extraplanare è relativo: si applica a qualsiasi creatura che compaia su di un piano che non sia il suo piano di origine. Ogni creatura extraplanare di questo libro ha il proprio piano di origine menzionato nella sua descrizione. Questi piani di origine sono presi dalla cosmologia di D&D, come presentata nella *Guida del DUNGEON MASTER* e nel *Manuale dei Piani*. (Se la vostra campagna utilizza una diversa cosmologia, dovrete assegnare un diverso piano di origine alle creature extraplanari).

Le creature che originano da un piano di esistenza diverso dal Piano Materiale sono indicate con il sottotipo extraplanare, sotto l'assunzione che la campagna si svolge sul Piano Materiale. Se i personaggi si trovano a viaggiare sull'Acheronte, un lanciaossa incontrato lì non viene più considerato creatura extraplanare, al contrario, saranno i personaggi ad avere il

Nomi dei piani

Nome breve	Nome completo
Ysgard	Domini Eroici di Ysgard
Limbo	Caos Mutevole del Limbo
Pandemonium	Profondità Ventose del Pandemonium
Abisso	Infiniti Strati dell'Abisso
Carceri	Profondità Tartaree di Carceri
Ade	Grigie Distese dell'Ade
Gehenna	Cupa Eternità della Gehenna
Baator	Nove Inferi di Baator
Acheronte	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
Mechanus	Nirvana Meccanico di Mechanus
Arcadia	Pacifici Regni di Arcadia
Celestia	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
Bytopia	Paradisi Gemelli di Bytopia
Elysium	Campi Benedetti dell'Elysium
Terre Bestiali	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
Arborea	Foreste Olimpie di Arborea
Terre Esterne	Dominio Concordante delle Terre Esterne

come risulta più opportuno. I kaorti, per esempio, descritti come originari del Reame Remoto, potrebbero provenire invece dal Limbo o da un simile piano nella cosmologia della vostra campagna.

sottotipo extraplanare. La voce "Ambiente" di ogni mostro extraplanare indica il suo piano di origine.

Una creatura extraplanare può divenire bersaglio degli incantesimi *congedo* o *esilio*, subire i pieni effetti di un incantesimo *blasfemia*, *dettame*, *parola sacra* o *parola del caos*, e possibilmente degli incantesimi *evoca mostri*.

Gli elementali e gli esterni incontrati sul Piano Materiale possiedono sempre questo sottotipo. I mostri del *Manuale dei Mostri* che possiedono questo sottotipo, a parte tutti gli elementali e gli esterni (eccetto gli stirpeplanare) sono il bodak (nativo dell'Abisso), il predatore etereo (nativo del Piano Etereo), il recuperatore (nativo dell'Abisso) e qualsiasi creatura con l'archetipo celestiale o immondo (native, rispettivamente, dei Piani Esterni Superiori o Inferiori).

Su certi piani, conosciuti come piani di transizione, nessuna creatura possiede il sottotipo extraplanare. I piani di transizione nella cosmologia di D&D sono il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Sottotipo freddo

(Str): Una creatura con il sottotipo freddo è immune ai danni da freddo. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da fuoco, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza, o che il tiro salvezza riesca o meno.

Sottotipo fuoco (Str): Una creatura con il sottotipo fuoco è immune ai danni da fuoco. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da freddo, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza, o che il tiro salvezza riesca o meno.

Sottotipo mutaforma: Un mutaforma possiede la capacità soprannaturale di assumere una o più forme alternative. Molti effetti magici permettono un qualche tipo di mutamento fisico, e non tutte le creature che possono cambiare aspetto sono dei mutaforma.

Tipo o sottotipo sciame: Uno sciame è un insieme di creature Piccolissime, Minute o Minuscole (solitamente del tipo parassita) che agiscono come una singola creatura. Uno sciame ha le peculiarità del suo tipo, eccetto come indicato di seguito. Uno sciame ha una singola riserva di Dadi Vita e punti ferita, un singolo modificatore di iniziativa, una singola velocità, e una singola Classe Armatura. Lo sciame compie i tiri salvezza come se fosse una sola creatura.

Un singolo sciame occupa un quadretto (se composto di creature non volanti) o un cubo (se di creature volanti) di 3 metri di lato, ma la sua portata è 0 metri, come per le creature che lo compongono. Per poter attaccare, deve entrare nello spazio dell'avversario, provocando un attacco di opportunità. Può occupare lo stesso spazio di una creatura di qualsiasi taglia, poiché è in grado di coprire completamente il bersaglio. Uno sciame può attraversare i quadretti occupati da nemici e viceversa senza alcun impedimento, sebbene lo sciame provochi un attacco di opportunità nel farlo. Uno sciame può muoversi attraverso fessure e buchi suf-

ficienti a far passare un suo singolo componente.

Uno sciame di creature Minuscole consiste di 300 creature che non volano o 1.000 creature che volano. Uno sciame di creature Minute consiste di 1.500 creature che non volano o 5.000 creature che volano. Uno sciame di creature Piccolissime consiste di 10.000 creature, che volino o meno. Gli sciami di creature che non volano comprendono molte più creature di quante potrebbero normalmente entrare in un quadrato con lato di 3 metri rispetto al loro normale spazio, in quanto le creature che compongono uno sciame sono di solito molto vicine tra di loro e di solito strisciano l'una sull'altra e sulla loro preda quando si spostano o attaccano. Sciami più grandi sono rappresentati da sciami multipli.

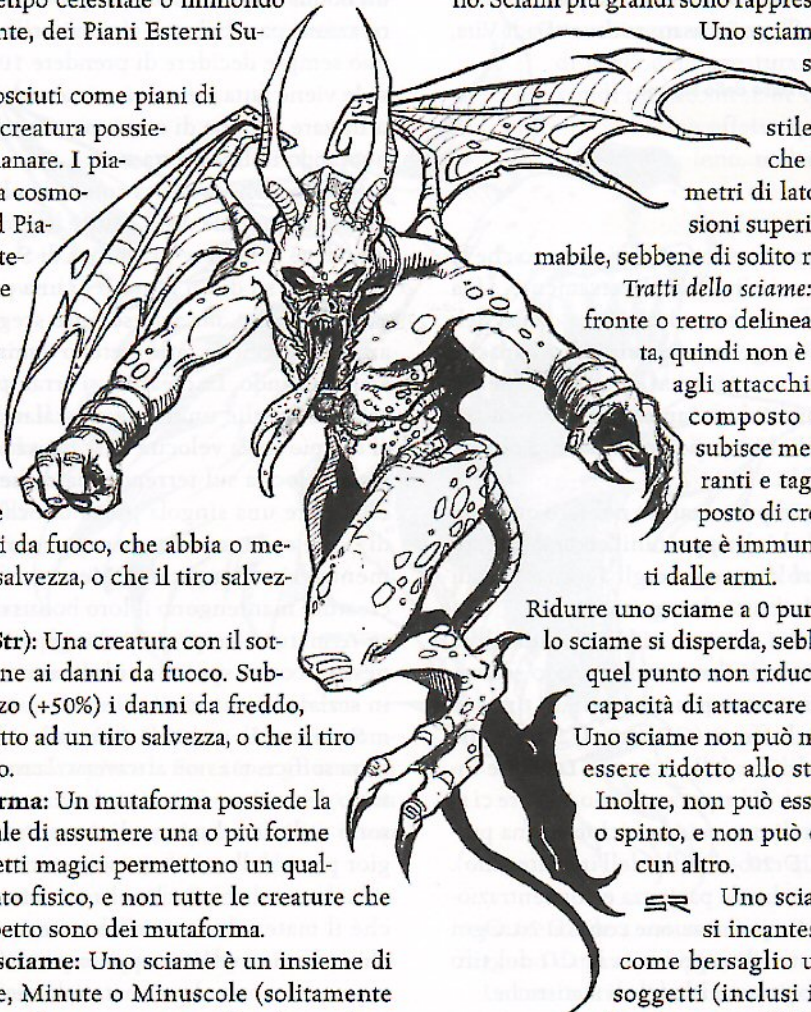
Uno sciame di 15.000 formiche pestilenziali è in realtà dieci sciami di formiche pestilenziali, con ogni sciame che occupa un quadrato di 3 metri di lato. Uno sciame di dimensioni superiori è completamente formabile, sebbene di solito rimanga compatto.

Tratti dello sciame: Uno sciame non ha un fronte o retro delineati né un'anatomia definita, quindi non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi perforanti e taglienti. Uno sciame composto di creature Piccolissime o Minute è immune a tutti i danni provocati dalle armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno fa sì che lo sciame si disperda, sebbene i danni subiti fino a quel punto non riducano minimamente la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Uno sciame non può mai divenire barcollante o essere ridotto allo stato morente dal danno. Inoltre, non può essere sbilanciato, afferrato, o spinto, e non può entrare in lotta con qualcun altro.

SR Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio un numero specifico di soggetti (inclusi incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione degli incantesimi di influenza mentale, se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza e una mente alveare. Uno sciame subisce una volta e mezzo i danni da incantesimi o effetti ad area, come le armi a spargimento e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciami composti di creature Piccolissime o Minute sono suscettibili ai forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Al fine di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, considerare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono (vedi "Venti", sulla *Guida del DUNGEON MASTER*). Per esempio, uno sciame di formiche abissali (creature Piccolissime) può essere spazzato via da un vento impetuoso. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per livello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura che lo produce, nel caso di effetti come il turbine di un ele-



mentale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi grazie ai danni non letali perde coesione e si disperde, e non si riformerà finché i suoi punti ferita non eccederanno i danni non letali.

Attacco dello sciame: Le creature con il sottotipo sciame non compiono dei normali attacchi in mischia. Invece, infliggono danni automatici contro qualsiasi creatura si trovi nello spazio da esse occupato alla fine del loro movimento, senza bisogno di tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non subiscono una percentuale di fallimento grazie alla copertura o all'occultamento. Il blocco di statistiche di uno sciame presenta alla voce "Attacco" e "Attacco completo" la scritta "Sciame", senza bonus di attacco. L'ammontare di danno che uno sciame infligge è basato sui suoi Dadi Vita, come segue:

DV dello sciame	Danni base dello sciame
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 o più	5d6

Gli attacchi di uno sciame non sono magici, a meno che la descrizione dello sciame non indichi diversamente. Una riduzione del danno sufficiente a ridurre a 0 i danni dell'attacco di uno sciame, l'essere incorporei, e altre capacità speciali di solito rendono una creatura immune (o perlomeno resistente) ai danni di uno sciame. Alcuni sciami, in aggiunta ai danni normali, hanno acido, risucchio di sangue o altri attacchi speciali.

Gli sciami non minacciano le creature nel loro quadrato, e non compiono attacchi di opportunità con il loro attacco da sciame. Essi però distraggono gli avversari il cui spazio occupano, come descritto di seguito.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni dello sciame che inizi il suo turno con lo sciame nel proprio quadrato, è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto (CD 10 + 1/2 DV della creatura + modificatore di Cos dello sciame). Lanciare incantesimi o concentrarsi su di un incantesimo mentre ci si trova all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare un'abilità che richieda pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20. Ogni sciame descritto in questo libro presenta la CD del tiro salvezza ad esso collegato nel suo blocco di statistiche.

DADI VITA

Questa voce fornisce il numero e tipo di Dadi Vita della creatura, e qualsiasi punto ferita bonus. Un'indicazione tra parentesi riporta i punti ferita medi della creatura.

I Dadi Vita totali della creatura corrispondono anche al suo livello, al fine di determinare come gli incantesimi influenzino la creatura, la sua velocità di guarigione naturale, e il suo grado massimo nelle abilità.

INIZIATIVA

Questa voce indica il modificatore della creatura alle prove di iniziativa.

VELOCITÀ

Questa voce mostra la velocità base sul terreno di una creatura (la distanza che può coprire con un movimen-

to). Se la creatura indossa un'armatura che ne riduce la velocità, viene riportata anche la velocità base della creatura.

Se la creatura dispone di altri metodi di spostamento, questi sono riportati dopo la voce del movimento sul terreno. Se la creatura non possiede un movimento sul terreno, possiederà quasi sempre un altro tipo di movimento. A meno che non sia indicato altrimenti, questi altri metodi di spostamento sono naturali (non magici).

Nuotare: Una creatura con una velocità di nuotare può spostarsi attraverso l'acqua alla velocità indicata senza bisogno di compiere prove di Nuotare. Essa riceve inoltre un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere azioni particolari o per evitare i pericoli. La creatura può sempre decidere di prendere 10 quando nuota anche se le viene fatta fretta o è minacciata. Le creature possono utilizzare l'azione di corsa mentre nuotano, purché stiano nuotando in linea retta.

Scalare: Una creatura con una velocità di scalare riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare ogni volta che si arrampica su di un muro o di una pendenza con una CD maggiore di 0, ma può sempre scegliere di prendere 10, anche se le viene fatta fretta o è minacciata mentre si sta arrampicando. La creatura si arrampica alla velocità indicata. Se sceglie un'azione di scalare accelerato, si muove al doppio della velocità di scalata indicata (o alla sua normale velocità sul terreno, quale che sia inferiore) e deve effettuare una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Le creature non possono compiere l'azione di corsa mentre si arrampicano. Mentre si arrampicano queste creature mantengono il loro bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) e gli avversari non ricevono nessun bonus speciale ai loro attacchi contro le creature in scalata.

Scavare: La creatura può aprirsi la strada attraverso la terra soffice, ma non attraverso la roccia, a meno che il suo testo descrittivo non dica altrimenti. Le creature non possono utilizzare l'azione di corsa mentre scavano. La maggior parte delle creature scavatrici non lasciano dietro di sé un tunnel che anche altre creature possano usare (perché il materiale attraverso cui scavano riempie il vuoto che si lasciano dietro oppure perché in realtà non spostano o smuovono alcun materiale quando scavano), vedere la descrizione di ogni creatura per i dettagli.

Volare: La creatura può volare alla velocità indicata se trasporta non più di un carico leggero. Tutte le velocità di volare includono una nota tra parentesi che indica la manovrabilità.

CLASSE ARMATURA

La voce Classe Armatura indica la CA della creatura per il normale combattimento e include una parentesi sui modificatori che la determinano (di solito taglia, Destrezza e armatura naturale). La voce principale è seguita dalla CA di contatto e alla sprovvista della creatura.

Le competenze nelle armature di una creatura (se ne ha) dipendono dal suo tipo (vedi il *Manuale dei Mostri*), ma in generale ogni creatura è competente in qualsiasi tipo di armatura che viene indicata indossare, così come con tutti i tipi di armatura più leggeri.

ATTACCO BASE/LOTTA

Questo numero è il bonus di attacco base della creatura, ovvero il suo bonus di attacco prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore. Il bonus di attacco base di una creatura dipende dal suo tipo, Dadi Vita e livello di classe (se ne ha). Di solito non ci sarà bisogno di conoscere questo numero, ma a volte potrebbe risultare utile conoscerlo, in particolare se la creatura possiede i talenti Attacco Poderoso e Maestria in Combattimento. Il numero dopo la barra indica il bonus di lotta della creatura, che può essere utilizzato quando la creatura compie un attacco di lotta oppure quando qualcuno cerca di lottare con la creatura. Il bonus di lotta comprende tutti i modificatori che si applicano alla prova di lotta della creatura (bonus di attacco base, modificatore di Forza, modificatori speciali di taglia, e qualsiasi altro modificatore applicabile, come i bonus razziali alle prove di lotta).

ATTACCO

Questa voce presenta il singolo attacco che la creatura utilizza in un'azione di attacco. Nella maggior parte dei casi, è anche l'attacco che la creatura utilizzerà per compiere gli attacchi di opportunità. La voce indica l'arma utilizzata (naturale o manufatta), il bonus di attacco e la forma dell'attacco (mischia o a distanza). Il bonus di attacco comprende i modificatori per la taglia e la Forza (per gli attacchi in mischia) o la Destrezza (per gli attacchi a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza negli attacchi in mischia.

Se la creatura utilizza armi naturali, l'arma naturale data qui è l'arma naturale primaria della creatura.

Se la creatura ha diverse armi a sua disposizione, sono presentate anche le alternative.

Una creatura può utilizzare una delle sue armi naturali secondarie con l'azione di attacco, se così preferisce, ma se lo fa, subisce una penalità all'attacco, come indicato nella sezione "Attacco completo" (sotto).

ATTACCO COMPLETO

Questa voce fornisce tutti gli attacchi fisici che la creatura può compiere quando usa un'azione di round completo per compiere un attacco completo. Fornisce il numero di attacchi insieme all'arma, il bonus di attacco e la forma dell'attacco (mischia o a distanza). La prima indicazione è per l'arma primaria della creatura, con un bonus di attacco che comprende le modifiche per la taglia e Forza (per gli attacchi in mischia) o Destrezza (per quelli a distanza). Una creatura con il talento Arma Accurata può utilizzare il suo modificatore di Destrezza negli attacchi in mischia.

Le altre armi sono secondarie e ricevono una penalità di

-5 al loro bonus di attacco, non importa quante siano. Le creature con il talento Multiattacco (vedi "Talent", sotto) ricevono solo una penalità di -2 agli attacchi con le armi secondarie.

DANNI

Questa voce indica i danni inflitti da ogni attacco della creatura. Il danno da un attacco è sempre di almeno 1 punto, anche se le sottrazioni al tiro di dado dovessero ridurlo a 0 o meno. Il danno dell'attacco primario di una creatura comprende il suo pieno modificatore di Forza (1 volta e mezzo il suo bonus di Forza se l'attacco è l'unica arma naturale della creatura) e viene fornito per primo. Gli attacchi secondari sommano solo metà del bonus di Forza della creatura e vengono forniti per secondi tra parentesi. Se qualsiasi attacco ha anche un effetto speciale oltre al danno (veleno, malattia, risucchio di energia e così via), l'informazione viene riportata qui.

A meno che non sia indicato altrimenti, le creature che utilizzano le armi naturali infliggono danni raddoppiati con un colpo critico.

Armi naturali: Il danno che una creatura infligge con il suo attacco primario comprende il suo pieno modificatore di Forza (1 volta e mezzo il bonus di Forza se l'attacco primario è l'unica arma naturale della creatura). Gli attacchi secondari sommano solo 1/2 del bonus di Forza della creatura.

Se qualsiasi attacco produce un qualche effetto speciale diverso dal danno (veleno, malattia e così via), l'informazione viene data qui.

A meno che non sia indicato diversamente, le creature che possiedono armi naturali, infliggono danni raddoppiati con un colpo critico.

Le armi naturali hanno un tipo proprio come le altre armi. Le più comuni sono riassunte qui di seguito:

Artiglio o sperone: La creatura strappa con un'appendice affilata, infliggendo danni perforanti e taglienti.

Colpo o schianto: La creatura colpisce il suo avversario con un'appendice, infliggendo danni contundenti.

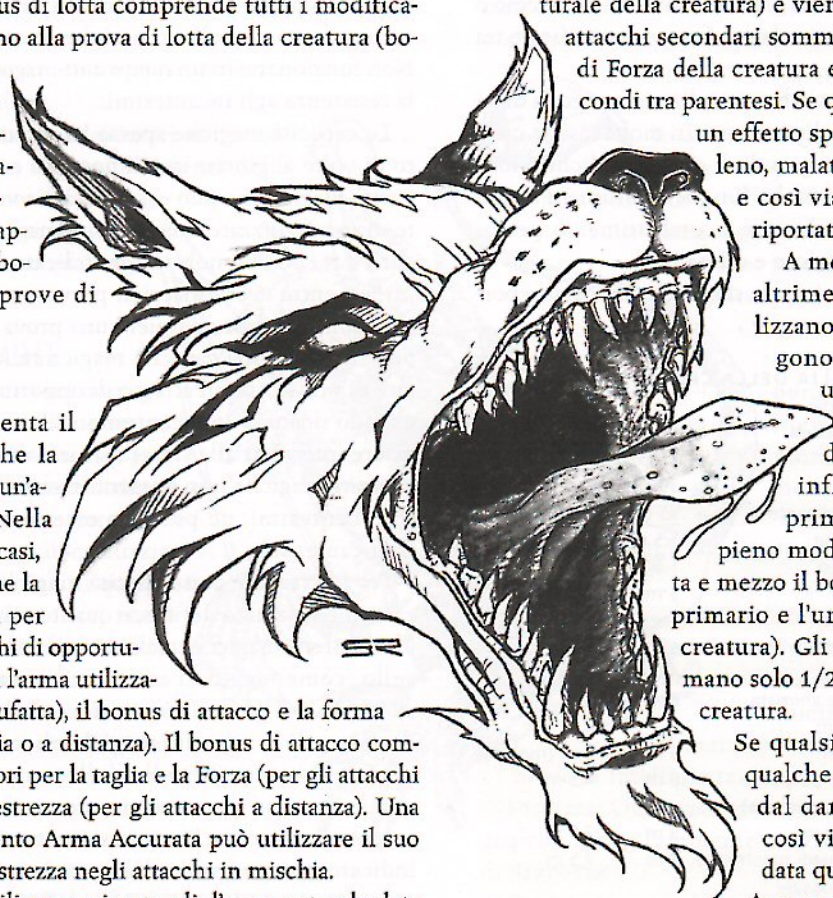
Corno: La creatura colpisce il suo avversario con le corna o una simile appendice, infliggendo danni perforanti.

Morso: La creatura attacca con la sua bocca, infliggendo danni perforanti, taglienti e contundenti.

Pungiglione: La creatura colpisce con un pungiglione, infliggendo danni perforanti. I pungiglioni sono di solito avvelenati.

Tentacolo: La creatura colpisce il bersaglio con un potente tentacolo, infliggendo danni contundenti (e qualche volta taglienti).

Armi manufatte: Le creature che utilizzano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi.



Il bonus per gli attacchi con le armi a due mani è 1 volta e mezzo il modificatore di Forza della creatura (se ha un bonus), mentre l'arma nella mano secondaria somma solo 1/2 del bonus di Forza.

SPAZIO/PORTATA

Questa voce indica di quanto spazio la creatura abbia bisogno per combattere efficacemente e quanto vicina debba trovarsi vicino all'avversario per minacciarlo.

Il numero prima della barra è lo spazio della creatura, o quanti metri occupa un fianco della creatura. Il numero dopo la barra è la portata naturale della creatura. Se la creatura ha una portata eccezionale grazie ad un'arma, tentacolo o simile, la portata aumentata e la sua fonte sono indicate tra parentesi.

Lo spazio di una creatura è basato sulla sua categoria di taglia, non sulle sue attuali dimensioni. In molti casi, le creature possiedono corpi più grandi di quanto indichi il loro spazio. Inoltre, le creature molto lunghe si assume si alzino o raccolgano il loro corpo durante il combattimento, per facilitare lo spostamento, attacco e difesa.

La seguente tabella riassume le statistiche di spazio e portata per creature di diverse taglie.

SPAZIO/PORTATA PER TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia creatura	Esempio di creatura	Spazio	Portata naturale
Piccolissima	Mosca	15 cm	0 m
Minuta	Rospo	30 cm	0 m
Minuscola	Topo gigante	75 cm	0 m
Piccola	Halfling	1,5 m	1,5 m
Media	Umano	1,5 m	1,5 m
Grande (alta) ¹	Ogre	3 m	3 m
Grande (lunga) ²	Cavallo	3 m	1,5 m
Enorme (alta) ¹	Gigante delle nuvole	4,5 m	4,5 m
Enorme (lunga) ²	Bulette	4,5 m	3 m
Mastodontica (alta) ¹	Statua animata	6 m	6 m
	15 m		
Mastodontica (lunga) ²	Kraken	6 m	3 m (morso)
	Verme purpureo (attorcigliato)	6 m	4,5 m
Colossale (alta) ¹	Tarrasque	9 m	7,5 m
Colossale (lunga) ²	Millepiedi mostruoso Colossale	9 m	4,5 m

¹ Le creature alte sono quelle più alte di quanto siano lunghe o larghe. Le creature lunghe sono più o tanto lunghe, più o tanto larghe, quanto sono alte.

² Le creature grandi e lunghe possono avere qualsiasi forma. Un ragno Enorme riempie un quadrato del lato di 4,5 metri, mentre un serpente Enorme riempie uno spazio lungo 9 metri e largo 1,5 metri (a meno che non si attorcigli a formare un circolo, in quel caso occurrebbe un quadrato di 4,5 metri di lato).

CAPACITÀ SPECIALI

Molte creature possiedono capacità insolite, che possono comprendere varie forme di attacco, resistenze o vulnerabilità a certi tipi di danno, e sensi potenziati, tra le altre cose. La scheda di un mostro divide queste capacità in "Attacchi speciali" e "Qualità speciali". La seconda categoria comprende difese, vulnerabilità e altre capacità speciali che non siano metodi di attacco.

Quando una capacità speciale concede un tiro salvezza, il tipo di tiro salvezza e la sua CD vengono indicati nel testo descrittivo. La maggior parte dei tiri salvezza contro capacità speciali hanno le CD calcolate come segue: $10 + 1/2$ dei DV non di classe dell'attaccante + il modificatore di ca-

ratteristica rilevante. La CD del tiro salvezza viene indicata nel testo descrittivo insieme alla caratteristica utilizzato per calcolarla.

Una capacità speciale è straordinaria (Str), magica (Mag) o soprannaturale (Sop).

Straordinarie (Str): Le capacità straordinarie non sono magiche, non spariscono in un *campo anti-magia* e non sono soggette a nulla che interferisca con la magia. Utilizzare una capacità straordinaria è un'azione gratuita a meno che non sia indicato diversamente.

Magiche (Mag): Le capacità magiche sono poteri magici che assomigliano molto agli incantesimi (sebbene non siano veri e propri incantesimi, e quindi non richiedono componenti verbali, somatiche, materiali, focus o PE). Non funzionano in un *campo anti-magia* e sono soggette alla resistenza agli incantesimi.

Le capacità magiche spesso hanno un limite sul numero di volte al giorno in cui possono essere usate. Una capacità magica che può essere usata a volontà non ha limite di usi. Utilizzare una capacità magica è un'azione standard a meno che non venga indicato altrimenti, e utilizzarla mentre si è minacciati provoca un attacco di opportunità. È possibile compiere una prova di Concentrazione per utilizzare una capacità magica sulla difensiva per evitare di provocare un attacco di opportunità, proprio come quando si lancia un incantesimo. Una capacità magica può essere interrotta alla stessa maniera di un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, né possono essere soggette ad un controincantesimo.

Per le creature con capacità magiche, il livello dell'incantatore indicato definisce quanto sia difficile dissolvere i loro effetti magici e qualsiasi variabile dipendente dal livello (come raggio di azione e durata) la capacità possa avere. Il livello dell'incantatore della creatura non influenza mai le capacità magiche di cui una creatura può disporre; a volte il livello dell'incantatore è inferiore a quello a cui un personaggio incantatore dovrebbe avere accesso per lanciare l'incantesimo omonimo. Se non viene indicato nessun livello dell'incantatore, il livello dell'incantatore è uguale ai Dadi Vita della creatura.

La CD del tiro salvezza (se concesso) contro una capacità magica è $10 +$ il livello dell'incantesimo a cui la capacità assomiglia o duplica + il modificatore di Carisma della creatura.

Soprannaturali (Sop): Le capacità soprannaturali sono magiche e cessano di funzionare in un *campo anti-magia* ma non sono soggette alla resistenza agli incantesimi. Utilizzare una capacità soprannaturale è un'azione standard a meno che non sia indicato altrimenti. Le capacità soprannaturali possono avere un limite o essere utilizzabili a volontà, proprio come le capacità magiche. Le capacità soprannaturali non provocano però attacchi di opportunità e non richiedono mai prove di Concentrazione. A meno che non sia indicato altrimenti, una capacità soprannaturale ha un livello effettivo dell'incantatore pari ai Dadi Vita della creatura.

Attacchi speciali

Questa voce indica tutti gli attacchi speciali della creatura. I dettagli dei più comuni attacchi speciali sono forniti nel

Manuale dei Mostri, e ulteriori informazioni vengono date nel testo descrittivo della creatura.

Qualità speciali

Questa voce indica tutte le qualità speciali della creatura. I dettagli delle più comuni qualità speciali sono fornite nel *Manuale dei Mostri*. Qui di seguito viene descritta la vulnerabilità all'energia.

Vulnerabilità all'energia (Str): Una creatura con vulnerabilità ad uno dei cinque tipi di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, suono) subisce una volta e mezzo (+50%) i danni normali da quel tipo di energia, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza o che il tiro salvezza riesca o meno.

TIRI SALVEZZA

Questa voce riporta i modificatori ai tiri salvezza sulla Tempra, Riflessi e Volontà della creatura, e tiene conto del suo tipo, modificatori dei punteggi di caratteristica e qualsiasi qualità speciale.

CARATTERISTICHE

Questa voce fornisce i sei punteggi di caratteristica della creatura nell'ordine For, Des, Cos, Int, Sag, Car. Eccetto dove indicato altrimenti, si assume che ogni creatura possieda i seguenti punteggi di caratteristica prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore razziale: 11, 11, 11, 10, 10, 10. Per determinare i modificatori di caratteristica razziali di una creatura, sottrarre 10 da qualsiasi punteggio di caratteristica pari e 11 da qualsiasi punteggio di caratteristica dispari. Per esempio, un selkie ha i seguenti punteggi di caratteristica: For 9, Des 13, Cos 11, Int 12, Sag 10, Car 12. Ciò significa che i modificatori razziali delle caratteristiche di un selkie sono For -2, Des +2, Cos +0, Int +2, Sag +0 e Car +2.

Assenza di caratteristica: Ad alcune creature mancano certi punteggi di caratteristica. Queste creature non hanno un punteggio di caratteristica a 0, esse mancano del tutto della caratteristica. Il modificatore in assenza di caratteristica è +0. Altri effetti dell'assenza di caratteristica sono spiegati di seguito.

Forza: Qualsiasi creatura che può manipolare fisicamente altri oggetti ha almeno 1 punto di Forza.

Una creatura senza punteggio di Forza non può esercitare forza, di solito perché manca di un corpo fisico (un olocausto vivente, per esempio). La creatura fallisce automaticamente le prove di Forza. Se la creatura può attaccare, applica il suo modificatore di Destrezza all'attacco base al posto della Forza.

Destrezza: Qualsiasi creatura in grado di muoversi ha almeno 1 punto di Destrezza.

Una creatura senza punteggio di Destrezza non può muoversi. Se è in grado di agire (come per lanciare incantesimi), userà il suo modificatore di Intelligenza per le

prove di iniziativa al posto del modificatore di Destrezza. La creatura fallisce tutti i tiri salvezza sui Riflessi e le prove di Destrezza.

Costituzione: Qualsiasi creatura vivente ha almeno 1 punto di Costituzione.

Una creatura senza punteggio di Costituzione non ha corpo (un bhut, per esempio) o è priva di metabolismo (un golem o un non morto). È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che l'effetto non agisca anche sugli oggetti. Per esempio, uno zombi ignora qualsiasi tipo di veleno ma è suscettibile all'incantesimo *disintegrazione*. La creatura è immune ai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di energia, e fallisce sempre le prove di Costituzione. Una creatura senza Costituzione non può usare l'azione di corsa.

Intelligenza: Qualsiasi creatura che possa pensare, apprendere o ricordare ha almeno 1 punto di Intelligenza. Una creatura può parlare tutti i linguaggi menzionati nel suo testo descrittivo, più un altro linguaggio per punto del bonus di Intelligenza.

Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore può comprendere almeno un linguaggio (il Comune a meno che non sia indicato altrimenti).

Una creatura senza punteggio di Intelligenza è un automa, che opera in base a semplici istinti o istruzioni programmate. È immune a tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti

di morale) e fallisce automaticamente le prove di Intelligenza.

Saggezza: Qualsiasi creatura in grado di percepire in qualche modo l'ambiente circostante ha almeno 1 punto di Saggezza.

Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Saggezza è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Saggezza manca di un punteggio di Carisma e viceversa.

Carisma: Qualsiasi creatura in grado di cogliere la differenza tra di sé e tutto il resto ha almeno 1 punto di Carisma.

Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Carisma è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di un punteggio di Carisma manca di un punteggio di Saggezza e viceversa.

ABILITÀ

Questa voce indica alfabeticamente tutte le abilità di una creatura insieme al modificatore di ogni abilità, che comprende i modificatori per i punteggi di caratteristica e qualsiasi bonus derivato da talenti o tratti razziali. Tutte le abilità indicate sono abilità di classe, a meno che la creatura abbia una classe di personaggio (indicato nella scheda). Il tipo della creatura e il suo punteggio di Intelligenza determinano il numero di punti abilità di cui dispone.



Se manca di punteggio di Intelligenza, non ha neppure punti abilità.

PUNTI ABILITÀ PER CREATURA

Aberrazione	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Animale	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Bestia magica	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Costrutto	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Drago	(6 + mod. Int) x (DV +3)
Elementale	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Esterno	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Folletto	(6 + mod. Int) x (DV +3)
Gigante	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Non morto	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Umanoide	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Umanoide mostruoso	(2 + mod. Int) x (DV +3)
Vegetale	(2 + mod. Int) x (DV +3)

La sezione "Abilità" del testo descrittivo della creatura riassume i bonus razziali e qualsiasi altro modificatore alle prove di abilità, ai fini di fare chiarezza; questi modificatori sono già stati calcolati nel blocco delle statistiche. Un asterisco (*) a seguire un modificatore di abilità nel blocco delle statistiche indica un modificatore condizionale, che viene spiegato nella sezione "Abilità". I modificatori condizionali non sono calcolati nel blocco delle statistiche.

Sinergia di abilità: Certe abilità forniscono un bonus all'uso di abilità correlate quando un personaggio ha 5 o più gradi in quella abilità. Per esempio, avere 5 o più gradi in *Artista della Fuga* fornisce un bonus di +2 alle prove di *Utilizzare Corde* per sfuggire a delle corde annodate. Ciò viene spiegato nel blocco di statistiche della creatura con una nota tra parentesi a seguire il modificatore base dell'abilità, come in *Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)*.



TESORO

Questa voce indica le ricchezze possedute dalla creatura e si riferisce alle tabelle dei tesori sulla *Guida del DUNGEON MASTER*. Nella maggior parte dei casi, una creatura tiene i suoi preziosi nella tana o dimora e non li porta con sé quando è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono tesori utili e trasportabili (come gli oggetti magici) tendono a trasportarli e utilizzarli, lasciando gli oggetti ingombranti a casa. Per maggiori dettagli, vedere la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

ORGANIZZAZIONE

Questa voce descrive il tipo di gruppi che la creatura di solito forma. Una variante di numeri tra parentesi indica quanti adulti pronti a combattere si trovino all'interno di ciascun gruppo. Molti gruppi presentano anche un certo numero di non combattenti, espressi come percentuale della popolazione combattente. I non combattenti comprendono i giovani, gli infermi, schiavi o altri individui che non sono portati al combattimento.

GRADO DI SFIDA

Il numero su questa voce del blocco di statistiche rappresenta il livello medio di una compagnia di avventurieri per cui una creatura di quel tipo rappresenterebbe una sfida di media difficoltà. Assumere una compagnia di quattro personaggi freschi (massimo dei punti ferita, tutti gli incantesimi preparati ed equipaggiamento appropriato al loro livello). Con ragionevoli possibilità, la compagnia dovrebbe essere in grado di vincere l'incontro con qualche danno ma senza perdite. Per maggiori informazioni sui Gradi di Sfida, vedere la *Guida del DUNGEON MASTER*.

TALENTI

Questa voce indica alfabeticamente i talenti della creatura. Il testo descrittivo della creatura può contenere ulteriori informazioni in caso il talento funzionasse in maniera diversa da come è descritto in questa sezione, nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore* o nel *Manuale dei Mostri*.

La maggior parte delle creature utilizza gli stessi talenti disponibili ai personaggi, ma alcune di esse hanno accesso ad uno o più talenti unici. Vedere il riquadro relativo per la descrizione di questi talenti. Le creature con un punteggio di Intelligenza ricevono i talenti allo stesso ritmo dei personaggi, quale che sia il loro tipo.

A volte, una creatura possiede uno o più talenti bonus, indicati da (B) a seguire il nome. Non è necessario che una creatura soddisfi i prerequisiti del talento bonus per possederlo od utilizzarlo. Se si desidera personalizzare una creatura con nuovi talenti, si possono sostituire i normali talenti, ma non i suoi talenti bonus. La creatura non può avere un talento normale se non ne soddisfa i prerequisiti.

AMBIENTE

Questa voce descrive i luoghi in cui la creatura è più comunemente incontrata.

ALLINEAMENTO

Questa voce indica l'allineamento che normalmente quel tipo di creatura possiede. Ogni voce comprende un avverbio che indica quanto l'allineamento sia applicabile all'intera specie.

Sempre: La creatura nasce con l'allineamento indicato. La creatura potrebbe avere una predisposizione ereditaria a quell'allineamento o provenire da un piano che lo determina anticipatamente. È possibile per degli individui cambiare allineamento, ma questi individui sono unici o l'eccezione che conferma la regola.

Generalmente: Più del 50% di queste creature possiede l'allineamento indicato. Può essere dovuto a forti influenze culturali, o un'eredità delle origini della creatura. Per esempio, la maggior parte degli elfi ha ereditato il suo allineamento caotico buono dal loro creatore, Corellon Larethian.

Spesso: La creatura tende verso l'allineamento indicato, per natura o crescita, ma non così radicalmente. Una maggioranza (dal 40% al 50%) degli individui possiedono l'allineamento indicato, ma le eccezioni sono comuni.

AVANZAMENTO

Questo libro descrive solo le più deboli e comuni versioni di ogni creatura. La voce "Avanzamento" mostra quanto forte possa diventare una creatura, in termini di Dadi Vita extra. (Non si tratta di un limite assoluto, ma le eccezioni sono estremamente rare).

MODIFICATORE DI LIVELLO

Le creature adatte ad essere utilizzate come personaggi giocanti (di solito creature con un punteggio di Intelligenza di almeno 3 e dita opponibili) comprendono que-

sta voce come ultima riga del blocco di statistiche. Sommare questo numero al totale dei Dadi Vita della creatura (compresi i livelli di classe) per ottenere il Livello Equivalente del Personaggio (LEP). Il LEP del personaggio influenza l'esperienza da lui guadagnata, l'ammontare di esperienza necessario prima di guadagnare un altro livello, e l'equipaggiamento iniziale del personaggio. Vedere la *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori dettagli.

Il modificatore di livello viene generalmente omissso se dovesse produrre un LEP di 20 o superiore.

TALENTI DELLE CREATURE

Alcune delle creature di questo libro possiedono talenti che non sono menzionati nel *Manuale del Giocatore*. Questi "talenti da creatura" sono descritti di seguito.

ATTACCO IN VOLO [GENERALE]

La creatura può attaccare mentre è in volo.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Quando vola, la creatura può compiere un'azione di movimento (anche una picchiata) e un'altra azione standard in qualsiasi punto del movimento. La creatura non può compiere una seconda azione di movimento durante il round in cui compie un attacco in volo.

Normale: Senza questo talento, la creatura compie un'azione standard prima o dopo il movimento.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA [GENERALE]

La creatura può attivare una capacità magica con un semplice pensiero.

Prerequisito: Capacità magica di 10° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: Scegliere una delle capacità magiche della creatura, soggetta alle descrizioni riportate di seguito. La creatura può utilizzare quella capacità come capacità magica rapida tre volte al giorno (o meno, se la capacità è utilizzabile normalmente solo una o due volte al giorno).

L'utilizzo di una capacità magica rapida è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. La creatura può compiere un'altra azione (compreso l'uso di un'altra capacità magica) nello stesso round in cui fa uso di una capacità magica rapida. La creatura può utilizzare solo una capacità magica rapida per round.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo con un livello non superiore a metà del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto) -4. Ad esempio, una creatura che utilizza le sue capacità magiche al 15° livello dell'incantatore può utilizzare le capacità magiche come rapide solo se duplicano incantesimi di 3° livello o inferiore. Inoltre, una capacità magica che duplica un incantesimo con un tempo di lancio superiore ad 1 round completo non può essere resa rapida.

Normale: A meno che non sia indicato altrimenti, l'utilizzo di una capacità magica richiede un'azione standard e provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte. Ogni volta che viene acquisito, la creatura può applicarlo ad una capacità magica diversa.

COMBATTERE CON PIÙ ARMI [GENERALE]

Una creatura con tre o più mani può combattere con un'arma in

ciascuna mano. La creatura può compiere un attacco extra ogni round con ciascuna arma addizionale.

Prerequisiti: Des 13, tre o più mani.

Beneficio: Le penalità per il combattere con più armi sono ridotte di 2 per la mano primaria e di 6 per la mano secondaria.

Normale: Una creatura senza questo talento subisce una penalità di -6 agli attacchi portati con la sua mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi portati con le mani secondarie. (Ha una sola mano primaria e tutte le altre sono secondarie). Vedi "Combattere con due armi", sul *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Questo talento sostituisce Combattere con Due Armi per le creature con più di due braccia.

FLUTTUARE [GENERALE]

La creatura può fermarsi a mezz'aria.

Prerequisito: Velocità di volare.

Beneficio: Mentre vola, la creatura può fermare il suo movimento in avanti e fluttuare sul posto con un'azione di movimento. Può quindi volare in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto o verso il basso, a velocità dimezzata, quale che sia la sua velocità.

Se la creatura comincia il suo turno fluttuando, può fluttuare sul posto per il turno e compiere un'azione di round completo. Una creatura fluttuante non può portare attacchi con le ali, ma può attaccare con tutti gli arti e appendici che può utilizzare in un attacco completo. La creatura può invece utilizzare l'arma a soffio o lanciare un incantesimo, come di norma.

Se la creatura di taglia Grande o superiore fluttua entro 6 metri dal terreno in un'area con molto detriti, la spinta delle sue ali produce una nube semisferica con un raggio di 18 metri. I venti generati in questo modo spengono le torce, i piccoli fuochi da campo, le lanterne esposte e altre piccole fiamme aperte di origini non magica. La vista all'interno della nube è limitata a 3 metri. Le creature godono di occultamento tra i 4,5 e i 6 metri (20% di possibilità di fallire). Da 7,5 metri in poi le creature godono di occultamento totale (50% di possibilità di mancare, e gli avversari non possono utilizzare la vista per localizzare le creature).

Coloro che si trovano in mezzo alla nube devono superare una prova di Concentrazione (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura) per lanciare un incantesimo.

Normale: Senza questo talento, una creatura deve continuare a muoversi mentre vola a meno che non abbia manovrabilità perfetta.

MULTIATTACCO [GENERALE]

La creatura è capace nell'uso contemporaneo di tutte le sue armi.

Prerequisiti: Tre o più attacchi naturali.

Beneficio: Gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi secondari di una creatura con le armi naturali subiscono una penalità di -5.

ABRIAN

Bestia magica Media (Extraplanare)
Dadi Vita: 2d10+2 (13 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 15 m
Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +2/+3
Attacco: Becco +5 in mischia
Attacco completo: Becco +5 in mischia e calcio -2 in mischia
Danni: Becco 1d3+1/19-20/x3, calcio 1d8
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Critico aumentato, stridio
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza al suono 10
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +0
Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 12, Int 7, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +2, Osservare +5
Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi collina/pianura (Abisso)
Organizzazione: Solitario, stormo da caccia (4-10) o stormo comune (11-40)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Oggetti e magia standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 3-6 DV (Grande)
Modificatore di livello: +1

L'abrian è una creatura di taglia umana, simile ad un uccello ma priva di ali che si trova in località desolate dei Piani Esterni, in particolare nell'Abisso. Gli abrian viaggiano in grandi stormi e sono molto più intelligenti di quello che sembra. A volte gli stormi di abrian instaurano scambi commerciali con nomadi e mercanti in viaggio.

Un abrian assomiglia vagamente ad uno struzzo, ma le sue piume nere e rosse sono corte e ispide. Al posto delle ali, possiede un paio di braccia umanoidi scagliose e atrofizzate (utilizzare 1/2 del suo punteggio di Forza per determinare la capacità di trasporto dell'abrian). Il suo becco è appuntito e affilato come un rasoio.

Gli abrian parlano l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Gli abrian combattono insieme in stormi da caccia. Di solito, i membri di uno stormo si disperdono per circondare un bersaglio e poi scattano in

avanti a coppie per prenderlo ai fianchi.

Critico aumentato (Str): Il becco di un abrian minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 19-20. Con un colpo critico riuscito con il becco, infligge danni triplicati.

Stridio (Sop): Lo stridio di un abrian solitario è soprannaturalmente forte e angosciante. Un abrian può emettere uno stridio con un'azione standard. Chiunque si trovi entro 6 metri dall'abrian deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o rimanere frastornato per 1 round. Se almeno quattro abrian stanno emettendo uno stridio entro 6 metri dal bersaglio, il bersaglio che fallisce il tiro salvezza rimane anche assordato per 1d6 minuti. Se otto o più abrian stanno emettendo uno stridio entro 6 metri dal bersaglio, il bersaglio che fallisce il tiro salvezza subisce anche 1d10 danni sonori. Un abrian è immune al proprio stridio, così come a quello di altri abrian. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Gli abrian ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

AHUIZOTL

Aberrazione Grande (Acquatico)
Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m, nuotare 12 m
Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Mano sulla coda +10 in mischia
Attacco completo: Mano sulla coda +10 in mischia e morso +4 in mischia
Danni: Mano sulla coda 1d6+5, morso 2d6+2
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (3 m con la mano sulla coda)
Attacchi speciali: Colpo accecante, annegamento, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, imitazione della voce
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 14, Cos 14, Int 12, Sag 11, Car 15
Abilità: Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Nascondersi +6, Nuotare +20, Osservare +7, Raggiare +13
Talenti: Abilità Focalizzata (Raggiare), Arma Focalizzata (mano sulla coda), Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi acqua dolce calda
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)



Abrian

L'ahuizotl è una sinistra creatura che si nasconde sott'acqua e afferra le sue vittime dal suo nascondiglio in modo da potersi cibare delle sue parti del corpo preferite: occhi, denti e unghie.

Sebbene sia abbastanza grande, un ahuizotl può appiattirsi e nascondersi in acque profonde anche solo 90 centimetri. La creatura ha la forma di una scimmia, ma la sua testa e zampe posteriori ricordano invece un cane. La caratteristica più insolita della creatura è la lunga coda prensile, alla cui estremità si trova una mano muscolosa.

Un ahuizotl può parlare il Comune.

COMBATTIMENTO

Un ahuizotl preferisce nascondersi nei bassi fondali del suo lago tra piante subacquee, tenendo la punta del muso fuori dell'acqua in modo da poter attirare con l'inganno le sue vittime con false grida di aiuto. Se una vittima si avvicina abbastanza, l'ahuizotl l'afferra rapidamente con la sua mano sulla coda e si ritira nelle profondità del lago per nutrirsi. L'ahuizotl utilizza la stessa tattica per le creature che si trovano a bordo di imbarcazioni.

Colpo accecante (Str): Se un ahuizotl ottiene un colpo critico con la mano sulla coda o con il morso, la vittima rimane permanentemente accecata.

Annegamento (Str): Se un ahuizotl immobilizza una vittima afferrata mentre si trova in acqua, la trascinerà sott'acqua. La vittima può trattenere il respiro per un numero di round pari al doppio del suo punteggio di Costituzione. Quando si raggiunge questo limite di tempo, deve compiere una prova di Costituzione con CD 10 ogni round per continuare a trattenere il fiato; ogni round successivo la CD aumenta di 1. Quando la vittima fallisce una di queste prove di Costituzione, comincia ad affogare. Nel primo round, rimane priva di sensi (0 pf). Nel round seguente, scende a -1 punti ferita ed è morente. Nel terzo round, annega.

Afferrare migliorato (Str): Se un ahuizotl colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con la sua mano sulla coda, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +14). Se si trova in acqua può immediatamente cercare di annegare la sua vittima. Quindi, l'ahuizotl ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare la sua mano sulla coda per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma l'ahuizotl non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni con la mano sulla coda.

Imitazione della voce (Sop): Un ahuizotl può imitare le voci con incredibile facilità. Con una prova di Raggiungere riuscita, può imitare alla perfezione la voce di una persona specifica.

Abilità: L'ahuizotl riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

ALBERO PIOVRA

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 3 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 28 (-2 taglia, -4 Des, +24 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +10/+28

Attacco: Tentacolo +19 in mischia

Attacco completo: 8 tentacoli +19 in mischia e 1 morso +13 in mischia

Danni: Tentacolo 2d6+10/19-20, morso 3d8+5

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Presenza terrificante, afferrare migliorato, capacità magiche, inghiottire

Qualità speciali: Immunità all'acido, tratti dei vegetali, rigenerazione 10

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +0, Vol +6

Caratteristiche: For 30, Des 3, Cos 20, Int 8, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +4, Nuotare +25, Osservare +14

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Capacità Magica Rapida, Critico Migliorato (tentacolo), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Superfici degli oceani temperati

Organizzazione: Solitario o boschetto (2-12)

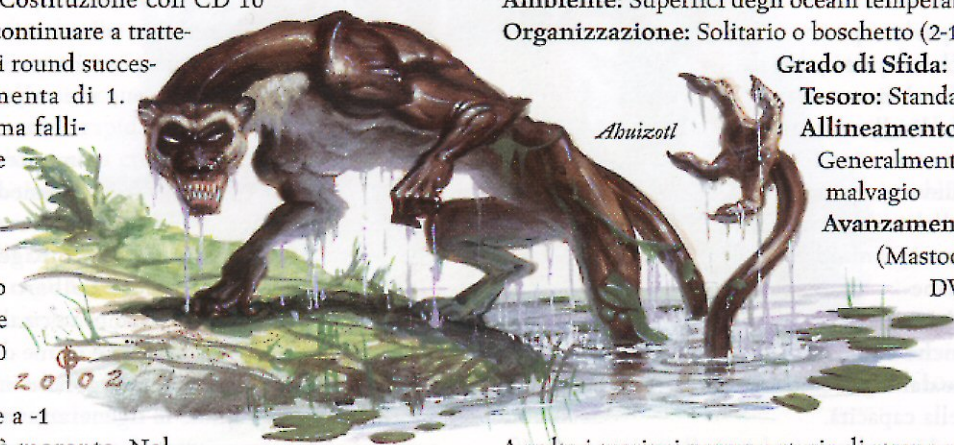
Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente neutrale
malvagio

Avanzamento: 15-35 DV
(Mastodontico); 36-42
DV (Colossale)



A volte i marinai narrano storie di strane e terribili foreste di alberi nel mezzo dell'oceano; la maggior parte di queste foreste probabilmente hanno avuto origine sul fondo di qualche buon boccale di birra, ma alcune sono certamente prodotte dall'incontro ravvicinato con alberi piovra.

Un albero piovra è un albero dalla corteccia nera e gommosa che si radica vicino alle coste e rimane diritto e fluttua con le correnti marine. Molteplici lunghe e grosse radici nere sono sparse intorno alla sua base come un grosso tappeto di alghe marine; le radici sono mobili e possono spingere l'albero a grande velocità attraverso la superficie dell'acqua. I rami dell'albero sono lunghi e spessi tentacoli con minuscole foglie affilate di color verde scuro. Nascosta nella base del tronco, appena sotto l'acqua, c'è una grande bocca piena di denti.

Gli alberi piovra sono giustamente temuti dai marinai, in quanto queste piante terrificanti possiedono numerose capacità magiche in grado di danneggiare seriamente una na-

ve di legno. Molti grandi boschetti di alberi piovra presentano, sparsi tra le loro radici, i resti di diverse navi, e molti esploratori e cercatori di tesori hanno raggiunto una fine prematura inoltrandosi tra di essi.

Gli alberi piovra capiscono il Comune, ma non possiedono gli apparati necessari per parlare.

COMBATTIMENTO

Gli alberi piovra si nutrono fundamentalmente tramite la fotosintesi, ma senza un'adeguata dieta di carne, l'albero cessa di crescere. Queste piante di solito vivono in prossimità delle rotte navali più trafficate; dopo aver avvistato una nave, si muovono rapidamente per intercettarla, utilizzando anche la magia se necessario. Utilizzano i loro tentacoli per afferrare il cibo (passaggeri e ciurma) dal ponte, dando rapidamente un paio di morsi e tenendo tutti gli altri sott'acqua in modo da farli affogare. Gli alberi piovra di solito occupano aree piene di alghe marine, in modo da poter sfruttare a pieno le proprie capacità magiche.

Un albero piovra può essere evocato utilizzando l'incantesimo *evoca alleato naturale IX*.

Presenza terrificante (Str): Un albero piovra ispira terrore in tutte le creature entro 9 metri che abbiano meno Dadi Vita o livelli di esso. Ogni potenziale vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o rimanere scossa, condizione che permane finché la vittima non esce dal raggio di azione della capacità.

Superare il tiro salvezza lascia immuni alla presenza terrificante di quell'albero piovra per un'intera giornata. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Se un albero piovra colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +28). Se riesce a trattenerlo, nello stesso round può trasferire in bocca l'avversario con un'altra prova di lotta, infliggendo automaticamente danni da morso. Quindi, l'albero piovra ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il tentacolo per trattenerlo l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni da morso.

Capacità magiche: A volontà: *crescita vegetale, deformare legno, foschia occultante, intralciare* (CD 13), *rimpicciolire vege-*

tali; 3 volte al giorno: *invocare il fulmine* (CD 15), *muro di spine, respingere legno*. 14° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Inghiottire (Str): Un albero piovra può inghiottire una singola creatura che sia di almeno due taglie più piccola di esso superando una prova di lotta (bonus di lotta +28), purché abbia già l'avversario tra le sue fauci (vedi afferrare migliorato, sopra). Una volta all'interno dell'albero piovra, l'avversario subisce 2d6+9 danni contundenti e 2d4 danni da acido per round per essere all'interno dello stomaco della creatura. Una prova riuscita di lotta permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci, dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi. In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la

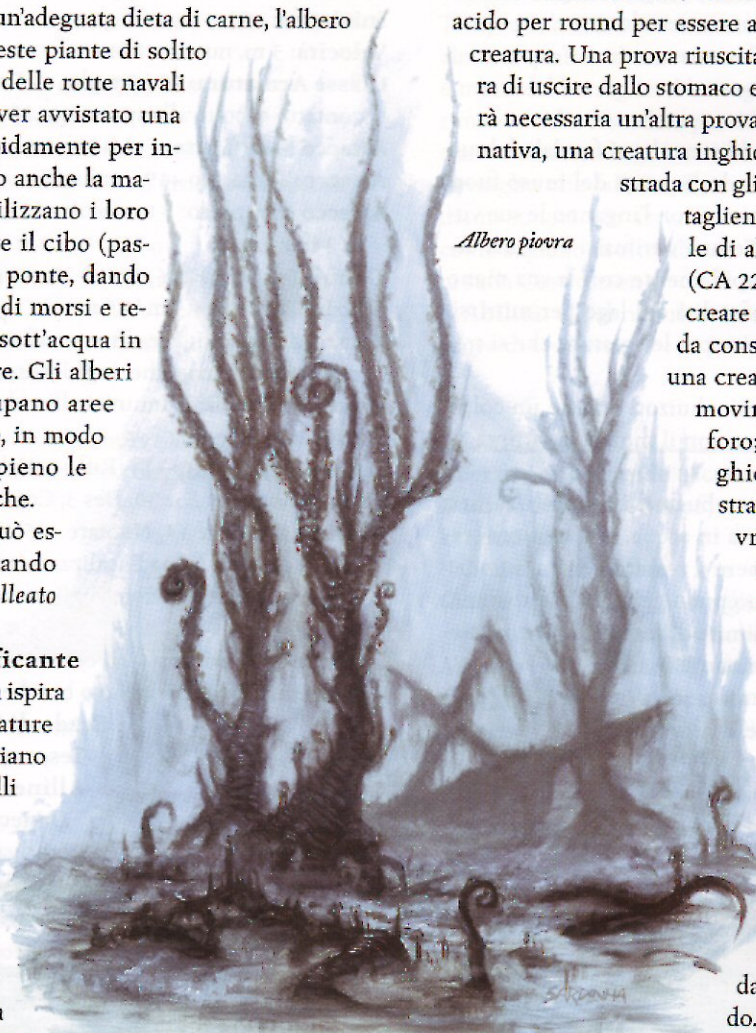
strada con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 20 danni allo stomaco (CA 22) in questo modo permette di creare un'apertura larga a sufficienza da consentire la fuga. Una volta che una creatura inghiottita è fuggita, un movimento muscolare richiude il foro; quindi un'altra creatura inghiottita deve aprirsi da sola la strada. La cavità di un albero piovra può contenere 1 creatura Grande, 4 Medie o 16 Piccole o inferiori.

Tratti dei vegetali: Un albero piovra è immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. L'albero piovra possiede anche la visione crepuscolare.

Rigenerazione (Str): L'albero piovra subisce danni normali da fuoco e freddo. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita

ignorano la rigenerazione, e l'albero piovra non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Abilità: L'albero piovra riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.



Albero piovra

ALGA PESCATRICE

Vegetale Grande (Acquatico)

Dadi Vita: 11d8+33 (82 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m, nuotare 18 m

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +8/+17

Attacco: Viticcio +13 in mischia

Attacco completo: 4 viticci +13 in mischia

Danni: Viticcio 1d8+5/19-20

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Vista cieca 30 m, mimetizzarsi, resistenza al fuoco 20, immunità, tratti dei vegetali, rigenerazione 4

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 20, Des 15,

Cos 17, Int 6, Sag 11, Car 12

Abilità: Muoversi

Silenziosamente +10,

Nascondersi +3, Nuotare +16,

Scalare +9

Talenti: Arma Focalizzata

(viticcio), Attacco Poderoso,

Critico Migliorato (viticcio),

Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi acquatico e costiero

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 12-15 DV

(Grande); 16-33 DV (Enorme)

Le alghe pescatrici sono assassini subacquei. Giacciono in agguato tra rive in ombra, barriere coralline e campi di alghe, aspettando prede fresche che arrivano a portata. Dotate di un talento per scoprire le rotte navali e le acque costiere più praticate, diventano rapidamente una minaccia per qualsiasi altra creatura che si muova in prossimità del loro territorio.

Un'alga pescatrice sembra un grosso mucchio di alghe dalla forma simile ad una medusa, lunga 2,7 metri e tra gli 1,2 e gli 1,5 metri di diametro. Il suo colorito varia a seconda dei colori naturali dell'ambiente circostante.

Un'alga pescatrice batte per giorni di fila la stessa area e attende pazientemente l'arrivo di una grossa preda. Rimando nella stessa area, la creatura può restare vicino ad una grande macchia di alghe o una scogliera senza allontanare gli abitanti più piccoli, mantenendo la sensazione di sicurezza nella zona.

COMBATTIMENTO

L'aspetto naturale dell'alga pescatrice le permette di essere raramente individuata finché non sferra il primo attacco. Di solito inizia il combattimento facendo uso della sua capacità *confusione* contro un avversario prima di muoversi per entrare in lotta con gli altri. Le alghe pescatrici conoscono un po' di magia e hanno sviluppato la capacità di dissolvere gli incantesimi con una discreta abilità. Una volta che ha afferrato un avversario, l'alga pescatrice generalmente attiva il suo effetto di *dissolvi magie* per rimuovere le protezioni magiche (come *respirare sott'acqua*) alla vittima, esponendola quindi ai rischi del trovarsi sott'acqua e possibilmente facendola affogare.

Le alghe pescatrici possono essere evocate utilizzando l'incantesimo *evoca alleato naturale VII*.

Afferrare migliorato (Str): Se un'alga pescatrice colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un viticcio, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +16). Quindi, l'alga pescatrice ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il viticcio per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerata in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del viticcio.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *dissolvi magie, intralciare* (CD 12); 1 volta al giorno: *confusione* (CD 15), *distorsione*. 11° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Vista cieca (Str):

Un'alga pescatrice non è cieca, ma si muove e combatte come se fosse in grado di vedere utilizzando il sonar, come un pipistrello. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 30 metri. Un'alga pescatrice di solito non ha bisogno di compiere prove di *Ascoltare* o di *Osservare* per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e obbliga l'alga pescatrice ad affidarsi alla vista normale (che è buona quanto quella di un umano).

Mimetizzarsi (Str): Un'alga pescatrice può mutare il suo colorito per confondersi con l'ambiente, guadagnando un bonus di competenza +10 alle prove di *Nascondersi*.

Immunità (Str): Un'alga pescatrice è immune ai danni da freddo e contundenti.

Tratti dei vegetali: Un'alga pescatrice è immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. L'alga pescatrice possiede anche la visione crepuscolare.

Rigenerazione (Str): L'alga pescatrice subisce danni normali dall'acido. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e un'alga pescatrice non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Abilità: Grazie alla sua natura furtiva, l'alga pescatrice riceve un bonus razziale di +6 alle prove di *Muoversi Silenziosamente*. L'alga pescatrice riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di *Nuotare* per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di *Nuotare*, anche se distratto o minacciato.



Alga pescatrice

ALGA
PESCATRICE



Aoa

AOA

Prodotti dalla frizione dei rari casi in cui il Piano dell'Energia Positiva si sfiora con il Piano dell'Energia Negativa, gli aoa sono curiose creature attratte dalle aurore magiche e dagli incantatori. Respingono naturalmente la maggior parte degli attacchi, e sono pericolose per gli incantatori. Si teorizza che possano essere una controparte "neutrale" agli energon, xag-ya e xeg-yi, essendo in grado di riflettere l'energia mentre questi la producono.

Gli aoa vengono incontrati a fluttuare per il Piano Astrale e il Piano Etereo, alla ricerca di grandi fonti di magia. Sono comuni ai margini tra due o più piani, dove lo scontro di due tipi di energie magiche produce dei vortici di energia.

Gli aoa assomigliano a grandi masse di mercurio che fluttuano sulla superficie di qualsiasi ambiente in cui si incontrino. Minuscole sfere si separano e riattaccano a loro in continuazione. La superficie di un aoa funziona da specchio e riflette la luce, rendendolo molto facile da individuare alla luce diurna.

Gli aoa si muovono lentamente, movendosi a piccoli scatti nell'aria. Quando però percepiscono della magia si agitano e infervorano. Una volta che avvertono il lancio di un incantesimo, gli aoa inizieranno a volare follemente, cercando di mettersi sulla traiettoria dei colpi magici e di toccare gli oggetti magici. Non sarebbero considerati altro che animali fastidiosi, se non fosse per il loro comportamento erratico e il pericolo che rappresentano per gli oggetti magici.

Gli aoa possono essere evocati e vengono spesso usati come guardiani, riforniti da piccole quantità di magia per tenerli contenti.

Gli aoa non parlano e non sembrano comprendere alcun linguaggio.

COMBATTIMENTO

Gli aoa sono sempre attratti dal personaggio o creatura che in un gruppo irradia la maggiore quantità di magia. Per determinare quale sia questo personaggio o creatura, sommare i seguenti elementi: il numero totale di oggetti magici che l'individuo ha con sé, il numero totale di bonus che ogni oggetto fornisce, e il numero totale di incantesimi attivi sull'individuo.

Un aoa cercherà immediatamente di schiantarsi contro il bersaglio, scaricando la sua capacità *tocco dissolvente* e poi nutrendosi dell'energia che esso produce. L'aoa cercherà di mettersi sulla strada di qualsiasi incantesimo attivo e viene attirato dagli incantatori che lanciano incantesimi a bersaglio.

Tocco dissolvente (Sop): Se un aoa riesce a danneggiare un avversario con il suo schianto, l'avversario subisce anche gli effetti di un incantesimo *dissolvi magie* come se fosse stato lanciato da un mago di 15° livello.

Resistenza agli incantesimi riflettente (Sop): Un aoa possiede una speciale forma di resistenza agli incantesimi che fa sì che qualsiasi incantesimo a bersaglio a cui riesca a resistere venga fatto rimbalzare contro il suo creatore. L'incantatore diventa il bersaglio dell'incantesimo o il punto di origine dell'effetto magico, come appropriato. Inoltre, gli aoa sono immuni agli attacchi con lo sguardo, e questi effetti vengono riflessi contro la loro fonte originaria.

Tratti degli esterni: Un aoa possiede la scurovisione (raggio 18 metri). Non può essere rianimato o risorto (anche se un *desiderio* o *miracolo* potrebbero riportarlo in vita).

Resistenze (Str): Un aoa possiede resistenza ad acido, elettricità, freddo, fuoco e suono 20.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del magico*. 15° livello dell'incantatore.

Abilità: Un aoa subisce una penalità razziale di -6 alle prove di Nascondersi.

GOCCIA

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+2

Attacco: Schianto +8 in mischia

Attacco completo: Schianto +8 in mischia

Danni: Schianto 1d8-1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Tocco dissolvente*

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, tratti degli esterni, *resistenza agli incantesimi riflettente* 22, resistenze, capacità magiche

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +5

Caratteristiche: For 8, Des 18, Cos 17, Int 4, Sag 15, Car 11

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +3, Muoversi

Silenziosamente +10, Nascondersi -2, Osservare +9

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-12 DV (Enorme)

Le gocce sono aoa più piccoli e deboli che vengono generati quando una sfera a piena forza riflette un grande ammontare di energia magica. Le gocce assomigliano a sfere aoa (vedi sotto), ma sono molto più piccole.

Una volta create, le gocce rimarranno in giro il tempo necessario a terminare il combattimento (e raccogliere energia magica), prima di allontanarsi. Col tempo, una goccia crescerà fino a diventare una sfera completa.

Combattimento

Una goccia aoa si affida principalmente alla sua *resistenza agli incantesimi riflettente* e utilizza frequentemente il suo *tocco dissolvente* in combattimento.

Le gocce possono essere evocate utilizzando l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Tocco dissolvente (Mag): Se una goccia riesce a danneggiare un avversario con uno schianto, l'avversario subisce anche gli effetti di un incantesimo *dissolvi magie* lanciato da un mago di 7° livello.

SFERA

Esterno Enorme (Extraplanare)

Dadi Vita: 13d8+91 (149 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +4 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +13/+22

Attacco: Schianto +16 in mischia

Attacco completo: Schianto

+16 in mischia

Danni: Schianto

2d6+1/19-20

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali:

Tocco dissolvente, impulso riflettente

Qualità speciali:

Riduzione del danno 10/magia, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi riflettente 25, resistenze, capacità magiche, scindersi

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +12, Vol +13

Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos 25,

Int 4, Sag 17, Car 11

Abilità: Ascoltare +19, Cercare +13, Muoversi

Silenziosamente +20, Nascondersi +6, Osservare +19

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto), Critico Migliorato (schianto), Incantesimi Focalizzati (abiurazione), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 14-20 DV (Enorme); 21-39 DV (Mastodontica)

Combattimento

Se una sfera aoa viene colpita da un qualsiasi attacco fisico, rilascerà il suo impulso riflettente e attaccherà chi l'ha colpita.

Impulso riflettente (Mag): Tre volte al giorno un aoa può rilasciare un impulso che riflette l'energia magica su di sé, creando delle onde armoniche che possono distruggere le aure magiche e frantumare gli oggetti magici. Questo effetto è simile all'incantesimo *dissolvi magie superiore* lanciato da un mago di 15° livello. Gli oggetti magici che perdono tutte le loro capacità magiche in questo modo vengono distrutti.

Scindersi (Str): Se una sfera aoa riflette 50 o più danni tramite un incantesimo a bersaglio in un singolo attacco, da essa si scinde una piccola massa di materia, creando un nuovo aoa più piccolo, detto goccia (vedi sopra).

ASPIDE D'OMBRA

Bestia magica Minuscola

Dadi Vita: 1d10+2 (7 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m, scalare 3 m

Classe Armatura: 19 (+2 taglia, +5 Des, +2 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+9

Attacco: Morso +8 in mischia

Attacco completo: Morso +8 in mischia

Danni: Morso 1d3-2 più veleno

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: Creare progenie, veleno

Qualità speciali:

Scurovisione 18 m, forma incorporea, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp

+4, Rifl +7, Vol +1

Caratteristiche: For 7,

Des 21, Cos 15, Int 4,

Sag 12, Car 10

Abilità:

Ascoltare +7,

Muoversi

Silenziosamente +6,

Nascondersi +16, Osservare +7, Scalare +6



Aspide d'ombra

Talenti: Arma Accurata
Ambiente: Qualsiasi tomba o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o nido (3-12)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: 50% monete, 50% beni, 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Gli aspidi d'ombra sono versioni più pericolose dei loro cugini rettili. Spesso fanno la guardia alle tombe di re e altri membri importanti delle famiglie reali. Naturalmente attenti, calmi e capaci di produrre ulteriori guardiani, sono perfettamente adatti a questo compito.

Gli aspidi d'ombra medi misurano 1,20 metri. Il suo corpo scuro, coperto di scaglie sembra quasi trasparente grazie al fatto che la creatura possiede la capacità di diventare incorporea. Le sue scaglie non presentano nessuna trama particolare, e quindi lo rendono quasi invisibile negli oscuri ambienti che preferisce.

Si suppone siano originari del Piano delle Ombre, ma che abbiano rapidamente trovato una loro nicchia sul Piano Materiale come "cani da guardia" delle tombe di faraoni e altri grandi capi, posti nei quali vengono di solito incontrati. Delle nidiate si possono incontrare anche in prossimità di portali per il Piano delle Ombre o in località remote del Sottosuolo.

COMBATTIMENTO

Gli aspidi d'ombra sono molto più astuti degli aspidi normali, e chiunque si metta ad osservare le loro tattiche se ne può facilmente rendere conto. Utilizzano la loro capacità di rendersi incorporei per assalire in massa gli intrusi che penetrano nelle tombe di cui sono a posti a difesa, emergendo dalle pareti, dai pavimenti e addirittura dai soffitti con l'intento di mordere. La loro tattica preferita è quella di mordere e poi fuggire, sapendo a livello istintivo che il loro veleno richiede del tempo per avere effetto, per tornare più tardi per colpire e fuggire di nuovo. In battaglia, spesso sono accompagnati dalle ombre di coloro che hanno ucciso in passato.

Creare progenie (Sop): Una creatura uccisa da un aspidi d'ombra si rianima come ombra 1d2 giorni dopo. Quest'ombra non è soggetta al controllo della creatura, ma è limitata allo spostarsi in un'area, di solito una tomba o una cripta, come suo guardiano, impossibilitata ad allontanarsi più di 30 metri dal luogo in cui è stata procreata.

Veleno (Str): Un aspidi d'ombra rilascia un veleno (Tempra CD 12 nega) con il morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 For). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma incorporea (Sop): Un aspidi d'ombra può diventare incorporeo fino al massimo di 1 ora al giorno. Può attivare questa capacità a volontà (azione gratuita) e il tempo d'uso non deve essere necessariamente continuo. Mentre è incorporeo, un aspidi d'ombra ha Classe Armatura 17 (+2 taglia, +5 Des). L'aspidi d'ombra non può in questo stato infliggere danni agli avversari corporei. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Un aspidi d'ombra può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a

volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un aspidi d'ombra si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Abilità: Un aspidi d'ombra riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi grazie al suo mimetismo naturale, e un bonus razziale di +5 alle prove di Ascoltare e Osservare grazie ai suoi sensi affinati. Un aspidi d'ombra riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

ASSALITORE SPETTRALE

Aberrazione Enorme (Incorporeo)
Dadi Vita: 16d8+80 (152 pf)
Iniziativa: +12
Velocità: 15 m, volare 12 m (perfetta)
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +8 Des, +4 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta: +12/+20
Attacco: Tentacolo +18 in mischia
Attacco completo: 2 tentacoli +18 in mischia, morso +16 in mischia
Danni: Tentacolo 2d6, morso 2d8
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Stritolare 2d6, risucchio di Destrezza, attacchi del tocco fantasma, afferrare migliorato, smaterializzare
Qualità speciali: Visione a 360°, vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, riduzione del danno 15/magia, immunità, sottotipo incorporeo, RI 28
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +13, Vol +12
Caratteristiche: For -, Des 27, Cos 21, Int 10, Sag 14, Car 18
Abilità: Ascoltare +9, Nascondersi +9*, Osservare +9
Talenti: Allerta, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Schivare
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 17
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 17-22 DV (Enorme); 23-48 DV (Mastodontico)

Un assalitore spettrale tende agguati nei luoghi oscuri dove solo i coraggiosi e i pazzi osano recarsi. Esso giunge in un dungeon, una rocca abbandonata, o uno spazio cavernoso aspettando l'arrivo del suo pasto.

Il corpo dell'assalitore ha una forma vagamente ovoidale da cui spuntano due lunghi tentacoli e due occhi posti su lunghi peduncoli prensili. Sotto questi quattro pendagli si apre una grande bocca piena di denti affilati. Il colorito della pelle dell'assalitore è quasi sempre quello del grigio sbiadito della pietra, ma i suoi tentacoli e la bocca emettono un debole bagliore bianco.

Un assalitore spettrale viene spesso confuso per un insolito fantasma quando viene avvistato per la prima volta dalla distanza. Coloro che cercano di dare pace al "fantasma" so-

no la fonte più comune di nutrimento per la creatura.

Gli assalitori spettrali parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Un assalitore spettrale si nasconde sulle pareti, i pavimenti e i soffitti di spazi ristretti (dungeon, caverne e così via), aspettando di assaggiare qualche passante. Quando una preda fa la sua comparsa, esso attacca con i suoi tentacoli, afferrando la vittima e rendendola incorporea per poi trascinarla all'interno di una superficie solida prima di liberarla. Ripeterà questa tattica finché la vittima non sarà morta.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, un assalitore spettrale può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 2d6 danni contundenti.

Risucchio di Destrezza

(Sop): Una creatura afferrata da un assalitore spettrale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o venire risucchiato di 1d6 punti di Destrezza. Questo tiro salvezza deve essere compiuto ogni round in cui la vittima rimane afferrata.

Attacchi del tocco fantasma (Sop):

Il tentacolo e il morso dell'assalitore spettrale infliggono danni normali alle creature corporee. Essenzialmente, l'assalitore spettrale può considerare la sua bocca e i suoi tentacoli corporei o incorporei in ogni momento, come più convenga alla creatura.

Afferrare migliora-

to (Str): Se un assalitore spettrale colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +26). Se riesce a trattenere, nello stesso round può spingere l'avversario verso una superficie solida e stritolare. Quindi, l'assalitore spettrale ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del tentacolo e sottopone l'avversario alla possibilità di un risucchio di Destrezza.

Smaterializzare (Sop): Una creatura afferrata e immobilizzata dal tentacolo di un assalitore spettrale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o diventare anch'essa incorporea. L'effetto conferisce temporaneamente alla creatura il sottotipo incorporeo (finché la creatura resta afferrata dall'assalitore spettrale), ma non gli permette di sfuggire automaticamente dalla presa dell'assalitore grazie

alla capacità attacchi del tocco fantasma dell'assalitore spettrale. Se la vittima diventa corporea all'interno di un oggetto materiale (come una parete), viene spinta verso lo spazio aperto più vicino e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri percorsi in questa maniera. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Visione a 360° (Str): Gli assalitori spettrali possono guardare contemporaneamente in tutte le direzioni. Grazie a questa capacità possiedono un bonus razziale +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere attaccati ai fianchi.

Vista cieca (Str): Un assalitore spettrale può percepire le creature anche tramite mezzi non visivi (per lo più l'udito,

ma anche le vibrazioni e indizi prodotti dall'ambiente). Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 18 metri. Un assalitore spettrale di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Immunità (Str): Un assalitore spettrale è immune ai danni da freddo, elettricità e suono.

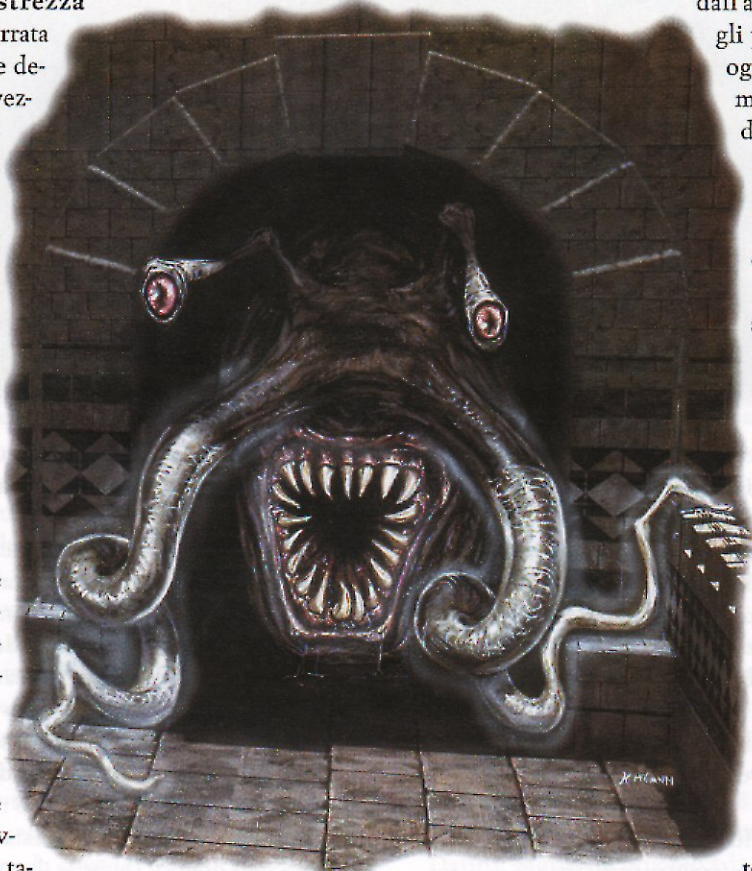
Sottotipo incorporeo:

Un assalitore spettrale può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Un assalitore spettrale può attraversare

gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un assalitore spettrale si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Abilità: *Un assalitore spettrale ha un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si nasconde all'interno di un oggetto solido.

Assalitore spettrale



BACCANTE

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+4



Attacco: Artiglio +4 in mischia, o roccia +3 a distanza
Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia, o roccia +3 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+2; roccia 1d6+3

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Depravazione, ira, squartare 2d4+3

Qualità speciali: Resistenza all'acido 10, resistenza all'elettricità 10, immunità alla metamorfosi, tratti degli esterni, RI 11

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 14, Des 13, Cos 15, Int 10, Sag 9, Car 14

Abilità: Acrobazia +7, Ascoltare +5, Equilibrio +3, Intimidire +8, Intrattenere (quattro qualsiasi) +6, Osservare +5, Saltare +10, Sopravvivenza +5,

Talenti: Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Arborea)

Organizzazione: Truppa (6-11), banda (12-20 più 1-2 satiri) o festa (21-30 più 2-4 satiri e 4-6 centauri)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Medio)

I baccanti sono entità infuse dello spirito di un Baccanale. Sono creature depravate che viaggiano per i piani, attirando estranei nelle loro danze selvagge. Sono creature erratiche che possono passare da amichevoli festaioli a pericolosi combattenti in un attimo. La maggior parte dei baccanti sembrano normali esseri umani, ma con uno sguardo ferino. Sebbene siano creature attraenti, i baccanti di aspetto umano sono di solito sporche e scarmigliate. Altri hanno un aspetto da satiro. Le loro tuniche e corone di al-

loro sono sporche di vino, escrementi e sangue. Portano con sé grandi fusti di birra, boccali di birra e diversi strumenti musicali.

La maggior parte della gente incontra i baccanti nelle terre selvagge. Non rimangono mai a lungo nello stesso posto, abbattendosi su di un luogo come un tornado e non lasciando che caos e distruzione dopo il loro passaggio. Di tanto in tanto, un banda di baccanti fa la sua comparsa in una zona civilizzata, portando con sé feste e discordia. I popolani di solito apprezzano la possibilità di lasciarsi andare, ma le figure di autorità temono e disprezzano i baccanti, vedendoli come forza di anarchia e rivoluzione.

Chiunque partecipi ad una festa dei baccanti rischia di diventare uno di loro. Durante il corso di una lunga serata di danze, bevute e baldoria, lo spirito di Dioniso potrebbe scendere sulla persona intrattenuta e trasformarla in un nuovo membro della banda.

I baccanti parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Raramente i baccanti attaccano gli stranieri per primi, cercando di avvicinare i nuovi venuti con offerte di vino e canzoni. I festaioli non esitano ad utilizzare *charme su persone* per creare magicamente uno spirito festaiolo in chiunque non voglia unirsi alle loro depravazioni. Solo quando le persone resistono alle loro capacità magiche o cercano di interferire con le loro feste, i baccanti tirano fuori il loro lato malvagio e si abbattono sulle loro vittime indifese con attacchi fisici.

I baccanti combattono letteralmente con i denti e con le unghie, mordendo e graffiando i loro avversari con selvaggio abbandono. Disprezzano le armi e preferiscono usare le mani nude. Coloro che non sono coinvolti nella mischia

scagliano pietre, fusti, bottiglie e qualsiasi altro oggetto gli capiti a portata di mano.

I baccanti possono essere evocati con un incantesimo *evoca mostri III*.

Depravazione (Sop): I baccanti cercano di attirare gli estranei nelle loro continue celebrazioni, convertendoli poi in baccanti a loro volta. Chiunque si unisca alle celebrazioni di una banda di baccanti, volontariamente o perché affascinato dalle capacità magiche dei baccanti, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1 per ogni 3 baccanti impegnati nelle celebrazioni, fino ad un massimo di CD 20 per una banda di 30 baccanti) o perdere la cognizione del tempo e cominciare a far baldoria insieme ai baccanti. Una vittima intrappolata dalle celebrazioni dei baccanti non si allontanerà mai volontariamente dal festino. All'alba successiva, la vittima dovrà effettuare un secondo tiro salvezza sulla Volontà. Se riesce, il personaggio recupererà i sensi e potrà andarsene, se così desidera, sebbene è probabile che i baccanti comincino da capo tutto il processo. Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, diventa un baccante.

Un personaggio trasformato abbandona il suo precedente stile di vita, guadagna tutte le statistiche e capacità di un baccante e affronterà i suoi precedenti alleati come membro di una banda di baccanti. Il personaggio può essere riportato indietro con *desiderio limitato*, *desiderio*, *guarigione* o *miracolo*.

Immunità alla metamorfosi: I baccanti sono immuni alla metamorfosi.

Ira (Str): Due volte al giorno un baccante può lasciarsi prendere da una furia ubriaca, entrando in ira come un barbaro. Per 7 round, il baccante guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. I seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 2d8+16 (15 pf); CA 14, contatto 9, colto alla sprovvista 13; attacco base/lotta +4/+6; attacco completo 2 artigli +6 in mischia, o roccia +3 a distanza; danni artiglio 1d4+4, o roccia 1d6+5; TS Temp +9, Vol +4; For 18, Cos 19; Saltare +12.

Un baccante può lasciarsi prendere dall'ira una volta per incontro. Alla fine dell'ira, la creatura è affaticata (-2 For, -2 Des, non può caricare o correre) per il resto dell'incontro.

Squartare (Str): Se il baccante colpisce con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d4+3 danni addizionali (2d4+6 se il baccante è in ira).

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *charme su persone* (CD 13), *risata incontenibile di Tasha* (CD 14). 7° livello dell'incantatore; la CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Tratti degli esterni: I baccanti possiedono la scurovisione (raggio 18 metri). Non possono essere rianimati o risorti (ma un *miracolo* o *desiderio* possono riportarli in vita).

BACCANTI E DEI E SEMIDEI

Se state facendo uso del pantheon olimpico presentato in *Dei e Semidei*, i baccanti sono devoti a Dioniso. Il loro piano nativo nella cosmologia olimpica è, ovviamente, l'Olimpo.

SOCIETÀ DEI BACCANTI

I baccanti viaggiano in gruppi e non sono mai incontrati da soli. Una banda di baccanti potrebbe non avere altri interessi o bisogni che le proprie feste. Sebbene i baccanti siano raramente crudeli o malevoli, risultano estremamente incuranti delle proprietà e delle vite delle altre persone.

I baccanti sono in buon rapporti con tutti i tipi di folletti, come le driadi, i satiri e gli spiritelli. I centauri e gli elfi più rustici (di solito gli elfi selvaggi) normalmente partecipano alle feste dei baccanti. La maggior parte delle altre creature sono ritenute "selvaggina" a disposizione dei baccanti per essere derisa, sfidata, per berci o da uccidere. Normalmente i musicisti, i baristi e i viticoltori sono risparmiati dalla loro ira.

I baccanti hanno poco rispetto per qualsiasi figura di autorità o gruppo che cerchi di imporre qualsiasi tipo di regola sul loro depravato stile di vita. Sono fermi oppositori delle creature legali di qualsiasi tipo e, come risultato, sono ricercate da queste organizzazioni dovunque si rechino.

PERSONAGGI BACCANTI

I festini dei baccanti sono la loro unica attività. Non li abbandonano mai per nessuna ragione o causa. Di conseguenza mancano dell'ambizione o disciplina per seguire qualsiasi classe di personaggio. Nella maggior parte delle campagne i baccanti sono inadatti come personaggi giocanti.

BHUT

Non morto Medio (Incorporeo)

Dadi Vita: 8d12 (52 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 deviazione), contatto 19, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +4/-

Attacco: Morso incorporeo +8 in mischia

Attacco completo: Morso incorporeo +8 in mischia

Danni: Morso incorporeo 1d12/19-20/x3

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Critico aumentato, aspetto terrificante, veleno

Qualità speciali: Furto di corpi, vulnerabilità alla terra, sottotipo incorporeo, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For -, Des 19, Cos -, Int 14, Sag 9, Car 20

Abilità: Ascoltare +10, Camuffare +16 (+18 recitazione),

Diplomazia +7, Intimidire +18, Osservare +10, Raggiare +16, Sopravvivenza +10

Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce (B)

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, congrega (2-5) o colonia (6-24)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 9-24 DV (Medio)

Il bhut è un'orrida creatura non morta che si nasconde in zone remote e si camuffa da creatura vivente in modo alquanto insolito. Un bhut trascorre la maggior parte del suo tempo possedendo il cadavere di un qualche umanoide. Quando obbligato ad abbandonare il suo ospite, lo spettrale bhut è una vista orribile che consiste di una testa umanoide munita di rossi occhi ferini, una bocca piena di denti affilati come rasoio e un torbido corpo formato a metà da maleodorante fumo nero e umida foschia rossa.

Un bhut prende forma quando un umanoide muore di morte improvvisa e violenta in una regione remota. I bhut sviluppano un fervente odio per i viventi, e si aggirano per le terre selvagge aggredendo viaggiatori e pellegrini.

Un bhut parla tutti i linguaggi che conosceva in vita.

COMBATTIMENTO

Un bhut evita il combattimento se non ha un corpo, e quando ne possiede uno preferisce eliminare i suoi nemici tramite l'inganno e il sotterfugio.

Ciononostante, il bhut, in combattimento, è un avversario temibile e capace.

Critico aumentato

(Str): Il morso di un bhut minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 19-20. Con un colpo critico andato a segno con il morso, il bhut infligge danni triplicati.

Aspetto terrificante (Sop):

Chiunque si trovi entro 9 metri da un bhut deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o subire 1d6 danni alla Forza. Una vittima può subire solo una volta gli effetti dello stesso bhut, mentre accumula gli effetti del fallimento del tiro salvezza contro più bhut. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Sop): Un bhut rilascia del veleno (tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per negare) con ogni morso andato a segno. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (2d6 Sag). Chiunque venga ridotto a Saggezza 0 o meno dal veleno del bhut cade in coma e muore in 1d4 ore a meno che il veleno non venga neutralizzato. Una creatura umanoide uccisa in questa maniera si rianima come bhut al tramonto successivo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Furto di corpi (Sop): Con un'azione di round completo, un bhut può possedere il cadavere di umanoide di qualsiasi taglia. Il corpo si anima immediatamente ed è sotto il

totale controllo del bhut; trattarlo come uno zombi della taglia appropriata con le seguenti modifiche: prima di tutto, il corpo animato mantiene l'Intelligenza, Saggezza e Carisma del bhut, così come l'allineamento, bonus di attacco base, punti ferita, tiri salvezza base, livello e classe (se ne ha). Inoltre, il corpo animato non è limitato ad una singola azione per round. In più, il morso del corpo animato può rilasciare il veleno del bhut, ma il morso non viene considerato un attacco naturale (-4 di penalità ai tiri per colpire). Infligge solo 1d3 danni e provoca un attacco di opportunità.

Finché il bhut occupa il corpo, ignora la propria vulnerabilità alla terra, ma non guadagna neppure i benefici della capacità critico aumentato o aspetto terrificante. I bhut fanno ottimo uso delle loro abilità Camuffare e Raggiare per far sembrare il cadavere ancora vivo. Se il corpo ani-



mato viene ridotto a 0 punti ferita, il bhut deve uscire dal cadavere e tornare alla sua forma incorporea; qualsiasi danno arrecato al corpo non viene trasferito alla forma incorporea del bhut.

Vulnerabilità alla terra (Sop): Un bhut non sopporta il contatto con la pietra o la terra mentre si trova nel suo stato incorporeo, e non può attraversare questa materia senza subire 3d6 danni per round. Le armi di pietra e terra infliggono 1d6 danni addizionali quando colpiscono un bhut incorporeo, e non hanno possibilità di mancare il colpo.

Sottotipo incorporeo: Un bhut può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una

possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi con tocco fantasma. Un bhut può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un bhut si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Tratti dei non morti: Un bhut è immune agli effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici (a meno che non influenzino anche i non morti), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o morte per danno massiccio. Un bhut non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Un bhut possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

BHUT E AVVENTURE ORIENTALI

Se nella vostra campagna fate uso di *Avventure Orientali*, il bhut può essere introdotto in avventure dall'atmosfera indiana. In quel caso ha il sottotipo Spirito.

CANE MORTALE

Bestia magica Media

Dadi Vita: 2d10+4 (15 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Morso +5 in mischia

Attacco completo: 2 morsi +5 in mischia

Danni: Morso 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Malattia, sbilanciare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 14, Int 4, Sag 13, Car 7

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +4,

Nascondersi +3, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (morso)

Ambiente: Qualsiasi deserto, collina, pianura, montagna o sotterraneo

Organizzazione: Solitario o branco (5-12)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 3 DV (Medio); 4-6 DV (Grande)

Da alcuni ritenuti i discendenti del mitico cane a tre teste Cerbero, i cani mortali sicuramente non sono molto adatti ai compiti di guardia. Questi cani sembrano consapevoli dell'effetto sconcertante che le loro due teste provocano alle potenziali prede e sfruttano a proprio vantaggio questo timore. Cacciatori notturni o sotterranei, i cani mortali sono all'incirca della taglia di grossi lupi, coperti da un folto pelo nero o grigio scuro che gli permette di mimetizzarsi nell'oscurità. I cani mortali sono spietati cacciatori. Chi attraversa il loro territorio apprenderà a dare ascolto al doppio latrato che annuncia l'avvicinarsi di un branco.



Cane mortale

COMBATTIMENTO

I cani mortali preferiscono attaccare in branco. Tendono a scegliere un singolo avversario, cercando di sbilanciarlo in modo che il resto del branco possa balzargli addosso per finirlo. Anche quando non sono affamati, i cani mortali possono colpire per infettare la vittima della malattia di cui sono portatori, caratterizzata dall'ingiallimento della pelle della vittima e rigonfiamenti intorno agli occhi e la gola. I cani poi si ritirano per seguire da lontano la vittima fino a che non saranno affamati a sufficienza per finirla.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso di un cane mortale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o contrarre una malattia. Il periodo di incubazione è 1 giorno e la malattia infligge 1d4 danni alla Forza e 1d3 alla Costituzione. (Vedi la Guida del DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sulle malattie). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sbilanciare (Str): Un cane mortale che colpisca con il morso può cercare di sbilanciare il suo avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta il cane mortale.

Olfatto acuto (Str): Un cane mortale può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: I cani mortali hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

CANOMORFO

Coloro che non comprendono la vera natura dei canomorfi spesso li identificano erroneamente come licantropi immondi. Il canomorfo non è un vero licantropo, bensì un segugio immondo (un segugio infernale, vorr o mastino ombra) che ha appreso come assumere forma umanoide. Creati da signori dei diavoli e demoni per servire da segugi e guardiani intelligenti, i canomorfi spesso giungono sul Piano Materiale per intraprendere diaboliche missioni per conto dei loro signori infernali.

Un'intensa rivalità divide le tre razze di canomorfi. Tutte e tre svolgono un ruolo simile nei Piani Inferiori, quindi c'è una forte competizione per ottenere il dominio sulle altre. Gli haraknin sono la più debole delle tre, ma sono anche la più numerosa e tenace. Gli shadurakul sono i canomorfi più forti e pericolosi, ma sono pochi. Tra le due razze ci sono i tenebrosi vultivor, che si accontentano di rimanere nell'ombra e lasciare che le due loro razze cugine si facciano a pezzi tra di loro.

COMBATTIMENTO

I canomorfi possiedono tutte le capacità e caratteristiche della loro forma canina (segugio infernale per gli haraknin, mastino

ombra per gli shadurakul o vorr per i vultivor), più i livelli di classe appresi nella forma umanoide. I canomorfi possono cambiare a volontà la loro forma da segugio a umanoide: di solito in umano, ma sono possibili anche altre razze. Con questo camuffamento si infiltrano negli insediamenti umanoidi, ma spesso ritornano alla loro forma originale per attaccare.

Forma alternativa (Sop): Tutti i canomorfi possono assumere forma umanoide a piacere. Trasformarsi da forma umanoide a forma di segugio, o viceversa, è un'azione di movimento. Questa trasformazione funziona come *alterare se stesso*; il canomorfo in forma umanoide mantiene i punteggi delle sue caratteristiche fisiche, capacità straordinarie e capacità soprannaturali. Perde i suoi attacchi naturali ed è limitato al movimento della forma assunta. Un canomorfo può scegliere solo forme umanoidi di taglia da Piccola a Grande.

La capacità forma alternativa del canomorfo non influenza l'equipaggiamento che potrebbe star trasportando o indossando. La maggior parte dei canomorfi crea delle riserve nascoste di armi e armature da usare in forma umanoide quando si aspetta di cambiare spesso forma.

Comandare segugi immondi (Mag): Tutti i canomorfi possono usare a piacere *comando superiore* contro i segugi immondi del loro stesso tipo (segugi infernali per gli haraknin, mastini ombra per gli shadurakul e i vorr per i vultivor). Queste creature non attaccheranno mai volontariamente un canomorfo dello stesso tipo.

Tratti degli esterni: I canomorfi possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (sebbene un *desiderio* o *miracolo* potrebbe riportarli in vita).

Olfatto acuto (Str): Un canomorfo può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

HARAKNIN

Forma umanoide

Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco, Legale, Malvagio, Mutaforma)

Dadi Vita: 4d8+8 più 2d12+4 (43 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 21 (+2 Des, +5 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 12, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Scimitarra perfetta +10 in mischia

Attacco completo: Scimitarra perfetta +10/+5 in mischia

Danni: Scimitarra perfetta 1d6+4/18-20

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, ira

Qualità speciali: Movimento veloce, sottotipo fuoco, olfatto acuto, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 4

Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +12,

Nascondersi +12, Osservare +9, Saltare +8,

Sopravvivenza +8*

Talenti: Arma Focalizzata (scimitarra), Correre, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce (B)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-12)

Grado di Sfida: 5 (livello di classe + 3)

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Forma di segugio infernale

Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco, Legale, Malvagio, Mutaforma)

Dadi Vita: 4d8+8 più 2d12+4 (43 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia

Attacco completo: Morso +9 in mischia

Danni: Morso 1d8+4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, ira

Qualità speciali: Movimento veloce, sottotipo fuoco, olfatto acuto, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 4

Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +14,

Nascondersi +14, Osservare +9, Saltare +10,

Sopravvivenza +8*

Talenti: Arma Focalizzata (scimitarra), Correre, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce (B)



Haraknin

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-12)
Grado di Sfida: 5 (livello di classe + 3)
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Un haraknin può assumere diversi aspetti con la sua forma alternativa, ma preferisce umani e mezzorchi con capelli color fuoco, ardenti occhi rossi, e ispidi peli rossi su tutto il corpo. Un debole odore di zolfo accompagna sempre la sua forma umanoide, e tende ad essere violento e arrabbiarsi facilmente.

Gli haraknin parlano il Comune e l'Infernale.

Combattimento

L'haraknin descritto qui è basato su un segugio infernale barbaro di 2° livello. L'haraknin è un combattente aggressivo e preferisce tendere imboscate seguite da cariche improvvisate in qualsiasi forma. Preferisce cacciare in forma di segugio infernale per potere coprire più territorio, assumendo forma umanoide per avvicinarsi quando la sua preda cerca rifugio in luoghi in cui la sua forma di segugio non sarebbe la benvenuta.

Arma a soffio (Sop): Cono di fuoco, 9 metri ogni 2d4 round, danni 1d4+1, Riflessi dimezza CD 14 (16 quando preda dell'ira). Il soffio infuocato dell'haraknin dà fuoco ai materiali infiammabili all'interno del suo cono. La creatura può usare la sua arma a soffio mentre morde in entrambe le forme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ira (Str): Una volta al giorno un haraknin può lasciarsi prendere dalla furia, entrando in ira come un barbaro. Per 7 round, l'haraknin guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Per l'haraknin in forma umanoide, i seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 4d8+16 più 2d12+8 (55 pf); CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 17; attacco base/lotta +6/+11; attacco completo scimitarra perfetta +12/+7 in mischia; danni scimitarra perfetta 1d6+6; TS Temp +8, Vol +7; For 20, Cos 19; Saltare +10.

Per l'haraknin in forma di segugio infernale, i seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 4d8+16 più 2d12+8 (55 pf); CA 15, contatto 10, colto alla sprovvista 13; attacco base/lotta +6/+11; attacco completo morso +11; danni morso 1d8+6; TS Temp +8, Vol +7; For 20, Cos 19; Saltare +12.

Alla fine dell'ira, la creatura è affaticata (-2 alla Forza, -2 alla Destrezza, non può caricare o correre) per il resto dell'incontro.

Movimento veloce (Str): Un barbaro è più veloce della norma per la sua razza di +3 metri.

Sottotipo fuoco (Str): Un haraknin è immune al danno da fuoco. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni normali da freddo, che un tiro salvezza sia concesso o meno, o che il tiro salvezza riesca o fallisca.

Schivare prodigioso (Str): L'haraknin mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista.

Abilità: L'haraknin ha un bonus razziale di +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando segue tracce con l'olfatto, grazie all'acuto senso dell'olfatto.

Personaggi haraknin

La classe preferita dell'haraknin è il barbaro o il ranger. Un personaggio haraknin inizia con 4 Dadi Vita per il fatto di essere un segugio infernale (riferirsi al *Manuale dei Mostri* per i punteggi di caratteristica, talenti e abilità) e il suo modificatore di livello è +3. Il livello effettivo di un personaggio haraknin (LEP) è pari al suo livello di classe +7. Siccome i canomorfi sono un esempio eccezionale di segugio immondo, l'haraknin descritto sopra applica i modificatori dei punteggi di caratteristica del segugio infernale alla serie standard di punteggi di caratteristica (15, 14, 13, 12, 10, 8).

SHADURAKUL

Forma umanoide
Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio, Mutaforma)
Dadi Vita: 4d8+20 più 6d10+30 (99 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 6 m (armatura completa); base 9 m
Classe Armatura: 23 (+1 Des, +3 naturale, +9 armatura completa+1), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +10/+15
Attacco: Catena chiodata+2 +18 in mischia
Attacco completo: Catena chiodata+2 +18/+13 in mischia
Danni: Catena chiodata+2 2d4+11
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Latrato, sbilanciare
Qualità speciali: Mimetizzarsi con le ombre, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 16, Cos 21, Int 8, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Osservare +9, Saltare +6, Sopravvivenza +9*
Talent: Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Rapido, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce (B)
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Gehenna)
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)
Grado di Sfida: 11 (livello di classe + 5)
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Forma di mastino ombra
Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio, Mutaforma)
Dadi Vita: 4d8+20 più 6d10+30 (99 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 15 m
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +10/+15
Attacco: Morso +15 in mischia

Attacco completo: Morso +15 in mischia
Danni: Morso 1d6+6
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Latrato, sbilanciare
Qualità speciali: Mimetizzarsi con le ombre, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 16, Cos 21, Int 8, Sag 14, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +4, Osservare +9, Saltare +6, Sopravvivenza +9*
Talenti: Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Rapido, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce (B)
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Gehenna)
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)
Grado di Sfida: 11 (livello di classe + 5)
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Nella sua forma umanoide un shadurakul compare spesso come un grosso umano con pelle nera come l'inchiostro, senza capelli e freddi occhi bianchi. Sprezzante dei deboli e indifesi, un shadurakul raramente si preoccupa di celare la sua vera natura, affidandosi alla sua forza e ferocia per sovrappaffare gli avversari.

Un shadurakul parla il Comune, l'Infernale e l'Abissale.

Combattimento

Il shadurakul descritto qui è basato su un mastino ombra guerriero di 6° livello. Combattente potente e spaventoso, il shadurakul è un determinato segugio privo di rimorsi che preferisce sfiancare la sua preda con una caccia continua e inesorabile. Forte e abile in combattimento, il shadurakul sfrutta appieno i talenti Attacco Rapido e Riflessi in Combattimento, impugnando una catena chioda magica.

Latrato (Sop): Quando un shadurakul ulula, tutte le creature eccetto gli esterni malvagi in una propagazione di 90 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o divenire preda del panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto sonoro che influenza la mente. Che il tiro salvezza riesca o meno, la creatura colpita è immune al latrato di quel shadurakul per un giorno intero. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sbilanciare (Str): Un shadurakul che colpisca con il morso può cercare di sbilanciare il suo avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta il shadurakul. Il shadurakul può cercare di sbilanciare in questo modo solo quando si trova nella sua forma di mastino ombra.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione eccetto la diretta luce diurna, un shadurakul può sparire tra le ombre, ottenendo l'occultamento (40% di possibilità di essere mancato). L'illuminazione artificiale, anche un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capaci-

tà; un incantesimo *luce diurna* invece può farlo.

Abilità: *Un shadurakul ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue le tracce con l'olfatto.

Personaggi shadurakul

La classe preferita del shadurakul è il guerriero. Un personaggio shadurakul inizia con 4 Dadi Vita per il fatto di essere un mastino ombra (riferirsi al *Manuale dei Mostri* per i punteggi di caratteristica, talenti e abilità) e il suo modificatore di livello è +4. Il livello effettivo di un personaggio shadurakul (LEP) è pari al suo livello di classe +8. Siccome i canomorfi sono un esempio eccezionale di segugio extraplanare, il shadurakul descritto sopra applica i modificatori dei punteggi di caratteristica di mastino ombra alla serie standard di punteggi di caratteristica (15, 14, 13, 12, 10, 8).

VULTIVOR

Forma umanoide
Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Mutaforma)

Dadi Vita: 3d10+9 più 5d6+15 (54 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 21 (+6 Des, +3 naturale, +2 cuoio), contatto 16, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: *Stocco*+1 +10 in mischia

Attacco completo: *Stocco*+1 +10/+5 in mischia

Danni: GRA *Stocco*+1 1d6+3/18-20

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +5d6

Qualità speciali: Forma alternativa, *comandare vorr*, eludere, tratti degli esterni, olfatto acuto, forma d'ombra, salto d'ombra, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +12, Vol +3

Caratteristiche: For 16, Des 23, Cos 16, Int 11, Sag 13, Car 12

Abilità: Acrobazia +13, Ascoltare +12, Cercare +4, Equilibrio +13, Muoversi Silenziosamente +17,

Nascondersi +17, Osservare +15, Saltare +10, Scalare +8, Sopravvivenza +6*

Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)

Grado di Sfida: 9 (livello di classe + 4)

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Forma di vorr

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Mutaforma)

Dadi Vita: 3d10+9 più 5d6+15 (54 pf)

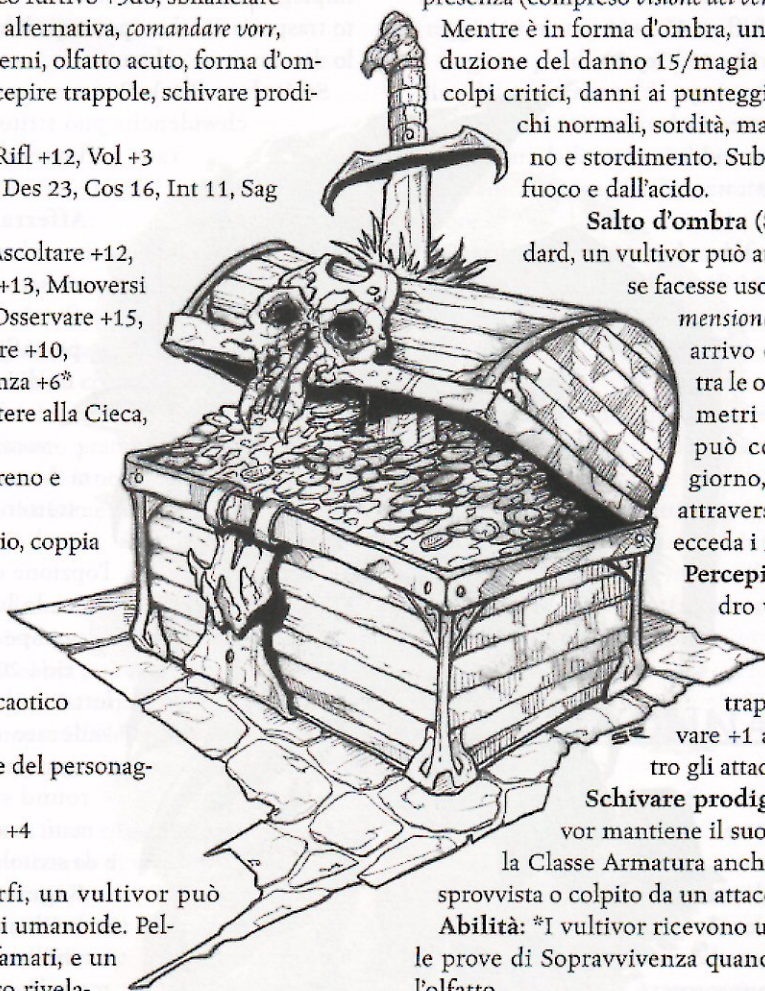
Iniziativa: +10

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 19 (+6 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia
Attacco completo: Morso +9 in mischia e 2 artigli +4 in mischia
Danni: Morso 2d4+3, artiglio 1d3+1
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +5d6, sbilanciare
Qualità speciali: Forma alternativa, *comandare vorr*, eludere, tratti degli esterni, olfatto acuto, forma d'ombra, salto d'ombra, percepire trappole, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +12, Vol +3
Caratteristiche: For 16, Des 23, Cos 16, Int 11, Sag 13, Car 12
Abilità: Acrobazia +13, Ascoltare +12, Cercare +4, Equilibrio +13, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +15, Nascondersi +17, Saltare +10, Scalare +8, Sopravvivenza +6*
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)
Grado di Sfida: 9 (livello di classe + 4)
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4



Come gli altri canomorfi, un vultivor può comparire come qualsiasi umanoide. Pelle grigia, occhi neri e affamati, e un lungo volto lupino spesso rivelano i loro camuffamenti. Tendono ad essere crudeli e subdoli, traendo grande piacere dalle sfortune degli altri. Un vultivor parla il Comune e l'Abissale.

Combattimento

Il vultivor descritto qui è basato su un ladro vorr di 5° livello. I vultivor sono assassini furtivi e pazienti, seguendo la loro vittima finché non troveranno un'opportunità di lanciare un attacco furtivo. Un vultivor spesso cambia forma in quella di vorr per velocizzare la sua fuga dalla scena di un crimine.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del vultivor si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un vultivor, il vultivor infligge ulteriori 5d6 danni con un attacco in mischia.

Sbilanciare (Str): Un vultivor che colpisca con il morso può cercare di sbilanciare il suo avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta il vultivor. Il vultivor può cercare di sbilanciare in questo modo solo quando si trova nella sua forma di vorr.

Forma d'ombra (Sop): Una volta al giorno, un vultivor può assumere la forma di un'ombra vivente per un massimo

di 10 minuti. Sebbene in forma d'ombra, il vultivor può muoversi a velocità normale su qualsiasi superficie, comprese pareti e soffitti, e anche sulle superfici liquide. Il vultivor guadagna un bonus di circostanza +15 alle prove di Nascondersi. Gli effetti che individuano pensieri, vita o presenza (compreso *visione del vero*) lo possono individuare.

Mentre è in forma d'ombra, un vultivor guadagna una riduzione del danno 15/magia ed è immune alla cecità, colpi critici, danni ai punteggi di caratteristica da attacchi normali, sordità, malattia, annegamento, veleno e stordimento. Subisce la metà dei danni dal fuoco e dall'acido.

Salto d'ombra (Sop): Con un'azione standard, un vultivor può attraversare le ombre come se facesse uso dell'incantesimo *porta dimensionale*. I punti di partenza e arrivo del salto devono trovarsi tra le ombre ed essere almeno a 3 metri di distanza. Un vultivor può compiere diversi salti al giorno, finché la distanza totale attraversata in questo modo non ecceda i 54 metri.

Percepire trappole (Str): Un ladro vultivor riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole, e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo vultivor mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile.

Abilità: *I vultivor ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce con l'olfatto.

Personaggi vultivor

La classe preferita del vultivor è il ladro. Un personaggio vultivor inizia con 3 Dadi Vita per il fatto di essere un vorr (riferirsi alla scheda del vorr in questo libro per i punteggi di caratteristica, talenti e abilità) e il suo modificatore di livello è +4. Il livello effettivo di un personaggio vultivor (LEP) è pari al suo livello di classe +7. Siccome i canomorfi sono un esempio eccezionale di segugio immondo, il vultivor descritto sopra applica i modificatori dei punteggi di caratteristica di mastino ombra alla serie standard di punteggi di caratteristica (15, 14, 13, 12, 10, 8).

CHWIDENCHIA

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m, scavare 9 m

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +3 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Zampa +15 in mischia

Attacco completo: 4 zampe +15 in mischia

Danni: Zampa 1d6+6/19-20
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare 3d6+9, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, rigenerazione delle gambe, vulnerabilità al suono, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +9, Vol +11
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 20, Int 3, Sag 16, Car 3
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +3, Osservare +6, Scalare +9
Talenti: Arma Focalizzata (zampa), Critico Migliorato (zampa), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5) o colonia (11-20)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: -
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

Gli chwidenchia (comunemente chiamati "orrori dalle zampe di ragno" dagli abitanti di superficie) sono generati quando un drow fallisce una delle molte prove sottopostegli dalla sua divinità Lolth, la Regina Ragno. I chwidenchia si nascondono nelle caverne nelle profondità della terra; sono creature quasi prive di intelligenza sempre alla ricerca di prede da stritolare e divorare.

Un chwidenchia sembra una massa flessibile di zampe di ragno pelose. Ogni zampa termina in una punta affilata e un lato è coperto da peli spinosi, che gli permettono di lacerare con facilità carne e ossa delle vittime. La creatura possiede un corpo centrale seppellito sotto dozzine di arti, solitamente visibile solo dopo la morte della creatura. Uno chwidenchia si muove in maniera ondulata e può scalare le pareti e scavare nella terra con facilità.

I chwidenchia danno la caccia a qualsiasi creatura vivente, ma odiano in particolare i drow, che li hanno cacciati dalla loro società alla stessa maniera con cui hanno scacciato i drider. Alcune razze malvagie catturano i chwidenchia e li gettano in pozzi dalle pareti metalliche, sfruttandoli per eliminare rifiuti, carcasse, e l'occasionale prigioniero o criminale.

I chwidenchia sono molto sensibili ai suoni e particolarmente vulnerabili agli attacchi sonori. I rumori forti e acuti li mettono in fuga. Capiscono il Sottocomune ma non sono in grado di parlarlo.

COMBATTIMENTO

Un chwidenchia si nasconde nelle ombre e sfrutta la sua percezione tellurica per avvertire l'avvicinarsi delle prede. Di solito si nasconde sotto uno strato di terra, per poi strisciarne fuori e afferrare un avversario. Uno chwidenchia impiega diverse ore a divorare una vittima, quindi di solito trasporta via il corpo in qualche luogo sicuro per poterlo divorare con calma.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, uno chwidenchia può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 3d6+9 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se uno chwidenchia colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con due zampe, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +19). Se riesce a trattenere, stritola nello stesso round. Quindi, lo chwidenchia ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare le sue zampe per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma lo chwidenchia non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta superata nei round successivi infligge automaticamente danni con le zampe e da stritolamento.

Rigenerazione delle gambe (Str): Gli avversari possono pure attaccare le zampe dello chwidenchia, ma solo quando quegli arti stanno trattenendo un avversario. Una zampa ha CA 19 (contatto 12) e può sopportare 20 danni. La perdita di una zampa non danneggia la creatura (ovvero, il danno non si applica ai suoi punti ferita totali) e gli arti dello chwidenchia ricrescono in un giorno.

Percezione tellurica: Uno chwidenchia può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 18 metri e che sia in contatto con il terreno.



Chwidenchia

COBRA DI FERRO

Costrutto Medio
Dadi Vita: 2d10+20 (31 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Morso +2 in mischia
Attacco completo: Morso +2 in mischia
Danni: Morso 1d6+1
Spazio/Portata: 1,5 cm/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno

5/adamantio, seguire preda, furtività, RI 19

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +0

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13

Talenti: -

Ambientazione: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Medio)

Il cobra di ferro è un tenace costrutto in grado di seguire la propria preda su qualsiasi tipo di terreno.

Un cobra di ferro è di solito lungo 90 cm e pesa circa 50 kg. Sembra un cobra composto da dozzine di bande di ferro circolari, connesse a formare un corpo serpentino.

Si dice che i primi otto cobra di ferro, creati ere fa da un potente chierico/mago, fossero praticamente indistruttibili. Da allora, altri incantatori hanno cercato di copiarne il progetto, ma con risultati decisamente più scarsi.

COMBATTIMENTO

Un cobra di ferro è privo di intelligenza, ma il suo creatore gli può ordinare di compiere qualsiasi tipo di attività. Se il creatore non è presente, il cobra può intraprendere semplici comandi (come "Fai la guardia a questo tesoro", o "Cerca e attacca il re"); seguirà sempre alla lettera questi comandi e la sua tattica è molto semplice: attaccare la vittima finché non muore.

Veleno (Str): Un cobra di ferro rilascia il veleno con il morso. La riserva interna di veleno di un cobra di ferro contiene tre dosi di veleno; riempire la riserva richiede 1 minuto. L'effetto del veleno dipende dal tipo di veleno con cui il creatore del cobra ha riempito la riserva; di solito un cobra di ferro contiene il veleno di un ragno mostruoso Medio (Tempra CD 14 nega, danno iniziale e secondario 1d4 alla For), sebbene possa essere utilizzato qualsiasi altro tipo di veleno.

Tratti dei costrutti: Un cobra di ferro è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla

Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un cobra di ferro possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Seguire preda (Sop): Un cobra di ferro può ricevere l'ordine dal suo creatore di seguire e attaccare qualsiasi creatura il cui nome sia noto al suo creatore. Il cobra di ferro può individuare la locazione di questa creatura, come se utilizzasse l'incantesimo *localizza creatura* al 12° livello dell'incantatore.

Furtività (Str): Un cobra di ferro riceve un bonus di potenziamento +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

COSTRUZIONE

Il corpo di un cobra di ferro viene costruito con 50 kg di ferro del valore di 1.000 mo già comprese nel costo del costrutto.

LI 12°; Creare Costrutti, *animare oggetti*, *costruzione/cerca*, *libertà di movimento*, *localizza creatura*; Prezzo 3.000 mo; Costo 2.500 mo + 80 PE. Assemblare il corpo richiede una prova riuscita di Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) con CD 20.

COLONNA CARIATIDE

Costrutto Medio

Dadi Vita: 6d10+20 (53 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 22 (+3 Des, +9 naturale), contatto 13, colta alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +4/+9

Attacco: Spada bastarda+2 +12 in mischia (a due mani), o schianto +9 in mischia

Attacco completo: Spada bastarda+2 +12 in mischia (a due mani), o spada bastarda+2 +12 in mischia e schianto +4 in mischia, o 2 schianti +9 in mischia

Danni: Spada bastarda+2 1d10+9 (a due mani), o spada bastarda+2 1d10+7 e schianto 1d4+2, o schianto 1d4+7

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Spezzare arma, forma di colonna, tratti dei costrutti, durezza 8, arma magica

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol -3

Caratteristiche: For 20, Des 16, Cos -, Int 6, Sag 1, Car 1

Abilità: Diplomazia -3, Percepire

Intenzioni: +4

Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda) (B), Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, modiglione (2) o colonnato (4-24)



Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-10 DV (Medio); 11-21 DV (Grande)

Una colonna cariatide assomiglia ad un semplice pilastro di pietra finché qualche incauta creatura non viola i dettami dati al costrutto dal suo creatore. In un batter di ciglio, la colonna cariatide si trasforma in una bella figura femminile avvolta dalla seta e con una letale arma magica in mano.

Le colonne cariatidi sono avversari instancabili e sorprendentemente agili nonostante siano fatte di pietra. Sembrano danzare in combattimento e aspettano che le deboli armi dei loro avversari si frantumino contro la loro pelle di marmo. Dotate di abilità combattive rare da trovare nei costrutti, attaccano e spezzano le armi dei loro avversari.

Le colonne cariatidi non sono in grado di parlare.

COMBATTIMENTO

Le colonne cariatidi ricevono di solito l'incarico di proteggere dalle intrusioni un particolare passaggio o porta. A volte le istruzioni sono semplici come "Uccidi chiunque entri in questa stanza a parte me", ma una colonna cariatide può comprendere anche istruzioni più complicate come "Espelli dalla stanza chiunque non svolga l'appropriato rituale di saluto".

Le colonne cariatidi sono spesso posizionate in modo da assumere posa da combattimento non appena un bersaglio gli arrivi a portata, permettendo alla colonna cariatide di attaccare con la sorpresa. Dopo aver assunto la sua normale postura da combattimento, la colonna cariatide combatterà senza pausa per adempire alla lettera ai comandi impartitigli.

Spezzare arma (Sop): Una colonna cariatide è munita di una difesa soprannaturale contro le armi. Ogni volta che una creatura colpisce una colonna cariatide con un'arma da mischia, l'arma deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o spezzarsi e divenire inutilizzabile, senza infliggere alcun danno alla colonna cariatide. Come al solito, un'arma magica usa il bonus ai tiri salvezza di chi la impugna o il proprio, quale sia il migliore.

Le armi a distanza non magiche si spezzano automaticamente colpendo la colonna cariatide, senza infliggere alcun danno. Le armi magiche a distanza ricevono un tiro

salvezza sulla Tempra con CD 13 per resistere a questo effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Forma di colonna (Str): Quando è a riposo (non sotto comando o in attesa di eseguire un comando), una colonna cariatide prende la forma di una semplice colonna di pietra. Questa colonna è circa di 60 centimetri di diametro e si eleva fino al soffitto della stanza o un'altezza di 7,5 metri, quale dei due sia inferiore. A meno non le venga ordinato altrimenti, una colonna cariatide rimane in questa forma finché non viene attaccata, e addirittura permette alle creature di scalarla (Scalare CD 15).

Una colonna cariatide in forma di colonna sembra sotto molti aspetti un pilastro. Non irradia magia e *visione del vero* non rivela la sua forma umanoide. Un attento esame della colonna (Cercare CD 25) rivela delle linee molto deboli e distorte che fanno sembrare il pilastro una donna con una spada. Chiunque superi una prova di Conoscenze (architettura e ingegneria) con CD 12 nota che la colonna non serve a nessuno scopo in quanto non sopporta affatto il peso del soffitto. Un attento esame della sommità della colonna (Cercare CD 15) o una vista acuta (Osservare CD 20) mostra che la colonna non è cementata o unita al soffitto. I nani e altre creature con la capacità di esperto minatore ricevono una prova gratuita di Cercare come se stessero attivamente cercando mentre passano entro 3 metri da una colonna cariatide.

Cambiare forma è un'azione gratuita, e una colonna cariatide può cambiare una volta per round.

Tratti dei costrutti: Una colonna cariatide è immune agli effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Una colonna cariatide possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Durezza (Str): Come un oggetto animato fatto di pietra, una colonna cariatide ha una durezza di 8.

Arma magica (Str): Un'arma magica è incorporata in



Columna cariatide

una colonna cariatide al momento della sua creazione. Quest'arma, di solito una *spada bastarda*+2, funziona sotto tutti gli aspetti come una normale arma magica del suo tipo, con un'eccezione: ogni volta che non sia tra le mani della colonna cariatide, ritorna ad essere di pietra e diventa una scultura non magica. In caso la colonna cariatide dovesse recuperare l'arma, recupera la sua forma e qualità normali.

Se una colonna cariatide ha bisogno di avere entrambe le mani libere, può mettere da parte l'arma semplicemente premendola contro il proprio fianco; l'arma si fonde con il corpo della colonna cariatide e può essere recuperata dalla creatura nello stesso modo in cui un personaggio estrarrebbe un'arma.

CREARE UNA COLONNA CARIATIDE

Concepite originariamente dai chierici come guardiani dei templi, le colonne cariatidi sono state create e utilizzate da molti incantatori per proteggere ogni tipo di luogo od oggetto.

Il corpo di una colonna cariatide viene scolpito da un singolo blocco di pietra pesante almeno 500 kg. Assemblare il corpo richiede una prova riuscita di Artigianato (scultura) o Artigianato (lavori in muratura) con CD 15.

LI 10°; Creare Costrutti, *costrizione inferiore, fondersi nella pietra, scolpire pietra, statua*; Prezzo 20.000 mo; Costo 19.535 mo (comprese 8.335 mo per una *spada bastarda*+2 e 1.200 mo per il corpo) + 419 PE.

CONGLOMERATO

Umanoide Medio (Conglomerato)

Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (armatura di pelle); base 9 m

Classe Armatura: 13 (+3 armatura di pelle), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +0/+0

Attacco: Randello +0 in mischia, o fionda +0 a distanza

Attacco completo: Randello +0 in mischia, o fionda +0 a distanza

Danni: Randello 1d6, fionda 1d4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Emulare razza, imitazione dei suoni

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 10, Des 11, Cos 14, Int 9, Sag 10, Car 7

Abilità: Nascondersi +9, Rapidità di Mano +9

Talenti: Resistenza Fisica

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, truppa (2-8), banda (9-20 più 2 anziani di 3° livello), tribù (21-120 più 6 sceriffi di 2° livello, 3 anziani di 3° livello e 1 capo di 4° livello)



Grado di Sfida: 1/3

Tesoro: 50% monete; beni standard; 50% oggetti

Allineamento: Spesso legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

I conglomerati, orribili creature discendenti da generazioni di incroci tra i peggiori esemplari di molte specie, hanno poche qualità positive.

Come gli incroci canini, i conglomerati sono molto diversi d'aspetto tra di loro, ma tendono ad avere una forma umanoide che presenta le peggiori caratteristiche delle numerose razze da cui discendono.

Hanno grosse e lunghe orecchie molto appuntite, nasi schiacciati e larghi, la fronte bassa e occhi grandi e luminosi. La pelle è di solito coperta di peli da grossi ciuffi sulle spalle e lo stomaco, che divengono molto radi su gambe e braccia. I denti sono inevitabilmente affilati, marci e spezzati.

I conglomerati parlano il Comune e un loro linguaggio misto.

COMBATTIMENTO

I conglomerati sono molto codardi, ed evitano il più possibile i conflitti diretti. Preferiscono costruire trappole intorno alle proprie tane per scacciare gli intrusi, piuttosto che affidarsi al combattimento diretto.

Emulare razza (Str):

Grazie alla loro ascendenza mista, i conglomerati possono utilizzare gli oggetti magici che possono essere utilizzati solo da specifiche razze. Questa capacità funziona come "emulare una razza" dell'abilità Utilizzare Oggetti Magici. Un conglomerato può emulare automaticamente qualsiasi razza umanoide, senza bisogno di prova di abilità. Un conglomerato che possiede l'abilità Utilizzare Oggetti Magici riceve un bonus razziale di +4 ai tentativi di emulare le razze non umanoidi, utilizzando questa abilità.

Imitazione dei suoni (Str): Un conglomerato può imitare qualsiasi suono o voce abbia udito. Gli ascoltatori devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per riconoscere l'inganno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I conglomerati ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e Rapidità di Mano.

PERSONAGGI CONGLOMERATI

La classe preferita dei conglomerati è il ladro; la maggior parte dei conglomerati incantatori sono adepti, ma esistono anche alcuni chierici che venerano la loro reclusa divinità, Meriadar. I chierici conglomerati possono scegliere tra due dei seguenti domini: Inganno, Legge e Protezione. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG conglomerato è pari al suo livello di classe. Per esempio, un conglomerato ladro di 1° livello ha LEP 1 ed è l'equivalente di un personaggio di 1° livello.

CRONOTYRYN

Bestia magica Grande (Extaplanare)
Dadi Vita: 17d10+85 (178 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m, volare 21 m (media)
Classe Armatura: 36 (-1 taglia, +5 Des, +22 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 31
Attacco base/Lotta: +17/+29
Attacco: Artiglio +25 in mischia, o raffica di piume +21 a
distanza
Attacco completo: 2 artigli +25 in mischia e morso +19 in
mischia e 2 colpi d'ala +19 in mischia, o raffica di piume
+21 a distanza
Danni: Artiglio 1d6+8, morso 1d8+4, colpo d'ala 1d4+4,
raffica di piume 2d6+8
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Doppie azioni, raffica di piume, stridio
sonoro, capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, piume adaman-
tine, resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m, indivi-
duazione del magico, riduzione del danno 15/magia,
resistenza all'elettricità 20, resistenza al fuoco 20,
sapiente, visione crepuscolare, immunità ai suoni, RI 31
Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +15, Vol +10
Caratteristiche: For 26, Des 21, Cos 21, Int 22, Sag 17,
Car 26
Abilità: Ascoltare +23, Concentrazione +25, Conoscenze
(arcano) +26, Conoscenze (piani) +26, Conoscenze
(storia) +26, Osservare +33, Percepire Intenzioni +23,
Sapienza Magica +28
Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso,
Capacità Magica Rapida, Incantesimi Immobili (B),
Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi,
Incantesimi Silenziosi (B), Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Acheronte)
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (4-8)
Grado di Sfida: 19
Tesoro: Monete standard, beni standard,
oggetti doppio dello standard
Allineamento: Generalmente
legale malvagio
Avanzamento: 18-22 DV
(Grande); 23-51 DV
(Enorme)

I cronotyryn si ritengono i signori del tempo. Sebbene è difficile che questa affermazione sia vera, coloro che incontrano queste creature e sopravvivono spesso ne diventano sostenitori grazie alle particolari capacità di queste creature simili ad uccelli.

Un cronotyryn assomiglia ad un grande uccello lungo circa 3,6 metri dal becco alla coda, con un paio di magre braccia scagliose che spuntano appena sotto le ali. Coloro che hanno visto un cronotyryn sostengono assomigli ad un gargoyle con le piume. Queste piume hanno il cupo e scuro colore dell'adamantio, del quale sono

composte. Un cronotyryn possiede neri occhi penetranti e il grande becco uncinato di un uccello da preda e di solito indossa una sorta di imbracatura che gli permette di portare con sé i vari oggetti magici che ha costruito. Il doppio cervello del cronotyryn e le duplici corde vocali lo rendono particolarmente spettrale: le sue due voci spesso portano avanti conversazioni simultanee e altre volte sembrano fornire un eco naturale della loro voce.

Si ritiene che i cronotyryn siano nativi dell'Acheronte, sebbene siano diffusi su tutti i piani di esistenza. Accumulatori di conoscenze, la maggior parte dei cronotyryn non è disposta a condividerle con nessuno. I loro nidi sono costruiti in luoghi segreti e remoti, e di solito consistono in un ammasso di congegni magici che hanno raccolto dai corpi delle loro vittime.

I cronotyryn parlano l'Abissale, l'Infernale, il Celestiale, il Draconico e tre ulteriori linguaggi (spesso il Sottocomune, il Gigante e l'Orchesco).

COMBATTIMENTO

Un cronotyryn possiede potenti magie ed è in grado di scatenare forze tremende contro i suoi avversari. È anche molto arrogante. Un cronotyryn di solito comincia il combattimento da lontano, assalendo i suoi avversari con gli incantesimi e magari una raffica di piume. Se un avversario è particolarmente resistente, non esiterà ad utilizzare la sua capacità *fermare il tempo* per lanciare una selva di incantesimi e capacità magiche contro il suo avversario.

Doppie azioni (Str): Un cronotyryn possiede due cervelli separati e due corde vocali distinte. Può intraprendere 2 round di azioni in un round, come se fosse due creature. Quindi, può usare un attacco completo e un movimento raddoppiato; due attacchi completi e due passi da 1,5 metri; un attacco completo, un'azione di movimento e una capacità magica; due capacità magiche e due azioni di movimento e così via. Se lancia incantesimi sulla difensiva



Cronotyryn

va, il cronotyryn deve effettuare una prova di Concentrazione separata per ogni incantesimo.

Raffica di piume (Str): Tre volte al giorno un cronotyryn può scagliare una pioggia di piume contro i suoi avversari come azione di attacco a distanza. Questo attacco ha una gittata massima di 18 metri senza incrementi di gittata.

Stridio sonoro (Sop): Una volta al giorno un cronotyryn può produrre un'esplosione sonora del raggio di 6 metri contro i suoi avversari. L'attacco infligge 8d6 danni sonori, o la metà dei danni se supera un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23. L'esplosione è centrata sul cronotyryn. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *intermittenza*, *regressione mentale* (CD 23), *teletrasporto superiore*; 3 volte al giorno: *distorsione* (CD 21), *fermare il tempo*; 1 volta al giorno: *corpo di ferro*, *spostamento planare* (CD 25), *stasi temporale* (CD 26). 20° livello dell'incantatore; la CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Un cronotyryn può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 12° livello (incantesimi al giorno 6/8/8/8/8/6/4; incantesimi conosciuti 9/5/5/4/3/2/1; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo). I cronotyryn preferiscono gli incantesimi di evocazione e trasmutazione agli altri. Una tipica lista degli incantesimi: 0 - *individuazione del veleno*, *lampo*, *lettura del magico*, *mano magica*, *luci danzanti*, *suono fantasma*, *raggio di gelo*, *resistenza*, *riparare*; 1° - *dardo incantato*, *foschia occultante*, *ritirata rapida*, *scudo*, *unto*; 2° - *freccia acida di Melf*, *grazia del gatto*, *nube di nebbia*, *ragnatela*, *resistenza dell'orso*; 3° - *distorsione*, *fulmine*, *lentezza*, *tempesta di nevischio*; 4° - *invisibilità superiore*, *metamorfosi funesta*, *tentacoli neri di Evard*; 5° - *blocca mostri*, *nube assassina*; 6° - *disintegrazione*.

Piume adamantine (Str): Le piume di un cronotyryn sono composte di una lega adamantina. Ciò permette alla creatura di danneggiare gli avversari con le sue piume (vedi raffica di piume, sopra).

Individuazione del magico (Sop): Un cronotyryn può produrre a piacere un effetto di *individuazione del magico* (20° livello dell'incantatore).

Sapiente (Str): Un cronotyryn può effettuare una prova di Conoscenze in qualsiasi abilità di Conoscenze come se avesse un minimo di 10 gradi in quella abilità. Per superare il minimo di 10 gradi, il cronotyryn deve assegnare più di 10 gradi all'abilità, come di norma.

Abilità: Un cronotyryn riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Osservare.



Custode

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 19 (+3 Des, +4 naturale, +2 cuoio), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +4/+8

Attacco: Falcione (imitato) +8 in mischia, o martello da guerra (imitato) +8 in mischia

Attacco completo: Falcione (imitato) +8 in mischia, o martello da guerra (imitato) +8 in mischia e martello da guerra (imitato) +3 in mischia

Danni: Falcione 1d10+6, o martello da guerra 1d8+4 e martello da guerra 1d8+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con arma con portata)

Attacchi speciali: Imitare armi, sputare veleno

Qualità speciali: Vista cieca 60 m, scambiare corpo, riduzione del danno 10/magia, dissoluzione, mente alveare, immunità, tratti degli esterni, resistenze, olfatto acuto, RI 13

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For 19, Des 16, Cos 14, Int 15, Sag 9, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +18, Ascoltare +6, Conoscenze (due qualsiasi) +9, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +6, Saltare +19*, Scalare +19, Scassinare Serrature +10

Talenti: Attacco Rapido (B), Mobilità, Schivare

Ambiente: Qualsiasi (piano sconosciuto)

Organizzazione: Solitario,

gruppo (2-4), squadra (6-11), o falange (12-48)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Metà dello standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

La maggior parte dei saggi ritiene che i custodi siano una qualche razza di costrutti creati per agire da spie o da guardiani di alcune conoscenze segrete. Ad un certo punto il procedimento andò fuori controllo, e i custodi iniziarono a nascere come creature dotate di una propria volontà. Adesso vagano per i piani, spinti dal desiderio di conoscere i segreti degli altri e far sì che nessun altro li apprenda.

A prima vista un custode sembra un umano o mezzelfo, ma un esame più ravvicinato rivela che la sua calva e pallida forma umanoide si muove in maniera strana; tutte le sue giunture sono in grado di piegarsi in qualsiasi direzione. Ad aggiungersi al loro aspetto alieno, i custodi sembrano tutti incredibilmente simili; ognuno indossa un cappotto di pelle nera che funziona da armatura e occhiali neri per na-

scondere il fatto che la creatura è priva di occhi.

I custodi sono spinti dall'idea di scoprire le cose che le persone vogliono tenere nascoste. Sono incredibilmente curiosi, ma preferiscono scoprire da soli le conoscenze che cercano piuttosto che interagire con le persone che le possiedono. Una volta che hanno appreso tutto quello che ritengono possibile da una creatura, i custodi spesso cercano di zittirla in modo che nessun altro possa apprendere quello che hanno appreso loro. Nonostante queste tecniche draconiche, i custodi sono persone con cui si può trattare e stare certi che soddisferanno alla lettera ogni accordo raggiunto. Simili accordi di solito finiscono nel corrompere i custodi con l'offerta di informazioni piuttosto che in uno scambio: nessun custode rivelerà mai volontariamente i propri segreti.

I custodi hanno un modo di fare inquietante e brusco, trovando le sottigliezze delle culture delle altre creature caotiche e difficili da comprendere. I custodi sembrano troppo intensi e animati alla maggior parte delle creature e spesso per gli altri risultano inquietanti anche quando cercano di essere diplomatici.

I custodi parlano raramente, dato che possono comunicare tra di loro telepaticamente, ma possono conversare in Comune, Celestiale e Infernale.

COMBATTIMENTO

Sebbene siano molto intelligenti, i custodi non hanno una grande inventiva. Quando scoprono una tattica che funziona, spesso la applicheranno ripetutamente finché non si sarà dimostrata inefficace in più di un'occasione. Di conseguenza gli assalti dei custodi arrivano spesso ad ondate. I custodi spesso sperimentano una strategia mandando un singolo custode o un piccolo gruppo all'attacco. Gli altri custodi rimangono nascosti nelle vicinanze, osservando grazie ai loro fratelli le tattiche e le debolezze del nemico. Se il nemico si rivela troppo forte perché il gruppo di prova riesca a sopraffarlo, custodi freschi utilizzano la loro capacità scambiare corpo per teletrasportarsi e cercare di indebolire ulteriormente il nemico. Se questa tattica non riesce a fermare il nemico, altri custodi freschi giungeranno a prenderne il posto e poi fuggiranno per formulare un nuovo piano di attacco.

Imitare armi (Str): Un custode può formare la carne e ossa malleabili delle sue braccia in armi (anche in un'arma esotica) di cui ha visto l'uso e poi utilizzare l'arma con competenza. Può mutare entrambe le braccia in qualsiasi arma da mischia a una mano o leggera. Deve fondere e modellare entrambe le proprie braccia per imitare un'arma a due mani o doppia. Un custode non può utilizzare le proprie braccia per creare armi di taglia superiore a quella che è normalmente in grado impugnare. Un'arma imitata ha tutte le proprietà di un'arma standard del suo tipo.

Gli attacchi del custode con le armi imitate vengono considerati attacchi naturali; quindi i custodi non incorro-

no nelle normali penalità per il combattere con due armi, non possono essere disarmati, e non ottengono attacchi aggiuntivi con le armi imitate. I custodi sono in grado di utilizzare le armi normali, anche quelle a distanza, ma lo fanno raramente.

Sputare veleno (Str): Una volta ogni 1d4 round, un custode può sputare un nauseante veleno a contatto in un cono di 6 metri (vedere il riquadro per le statistiche). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): Un custode è cieco, ma si muove e combatte come una creatura vedente utilizzando il suo sonar, proprio come un pipistrello. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 60 metri. Un custode di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità.

Scambiare corpo (Sop): La mente alveare del custode e il suo particolare legame mentale con gli altri custodi gli conferisce la capacità soprannaturale di scambiarsi di posto con qualsiasi altro custode vivente entro 150 metri. Con un'azione standard, un custode può utilizzare *teletrasporto superiore* per raggiungere l'esatta posizione di un altro custode, teletrasportando via l'altro custode e scambiandosi effettivamente di posto con lui.

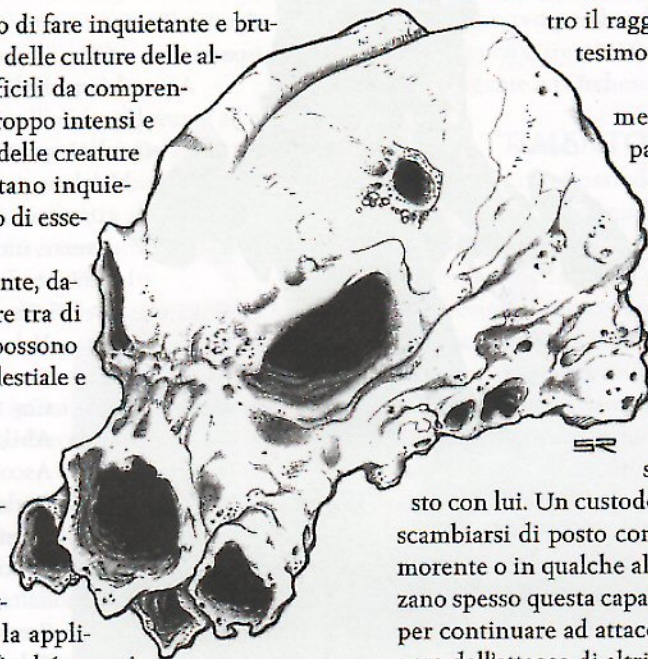
Un custode può utilizzare questa capacità per scambiarsi di posto con un custode privo di conoscenza, morente o in qualche altro modo indifeso. I custodi utilizzano spesso questa capacità per sorprendere gli avversari o per continuare ad attaccare coloro che si sono messi al riparo dall'attacco di altri custodi.

Dissoluzione (Str): Quando un custode viene catturato, immobilizzato o tenuto indifeso, ha 10 round per liberarsi o essere liberato da un'altra creatura. Se non viene liberato prima dello scadere di questo termine, si dissolve in una pozza di 1,5 metri dello stesso tipo di veleno a contatto che è in grado di sputare. La pozza e il veleno tratto da essa evapora in 4 round, ma una prova di Artigianato (fabbricare veleni) con CD 20 compiuta durante questo periodo permette di conservare veleno sufficiente per una dose di veleno di custode (vedi il riquadro per le statistiche).

Anche i custodi morti si dissolvono in pozze di veleno. Qualsiasi creatura che tocchi il custode mentre si dissolve (ad esempio con un attacco naturale sferrato per infliggere il colpo letale) o che tocchi la pozza di veleno prima che evapori deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per evitare gli effetti del veleno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

VELENO DI CUSTODE

Contatto CD 14; danno iniziale nauseato per 2d6 round; danno secondario 2d6 Cos; Artigianato (preparare veleno) CD 20; Prezzo 1.200 mo.



Mente alveare (Str): Tutti i custodi entro 150 metri l'uno dall'altro sono in costante comunicazione. Se uno è consapevole di un particolare pericolo, lo sono tutti. Se una persona del gruppo non è colta alla sprovvista, allora non lo è nessuno. Nessun custode entro il raggio di azione può essere attaccato ai fianchi a meno che non lo siano tutti.

Immunità (Str): I custodi hanno una fisiologia aliena e menti incomprensibili che li rendono più simili a costrutti che a creature viventi. Un custode è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti. Ignorano i colpi critici, attacchi furtivi, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia o la morte per danno massiccio.

Tratti degli esterni: Tutti i custodi possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Resistenze (Str): Un custode possiede resistenza all'acido, freddo, fuoco, elettricità e suono 10.

Olfatto acuto (Str): Un custode può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Un custode riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato. Inoltre, la loro strana e malleabile fisiologia gli conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga e Saltare. *I custodi non sono limitati dalla loro altezza quando determinano la distanza che possono coprire con un salto.

PERSONAGGI CUSTODI

La classe preferita dei custodi è il ladro. Un il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG custode è il suo livello di classe +7. Per esempio, un custode ladro di 1° livello ha LEP 8 ed è l'equivalente di un personaggio di 8° livello.

CUSTODE DELLE CRIPTE

Non morto Medio

Dadi Vita: 6d12 (39 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+3

Attacco: Artiglio +7 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia

Danni: Artiglio 1d6

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Disperdere profanatori

Custode delle cripte



BS

Qualità speciali:

Resistenza allo scacciare +4, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos -, Int 11, Sag 15, Car 13

Abilità: Artista della Fuga +8, Ascoltare +7, Camuffare +1

(+3 recitazione), Diplomazia +10, Intimidire +8,

Osservare +8, Percepire Intenzioni +7, Raggiare +6,

Utilizzare Corde +3 (+5 legami)

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (artiglio),

Deviare Frecce (B), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: - (vedi testo)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-12 DV (Media); 13-18 DV (Grande)

Un custode delle cripte è una specie di guardiano non morto costruito per fare la guardia ad un particolare sito od oggetto e affrontare gli intrusi in maniera non letale.

La creatura non sembra altro che una figura scheletrica con indosso una veste rovinata. Quando è attiva, i suoi occhi brillano di un rosso intenso. Un custode delle cripte esiste solo per fare la guardia, e di solito protegge un tesoro religioso, tomba o luogo sacro. Di solito resta in attesa in un'alcova o un seggio costruito apposta per lui. Parla il Comune ed è disposto a conversare con coloro che non lo minacciano, mentre cerca di intimorire le creature che ritiene facilmente spaventabili.

Un chierico di 14° livello o superiore può utilizzare l'incantesimo *creare non morti* per creare un custode delle cripte.

COMBATTIMENTO

Un custode delle cripte attacca solo se assalito o se ritiene di non essere in grado di far allontanare altrimenti coloro che entrano nel posto che deve proteggere. Il suo primo atto è quello di usare la capacità disperdere profanatori, e poi attaccare con i suoi artigli finché tutti i nemici non saranno morti o fuggiti. Se viene avvicinato da una creatura che ha

allontanato con la sua capacità disperdere profanatori, la attaccherà immediatamente.

Disperdere profanatori (Sop): Una volta al giorno un custode delle cripte può attaccare i suoi nemici con un effetto di teletrasporto, che li farà trasportare via in una direzione casuale per 10d10x3 metri (Volontà CD 14 nega). I bersagli che falliscono il tiro salvezza arrivano al sicuro nello spazio più vicino alla loro destinazione (compresi spostamenti verso l'alto o il basso se necessario) se un corpo solido occupa la locazione. Questa capacità agisce su di un numero di bersagli pari ai Dadi Vita del custode delle cripte, che devono trovarsi entro un'esplosione di 9 metri centrata sulla creatura. I bersagli trasportati non possono intraprendere alcuna azione fino al loro turno successivo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Resistenza allo scacciare (Str): Mentre si trova entro 15 metri dalla locazione od oggetto che deve proteggere, il custode delle cripte viene considerato un non morto con 4 Dadi Vita in più ai fini dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare.

Tratti dei non morti: Un custode delle cripte è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un custode delle cripte non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se consenziente. La creatura possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

DEINCANTATORE

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 16d10+64 (152 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 30 (-2 taglia, +6 Des, +16 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +16/+37

Attacco: Codata +21 in mischia, o lingua +21 in mischia

Attacco completo: Codata +21 in mischia, 2 zoccoli +15 in mischia, o lingua +21 in mischia

Danni: Codata +21 1d10+5, zoccolo 1d8+2, lingua vedi testo

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (4,5 m con lingua)

Attacchi speciali: Appiccicare, stritolare, deincantare, risucchio di magia, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, individuazione del magico, visione crepuscolare, RI 30

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +16, Vol +7

Caratteristiche: For 21, Des 23, Cos 18, Int 5, Sag 14, Car 10

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi -2, Osservare +7, Saltare +9

Talenti: Arma Accurata, Arma

Focalizzata (codata), Arma Focalizzata (lingua), Attacco Poderoso, Disarmare Migliorato, Spezzare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di sfida: 17

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-25 DV (Enorme); 26-51 DV (Mastodontico)

I deincantatori sono il risultato di alcuni generali disperati alla ricerca di una bestia da guerra capace di diminuire la forza magica del loro nemico. L'esperimento andò fin troppo bene, e numerosi deincantatori sfuggirono ai loro creatori e ora vagano per le terre selvagge, alla ricerca di magia da consumare.

Un deincantatore è un quadrupede di struttura massiccia dal collo e la testa allungati. Ha una coda robusta che termina in una sfera nodosa delle dimensioni della testa di un uomo. Il suo manto è coperto da scaglie argentee che brillano alla luce del sole. La sua caratteristica più impressionante è la lingua, che può estendersi fino a 4,5 metri dalla bocca. La lingua è estremamente robusta e flessibile, e si divide all'estremità.

Bestia burbera di natura, un deincantatore è sempre affamato. Può percepire una forte aura magica fino a 15 km di distanza e viene attirato da essa. Il deincantatore ignora gli individui che non irradiano magia e si allontana se non c'è cibo a disposizione, anche se attaccato.

COMBATTIMENTO

Un deincantatore risulta feroce in combattimento, attirato dagli avversari carichi di oggetti magici.

Sceglie per primi i personaggi con gli oggetti più potenti, afferrandoli con la lingua e cercando di incrementare le proprie forze. A volte cerca di disarmare un avversario per poi fuggire con un oggetto particolarmente potente per privarlo di tutta la sua carica magica, prima di tornare per averne di più.

Mentre risucchia la magia, un deincantatore può comunque attaccare con gli zoccoli e la coda, e mentre si nutre si agita selvaggiamente. La creatura usa spesso la sua lingua per afferrare e stritolare un avversario.

Appiccicare (Str): La lingua del deincantatore è coperta da un potente adesivo che



Deincantatore

gli permette di trattenere creature od oggetti per potersi nutrire. Questo adesivo conferisce all'incantatore un bonus di +8 alle prove di lotta e ai tentativi di disarmare.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un deincantatore può stritolare un avversario afferrato dalla sua lingua, infliggendo 2d6+6 danni contundenti.

Individuazione del magico (Sop): Un deincantatore è sempre consapevole di qualsiasi aura magica entro 18 metri, e può immediatamente determinarne il numero, la forza e la locazione. Questa capacità è altrimenti identica all'incantesimo *individuazione del magico*.

Deincantare (Sop): Le armi magiche che colpiscono il deincantatore infliggono danni normali, ma devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o vedere diminuito il proprio potere. Fallendo il tiro salvezza, l'arma perde permanentemente una capacità speciale determinata a caso. Se l'arma non ha più capacità speciali (o non ne ha mai avute), allora il deincantatore risucchia permanentemente 1 punto dal suo bonus di potenziamento.

Gli oggetti magici che vengono deincantati in questo modo non conferiscono al deincantatore i punti ferita temporanei che gli concede la capacità risucchio di magia (vedi sotto).

Risucchio di magia (Sop): Se un deincantatore colpisce un avversario con la lingua, può decidere di privare della magia qualsiasi oggetto magico in possesso del bersaglio. Colpisce gli oggetti magici nell'ordine seguente: scudo, armatura, elmo, oggetto in mano, mantello, arma rinfoderata, bracciali, abiti, gioielli (compresi gli anelli) e tutto il resto.

Il deincantatore può decidere di tenere la lingua attaccata all'oggetto finché questo non è completamente risucchiato. Ogni round completo per cui la lingua rimane attaccata all'oggetto, il deincantatore risucchia una capacità speciale o 1 punto di bonus di potenziamento, o dal 10% al 40% (1d4x10%) delle cariche rimanenti negli oggetti con cariche come le bacchette.

Per ogni capacità speciale o punto di bonus di potenziamento che il deincantatore risucchia, guadagna 10

punti ferita temporanei. Per ogni carica risucchiata, guadagna 1 punto ferita temporaneo.

Un avversario può compiere una prova di Forza con CD 23 per liberare l'arma dalla lingua adesiva del deincantatore. Un deincantatore può attaccare con gli zoccoli e la codata mentre ha un oggetto attaccato alla lingua. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Afferrare migliorato (Str): Se un deincantatore colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con la lingua, cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +37, compreso il bonus dell'adesivo). Se riesce a trattenere, può stritolare nello stesso round. Quindi, il deincantatore ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il deincantatore non è considerato in lotta).

DEINONICO TI-KHANA

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 4d8+16 (34 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 18 m

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +3 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Speroni +7 in mischia

Attacco completo: Speroni +7 in mischia e 2 artigli anteriori +2 in mischia e morso +2 in mischia

Danni: Sperone 2d6+4, artiglio anteriore 1d3+2, morso 2d4+2 più veleno

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, poteri psionici

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, RI 16

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +2

Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 19, Int 4, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +9, Osservare +10, Saltare +14, Sopravvivenza +10*

Talenti: Correre, Seguire Tracce

Ambiente: Foreste calde e sotterranee

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Grado di Sfida: 5

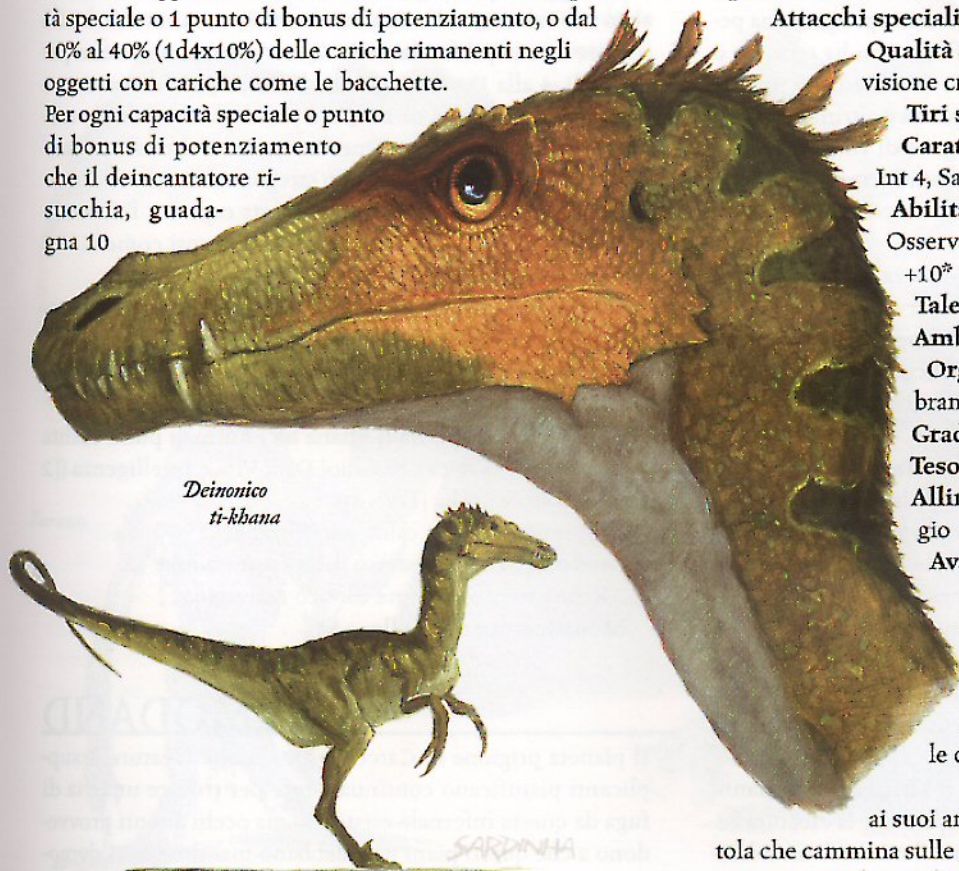
Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-8 DV (Grande)

Perverso risultato di esperimenti yuan-ti e incroci, una creatura ti-khana è un ibrido psionico tra un animale o bestia magica rettile con le qualità degli yuan-ti.

Un deinonico ti-khana assomiglia ai suoi antenati: è un rettile simile alla lucertola che cammina sulle gambe posteriori. Il suo corpo è leggermente più lungo di quello di un normale deinonico, rag-



Deinonico
ti-khana

giungendo così i 4,2 metri di lunghezza, mentre è alto circa 2,4 metri e pesa sui 450 kg. La sua pelle è coperta da spesse scaglie colorate e due lunghe zanne spuntano in mezzo ai suoi denti affilati.

COMBATTIMENTO

Un deinonico ti-khana salta addosso alla preda, squarcian-dola con gli speroni (considerati un singolo attacco), affer-randola con gli artigli anteriori e mordendola con le sue ter-ribile fauci, la quale aggiunge una tossina velenosa al già ter-ribile attacco del deinonico.

Veleno (Str): Un deinonico ti-khana rilascia un veleno (Tempra CD 16 nega) con ogni attacco con il morso riusci-to. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Cos). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Poteri psionici (Mag): Un deinonico ti-khana può pro-durre a piacere questi effetti.

Individuazione del veleno: Come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 6° livello.

Forma alternativa: Un deinonico ti-khana può assumere la forma di una vipera da Minuscola a Grande (vedi il *Manua-le dei Mostri*). Questa capacità è simile all'incantesimo *tra-sformazione* lanciato da uno stregone di 19° livello. Il deino-nico ti-khana usa il proprio veleno o quello della vipera, quale sia il più potente.

Avversione: Un deinonico ti-khana crea un effetto di com-pulsione che agisce su di una creatura entro 9 metri. Il sog-getto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o sviluppare un'avversione per i serpenti della durata di 10 minuti. I soggetti colpiti devono tenersi lontani almeno 6 metri da qualsiasi serpente, yuan-ti o ti-khana, vivo o mor-to. Il soggetto può superare la compulsione superando un altro tiro salvezza sulla Volontà con CD 17, ma continuerà a soffrire di una profonda ansia. Questa ansia provoca una pe-nalità di -4 alla Destrezza finché l'effetto non ha termine o il soggetto si troverà di nuovo a più di 6 metri da un ser-pente, yuan-ti o ti-khana. Questa capacità è altrimenti iden-tica ad *antipatia* lanciato da uno stregone di 16° livello.

Olfatto acuto (Str): Un deinonico ti-khana può indivi-duare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Un deinonico ha un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Nascondersi, Osservare, Saltare e So-pravvivenza. *Il bonus alle prove di Sopravvivenza sale a +12 quando segue tracce con l'olfatto acuto.

ARCHETIPO DEL TI-KHANA

"Ti-khana" è un archetipo che può essere applicato a qual-siasi lucertola, dinosauro, serpente o qualsiasi animale o be-stia magica rettile. Il tipo della creatura diventa bestia ma-gica. Essa utilizza tutte le statistiche e le capacità della crea-tura base eccetto dove indicato di seguito.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +4.

Attacchi: Come bestia magica, una creatura ti-khana ha il bonus di attacco base pari ai propri Dadi Vita. Se la crea-tura base non possiede un attacco con il morso, ne guada-gna uno.

Danni: Il morso di una creatura ti-khana infligge danni come mostrato sulla tabella seguente, o come la creatura ba-se, quale sia il migliore. Oltre ai danni, il morso di un ti-kha-na inietta anche del veleno.

Taglia del ti-khana	Danni del morso
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	2d4
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Una creatura ti-khana ottiene tutti i seguenti attacchi speciali.

Veleno (Str): Una creatura ti-khana rilascia un veleno (Tempra CD 10 + 1/2 dei DV della creatura + il modificato-re di Cos della creatura per negare) con ogni attacco con il morso riuscito. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Cos).

Poteri psionici (Mag): Una creatura ti-khana può produrre a piacere questi effetti.

Individuazione del veleno: Come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 6° livello.

Forma alternativa: Una creatura ti-khana può assumere la forma di una vipera da Minuscola a Grande (vedi il *Manua-le dei Mostri*). Questa capacità è simile all'incantesimo *tra-sformazione* lanciato da uno stregone di 19° livello. La crea-tura ti-khana usa il proprio veleno o quello della vipera, qua-le sia il più potente.

Avversione: Una creatura ti-khana crea un effetto di com-pulsione che agisce su di una creatura entro 9 metri. Il sog-getto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o sviluppare un'avversione per i serpenti della durata di 10 minuti. I soggetti colpiti devono tenersi lontani almeno 6 metri da qualsiasi serpente, yuan-ti o ti-khana, vivo o mor-to. Il soggetto può superare la compulsione superando un altro tiro salvezza sulla Volontà con CD 17, ma continuerà a soffrire di una profonda ansia. Quest'ansia provoca una pe-nalità di -4 alla Destrezza finché l'effetto non ha termine o il soggetto si troverà di nuovo a più di 6 metri da un ser-pente, yuan-ti o ti-khana. Questa capacità è altrimenti iden-tica ad *antipatia* lanciato da uno stregone di 16° livello.

Quando uno yuan-ti fa uso di questa capacità, l'avversio-ne si applica anche alle creature ti-khana così come ai ser-penti e agli yuan-ti

Qualità speciali: Un ti-khana ha resistenza agli incante-simi pari a 13 + il Grado di Sfida della creatura base.

Caratteristiche: La Destrezza e l'Intelligenza di una creatura ti-khana aumentano di +2.

Abilità: Una creatura ti-khana ha i normali punti abilità per una bestia magica con i suoi Dadi Vita e Intelligenza ([2 + modificatore Int] x [DV +3]).

Ambiente: Foreste calde e sotterranei.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Allineamento: Sempre caotico malvagio.

Modificatore di livello: +4.

DEMODAND

Il pianeta prigioniero di Carceri ospita molte creature. I sup-plicanti pianificano continuamente per trovare una via di fuga da questa infernale esistenza, ma occhi attenti provve-dono a che questi piani non debbano mai riuscire. I demo-dand sono gli autoproclamatasi custodi della popolazione di

Carceri. Sono i loro carcerieri e protettori, sebbene molti di essi siano prigionieri del piano quanto i supplicanti che cercano di controllare.

Naturalmente, il numero di supplicanti su Carceri rende praticamente impossibile il lavoro dei demodand, ma la cosa sembra non preoccuparli. Dopo il loro esilio da un altro piano molti millenni fa, per motivi da tempo dimenticati (sebbene sia i kelubar che gli shator sono concordi sul fatto che sia stato per colpa dei farastu), i demodand furono confinati nelle Profondità Tartaree di Carceri come penitenza. Una volta lì, si fecero carico di stabilire una sorta di ordine nel luogo. Su Carceri vivono altre sottorazze di demodand, e forse ce ne sono anche su altri piani, ma farastu, kelubar e shator sono le più comuni.

I demodand non limitano le loro attività solo a Carceri. A volte vengono incontrati su altri piani, agendo come cacciatori di taglie, sulle tracce di qualcuno fuggito dalle Profondità Tartaree. Questi demodand sanno bene comunque, che il loro destino è far ritorno a Carceri.

COMBATTIMENTO

I demodand non vogliono guai con le persone in visita a Carceri. Il problema, però, è che non fanno distinzione tra visitatori e supplicanti. Se una creatura si trova su Carceri, i demodand pensano che vi appartenga e che il loro compito sia farvela rimanere.

Evoca demodand (Sop): I demodand possono evocare altri loro simili come se lanciassero l'incantesimo *evoca mostri*, ma hanno una limitata probabilità di successo. Tirare un d% e comparare il risultato al valore dato nella descrizione dello specifico demodand: Con un fallimento, nessun demodand risponde all'evocazione. Le creature evocate restano per 1 ora poi fanno ritorno alla loro dimora su Carceri. Un demodand evocato non può utilizzare la sua capacità *evoca demodand* per 1 ora.

Tratti dei demodand

Libertà di movimento (Sop): Tutti i demodand ottengono il beneficio di una continua *libertà di movimento*, come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 10° livello.

Immunità al veleno (Str): Tutti i demodand sono immuni al veleno.

Tratti degli esterni: Tutti i demodand possiedono la scurovisione (raggio 18 metri, o 36 metri per gli shator) e non possono essere rianimati o risorti.

FARASTU

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 11d8+22 (71 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 25 (+1 Des, +14 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +11/+23

Attacco: Artiglio +15 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia e morso +10 in mischia

Danni: Artiglio 1d4+4, morso 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fanghiglia appiccicosa, afferrare migliorato, ira, capacità magiche, *evoca demodand*

Qualità speciali: Immunità all'acido, resistenza al freddo 10, riduzione del danno 10/bene, tratti degli esterni, immunità al veleno, resistenza al fuoco 10, olfatto acuto, RI 23

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +8

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 16



Abilità: Ascoltare +14, Cercare +10, Concentrazione +13, Diplomazia +6, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +14, Percepire Intenzioni +12, Scalare +22, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Carceri)

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o squadra (6-10)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso neutrale malvagio

Avanzamento: 12-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

I farastu sono il tipo di demodand più comune. Loro sono i compiti più infimi sotto i comandi di kelubar e shator. Accusati di essere i responsabili dell'ormai dimenticata trasgressione della loro razza, che li ha fatti bandire su Carceri, i farastu sono a malapena tollerati dagli altri demodand.

I farastu sono alti circa 2,10 metri e pesano intorno ai 110 kg. Hanno braccia e gambe lunghe, teste oblunghe, e i loro corpi secernono in continuazione una sostanza nera e densa simile alla pece che scende lentamente lungo il corpo magro della creatura.

I farastu sono arroganti e crudeli quando non sono in prossimità di kelubar o shator. Come occupanti dei strati più infimi della società demodand, amano mettersi in mostra con le creature più deboli da cui sanno non avranno risposta.

I farastu parlano il linguaggio dei demodand e l'Abissale.

Combattimento

I farastu amano il momento in cui un supplicante sottoposto alle loro "attenzioni" cerca di fuggire perché ciò gli permette di rivolgere la loro frustrazione su quell'anima sfortunata. Di solito si lasciano prendere dall'ira durante il primo round di combattimento e poi cercano di disarmare un avversario di tutte le armi prima di lanciarsi in avanti con i loro artigli e la grande bocca piena di denti. Se riescono a disarmare un'arma potente dalle mani di un avversario, non esiteranno ad usarla essi stessi.

I farastu possono essere evocati utilizzando l'incantesimo *evoca mostri IX*.

Fanghiglia appiccicosa (Str): La densa fanghiglia simile a pece che i farastu secernono agisce come potente adesivo, bloccando le creature o gli oggetti con cui entra in contatto. I farastu godono di un bonus razziale di +8 alle prove di lotta e per disarmare grazie alla loro fanghiglia appiccicosa. Un farastu di solito decide di afferrare i suoi avversari e poi massacrarli con i suoi attacchi naturali.

Un'arma che colpisca il farastu rimane bloccata a meno che il possessore non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17. Liberare un'arma bloccata di solito richiede una prova di Forza con CD 17.

L'olio da lanterna e qualche altro olio infiammabile (come il fuoco dell'alchimista) dissolve la fanghiglia appiccicosa del farastu; la creatura ha bisogno di 10 minuti per rinnovare la sua copertura adesiva dopo essere stato colpito dall'olio. Un farastu può dissolvere a piacere la sua copertura appiccicosa, e la sostanza si discioglie 1 round dopo la morte della creatura. La CD del tiro salvezza è ba-

sata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Se un farastu colpisce un avversario con un artiglio, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +23 o +25 quando in ira, compreso il bonus per la fanghiglia appiccicosa). I farastu non possiedono nessuna capacità speciale per danneggiare gli avversari afferrati a parte i loro attacchi naturali, ma la loro fanghiglia appiccicosa li rende molto pericolosi nella lotta.

Ira (Str): Tre volte al giorno un farastu può lasciarsi prendere dalla furia, entrando in ira come un barbaro. Il farastu guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. I seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 11d8+44 (93 pf); CA 23, contatto 9, colto alla sprovvista 22; Attacco base/lotta +13/+25; attacco completo 2 artigli +17 in mischia e morso +12 in mischia; danni artiglio 1d4+6, morso 1d6+4; TS Temp +11, Vol +10; For 23, Cos 18; Scalare +24. Lira dura 7 round, ma il farastu può porvi termine prima, se lo desidera. La creatura non è affaticata al termine dell'ira.

Capacità magiche: A volontà: *chiaroudienza/chiarovegenza, individuazione del magico, invisibilità, linguaggi, paura* (CD 17); 3 volte al giorno: *nube di nebbia, raggio di indebolimento* (CD 14); 2 volte al giorno: *dissolvi magie*. 1° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sulla Carisma.

Evoca demodand (Mag): Una volta al giorno, un farastu può cercare di evocare 1d4 farastu con una probabilità di riuscita del 30% (risultato di 71-100 sul d%).

Olfatto acuto (Str): Un farastu può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: La fanghiglia adesiva del farastu gli conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare.

KELUBAR

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 13d8+39 (97 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m, volare 18 m (media)

Classe Armatura: 27 (+1 Des, +16 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +13/+18

Attacco: Artiglio +18 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +18 in mischia e morso +16 in mischia

Danni: 2 artigli 1d4+5 più acido; morso 1d6+2 più acido

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fanghiglia acida, attacco furtivo +4d6, capacità magiche, fetore, *evoca demodand*

Qualità speciali: Immunità all'acido, resistenza al freddo 10, riduzione del danno 10/bene, tratti degli esterni, immunità al veleno, eludere, immunità al fuoco, RI 25, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +9, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 13, Cos 17, Int 14, Sag 15, Car 18

Abilità: Ascoltare +18, Camuffare +4 (+6 recitazione),

Concentrazione +19, Conoscenze (locali) +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +28, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +18, Percepire Intenzioni +22, Raccogliere Informazioni +6, Raggiare +24, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani)

Talenti: Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Schivare

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Carceri)

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o squadra (6-10)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso neutrale malvagio

Avanzamento: 13-22 DV (Grande); 23-39 DV (Enorme)

I kelubar sono i burocrati della società demodand. Agiscono come intermediari tra gli shator e i farastu, oltre che da supervisori delle squadre di farastu. La fanghiglia che copre la loro pelle è un perfetto complemento della loro personalità viscida.

I kelubar sono obesi, in parte a causa della vita principalmente sedentaria che conducono. Pesano circa 250 kg e sono alti 2,4 metri, con ali da pipistrello con un'apertura di quasi 5,4 metri. La loro pelle è nodosa, ruvida e coriacea, coperta da una fanghiglia verde chiaro che dà un riflesso grottesco alla loro pelle scura.

Come tutti i demodand, i kelubar amano sottomettere gli altri. Sebbene preferiscano parlare al combattere, non esiteranno a lanciarsi in combattimento se ce ne sarà bisogno.

I kelubar parlano il linguaggio di tutti i demodand, oltre all'Abissale e al Comune.

Combattimento

Se presi di sorpresa, i kelubar cercheranno di negoziare per ottenere una posizione di vantaggio o perlomeno migliore, cercando di ritardare i loro avversari dandosi l'aspetto da diplomatici mentre ne studiano le debolezze. In combattimento, cercano prima di evocare rinforzi per poi affidarsi alle loro capacità magiche piuttosto che al combattimento in mischia.

Fanghiglia acida (Str): La fanghiglia prodotta da un kelubar aggiunge +1d6 danni da acido ad ognuno dei suoi attacchi in mischia. Con un colpo critico riuscito, questa esplosione acida infligge +1d10 danni da acido.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del kelubar si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un kelubar, il kelubar infligge ulteriori 4d6 danni con un attacco in mischia.

Capacità magiche: A volontà: *chiaroudienza/chiarovegenza, freccia acida di Melf, individuazione del magico, invisibilità, linguaggi, movimenti del ragno, paura* (CD 18); 3 volte al giorno: *nube di nebbia, raggio di indebolimento* (CD 15). 2 volte al giorno: *dissolvi magie, nebbia acida*. 13° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fetore (Str): La fanghiglia di un kelubar odora di sporco e decomposizione. Tutte le creature (eccetto altri demodand) entro 9 metri dal kelubar, devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o rimanere nauseate. Questa condizione perdura finché la creatura rimane all'interno dell'area, e per 10 round dopo che la creatura ne è uscita. Un tiro salvezza riuscito indica che la creatura è immune al fe-

tore di quel kelubar per 1 giorno (ma non al fetore di altri kelubar). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Evoca demodand (Mag): Una volta al giorno, un kelubar può cercare di evocare 1d2 kelubar con una probabilità di riuscita del 40% (risultato di 61-100 sul d%) o 1d4 farastu con una probabilità di riuscita del 60% (risultato di 41-100 sul d%).

Schivare prodigioso (Str): Un kelubar mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 11° livello o superiore. Può attaccare ai fianchi i personaggi che possiedono schivare prodigioso come se fosse un ladro di 7° livello.

Abilità: I kelubar hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggiare.

SHATOR

Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 15d8+60 (127 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, volare 21 m (scarsa)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +2 Des, +13 naturale, +4 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 26

Attacco base/Lotta: +15/+25

Attacco: *Giusarma*+2 Enorme+22 in mischia, o artiglio +20 in mischia

Attacco completo: *Giusarma*+2 Enorme +22 in mischia, o 2 artigli +20 in mischia e morso +18 in mischia

Danni: *Giusarma*+2 2d6+11; artiglio 1d6+6; morso 2d6+3

Spazio/Portata: 3 m/3 m (6 m con *giusarma*)

Attacchi speciali: Fanghiglia paralizzante, capacità magiche, incantesimi, *evoca demodand*

Qualità speciali: Immunità all'acido, immunità al freddo, scurovisione 36 m, riduzione del danno 15/bene, tratti degli esterni, immunità al veleno, immunità al fuoco, immunità agli effetti di influenza mentale, olfatto acuto, vedere invisibilità, RI 30

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +11, Vol +12

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 18, Int 16, Sag 16, Car 21

Abilità: Ascoltare +20, Camuffare +20 (+22 recitazione), Cercare +17, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (locali) +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +24, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +20, Percepire Intenzioni +21, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare +20, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce o su altri piani)

Talenti: Allerta, Incantesimi Inarrestabili, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Carceri)

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o cricca (2-4 più 6-10 farastu più 4-6 kelubar)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Spesso neutrale malvagio

Avanzamento: 16-22 DV (Grande); 23-30 DV (Enorme); 31-45 (Mastodontico)

Gli shator si trovano in cima alla scala sociale demodand. Se i farastu sono le guardie di Carceri, gli shator ne sono i custodi. Insolitamente crudeli, gli shator confidano segretamente che i prigionieri di questo piano cerchino la fuga, in modo da potergli poi dare la caccia.

Gli shator sono obesi e disgustosi. Sono alti 3 metri e pesano circa 350 kg. Grandi ali da pipistrello gli spuntano dalla schiena, e una fanghiglia chiara cola dagli angoli delle loro bocche da rana, così come da piccole fessure nella loro pelle.

Gli shator si preoccupano di prendere qualsiasi decisione concernente la caccia ai fuggitivi da Carceri, utilizzando la loro innata capacità di spostamento planare per mandare i demodand alla loro caccia fuori del piano. Sono sempre intenti a complottare contro le altre fazioni di Carceri, sperando di estendere l'influenza dei demodand. Raramente gli shator si fidano l'uno dell'altro, preferendo operare tramite i loro contingenti di lacchè farastu e kelubar, ma se si dovesse presentare un ostacolo comune, sono disposti a collaborare.

Gli shator parlano il linguaggio dei demodand, oltre all'Abissale, Infernale e Comune.

Combattimento

Gli shator sono di solito accompagnati da gruppi di lacchè farastu e kelubar. Questo seguito generalmente permette allo shator di restare fuori del combattimento, se così desidera. Gli shator preferiscono utilizzare i loro incantesimi e capacità magiche da lontano, e utilizzare la loro fanghiglia paralizzante a distanza. Se obbligato ad entrare in mischia, uno shator utilizza la sua *giusarma*+2 Enorme per sbilanciare gli avversari da 3 metri di distanza, facendolo seguire da un attacco gratuito grazie al suo talento Sbilanciare Migliorato. Uno shator può utilizzare questa tattica più volte nello stesso round grazie al talento Riflessi in Combattimento.

Fanghiglia paralizzante (Str): La fanghiglia di uno shator agisce da tossina nervosa. Le creature colpite in mischia dall'artiglio o dal morso di uno shator devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o rimanere paralizzate per 3d6 round. Lo shator può scegliere di sputare un globo di fanghiglia come attacco di contatto a distanza con una gittata di 9 metri, con lo stesso effetto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *chiarovidenza/chiaroveggenza*, *individuazione del magico*, *invisibilità*, *linguaggi*, *movimenti del ragno*, *paura* (CD 19); 3 volte al giorno: *nube maleodorante* (CD 18), *nube mortale* (CD 20), *nube di nebbia*, *raggio di indebolimento* (CD 16); 2 volte al giorno: *dissolvi magie*. 1 volta al giorno: *charme sui mostri di massa* (CD 23). 15° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Uno shator può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 8° livello (incantesimi al giorno 6/8/7/6/4; incantesimi conosciuti 8/5/3/2/1; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo). Una lista degli incantesimi tipicamente conosciuti: 0 - *aprire/chiudere*, *frastornare*, *lampo*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *raggio di gelo*, *suono fantasma*; 1° - *armatura magica*, *colpo accurato*, *dardo incantato*, *foschia occultante*, *ingrandire persone*; 2° - *forza del toro*, *individuazione dei pensieri*, *risata incontenibile di Tasha*; 3° - *intermittenza*, *palla di fuoco*; 4° - *confusione*.

Evoca demodand (Mag): Una volta al giorno, uno shator può cercare di evocare 1d2 shator con una probabilità di ri-

uscita del 30% (risultato di 71-100 sul d%) o 1d4 kelubar oppure 1d6 farastu (a scelta dello shator) con una probabilità di riuscita del 70% (risultato di 31-100 sul d%).

Immunità agli effetti di influenza mentale (Str): Uno shator è immune a tutti gli incantesimi ed effetti con il descrittore influenza mentale.

Olfatto acuto (Str): Uno shator può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Vedere invisibilità (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *vedere invisibilità*, ma è sempre attiva e il suo raggio di azione si estende fino al limite della visuale dello shator.

DEMONE

L'Abisso contiene un'incredibile diversità di demoni. Queste malvagie creature compaiono in varie forme con diverse capacità, combattono e si sfruttano l'un l'altra, cercando ognuna una propria indipendenza anche mentre cercano di soggiogare le altre. Quando non combattono tra di loro, i demoni lottano contro varie forze del bene oltre che contro i legali e malvagi abitanti dei Nove Inferi.

Il più grande e variegato gruppo di demoni è quello dei tanar'ri, indiscussi signori dell'Abisso.

COMBATTIMENTO

I demoni amano combattere. Coloro dotati di capacità magiche, spesso le usano dalla distanza. Molti demoni sono in grado di generare oscurità, cosa che spesso fanno prima di lanciarsi in combattimento.

Tratti degli esterni: Tutti i demoni possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (sebbene un *desiderio* o *miracolo* possa riportarli in vita).

Inoltre, tutti i tanar'ri condividono queste capacità.

Tratti degli tanar'ri: I tanar'ri possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri in grado di comunicare con un linguaggio. Un tanar'ri è immune all'elettricità e al veleno, e ha una resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, e resistenza al fuoco 20.

ALKILITH (TANAR'RI)

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 11d8+33 (82 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 23 (+7 Des, +6 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +11/+14

Attacco: Schianto +19 in mischia

Attacco completo: 4 schianti +19 in mischia

Danni: Schianto 1d8+3 più acido

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Acido, forma di nube mortale, capacità magiche

Qualità speciali: Immunità all'acido, amorfo, *comandare melme*, riduzione del danno 15/bene, immunità, tratti degli esterni, RI 23, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +14, Vol +10

Caratteristiche: For 16, Des 25, Cos 16, Int 14, Sag 17, Car 15

Abilità: Artista della Fuga +21, Ascoltare +19, Camuffare +2 (+4 recitazione), Concentrazione +17, Diplomazia +20, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Osservare +19, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +16, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce), Utilizzare Corde +7 (+9 con legami)

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto), Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 12-22
DV (Grande); 23-33
DV (Enorme); 34-44
(Mastodontico); 45+
DV (Colossale)

Anche tra i demoni ne esistono di disgustosi e terrificanti per loro e l'alkilith è uno di questi. Orrore privo di forma utilizzato dai signori dei demoni per missioni in regioni in cui la maggior parte dei demoni esiterebbe ad avventurarsi, l'alkilith è temuto e disprezzato dalla maggior parte degli altri demoni.

Gli alkilith prosperano nei più rivoltanti e inospitali luoghi dell'Abisso. Sono contaminazione e corruzione fatta sentiente e vive per odiare.

Un alkilith sembra una massa tremolante di materia verde e fosforescente avvolto da pelle spezzata che continua a secernere liquidi, spaccarsi e indurirsi. Scuri e rigonfi globi oculari coprono la superficie del suo corpo. Sebbene gli alkilith siano grossi almeno quanto un uomo, possono modellare i loro corpi amorfi per infilarsi in spaccature non più grandi di 2,5 cm di larghezza.

Combattimento

Nonostante la loro forma gelatinosa, gli alkilith possono muoversi a sorprendente velocità. Possono attaccare fino a quattro volte in un round con pseudopodi di fanghiglia acida. Queste orribili creature godono nel corrompere e contaminare l'ambiente, ed è risaputo che possano addirittura ignorare degli assalitori se offerti con l'opportunità di inquinare una fonte di acqua fresca. Sembra non ci sia limite alle dimensioni che un alkilith possa assumere; i viaggiatori planari narrano storie di alkilith grandi quanto laghi negli strati più profondi dell'Abisso.

Acido (Sop): Chiunque venga colpito dallo pseudopodo di un alkilith deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d6 danni addizionali da acido nel

round corrente e in ognuno dei successivi 1d6 round. Inoltre, ogni volta che un personaggio fallisce un tiro salvezza sulla Tempra contro questo attacco, uno dei suoi oggetti è messo in pericolo, come se avesse tirato un 1 naturale sul suo tiro salvezza (vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma di nube mortale (Sop):

Con un'azione di round completo, un alkilith può assumere la forma di una nube di verdi vapori velenifici. L'alkilith in questa forma è gassoso (come se fosse il bersaglio dell'incantesimo *forma gassosa*), e chiunque si trovi all'interno della nube subisce gli effetti dell'incantesimo *nube mortale*. Ritornare alla forma solida è un'azione di round completo. 11° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 (vedi anche la descrizione dell'incantesimo *nube mortale*). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche:

A volontà: *blocca mostri* (CD 17), *cerchio magico contro il bene*, *contagio* (CD 16), *debilitazione*

(CD 16), *dissacrare*, *dissolvi magie*, *individuazione del magico*, *muro di ghiaccio* (CD 16), *nube maleodorante* (CD 15), *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo solo in oggetti); 3 volte al giorno: *cono di freddo* (CD 17), *influenza sacrilega* (CD 16). 11° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Amorfo (Str): Un alkilith ignora gli attacchi ai fianchi e i colpi critici. È immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi.

Comandare melme (Mag): Un alkilith può controllare le azioni di qualsiasi melma entro 18 metri con un'azione gratuita. La melma ha diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per resistere. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità (Str): Gli alkilith sono immuni ai gas dannosi come l'effetto dell'incantesimo *nube maleodorante* e la ca-

ALKILITH E LIBRO DELLE FOSCHE TENEBRE

Se nella vostra campagna fate uso del *Libro delle Fosche Tenebre*, gli alkilith sono al servizio del signore dei demoni Juiblex. I personaggi con la classe di prestigio schiavo di Juiblex possono evocare un alkilith utilizzando la capacità *evoca demone maggiore* che ottengono al 9° livello, anche se l'alkilith ha un DV in più di quelli normalmente concessi dall'uso di questa capacità.



Alkilith

pacità fetore di alcuni mostri. Subiscono solo metà danni dalle armi contundenti.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un alkilith può cercare di evocare 1 hezrou con una probabilità di riuscita del 50% (risultato di 51-100 su d%).

IMMONDO DI SANGUE

Non morto Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m, volare 24 m (perfetta)

Classe Armatura: 31 (-1 taglia, +2 Des, +20 naturale),
contatto 11, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +6/+18

Attacco: Artiglio +13 in mischia

Attacco completo: 4 artigli +13 in mischia e morso +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+8 più risucchio di energia, morso 1d8+4 più risucchio di sangue

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali:

Risucchio di sangue, dominare, risucchio di energia, capacità magiche

Qualità speciali:

Resistenza all'acido 20, forma alternativa, resistenza al freddo 20, creare progenie, riduzione del danno 15/bene, immunità all'elettricità, guarigione rapida 5, resistenza al fuoco 20, forma gassosa, RI 24, resistenza allo scacciare +6, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +8, Vol +13

Caratteristiche: For 26, Des 15, Cos -, Int 17, Sag 20, Car 21

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +19, Concentrazione +20, Diplomazia +7, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +20, Percepire Intenzioni +20, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)

Talenti: Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5)

Grado di sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

Gli immondi di sangue producono altri immondi di sangue da altri demoni nello stesso modo in cui i vampiri produco-

no altri vampiri dagli umanoidi. I loro sguardi possono risucchiare la volontà dei mortali.

Un immondo di sangue è una creatura demoniaca delle dimensioni di un ogre, alta circa 2,7 metri. La sua spessa pelle scagliosa ha un colorito porpora scuro, quasi nero. Ognuna delle sue quattro forti braccia termina in una mano quasi umana, ma ogni dito possiede artigli acuminati. Un immondo di sangue ha il muso da lupo pieno di denti affilati che sembrano troppo grossi per stare nella sua bocca, e brillanti occhi rossi.

Gli immondi di sangue parlano l'Abissale.

Combattimento

Un immondo di sangue non possiede la stessa finezza di un normale vampiro. Non esita a gettarsi in mischia con i suoi quattro artigli e il terribile morso.

Risucchio di sangue (Sop): Un immondo di sangue succhia il sangue dalle creature viventi che colpisce con il morso. Ogni attacco con il morso riuscito infligge 1d4 punti di risucchio di Costituzione.

Dominare (Sop): Come un vampiro, un immondo di sangue può spezzare la volontà di un avversario guardandolo negli occhi. Questo attacco funziona come un attacco con lo sguardo, ma è un'azione standard, e le creature che si limitano a guardare l'immondo di sangue non sono influenzate. Qualsiasi creatura entro 9 metri su cui l'immondo di sangue punti lo sguardo cade immediatamente sotto la sua influenza come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *dominare mostri* (18° livello dell'incantatore, tiro salvezza sulla Volontà CD 21). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Risucchio di energia (Sop):

Qualsiasi creatura vivente colpita dagli artigli dell'immondo di sangue deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o guadagnare un livello negativo. Per ogni livello negativo inflitto, l'immondo di sangue guarisce 5 danni subiti. Se l'ammontare curato è superiore al danno subito dalla creatura, considerare tutto l'eccesso come punti ferita temporanei. Se il livello negativo non viene rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano passate 24 ore, l'avversario colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 per rimuoverlo. Il fallimento indica che il livello dell'avversario (o i suoi Dadi Vita) è ridotto di 1. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo in oggetti); 3 volte al giorno - *influenza sa-*



Immondo di sangue

BT

crilega (CD 19), *martello del caos* (CD 19), *oscurità*; 1 volta al giorno - *blasfemia, dissacrare*. 18° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Con un'azione standard un immondo di sangue può assumere la forma di pipistrello crudele normale o immondo, lupo crudele, ululatore o incubo. La capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* (12° livello dell'incantatore), ma l'immondo di sangue ottiene anche le capacità straordinarie della forma assunta. La creatura può mantenere la forma assunta senza limiti di tempo.

Creare progenie (Sop): Un esterno del sottotipo malvagio ucciso dal risucchio di energia dell'immondo di sangue (livelli negativi pari agli attuali Dadi Vita, o risucchiato sotto il 1° livello) si anima come immondo di sangue 1d4 giorni dopo la sua morte. Il nuovo immondo di sangue non possiede nessuna delle capacità che aveva in vita.

Guarigione rapida (Str): Un immondo di sangue guarisce 5 danni per round fino a quando ha almeno 1 punto ferita. La guarigione rapida non ristora i punti ferita persi a causa della fame, sete, soffocamento e non permette all'immondo di sangue di riattaccarsi o farsi ricrescere parti del corpo recise. Se ridotto a 0 punti ferita o meno, l'immondo di sangue assume immediatamente forma gassosa e cerca di fuggire. La sua guarigione rapida comincia non appena riesce a riposare in qualche luogo (non è limitato ad una bara) per 1 ora senza essere interrotto. Un incantesimo *congedo, dettame, dissolvi il male, esilio* o *parola sacra* lanciato mentre i suoi punti ferita attuali sono sotto l'1 lo distruggono definitivamente.

Forma gassosa (Sop): A volontà, un immondo di sangue può assumere forma gassosa con un'azione standard. Questa capacità funziona come l'incantesimo *forma gassosa* (5° livello dell'incantatore) tranne che l'immondo di sangue può restare in forma gassosa senza limiti di tempo e può volare alla velocità di 6 metri con manovrabilità perfetta.

Resistenza allo scacciare (Str): Un immondo di sangue viene considerato come se avesse 6 Dadi Vita in più di quanti ne abbia realmente per i tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rinforzare.

Tratti dei non morti: Un immondo di sangue è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici (a meno che non colpiscano i non morti), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un immondo di sangue non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Un immondo di sangue ha la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un immondo di sangue riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni e Raggiare.

KLURICHIR (TANAR'RI)

Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 20d8+120 (210 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m, volare 27 m (scarsa)

Classe Armatura: 34 (-2 taglia, +2 Des, +24 naturale),

contatto 10, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +20/+37

Attacco: *Ascia da battaglia*+3 Enorme +30 in mischia

Attacco completo: *Ascia da battaglia*+3 Enorme +30/+25/+20/+15 in mischia, o 2 chele +25 in mischia e aculei +20 a distanza

Danni: *Ascia da battaglia*+3 Enorme 2d8+12/19-20/x3, chele 2d6+4, aculei 2d4+4 più veleno

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Aura di paura, afferrare migliorato, veleno, squartare 2d6+13, capacità magiche, incantesimi, *evoca tanar'ri*, chele vorpal 2d6+13, lotta migliorata

Qualità speciali: Riduzione del danno 20/bene e ferro, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 36, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +14, Vol +15

Caratteristiche: For 29, Des 15, Cos 22, Int 20, Sag 16, Car 23

Abilità: Ascoltare +27, Camuffare +6 (+8 recitazione), Cercare +28, Concentrazione +29, Conoscenze (due qualsiasi) +28 ciascuna, Diplomazia +33, Intimidire +31, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Osservare +27, Percepire Intenzioni +27, Raggiare +29, Sapienza Magica +28, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce)

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Critico Migliorato (ascia da battaglia), Critico Migliorato (chele vorpal), Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-3) o truppa (1 klurichir più 2 balor, 2-3 marilith e 3-5 nalfeshnee)

Grado di sfida: 25

Tesoro: Monete standard, doppio dei beni, doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 21-30 DV (Enorme); 31-60 DV (Mastodontico)

C'è bisogno di qualcosa di davvero terrificante per spaventare i più potenti demoni dell'Abisso. Se i balor fanno incubi, probabilmente questi sono provocati dai klurichir. Alcuni demoni sostengono che queste creature servono da generali agli ordini dei più potenti signori abissali. Che sia vero o meno, la vista di un klurichir provoca terrore nella maggior parte dei demoni.

Un klurichir è alto 9 metri e possiede un corpo molto muscoloso, coperto da una pelle del nero colore che di solito viene associato ad un cadavere morto a causa del freddo. Mostruose ali rosse da pipistrello gli spuntano dalla schiena, mentre le sue quattro braccia fremono in continuazione come se fossero alla ricerca di fresche prede da stritolare e distruggere. Il suo volto sembra un incrocio tra quello di un mulo e un ogre, con aculei che ne coprono la faccia, il collo e la parte superiore delle spalle.

La più ripugnante caratteristica della creatura è situata al centro del suo addome: una grande bocca spalancata riempita da una lingua bavosa e una fila di potenti denti pronti a frantumare. Appena sopra queste fauci si trovano una coppia di enormi chele affilate delle dimensioni di grosse lame di falce. Quando a riposo, le chele si aprono e chiudono len-



Klurichir

tamente, mentre la bocca rimane parzialmente aperta, con una piccola bava che le pende dalle labbra. In battaglia, le chele scattano in sincronia con i movimenti del klurichir, mentre la bocca al centro del petto sbava, fiuta e qualche volta ulula.

I klurichir fanno di solito la loro comparsa quando un signore dell'Abisso ha sviluppato un interesse personale in qualche attività e vuole assicurarsi il suo successo. Totalmente sicuri del loro potere, i klurichir non esitano a comandare i demoni che li circondano: anche quei balor che si sono spostati troppo lentamente hanno sperimentato il morso dell'ascia di un klurichir.

I klurichi parlano l'Abissale, il Comune, il Celestiale, il Draconico, l'Ignan e il Sottocomune.

Combattimento

I klurichir sono tattici eccellenti. Preferiscono che siano i demoni che li accompagnano ad entrare in mischia mentre essi rimangono in retroguardia lanciando incantesimi difensivi e utilizzando le loro capacità magiche più potenti. Se obbligati ad entrare in mischia, si lanciano in battaglia con le loro asce magiche, sparando di tanto in tanto una raffica di aculei. Se riesce ad afferrare uno dei suoi avversari con una delle mani non impegnate a reggere l'ascia, porterà la vittima vicino al petto cosicché le sue chele possono decapitarla. Se un klurichir riesce a decapitare un avversario, infilerà corpo e testa della vittima nella sua bocca frantumante senza perdere tempo e capacità in battaglia.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, un klurichir può produrre un effetto di paura. Questa capacità funziona come l'incantesimo *paura* (20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 24), ma agisce su tutte le creature in un raggio di 9 metri intorno al klurichir. Qualsiasi creatura che superi il tiro salvezza contro l'effetto non può essere influenzata di nuovo dall'aura di paura di quel klurichir per un giorno intero. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Se un klurichir colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con

una chela, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +37). Se riesce a trattenere, attira il personaggio afferrato verso le sue chele vorpal e la sua bocca, dove può tentare immediatamente di attaccare l'avversario con le sue chele vorpal (con un bonus di attacco +25). Quindi, il klurichir ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare la sua chela per trattenere l'avversario (vedi lotta migliorata). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni con la chela e gli permette di compiere un attacco con le chele vorpal e uno con il morso contro la vittima.

Lotta migliorata (Str): Normalmente, una creatura impegnata in una lotta che non voglia essere considerata in lotta deve subire una penalità di -20 alla sua prova di lotta. Ma il klurichir, mentre lotta con le sue chele, non è mai considerato in lotta. Può condurre attacchi di lotta con le sue chele normalmente senza subire alcuna penalità agli altri attacchi, e non c'è bisogno che prenda la penalità di -20 alle prove di lotta per non essere considerato in lotta.

Veleno (Str): Un klurichir rilascia il suo veleno (Tempra CD 26 nega) con ogni attacco con gli aculei andato a segno. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (2d4 alla Forza). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Squartare (Str): Se un klurichir colpisce un singolo avversario con entrambe le chele, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera la carne. Questo attacco infligge 2d6+13 danni. Di solito utilizza questa capacità solo contro creature di taglia Enorme o superiore, che non è in grado di afferrare.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega*, *blasfemia* (CD 23), *cerchio magico contro il bene*, *charme sui mostri di massa* (CD 24), *dissacrare*, *dissolvi il bene*, *dissolvi magie superiore*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega* (CD 20), *lettura del magico*, *linguaggi* (solo su se stesso) *muro di fuoco*, *oscurità profonda*, *paura* (CD 20), *pirotecnica* (CD 18), *profanare*, *simbolo* (qualsiasi, CD 16 + livello dell'incantesimo), *suggestione di massa* (CD 19), *telecinesi* (CD 21), *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo in oggetti); 3 volte al giorno: *debilitazione* (CD 20), *distruggere viventi* (CD 21), *distruzione* (CD 23), *implosione* (CD 25), *tempesta di fuoco* (CD 24). 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

KLURICHIR E IL MANUALE DEI LIVELLI EPICI

Se state facendo uso del *Manuale dei Livelli Epici* nelle vostre partite, potete sostituire il talento Incalzare con il talento epico Lacerare con Più Armi.

Incantesimi: Un klurichir può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 10° livello (incantesimi al giorno 6/8/8/7/6/4; incantesimi conosciuti 9/5/4/3/2/1; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo). I klurichir preferiscono incantesimi di abiurazione e invocazione a tutti gli altri. Questa è una tipica lista di incantesimi conosciuti: 0 - *aprire/chiudere, frastornare, distruggere non morti, lampo, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, scudo, sonno, stretta folgorante*; 2° - *freccia acida di Melf, protezione dalle frecce, resistenza dell'orso, sfera infuocata*; 3° - *palla di fuoco, protezione dagli elementi, velocità*; 4° - *pelle di pietra, tempesta di ghiaccio*; 5° - *congedo*.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un klurichir può evocare automaticamente 4d10 quasit, 1d6 hezrou, 2 nal-feshnee, 2 glabrezu, 2 marilith o 2 balor (a scelta del klurichir).

Chele vorpal (Sop): Un klurichir può compiere un attacco con le chele vorpal contro un avversario afferrato con le sue chele, una volta per round, se supera una prova di lotta. Le sue chele vorpal hanno un bonus di attacco +25 e infliggono 2d6+13 danni. Le chele minacciano un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 18-20 (già comprendente la loro naturale affilatezza e il talento Critico Migliorato del demone). Con un colpo critico riuscito, le chele decapitano l'avversario. Alcune creature, come molte aberrazioni e la maggior parte delle melme, non hanno una testa. Altre, come i golem e le creature non morte a parte i vampiri, non sono influenzate dalla perdita della testa, ma la maggior parte delle creature muore se la testa le viene rimossa.

Vedere invisibilità (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *vedere invisibilità*, ma è sempre attiva e il suo raggio di azione si estende fino ai limiti della visuale del klurichir.

Abilità: I klurichir possiedono un bonus razziale di +8 alle prove di Intimidire e Percepire Intenzioni e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

MAUREZHI (TANAR'RI)

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/+7

Attacco: Morso +7 in mischia

Attacco completo: Morso +7 in mischia e 2 artigli +5 in mischia

Danni: Morso 1d6+2 più paralisi, artiglio 1d4+1 più paralisi

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Consumare, paralisi, assaltare, capacità magiche

Qualità speciali: Assumere forma, riduzione del danno 10/bene, tratti degli esterni, RI 19, *evoca creature*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos 12, Int 9, Sag 12, Car 17

Abilità: Ascoltare +11, Camuffare +11* (+13* recitazione), Diplomazia +5, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Raggiare +11, Saltare +18

Talenti: Allerta, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-5)

Grado di sfida: 9

Tesoro: Standard più equipaggiamento dei personaggi consumati

Allineamento:

Sempre caotico
malvagio

Avanzamento:
Vedi sotto

I maurezhi sono orribili demoni che si nutrono di cadaveri. A differenza dei normali ghouls, possono assumere la forma delle creature umanoidi che consumano.

Nella sua forma naturale, un maurezhi assomiglia molto ad un normale ghoul. Il suo corpo secco e ingobbito è pallido come quello di un morto. Le sue

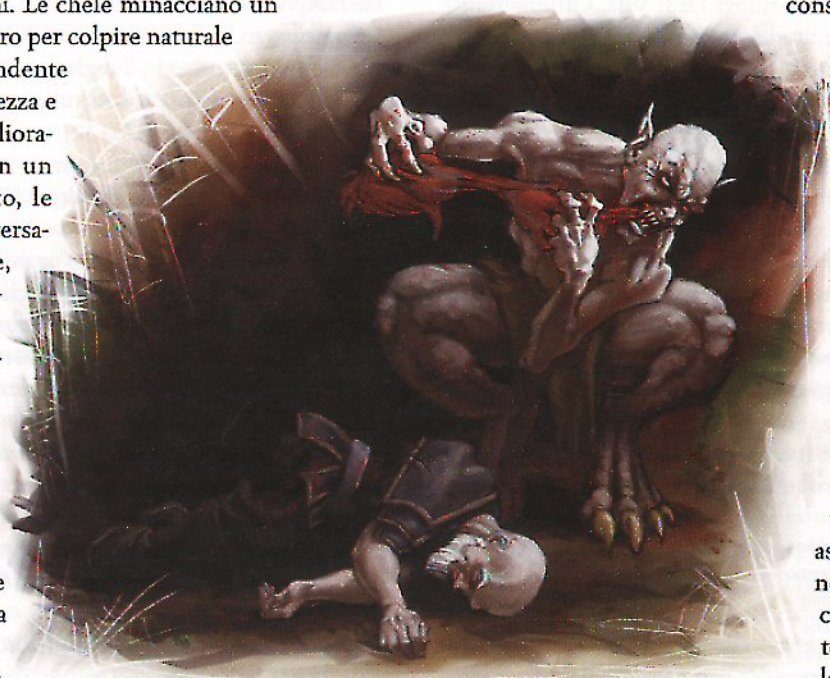
orecchie sono lunghe e appuntite, mentre la bocca è piena di denti affilati per strappare la carne. Le sue lunghe dita terminano in artigli affilati, mentre le gambe muscolose, che sembrano quelle di un grosso felino, gli permettono di correre rapidamente e assaltare le prede.

I maurezhi parlano l'Abissale. Quando un maurezhi assume la forma di un'altra creatura, può parlare qualsiasi linguaggio parlasse quella creatura. Come altri tanar'ri, i maurezhi possono anche comunicare telepaticamente.

Combattimento

Nella sua forma naturale, un maurezhi balza sulla preda e ne strappa la carne con denti e artigli. Combatte nella forma di una creatura consumata solo se vuole mantenere il camuffamento o se può ottenere un chiaro vantaggio nel farlo.

Consumare (Str): Quando un maurezhi uccide una creatura vivente senziente (punteggio di Intelligenza 3 o superiore) e ne consuma il corpo, ottiene nuovi poteri da



Maurezhi



questo macabro pasto. Deve cominciare a divorare il corpo entro 10 minuti dal decesso e ha bisogno di 30 minuti per completare la consumazione. Se il maurezhi viene interrotto durante il processo, non può consumare completamente il corpo né ottenerne i benefici.

Una creatura che è stata consumata da un maurezhi non può essere riportata in vita tramite alcuna forma di rianimazione o resurrezione che richieda parti del cadavere. Un *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* possono riportare in vita una vittima consumata, ma c'è una probabilità del 50% che anche una magia di simile potenza fallisca.

Non c'è limite al numero di cadaveri che un maurezhi può divorare in questo modo; ma avanza (vedi sotto) solo divorando i cadaveri di creature i cui Dadi Vita o livelli siano almeno la metà dei suoi attuali Dadi Vita. Per esempio, un maurezhi da 13 Dadi Vita può avanzare solo divorando il cadavere di un personaggio di almeno 7° livello.

Per ogni corpo adatto consumato, il maurezhi vede aumentare di +1 Dadi Vita, bonus di armatura naturale, Forza, Intelligenza e bonus di attacco base. I suoi tiri salvezza base migliorano in base ai suoi nuovi Dadi Vita. Ottiene punti abilità pari a 8 + il suo modificatore di Intelligenza, e può spendere questi punti addizionali sulle abilità possedute dalla vittima (tutte le quali vengono considerate come abilità di classe per il maurezhi). Se il Dado Vita aggiunto porta il totale del maurezhi ad un multiplo di quattro, esso ottiene anche un nuovo talento, che può scegliere tra quelli posseduti dalla vittima, assunto che ne abbia i necessari requisiti. Inoltre, il maurezhi può ottenere accesso alle memorie della creatura che ha consumato, può parlare qualsiasi linguaggio che la creatura conosceva e può assumere la forma della creatura (vedi sotto).

Il maurezhi può raggiungere un massimo di 20 Dadi Vita tramite l'avanzamento. Il suo Grado di Sfida, riduzione del danno e resistenza agli incantesimi migliorano con l'avanzamento come mostrato nella tabella sottostante.

DV totali del maurezhi	Riduzione del danno	Resistenza agli incantesimi	GS
5-7	10/bene	19	9
8-9	15/bene	20	10
10-14	15/bene	21	11
15-19	20/bene	22	12
20	20/bene	23	13

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'artiglio o dal morso di un maurezhi deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita del maurezhi + il suo modificatore di Costituzione) o rimanere paralizzata per 1d6+4 minuti.

Assaltare (Str): Se il maurezhi carica, può compiere un attacco completo anche se si è mosso.

Capacità magiche: Sempre attivo - *visione della morte*; a volontà - *animare morti*, *blocca persone* (CD 16), *inculi paura* (CD 14), *invisibilità*, *rintocco di morte* (CD 15), *sfocatura*, *tocco gelido* (CD 14); 3 volte al giorno - *paura* (CD 17). Livello dell'incantatore equivalente ai DV totali. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Assumere forma (Sop): Un maurezhi può prendere l'aspetto di qualsiasi creatura umanoide di cui abbia consumato il corpo. La capacità funziona come l'incantesimo *alterare se stesso* (10° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che il maurezhi può rimanere nella forma assunta senza limiti di

tempo. Può assumere una nuova forma o ritornare alla propria con un'azione standard.

Evoca creature (Sop): Questa capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* dell'appropriato livello, tranne per il fatto che ha una probabilità di successo limitata. Una volta al giorno, un maurezhi può tentare di evocare 1d4 ghouls con una probabilità del 100%, o 2d4 dretch con una probabilità del 60% (risultato di 41-100 sul d%). Funziona come la capacità *evoca tanar'ri* di altri demoni.

Abilità: Un maurezhi ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. *Quando usa la sua capacità assumere forma, un maurezhi riceve un ulteriore bonus di circostanza +12 alle prove di Camuffare (riflette il suo accesso alle memorie della forma consumata così come la sua trasformazione fisica).

MYRMYXICUS (TANAR'RI)

Esterno Enorme (Acquatico, Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 18d8+126 (207 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, volare 12 m (scarsa), nuotare 18 m

Classe Armatura: 33 (-2 taglia, +2 Des, +18 naturale, +5 profano), contatto 15, colto alla sprovvista 31

Attacco base/Lotta: +18/+37

Attacco: *Falce sacrilega*+3 Enorme +27 in mischia

Attacco completo: *Falce sacrilega*+3 Enorme +27/+22/+17/+12 in mischia e 3 *falci sacrileghe*+3 Enormi +22 in mischia, o morso +25 in mischia e coda +25 in mischia e 6 tentacoli +25 in mischia

Danni: *Falce sacrilega*+3 Enorme 2d6+14/19-20/x4 (primaria), *falci sacrileghe*+3 Enorme 2d6+8/19-20/x4 (secondaria), morso 2d8+5, coda 1d8+5, tentacolo 1d6+5

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, risucchio di Carisma, stritolare 1d6+5, afferrare migliorato, capacità magiche, *evoca tanar'ri*

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene e ferro, caricare falce, tratti degli esterni, RI 30, tratti dei tanar'ri, icore sacrilego

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +18

Caratteristiche: For 33, Des 15, Cos 24, Int 22, Sag 24, Car 21

Abilità: Ascoltare +30, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +27, Concentrazione +29, Conoscenze (arcano) +27, Conoscenze (piani) +27, Conoscenze (religioni) +27, Diplomazia +30, Intimidire +28, Nascondersi +15, Nuotare +40, Osservare +30, Percepire Intenzioni +28, Raggiare +26, Sapienza Magica +29, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce o su altri piani)

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (falce), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Critico Migliorato (falce), Incalzare, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi acquatico (Abisso)

Organizzazione: Solitario

Grado di sfida: 21

Tesoro: Monete standard, doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 19-25 DV (Enorme); 26-48 (Mastodontico); 49-54 (Colossale)

I devastanti e terribili myrmyxici sono tra i più potenti dei tanar'ri. Sono temuti e rispettati da praticamente qualsiasi cosa incontrino.

Un myrmyxicus è una visione terrificante. La sua scivolosa pelle verde è simile a quella di un'anguilla, lunga quasi 7,5 metri. Una lunga fila di spuntoni gli corre lunga la schiena, mentre la punta della coda termina in una sbavante bocca da lampreda. Il myrmyxicus possiede un muscoloso petto umanoide con quattro braccia disposte simmetricamente intorno ad esso. Sei tentacoli da piovra sono disposti in maniera simile intorno alla vita della creatura, dove il torso passa ad assumere l'aspetto della lunga coda da anguilla. La testa di un myrmyxicus assomiglia ad un rettile marino preistorico, con un muso munito di zanne e minuscoli occhi neri, ma con l'aggiunta di tre coppie di corna aricciate come quelle di un ariete.

I myrmyxici governano ampie regioni degli oceani dell'Abisso, da cittadelle galleggianti fatte di milioni di tonnellate di scheletri di pesce e conchiglie e gusci affilati come rasoi. Sono indipendenti e non sono mai troppo a lungo al servizio di una creatura. Molti myrmyxici trascorrono secoli a cercare un modo di trasportare le loro cittadelle galleggianti nei mari di altri strati dell'Abisso o anche su altri piani per espandere i loro imperi di schiavi.

Combattimento

A differenza dei tanar'ri più potenti, il myrmyxicus non ha molte capacità magiche a cui affidarsi. Non che abbia bisogno di simili poteri; in combattimento, poche creature possono rivaleggiare con la terribile furia di un myrmyxicus preda dell'ira. Esso divide i suoi attacchi tra tutte le creature che può colpire, concentrando i suoi attacchi su di un singolo bersaglio solo nel raro caso in cui incontri una creatura che rappresenti una sfida.

Arma a soffio (Sop): Una volta al minuto, un myrmyxicus può esalare un cono di 12 metri di vapore nero profano. Tutte le creature in quest'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 o restare nauseate. Le creature di allineamento buono subiscono anche 10d6 danni profani (i danni vengono dimezzati superando il tiro salvezza sui Riflessi). Ogni round dopo il primo, in cui una creatura di allineamento buono rimane in contatto con i vapori, subisce automaticamente 5d6 danni profani. Il vapore rimane nell'area per 1d6 round prima di dissiparsi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Risucchio di Carisma (Sop): Una persona colpita dalla coda del myrmyxicus deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o perdere permanentemente 1d6 punti di Carisma (il doppio di questo ammontare con un colpo critico). Il myrmyxicus guarisce 5 danni (10 con un colpo critico) ogni volta che risucchia Carisma, tenendo qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

MYRMYXICUS E IL MANUALE DEI LIVELLI EPICI

Se state facendo uso del *Manuale dei Livelli Epici* nelle vostre partite, potete sostituire il talento Incalzare con il talento epico Lacerare con Più Armi.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un myrmyxicus può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d6+5 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un myrmyxicus colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +37). Se riesce a trattenere nello stesso round riesce anche a stritolare. Quindi, il myrmyxicus ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il myrmyxicus non è considerato in lotta).

Capacità magiche: A volontà: *charme sui mostri* (CD 19), *charme su persone* (CD 16), *incuti paura* (CD 16), *libertà di movimento*, *telecinesi*, *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo in oggetti), *visione del vero*; 3 volte al giorno: *aura sacrilega* (CD 23), *controllare acqua*, *controllare tempo atmosferico*, *dissolvi magie superiore*, *influenza sacrilega* (CD 19). 18° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un myrmyxicus può cercare di evocare 2d6 skulvyn o 1 hezrou (a scelta del myrmyxicus) con una probabilità di successo del 55% (risultato di 46-100 su d%).

Caricare falce (Sop): Un myrmyxicus può caricare qualsiasi falce perfetta che tocchi di energie magiche profane, trasformandola in una *falce sacrilega*+3 finché il demone rimane in contatto fisico con la falce. Un myrmyxicus può caricare in questa maniera fino a quattro falci alla volta; la maggior parte di loro porta con sé quattro falci perfette Enormi proprio a questo scopo. L'atto di caricare una falce è un'azione di round completo, e il myrmyxicus può caricare solo una falce alla volta.

Icore sacrilego (Sop): La spessa sostanza simile a pece di un myrmyxicus viene spruzzata addosso a qualsiasi creatura che infligga danno al demone con un attacco in mischia utilizzando un'arma perforante, tagliente o naturale. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 26 permette all'attaccante di evitare lo spruzzo; altrimenti rimarrà nauseato per 1d4 round. Le creature di allineamento buono colpite da questo icore e che falliscono il tiro salvezza sui Riflessi subiscono 2d6 danni profani dal contatto iniziale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Il myrmyxicus riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

SKULVYN

Esterno Grande (Acquatico, Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Morso +7 in mischia, o codata +7 in mischia

Attacco completo: Morso +7 in mischia e 2 artigli +5 in mischia, o 4 codate +7 in mischia

Danni: Morso 1d8+4, artiglio 1d6+2, codata 1d4+4 più ferimento
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Aura di lentezza, ferimento
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene, tratti degli esterni, RI 12, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 15, Int 5, Sag 8, Car 11
Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi -1*, Nuotare +19, Osservare +6
Talenti: Multiattacco, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi acquatico (Abisso)
Organizzazione: Solitario o branco (2-12)
Grado di sfida: 4
Tesoro: -
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 5-12 DV (Grande)

Lo skulvyn è un demone bestiale che infesta i repellenti mari dell'Abisso, sempre alla ricerca di prede da tormentare e divorare.

Uno skulvyn sembra una magra lucertola con grandi piedi artigliati simili a pinne. La sua testa ha l'aspetto di un serpente, con una grande bocca e occhi prominenti. Ha quattro lunghe code che lo spingono nell'acqua a grande velocità; gli spuntoni affilati sulla coda le rendono anche armi temibili.

L'aspetto più inquietante di uno skulvyn potrebbe essere la sua strana aura di energia magica che fa sì che le altre creature si muovano e reagiscano con lentezza agonizzante. Gli skulvyn utilizzano quest'aura a loro vantaggio, rimanendo fuori della portata di una vittima rallentata mentre questa muore per dissanguamento.

Gli skulvyn parlano l'Abissale.

Combattimento

Gli skulvyn cacciano in branchi e concentrano tutti i loro attacchi contro un singolo bersaglio. Spesso si lanciano ad attaccare per un round, e poi si allontanano per guardare con gioia mentre la vittima muore per dissanguamento a causa delle ferite subite.

Gli skulvyn possono essere evocati con un incantesimo *evoca mostri IV*.

Aura di lentezza (Sop): Le creature viventi che si trovano entro 9 metri da uno skulvyn devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o rimanere rallentate per 4 round. Gli skulvyn sono immuni a quest'aura. Una creatura che superi un tiro salvezza è immune all'aura di lentezza di quel particolare skulvyn per una giornata. Le creature che si avvicinano ad un branco di skulvyn devono effettuare un tiro salvezza per ogni skulvyn nel branco. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Ferimento (Str): Le ferite prodotte dalla coda dello skulvyn sanguinano per 1 danno addizionale ogni round successivo. Ferite multiple da simili attacchi risultano in una perdita cumulativa di sangue (due ferite per 2 danni al round e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo da una prova di Guarire con CD 15 o l'applicazione di un incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione.

Abilità: Lo skulvyn riceve un bonus razziale di +8 a qual-

siasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. *Essi ricevono anche un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trovano in acqua.

WASTRILITH

Esterno Enorme (Acquatico, Caotico, Extraplanare, Malvagio)
Dadi Vita: 15d8+60 (127 pf)
Iniziativa: +8
Velocità: 9 m, nuotare 24 m
Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +4 Des, +13 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta: +15/+32
Attacco: Morso +22 in mischia
Attacco completo: Morso +22 in mischia e 2 artigli +17 in mischia
Danni: Morso 2d6+9, artiglio 2d4+4
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche
Qualità speciali: Spezzare evocazione, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco, immunità all'acqua, tratti degli esterni, RI 20, telepatia, padronanza dell'acqua
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +15, Vol +12
Caratteristiche: For 29, Des 18, Cos 19, Int 14, Sag 12, Car 19
Abilità: Artista della Fuga +18, Ascoltare +15, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +15, Conoscenze (piani) +15, Diplomazia +20, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +10, Nuotare +31, Osservare +15, Raggiare +18, Sapienza Magica +18, Sopravvivenza +1 (+3 su altri piani), Utilizzare Corde +4 (+6 con legami)
Talenti: Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi acquatico (Abisso)
Organizzazione: Solitario
Grado di sfida: 17
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 16-21 DV (Enorme); 22-45 DV (Mastodontico)

I wastrilith sono i terribili signori delle sezioni acquatiche dei Piani Inferiori. Creature solitarie e indipendenti, esse governano i loro domini con pugno di ferro.

Un wastrilith ha l'aspetto di un'anguilla con un torso umanoide. Il suo lungo corpo segmentato termina con una coda potente. I suoi enormi occhi prominenti non si chiudono mai, mentre la bocca è piena di denti affilati come aghi.

Arroganti e sprezzanti, i wastrilith amano sottomettere le altre creature. Sul Piano Materiale, si costruiscono magnifici palazzi sottomarini come base delle operazioni per terrorizzare le rotte mercantili e altre razze acquatiche. Non hanno bisogno di mangiare, ma amano divorare la carne di elfi acquatici, marinidi e altre creature acquatiche intelligenti. In aggiunta alle loro abitudini assassine, spingono le creature malvagie a darsi alla pirateria e al saccheggio, fornendo

dole di tutta l'assistenza possibile.

I wastrilith parlano il Comune, l'Abissale e l'Aquan.

Combattimento

I wastrilith preferiscono spedire i loro servitori a combattere al posto loro.

Di solito evocano una schiera di creature acquatiche da mandare in mischia e utilizzano da lontano le loro capacità magiche.

I wastrilith possono essere evocati con un incantesimo *evoca mostri IX*.

Arma a soffio (Sop): Cono di acqua bollente, 3d10 danni, 18 metri, ogni 1d4 round; Riflessi CD 21 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spezzare evocazione (Str): Se evocato tramite un incantesimo *evoca mostri*, un wastrilith può compiere una prova contrapposta di Saggezza per liberarsi dall'evocazione. Se riesce, si lascerà prendere dalla rabbia, attaccando l'evocatore.

Capacità magiche: A volontà: *blasfemia* (CD 21), *controllare acqua*, *dissacrare*, *dissolvi magie superiore*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega* (18), *lettura del magico*, *linguaggi* (se stesso solo), *muro di ghiaccio* (CD 18), *oscurità profonda*, *paura* (CD 18), *profanare*, *suggestione* (CD 17), *telecinesi*, *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 3 volte al giorno: *aura sacrilega* (CD 22), *simbolo* (qualsiasi). 15° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tre volte al giorno, un wastrilith può lanciare *evoca mostri IX* come un mago di 17° livello. Può evocare solo creature acquatiche e d'acqua, come squali o piovre immonde ed elementali dell'acqua.

Immunità all'acqua (Str): I wastrilith sono immuni agli attacchi basati sull'acqua.

Telepatia (Sop): I wastrilith possono comunicare telepa-



ticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possiede un linguaggio.

Padronanza dell'acqua (Str): Un wastrilith ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e al danno contro i suoi avversari se in contatto con l'acqua.

Abilità: Il wastrilith riceve un bonus razziale di +8 alle

prove di Intimidire. Il wastrilith riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

DEVA

I deva sono i fanti dell'incessante guerra del bene contro il male. Attivi messaggeri degli dei della punizione, i deva preferiscono consegnare i loro messaggi con la spada, e conducono le loro battaglie in tutti gli angoli del multiverso. I deva spesso discendono dai piani del bene agli ordini dei loro potenti signori. Gli agenti del bene li evocano frequentemente utilizzando incantesimi come *portale* o *alleato planare*. Raramente, i deva agiscono indipendentemente, diffondendo la loro causa con la fervente applicazione di giusta violenza.

Un deva appare come un umano di bell'aspetto. Due belle ali piumate gli spuntano dalla schiena. Quando viaggiano verso il Piano Materiale indossano con riluttanza semplici perizoma o abiti, in rispetto delle abitudini dei mortali. Tutto il resto del corpo di un deva, compresi abiti e oggetti, spariscono alla morte della creatura.

Ogni deva appartiene ad uno di tre ordini distinti: astrale, movanico o monadico (i deva astrali compaiono nel *Manuale dei Mostri*). Nessun ordine è politicamente più importante di un altro, e sebbene occasionalmente ci siano scontri di questione caratteriale, i gruppi collaborano perfettamente tra di loro. I deva non negoziano mai volontariamente con creature malvagie, sebbene i deva non legali occasionalmente accettino di trattare con creature neutrali ma non malvagie.

I deva parlano il Celestiale, l'Infernale e il Draconico.

COMBATTIMENTO

I deva possiedono diverse capacità che gli permettono di essere più efficaci in battaglia.

Tratti degli esterni: Tutti i deva possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (sebbene un *desiderio* o *miracolo* possa riportarli in vita).

Inoltre, tutti i deva hanno le seguenti capacità.

Tratti dei celestiali: Un celestiale può parlare con qualsiasi creatura abbia un linguaggio come se facesse uso dell'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore, sempre attivo). È immune agli attacchi di pietrificazione, e possiede visione crepuscolare e scurovisione (raggio 18 metri), più un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni. Come esterno, non può essere rianimato o resuscitato (sebbene un *desiderio* o *miracolo* possa riportarlo in vita).

Immunità (Str): I deva sono immuni all'acido, freddo ed elettricità. I deva monadici possiedono anche l'immunità al fuoco.

Aura protettiva (Sop): Come azione gratuita, un deva può circondarsi di un'aureola di luce con un raggio di 6 metri. Quest'aura funziona come un *cerchio magico contro il bene* e un *globo di invulnerabilità inferiore*, entrambi come se fossero lanciati da uno stregone del livello pari ai Dadi Vita del deva. L'aura può essere dissolta, ma il deva può ricrearla con un'azione gratuita nel round successivo.

DEVA MONADICO

Esterno Medio (Buono, Extraplanare)

Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

Classe Armatura: 25 (+3 Des, +12 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +10/+15

Attacco: *Mazza del punire* +15 in mischia

Attacco completo: *Mazza del punire* +15/+10 in mischia

Danni: *Mazza del punire* 1d8+7

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei celestiali, riduzione del danno 10/male, liberazione dalla morte, facilità elementale, immunità, tratti degli esterni, aura protettiva, RI 22, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +10, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 16, Cos 20, Int 17, Sag 17, Car 19

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +18, Conoscenze (tre qualsiasi) +16, Diplomazia +19, Equilibrio +16, Muoversi Silenziosamente +16, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Sapienza Magica +16

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piani Superiori)

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-6)

Grado di sfida: 12

Tesoro: -

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)

Avanzamento: 11-20 DV (Medio); 21-30 DV (Grande)

I più stoici della loro specie, i deva monadici tengono d'occhio il Piano Etereo e i Piani Elementali sotto richiesta dei loro signori celestiali. Questo incarico gli ha fatto guadagnare una pazienza eroica e un maggiore apprezzamento per l'equilibrio rispetto alle loro controparti. La maggioranza dei deva neutrali buoni provengono dalle fila dei deva monadici.

I deva monadici hanno la pelle bruna, capelli neri e penetranti occhi verdi.

Combattimento

Mentre i deva astrali e movanici apprezzano la battaglia, i deva monadici la adorano e la vedono come una benvenuta interruzione del loro noioso compito di guardia. Preferiscono asservire qualsiasi avversario elementale, e preferiscono assaltare i nemici con violenti colpi della *mazza del punire*.

I deva monadici possono essere evocati con un incantesimo *evoca mostri IX*.

Capacità magiche: A volontà: *aiuto*, *blocca mostri* (CD 19), *charme sui mostri* (solo elementali) (CD 18), *consacrare*, *creare cibo e acqua*, *fiamma perenne*, *immagine speculare*, *individuazione del male*, *interdizione alla morte*, *metamorfosi*, *preghiera*, *protezione dalle frecce*, *rivela bugie* (CD 18); 3 volte al giorno: *aura sacra*, *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *divinazione*, *espiazione*, *luce diurna*, *neutralizza veleno*, *punizione sacra* (CD 18), *rimuovi malattia*, *rimuovi maledizione*, *rimuovi paura*, *santificare*, *spostamento planare* (CD 21), *transizione eterea*; 1 volta al

giorno: *comunione, dissolvi il male, rianimare morti*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Liberazione dalla morte (Str): I deva monadici sono immuni a tutti gli incantesimi mortali e agli effetti di morte magici. Sono altrettanto immuni ai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di energia.

Facilità elementale (Str): I deva monadici sono immuni agli effetti deleteri dei tratti elementali dei piani dominati dall'aria, dall'acqua, dal fuoco e dalla terra (vedi Capitolo 1 del *Manuale dei Piani*). Essi possono respirare in qualsiasi ambiente come se indossassero una *collana dell'adattamento*.

Schivare prodigioso (Str): Un deva mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 14° livello o superiore.

DEVA MOVANICO

Esterno Medio (Buono, Extraplanare)

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 m, volare 27 m (buona)

Classe Armatura: 22 (+4 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Spadone infuocato+1 +11 in mischia

Attacco completo: Spadone infuocato+1 +11/+6 in mischia

Danni: Spadone infuocato+1 2d6+5 più 1d6 da fuoco

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Tratti dei celestiali, riduzione del danno 10/male, equilibrio divino, resistenza al fuoco 20, deviazione celestiale, immunità, tratti degli esterni, aura protettiva, placante presenza della natura, RI 19

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +10

Caratteristiche: For 17, Des 18, Cos 15, Int 17, Sag 16, Car 18

Abilità: Ascoltare +12, Concentrazione +11, Conoscenze (tre qualsiasi) +12, Diplomazia +15, Equilibrio +13, Intimidire +13, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Magica +12

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piani Superiori)

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-6)

Grado di sfida: 9

Tesoro: -

Allineamento: Sempre buono (qualsiasi)

Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

Come membri più numerosi e deboli della loro specie, i deva movanici servono da fanteria contro le orde del male. Incaricati di servire il Piano dell'Energia Positiva, il Piano dell'Energia Negativa e il Piano Materiale, alcuni deva movanici si considerano più mondani delle loro controparti astrali e monadiche, in quanto i loro viaggi gli permettono di comprendere meglio i problemi dei mortali.

Magri e incredibilmente agili, i deva movanici hanno la pelle bianco latte con capelli e occhi argentei. Quando si trovano in pace tra i mortali, preferiscono assumere la forma di un umanoide o animale.

Combattimento

I deva movanici amano combattere e preferiscono gettarsi in battaglia impugnando saldamente le loro spade infuocate+1.

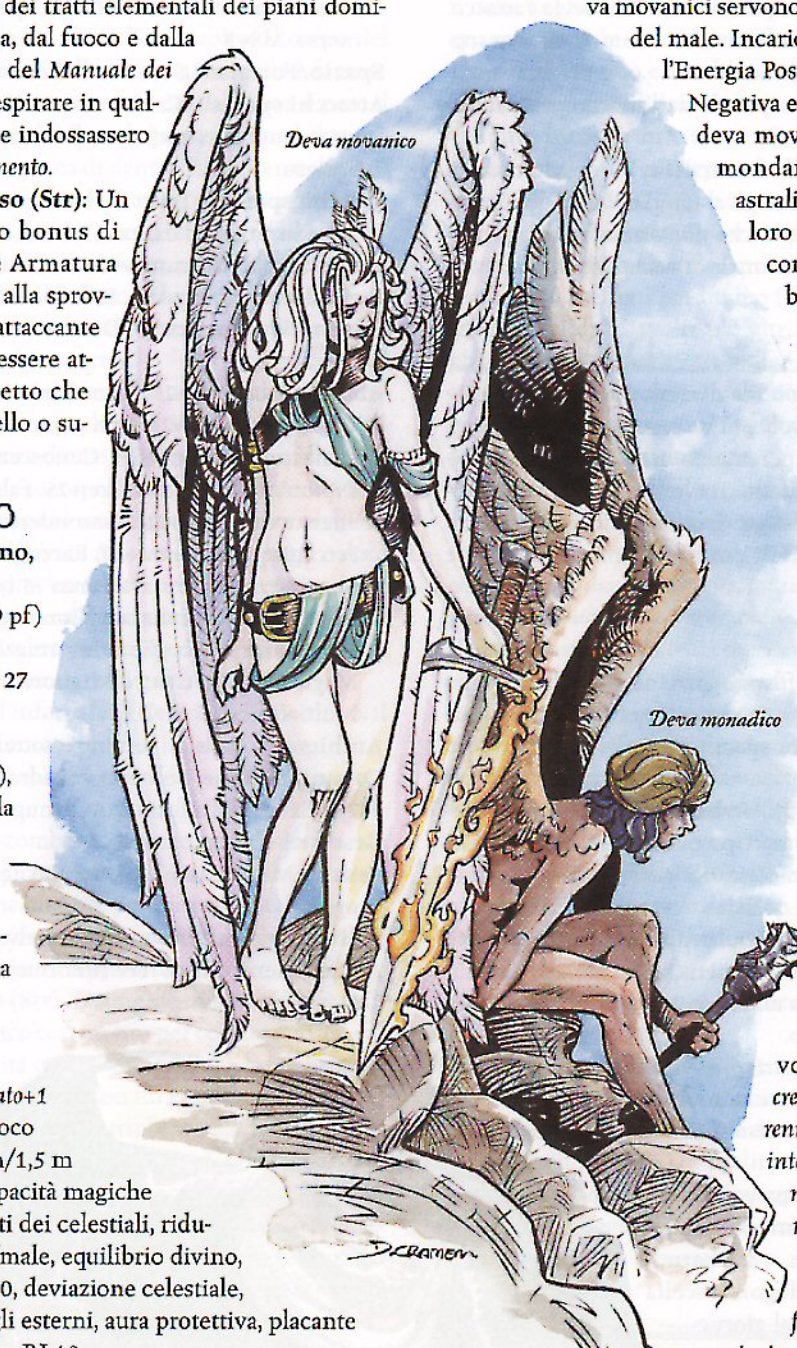
I deva movanici possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri VII*.

Capacità magiche: A

volontà: *aiuto, consacrare, creare cibo e acqua, fiamma perenne, individuazione del male, interdizione alla morte, metamorfosi, preghiera, protezione dalle frecce, rivela bugie (CD 18); 3 volte al giorno: benedire un'arma, cura ferite gravi, divinazione, espiazione, luce diurna, neutralizza veleno, punizione sacra (CD 18), rimuovi malattia, rimuovi maledizione, rimuovi paura, santificare, spostamento planare (CD 21), transizione eterea; 1 volta al giorno: comunione, rianimare morti*. 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Equilibrio divino (Str): I deva movanici sono immuni agli effetti dei tratti dei piani dominati dall'energia negativa e positiva (vedi Capitolo 1 del *Manuale dei Piani*).

Deviazione celestiale (Sop): Una volta per round con un'azione gratuita, un deva movanico può deviare gli attac-



DEVA

chi a distanza e certi incantesimi respingendoli con la sua *spada infuocata*+1. Quando un attacco a distanza, raggio o incantesimo a bersaglio singolo colpirebbe o avrebbe effetto sul deva, il deva può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD base di 20. Se l'arma a distanza ha un bonus di potenziamento, la CD incrementa di quell'ammontare. Se l'attacco proviene da un incantesimo, sommare il suo livello alla CD. Se il deva supera il tiro salvezza, devia l'attacco. Gli incantesimi devianti sono annullati come se fossero soggetti ad un controincantesimo.

Il deva deve essere consapevole dell'attacco per poterlo deviare.

Placante presenza della natura (Str): I deva movanici hanno uno spirito calmo che gli abitanti del mondo naturale trovano piacevole. A meno che non siano forzati magicamente, nessun vegetale o animale attaccherà mai un deva.

DIABOLO

I Nove Inferi di Baator sono la dimora di molte malvagie creature immonde. I diavoli più numerosi sono i baatezu, noti per la loro forza, temperamento malvagio e implacabile ed efficiente organizzazione. Tra le fila dei baatezu ci sono i paeliryon e gli xerfilstige. Sebbene entrambi i tipi di diavolo possiedano terribili poteri, hanno peculiarità e aspetto diverso.

COMBATTIMENTO

Sia i paeliryon che gli xerfilstige iniziano il combattimento facendo uso delle loro capacità magiche. Dopodiché utilizzeranno i loro attacchi più specifici per distruggere i loro nemici.

Tratti dei baatezu (Sop): Un baatezu è in grado di vedere perfettamente in qualsiasi tipo di oscurità, anche quella generata da un incantesimo *oscurità profonda*. Può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio. Un baatezu è immune al fuoco e al veleno e possiede una resistenza all'acido 20. I paeliryon possiedono resistenza al freddo 20, mentre gli xerfilstige sono immuni al freddo.

Tratti degli esterni: Tutti gli esterni possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (sebbene un *desiderio* o *miracolo* possa riportarli in vita).

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno, un paeliryon può automaticamente evocare 4 lemuri, 4 osyluth, 4 barbazù, 2 erinni, 2 cornugon o 2 gelugon (a scelta del paeliryon). Due volte al giorno uno xerfilstige può automaticamente evocare 4 lemuri, 4 osyluth, 4 kyton, 4 gatti infernali, 2 erinni, 2 gelugon o 2 diavoli della fossa (a scelta dello xerfilstige).

PAELIRYON (BAATEZU)

Esterno Enorme
(Extraplanare, Legale,
Malvagio)

Dadi Vita: 18d8+90 (171 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m, scavare 6 m, volare 30 m (scarsa)

Classe Armatura: 36 (-2 taglia, +3 Des, +20 naturale, +5 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +18/+33

Attacco: Unghiate +33 in mischia

Attacco completo: 2 unghiate +33 in mischia e morso +21 in mischia

Danni: Unghiate 2d6+7/17-20/x3 più deformazione, morso 2d8+3

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (9 m con le unghiate)

Attacchi speciali: Critico aumentato, sminuire, deformare, unghiate, tanfo venefico, capacità magiche, evoca baatezu

Qualità speciali: Tratti dei baatezu, resistenza al freddo 20, riduzione del danno 15/bene e argento, tratti degli esterni, olfatto acuto, vedere invisibilità, RI 32, linguaggi

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +14, Vol +16

Caratteristiche: For 25, Des 16, Cos 20, Int 18, Sag 21, Car 21

Abilità: Ascoltare +25, Camuffare +23 (+25 recitazione), Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (locali) +25, Conoscenze (piani) +22, Diplomazia +9, Intimidire +25, Falsificare +22, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +13, Osservare +25, Percepire Intenzioni +23, Raccogliere Informazioni +28, Raggiare +23, Sopravvivenza +5 (+7 su altri piani)

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [locali]), Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Allerta, Capacità Magica Rapida, Critico Migliorato (unghiate), Fluttuare, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-4) o truppa (2-4 più 2-3 diavoli della fossa, 2-6 cornugon e 3-8 hamatula)

Grado di sfida: 22

Tesoro: Monete standard, doppio dei beni, doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 19-27 DV (Enorme); 28-54 DV (Mastodontico)



Paeliryon

W&A.02

I paeliryon ritengono che l'informazione sia la chiave per raggiungere il potere. Frequentemente dirigono degli ampi giri di spie su qualsiasi piano vicino e dispongono di servitori alla ricerca di segreti su qualsiasi cosa possa promuovere i loro scopi.

Il colore della pelle di un paeliryon è un misto tra un verde pallido e il rosa. È alto quasi 6 metri, ma la sua altezza è superata dalla sua obesità. Pesanti ali da pipistrello gli spuntano dalla schiena, e puzza di sudicio e zolfo. Il corpo del diavolo combina elementi dell'anatomia maschile e femminile. La caratteristica più inquietante del paeliryon è però il suo volto. L'orribile viso del diavolo presenta una bocca incredibilmente grande e piena di denti affilati. Verruche e rigonfiamenti gli coprono tutta la faccia, truccata a parodiare quella di un cortigiano. Le sue guance sono colorate di rosso, le labbra brillano grazie al rossetto, e i suoi grandi occhi da rettile sono circondati dal trucco blu. E per finire, le lunghe unghie del paeliryon sono sempre dipinte di un rosso brillante che non si scolorisce mai.

È raro che gli abitanti del Piano Materiale abbiano un incontro ravvicinato con un paeliryon, in quanto questi diavoli preferiscono lavorare dietro le scene, dove orchestrano rivoluzioni tiranniche e manipolano gli eventi tramite i loro numerosi lacchè. In pochi sono riusciti ad avere un buon accordo con questi vili diavoli. Ancora di meno sono coloro che sono riusciti a sopravvivere ad un incontro con loro. Quando un paeliryon ritiene di doversi lasciare coinvolgere in un incontro, è di solito perché qualche piano è andato male, e la creatura è sul sentiero di guerra.

I paeliryon parlano l'Infernale, il Celestiale, il Comune, il Sottocomune e il Draconico.

Combattimento

Un paeliryon inizia a combattere quasi sempre con le sue numerose capacità magiche. Prima prende di mira gli attaccanti a distanza e gli incantatori, poi fluttua sopra gli avversari a terra e sfrutta le sue unghiate con effetti letali, ferendo e deformando gli avversari più robusti.

Critico aumentato (Str): Le unghie di un paeliryon minacciano un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 17-20 grazie alla capacità critico aumentato e il talento Critico Migliorato della creatura. Con un colpo critico riuscito delle sue unghie, infligge danni triplicati.

Sminuire (Str): Con un'azione standard, può far perdere sicurezza ad una creatura lanciando insulti ed epiteti che sembrano colpire il cuore delle insicurezze del suo avversario. Si tratta di un effetto di influenza mentale che origina dal paeliryon e si estende in un cono di 18 metri verso l'esterno. Tutti gli avversari all'interno del cono devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o rimanere storditi per 1 round. Coloro che superano il tiro salvezza ma rimangono all'interno del cono devono continuare a salvarsi ogni round in cui il paeliryon continua a sminuirli. Dopo essere stati storditi, gli avversari restano scossi per 3d4 round, ma non potranno essere di nuovo storditi dallo stesso paeliryon per un'intera giornata. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Deformare (Sop): Un paeliryon può deformare e mutare le vittime colpite dalle sue unghiate. Coloro che sono stati colpiti dalle unghiate devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24. Il successo indica che la vittima subisce solo i normali danni delle unghiate. Il fallimento

indica che la vittima subisce 1d4 danni al Carisma in aggiunta ai danni normali. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Unghiate (Str): Le unghiate di un paeliryon sono la sua arma più letale. Le fa estendere dalle sue mani, permettendogli di attaccare avversari fino a 9 metri di distanza come se avesse una portata di 9 metri. Coloro che vengono colpiti dalle unghiate del paeliryon possono cadere preda del suo attacco speciale deformare, oltre a subire danni normali. Un paeliryon può estendere e ritrarre le sue unghie a volontà (come azione gratuita).

Tanfo intossicante (Sop): Qualsiasi creatura che si avvicini a 9 metri dal paeliryon deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o rimanere intossicata dall'aura velenosa della creatura. Questa capacità funziona come l'incantesimo *nebbia mentale* lanciato da un incantatore di 20° livello; i suoi effetti perdurano finché la vittima rimane entro 9 metri dal diavolo, più altri 2d6 round. Una creatura che superi il tiro salvezza sulla Volontà contro il tanfo intossicante del diavolo resta immune al tanfo intossicante di quel paeliryon per un'intera giornata. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *animare morti, aura sacrilega, blasfemia (CD 22), blocca mostri (CD 20), cerchio magico contro il bene, charme su persone (CD 16), creare non morti, dissacrare, dissolvi magie superiore, guscio anti-vita, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del magico, invisibilità superiore, metamorfosi, muro di fuoco, palla di fuoco (CD 18), produrre fiamma, profanare, suggestione (CD 18), teletrasporto superiore (se stesso più il carico massimo in oggetti), vuoto mentale*; 3 volte al giorno: *camminare nelle ombre, debilitazione, immagine permanente, schermo, sciame di meteore (CD 24), simbolo (qualsiasi), tocco del vampiro*; 1 volta al giorno: *comando superiore (CD 20), dettame (CD 22), dissolvi il bene, implosione (CD 24), imprigionare (CD 24), legare anima (CD 24), parola del ritiro, proibizione*. 20° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Olfatto acuto (Str): Un paeliryon può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Vedere invisibilità (Sop): I paeliryon possono continuamente *vedere invisibilità* come per l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 20° livello.

Linguaggi (Sop): Un paeliryon può parlare con qualsiasi creatura che abbia un linguaggio, come se usasse l'incantesimo *linguaggi* lanciato da uno stregone di 20° livello. Questa capacità è sempre attiva.

PAELIRYON E AVVENTURE ORIENTALI

Se nella vostra campagna fate uso di *Avventure Orientali*, il paeliryon è adatto a svolgere il ruolo di oni delle Terre d'Ombra. Guadagna il sottotipo Terre d'Ombra mentre perde il sottotipo Legale. Il suo punteggio di Corruzione è 12. Perde i suoi tratti dei baatezu (compresa l'immunità al fuoco e al veleno e la resistenza all'acido) mentre ottiene le qualità degli oni, compresa resistenza al freddo, fuoco e acido 10 e la capacità forma alternativa. Ottiene anche rigenerazione 3, e subisce danni normali dalle armi di giada o di cristallo Kuni e dalle armi onorevoli o benedette con un incantamento di almeno +4.

XERFILSTIGE (BAATEZU)

Esterno Enorme (Acquatico, Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 15d8+105 (172 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m, scavare 6 m, volare 18 m (scarsa), nuotare 18 m

Classe Armatura: 29 (-2 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 9, colto alla sprovista 28

Attacco base/Lotta: +15/+32

Attacco: Artiglio +23 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +23 in mischia e morso +21 in

mischia e coda +20 in mischia e corna +20 in mischia

Danni: Artiglio 2d4+9, morso 1d8+4, coda 1d8+4, corna 2d6+4

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Attaccarsi, risucchio di sangue, arma a soffio, aura di paura, furto di memoria, capacità magiche, evoca baatezu, lanciare in aria

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, immunità al freddo, riduzione del danno 15/bene e argento, guarigione rapida 5, immunità, sapiente, tratti degli esterni, RI 29

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +10, Vol +14

Caratteristiche: For 29, Des 12, Cos 25, Int 14, Sag 20, Car 19

Abilità: Ascoltare +23, Camuffare +4 (+6 recitazione), Cercare +20, Concentrazione +25, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (piani) +20, Diplomazia +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +11*, Nuotare +33, Osservare +23, Raggiungere +22, Sapienza Magica +22, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce o su altri piani)

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-4) o truppa (1-2 più 1-2 diavoli della fossa, 3-4 cornugon e 3-6 hamatula)

Grado di sfida: 18

Tesoro: Monete standard, doppio dei beni, doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 16-22 DV (Enorme); 23-45 DV (Mastodontico)

Gli xerfilstige sono ladri di memoria e custodi di ricordi. Vivono principalmente sulle rive del Fiume Stige nell'Averno, il primo strato di Baator, dove tengono d'occhio le sue coste.

Gli xerfilstige assomigliano a dei "classici" diavoli dalla vita in su. Hanno petto e braccia muscolosi e umanoidi, mentre la testa presenta una grande bocca dentata e due imponenti corna nere che spuntano dalla fronte. Le mani hanno grandi artigli uncinati, mentre grandi ali blu spuntano dalla schiena del xerfilstige.

Dalla cinta in giù, questi diavoli sembrano lumache giganti. La parte inferiore del corpo li fa muovere sul terreno, lasciando uno spesso e viscido strato di melma ovunque vadano. La loro pelle è di un blu chiaro quasi trasparente. Lungo tutto il loro corpo sono chiaramente visibili enormi vene che pulsano del rosso colore del sangue.

Gli xerfilstige sono completamente folli. Nuotano frequentemente nel Fiume Stige, e il continuo bombardamento delle memorie delle anime dannate che giungono su Baator ha da tempo condotto alla pazzia ogni membro di questa razza. Se la prendono con qualsiasi creatura cerchi di accedere al fiume, osservandole prima da lontano per valutarne la forza per poi attaccare in preda ad una rabbia vendicatrice. Gli altri diavoli tendono ad evitare gli xerfilstige, dato che la loro pazzia li rende imprevedibili, in particolare per i legali abitanti di Baator.

Gli xerfilstige conoscono diversi linguaggi e spesso nel corso di una frase passano da un linguaggio da tempo dimenticato ad una lingua corrente.

Combattimento

Uno xerfilstige inizia quasi sempre un combattimento con una raffica di capacità magiche d'attacco. Adora compiere carneficine in mischia, e si avvicina quindi rapidamente. Uno xerfilstige su Baator cerca sempre di attirare i suoi avversari vicino al Fiume Stige in modo da poter sfruttare la sua capacità di lanciare in aria per scagliare il nemico tra le acque del fiume. Altrimenti,

AS utilizza la sua malefica coda per privare un avversario di memorie e sangue.

Attaccarsi (Str): Se uno xerfilstige colpisce con la coda, oltre ai danni normali, essa si attacca al corpo dell'avversario. Poi attirerà l'avversario bloccato nel suo stesso spazio (senza attacco di opportunità) a meno che la creatura non si liberi, cosa che richiede una prova riuscita di Artista della Fuga con CD 30 o Forza con CD 26. Uno xerfilstige che si è attaccato ad un avversario per 1 round può iniziare a succhiare il sangue e le memorie della vittima attraverso una piccola ventosa che copre la sua coda. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Risucchio di sangue (Sop): Uno xerfilstige succhia il sangue dalle creature viventi attraverso piccole ventose sulla coda, infliggendo 1d4 punti di risucchio di Costituzione per ogni round in cui rimangono attaccate.

Arma a soffio (Sop): Uno xerfilstige può espellere un



Xerfilstige

cono di 15 metri di sangue bollente mescolato ad acqua del Fiume Stige con un'azione standard. Per utilizzare questo attacco, lo xerfilstige deve aver risucchiato del sangue da una vittima nell'ultimo giorno. L'ammontare di danni inflitti dipende dalla quantità di punti di Costituzione risucchiati nell'ultimo giorno. Per ogni punto risucchiato, la sua arma a soffio infligge 1d8 danni (massimo 20d8 con un singolo uso). Uno xerfilstige di solito ha 1d6+9 punti di Costituzione risucchiata disponibili da utilizzare, quando viene incontrato per la prima volta. Superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 dimezza i danni. Qualsiasi creatura presa nell'area dell'arma a soffio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o subire gli effetti dell'incantesimo *modificare memoria* (20° livello dell'incantatore) che cancella tutti i ricordi dell'incontro con lo xerfilstige fino al momento immediatamente successivo all'uso dell'arma a soffio. Uno xerfilstige utilizza questa capacità non solo per infliggere danni ma anche per sfuggire ad un combattimento che stava volgendo al peggio per lui. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, uno xerfilstige può produrre un effetto di paura. Questa capacità funziona come l'incantesimo *paura* (20° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza sulla Volontà 22), ma agisce su tutte le creature in un raggio di 9 metri intorno allo xerfilstige.

Qualsiasi creatura che superi il tiro salvezza contro l'effetto non può essere influenzata di nuovo dall'aura di paura di quello xerfilstige per un giorno intero. Tutti i baatezu sono immuni all'aura di paura dello xerfilstige.

Furto di memoria (Sop): Una creatura attaccata dalla coda di uno xerfilstige deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o subire gli effetti dell'incantesimo *modificare memoria* (20° livello dell'incantatore). Questo effetto è identico al potere di cambiare la memoria dell'arma a soffio della creatura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *aura sacrilega*, *blasfemia* (CD 21), *blocca persone* (CD 17), *cerchio magico contro il bene*, *charme su persone* (CD 15), *confusione* (CD 18), *cono di freddo* (CD 19), *conoscenza delle leggende*, *dissacrare*, *dissolvi il bene*, *immagine maggiore*, *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *invisibilità superiore*, *metamorfosi*, *muro di ghiaccio* (CD 18), *profanare*, *tempesta di ghiaccio*, *suggestione* (CD 17), *telecinesi*, *teletrasporto superiore* (se stesso più il massimo carico in oggetti); 2 volte al giorno: *demenza* (CD 21), *parola del potere accicare*, *sciame di meteore* (CD 23), *simbolo* (qualsiasi); 1 volta al giorno: *previsione*, *risucchio di energia* (CD 23). 20° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Lanciare in aria (Str): Dopo una carica riuscita, uno xerfilstige può provare a sbilanciare. Se lo xerfilstige vince la prova contrapposta di Forza durante il tentativo di sbilanciare, invece di mettere prono l'avversario, lo lancia in aria con le sue corna, facendolo cadere prono in qualsiasi spazio che stia minacciando. Questo lancio infligge 1d6 danni da caduta oltre ai danni inflitti dall'iniziale attacco in carica. I personaggi con gradi nell'abilità Acrobazia e che non siano colti alla sprovvista possono compiere una prova di Acrobazia con CD 15 per evitare questi danni e atterrare in piedi.

Guarigione rapida (Str): Uno xerfilstige recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapi-

da non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette allo xerfilstige di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Immunità (Str): Uno xerfilstige è immune ai danni perforanti, al freddo, agli effetti di influenza mentale, e a tutti gli effetti dannosi del Fiume Stige.

Sapiente (Str): Nuotare così a lungo nel Fiume Stige ha fatto sì che gli xerfilstige siano tra le creature più sapienti di Baator. Uno xerfilstige compie qualsiasi prova di Conoscenze per qualsiasi abilità di Conoscenze come se avesse almeno 10 gradi in quella abilità. Per superare il minimo di 10 gradi, lo xerfilstige deve assegnare più di 10 gradi all'abilità, come di norma.

Abilità: Lo xerfilstige riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. *Uno xerfilstige riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi quando è sommerso nell'acqua grazie al suo colorito naturale.

DRACO DI MARE

Drago Mastodontico (Acquatico)

Dadi Vita: 12d12+60 (138 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 15 m, nuotare 18 m

Classe Armatura: 26 (-4 taglia, +20 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 26

Attacco base/Lotta: +12/+36

Attacco: Morso +20 in mischia, o codata +20 in mischia

Attacco completo: Morso +20 in mischia, o morso +20 in mischia e 2 codate +15 in mischia, o 2 codate +20 in mischia

Danni: Morso 2d8+12, codata 1d8+6

Spazio/Portata: 6 m/4,5 m

Attacchi speciali: Stritolare nave, colpo devastante, inghiottire

Qualità speciali: Trattati dei draghi, nuvola di inchiostro, rigenerazione 2

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +10, Vol +11

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 21, Int 11, Sag 12, Car 18

Abilità: Ascoltare +18, Conoscenze (locali) +15, Conoscenze (natura) +15, Nuotare +35, Osservare +18, Valutare +15

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-36 DV (Mastodontico)

Il draco di mare è una creatura solitaria, intelligente ed enigmatica. Sembra il classico mostro marino: corpo serpentino, pinne palmate e testa da drago. Nonostante il suo aspetto feroce, è in realtà alquanto intelligente e ama fermarsi a conversare con le ciurme delle navi di passaggio. È però tremendamente territoriale, e ogni nave che attraversa

le acque da egli dominate gli deve pagare pedaggio. Coloro che accettano di pagare si guadagnano le simpatie e la protezione della creatura; coloro che si rifiutano attirano la sua ira e rischiano di vedere la propria nave distrutta.

Il pedaggio è salato (4d6x100 mo) ma il pagamento è l'unico modo per attraversare senza problemi il territorio di un draco di mare; bisogna considerare poi che il pedaggio non concede solo la protezione dal draco di mare. La creatura considera una questione d'onore tenere le sue acque libere da pirati, predoni e altri pericolosi mostri marini. Molti capitani di mare considerano pagare il pedaggio un affare, rispetto al perdere tutto per colpa di pirati o schiavisti.

Nessuno sa per certo cosa se ne faccia il draco di mare del tesoro raccolto, ma alcuni suppongono che lo nasconda in grotte e fessure segrete sul fondale marino. Questo tesoro, combinato con il bottino raccolto dalle navi pirata e mercantili affondate dal draco di mare, rendono il territorio del draco di mare un territorio molto attraente per quegli avventurieri con abbastanza coraggio da voler recuperare questi tesori.

COMBATTIMENTO

Contro i nemici in acqua, il draco di mare può mordere o colpire con la coda.

Stritolare nave (Str): Invece di colpire una nave con la coda, il draco di mare può avvolgere il suo corpo serpentino intorno ad una nave, tranne le più grosse, stritolarle e trascinarle automaticamente sul fondale marino. Lo può fare ad una barca a remi (1 round), una zattera (3 round), una nave lunga (5 round) e una piccola nave a vela (10 round). Le navi da guerra e le galee sono troppo grandi perché un draco di mare possa affondarle in questo modo.

Colpo devastante (Str): Un draco di mare può utilizzare la sua coda per fare a pezzi un'imbarcazione. La nave viene colpita automaticamente una volta ogni 10 round, subendo i danni della codata (tra gli attacchi il draco di mare resta sott'acqua). Il pilota della nave deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 dopo ogni colpo per impedire al vascello di imbarcare acqua e affondare in 1d10 minuti. Applicare un modificatore alla CD in base al tipo di nave: barca a remi +4, zattera +2, nave a vela o nave lunga +0, nave da guerra -3, galea -5. Quale che sia il risultato del tiro salvezza, anche i personaggi a bordo della nave devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20; il successo indica che il personaggio subisce 1d4 danni; fallendo il tiro

salvezza un personaggio sul ponte viene scagliato fuori bordo mentre uno sottocoperta subisce 2d4 danni.

Inghiottire (Str): Un draco di mare può inghiottire una singola creatura che sia di almeno una taglia più piccola di lui colpendola con il morso. Per prima cosa il draco di mare deve trattenere la creatura nella bocca, superando una prova di lotta (bonus di lotta +36). Superare una seconda prova di lotta nel round successivo indica che la creatura è stata inghiottita. Una volta all'interno del draco di mare, l'avversario deve superare una prova di Nuotare con CD 15 ogni round come se si trovasse in acque agitate. Il successo indica che subisce 1d3 danni non letali ma può attaccare il draco dall'interno; il fallimento indica che subisce 1d6 danni non letali e deve compiere un'altra prova di Nuotare per evitare di affogare. (L'avversario non può attaccare mentre sta affogando). Una prova riuscita di lotta permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci del draco di mare, dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi.

In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 35 danni allo stomaco (CA 20) in questo modo induce il draco di mare a rigettare tutto quello che ha inghiottito. Lo stomaco di un draco di mare può contenere 2 creature Grandi, 4 Medie, o 16 Piccole o inferiori.

Tratti dei draghi: I drachi di mare sono immuni agli effetti del sonno e della paralisi. Possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e la visione crepuscolare.

Nuvola di inchiostro (Str): Se il draco di mare avverte la necessità di fuggire, può rendere torbide le acque intorno a sé. Questa capacità funziona come l'incantesimo *oscurità* lanciato sott'acqua con un raggio di azione di 15 metri e una durata di 5 minuti.

Rigenerazione (Str): Il draco di mare subisce danni normali quando si trova fuori dall'acqua. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e il draco di mare non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento. Se un draco di mare perde un arto o una parte del corpo, questa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare le parti recise istantaneamente tenendole attaccate al moncherino. Le parti recise che non vengono riattaccate avvizziscono normalmente.

Abilità: Il draco di mare riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.



Draco di mare

DRAGONE SOLARE

Drago Grande

Dadi Vita: 12d12+36 (114 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m, volare 36 m (media)

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +5 Des, +10 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +12/+20

Attacco: Morso +15 in mischia

Attacco completo: Morso +15 in mischia e 4 artigli +10 in
mischia

Danni: Morso 2d8+4, artiglio 2d6+2

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, aura luminosa, energia
luminosa

Qualità speciali: Vista cieca 36 m, riduzione del danno
15/magia, tratti dei draghi, forma di energia, immunità
alla cecità, sensi acuti, RI 20

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +13, Vol +11

Caratteristiche: For 18, Des 20, Cos 17, Int 13, Sag 16,
Car 23

Abilità: Acrobazia +20, Ascoltare +18, Cercare +16,

Equilibrio +22, Muoversi Silenziosamente +20,

Nascondersi +16, Osservare +18, Saltare +6

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Fluttuare,
Incalzare, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Deserti o pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia, stormo (3-6)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)

Il drago solare è un pericolosa bestia draconica che resta in agguato tra i cieli sopra regioni torride come deserti e savane. È in grado di trasformare parte o tutto il suo corpo in pura energia per recare morte e distruzione contro i suoi nemici.

Un drago solare sembra un drago luminoso con scaglie scintillanti che irradiano visibili ondate di calore: le sue ali da pipistrello emettono una luce

brillante. La sua testa draconica è dominata da una grande bocca e corna, e una luce semi-liquida sembra fuoriuscirgli dagli occhi. Un drago solare ha otto gambe, e può utilizzare le quattro frontali, che sono molto più esili, con effetti devastanti in combattimento. Infine, la coda della creatura è lunga e sinuosa e termina in una sfera luminescente che pulsa di energia. Un drago solare è lungo quasi 4,5 metri e ha un'apertura alare di 9 metri.

Il drago solare trascorre la maggior parte della propria

esistenza in aria, facendosi trasportare da forti correnti termali e perlustrando il territorio sottostante alla ricerca di creature da ghermire e divorare. I dragoni solari sono carnivori, ma il loro processo di digestione trasforma la carne consumata in pura energia e luce che viene emessa dalla coda, occhi e membrana alare della creatura. Come molti draghi, i dragoni solari hanno un'ossessione quasi maniacale per i metalli preziosi e i tesori, ma amano in particolare collezionare oro e gemme.

I dragoni solari possono trasformare i loro corpi in energia ardente, e in questa forma possono attraversare la materia non vivente. Preferiscono formare la propria tana all'interno di dune, dove riposano nella loro forma di energia luminosa. La maggior parte dei dragoni solari dispongono di qualche grotta aperta all'esterno nelle vicinanze dove possono conservare il proprio bottino.

I dragoni solari parlano il Comune, l'Auran, l'Ignan e il Draconico.

COMBATTIMENTO

Il drago solare possiede un metodo particolare per nascondersi in piena vista. Dato che emette costantemente luce, si posiziona nel cielo direttamente tra la preda e il sole, non proiettando alcuna ombra e aspettando l'occasione perfetta per scendere in picchiata e attaccare. Contro avversari potenti, un drago solare preferisce rimanere nascosto e colpire da lontano con l'arma a soffio. In mischia, la creatura fa pieno uso dell'energia luminosa utilizzando il talento Attacco Poderoso contro gli avversari in armatura.

Arma a soffio (Sop): Un drago solare emette una linea di 27 metri di energia gialla ardente ogni 1d4 round che infligge 15d8 danni (Riflessi CD 19 dimezza). Questo raggio di energia attraversa la materia non vivente (compresi costrutti e non morti) senza danneggiarla, ma colpisce tutte le creature viventi che attraversano il suo cammino. L'arma

a soffio infligge solo danni fisici, e può essere opposta dalla

riduzione del danno, ma non dalla resistenza all'energia.

La CD del tiro salvezza è basata

sulla Costituzione.

Aura luminosa

(Sop): Un drago solare emette costantemente luce, che fornisce illuminazione in un raggio di

72 metri. Un drago solare subisce

una penalità di -20 alle prove di Nascondersi quando non può bilanciare la propria

brillantezza con una luce di intensità uguale o

superiore (come la luce solare). Qualsiasi creatura che guardi direttamente un drago solare deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 ogni round in cui mantiene lo sguardo sul drago o rimanere accecata per 3d6 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Energia luminosa (Sop): A volontà, con un'azione gratuita, un drago solare può trasformare i suoi quattro artigli anteriori o i suoi denti in armi di energia luminosa, per-



Dragone solare

mettendo a questi attacchi di ignorare la materia non vivente (compresi costrutti e non morti).

Vista cieca (Str): Un dragone solare si muove e combatte non solo grazie alla vista, ma anche utilizzando l'udito e l'olfatto per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 36 metri. Un dragone solare di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Tratti dei draghi: I dragoni solari sono immuni agli effetti del sonno e della paralisi. Possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e la visione crepuscolare.

Forma di energia (Sop): Con un'azione di movimento, un dragone solare può trasformare il suo intero corpo in energia. In questa forma, il dragone solare guadagna il sottotipo incorporeo. Un dragone solare può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del

50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Un dragone solare può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un dragone solare si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Immunità alla cecità (Str): Un dragone solare non può essere accecato tramite mezzi magici o mondani.

Sensi acuti (Str): La vista di un dragone solare è quattro volte migliore di quella di un umano in condizioni di scarsa visibilità e otto volte migliore in normali condizioni di luce.



Falco di sangue

FALCO DI SANGUE

Bestia magica Piccola

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m, volare 24 m (media)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/-2

Attacco: Artiglio +5 in mischia

Attacco completo: 4 artigli +5 in mischia e morso +0 in mischia

Danni: Artiglio 1d3+1, morso 1d4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Ferimento

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +2, Cercare -3, Nascondersi +5,

Osservare +2*

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Qualsiasi foresta, collina, pianura e montagna

Organizzazione: Solitario o stormo (3-12)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: 50% beni (solo gemme)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Medio)

I falchi di sangue sono feroci predatori carnivori. Rappresentano una minaccia per qualsiasi creatura si aggiri nel territorio che rivendicano come proprio. Amano cacciare e spesso uno stormo di falchi di sangue attacca anche se tutti i suoi membri hanno abbondantemente mangiato di recente.

Un falco di sangue è lungo circa 90 cm dalla punta del suo becco ricurvo al termine della coda piumata, e un adulto ha un'apertura alare di 2,1 metri. Le sue piume hanno un colore grigio spento, mentre gli occhi hanno lo stesso colorito rosso acceso del sangue che questa creatura tanto brama.

Alcuni esperti ritengono che i falchi di sangue siano imparentati con gli uccelli da caccia. La loro fame di carne fresca e sangue li distingue però dal resto dei più comuni carnivori aerei.

COMBATTIMENTO

I falchi di sangue si incontrano quasi sempre in grossi gruppi di adulti a caccia, sebbene sia possibile incontrare qualche giovane adulto solitario, nel caso questi abbia appena lasciato lo stormo in cui è nato. Attaccano praticamente qualsiasi cosa vivente vedano finché non la uccidono; una volta sotto l'influsso della sete di sangue, un falco di sangue non fuggerà più. Questi uccelli preferiscono il sapore della carne umana a tutte le altre e tendono a prendere di mira gli umani se hanno di fronte un gruppo composto da membri di varie razze.

Ferimento (Str): Una ferita prodotta dall'artiglio o mor-

AVANZAMENTO PER I FALCHI DI SANGUE

Alcuni falchi di sangue possiedono un forte desiderio di sopraffare i loro avversari. Quando un falco di sangue avanza per divenire una creatura con più di 1 Dado Vita, guadagna la qualità speciale chiamata ferocia.

Ferocia (Str): Un falco di sangue è un combattente tanto tenace che continua a combattere senza penalità anche quando è incapacitato o morente.

so di un falco di sangue continua a sanguinare infliggendo 1 danno addizionale ogni round successivo. Più ferite da simili attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 2 danni per round e così via). La perdita di sangue può essere arrestata da una prova di Guarigione con CD 15 o l'applicazione di qualsiasi incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (*guarigione* o simile).

Abilità: *I falchi di sangue ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare alla luce solare.

FENSIR

Tra gli abitanti del Piano di Ysgard, i fensir sono comunemente chiamati troll, nonostante il fatto che le due specie di creature non abbiano nessun legame tra di loro. I fensir sono giganti, giganti acculturati e intelligenti che desiderano solo essere lasciati in pace. I fensir sono divisi in due tipi, quelli normali (maschi e femmine) e le temute rakka: fensir femmine che si sottopongono ad un'orribile trasformazione che le rende dei giganteschi bruti impegnati a devastare il territorio.

La luce solare è anatema per i fensir; essi si tramutano in pietra nel momento in cui il loro corpo vi viene esposto. A causa di questa vulnerabilità, vengono incontrati fuori delle loro dimore interrate solo dopo il tramonto.

COMBATTIMENTO

Come gli altri giganti, i fensir scagliano massi con grande efficacia e di solito ne hanno sempre qualcuno a portata di mano.

Scagliare rocce (Str): Un fensir adulto riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scaglia rocce. Un fensir normale può scagliare rocce del peso di 20-25 kg (oggetti Piccoli) fino a cinque incrementi di gittata. Un rakka può scagliare rocce del peso di 30-40 kg (oggetti Medi). Le rocce hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Afferrare rocce (Str): Un fensir normale può afferrare rocce Piccole, Medie o Grandi (o proiettili di simili dimensioni). Un rakka può afferrare rocce di taglia fino ad Enorme. Una volta per round, un fensir che normalmente verrebbe colpito da una roccia, può compiere con un'azione gratuita un tiro salvezza sui Riflessi. La CD per afferrare una roccia è determinata dalla sua taglia (vedi la tabella seguente). Se il proiettile ha un bonus al tiro per colpire, la CD incrementa dello stesso ammontare. Il fensir deve essere consapevole e preparato all'attacco.

Taglia della roccia	CD
Piccola	15
Media	20
Grande	25
Enorme	30

Capacità magiche: A volontà: *trasmutare fango in roccia*, *trasmutare roccia in fango*. 9° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 8 (fensir normale) o 9 (rakka) + livello dell'incantesimo.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Se un fensir finisce sotto la luce solare, si trasforma in pietra come se fosse vittima dell'incantesimo *carne in pietra* ma senza diritto al tiro salvezza. Se si trova nell'area di effetto di un incantesimo *bagliore solare* o *esplosione solare*, il fensir deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o essere trasformato in pietra, oltre a

subire i normali effetti dell'incantesimo. I fensir sono in grado di percepire automaticamente il sorgere o tramontare del sole con circa 1 ora di anticipo sull'evento.

FENSIR

Gigante Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale, +2 cuoio), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +3/+12

Attacco: Ascia bipenne Enorme +7 in mischia, o roccia +4 a distanza

Attacco completo: Ascia bipenne Enorme +7 in mischia, o roccia +4 a distanza

Danni: Ascia bipenne Enorme 2d8+7, roccia 1d6+5

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Scagliare rocce, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, afferrare rocce, percepire gemello, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +2

Caratteristiche: For 20, Des 12, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +1, Osservare +5, Scalare +9, Sopravvivenza +6

Talenti: Mescere Pozioni (B), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Qualsiasi terreno (Ysgard)

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (4-6), o villaggio (11-20 più 35% di non combattenti)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

I fensir variano di dimensioni da una statura quasi umana all'altezza di un gigante delle colline. Sono creature ripugnanti con enormi teste e grossi nasi. La maggior parte dei fensir ha la pelle piena di verruche e profondi occhi neri che sono spesso disallineati. Di solito i fensir indossano delle eleganti armature di cuoio, abiti e grossi cappelli di pelle di coniglio di varie fogge.

I fensir non sono creature sociali, preferendo costruire i loro villaggi in locazioni remote, come rupi rocciose a ridosso del mare, alte montagne o paludi remote. La maggioranza dei parti dei fensir dà alla luce dei gemelli, che rimangono legati per tutta la vita. Questi gemelli condividono un legame quasi psichico, tramite il quale sono in grado di sapere sempre dove e come stia il gemello. La morte di uno dei due, spinge il sopravvissuto a fare qualsiasi cosa per vendicarlo: anche raggiungere il Piano Materiale per esigere vendetta.

Quasi tutti i fensir possiedono la capacità di lanciare incantesimi. Coloro che non dimostrano alcuna dote per la magia, vengono cacciati dalle loro famiglie e obbligati a vagabondare per Ysgard. I fensir sono potenti divinatori e possiedono la capacità di mescere praticamente qualsiasi tipo di pozione magica. Tutti i fensir conoscono il modo per

creare una pozione speciale che può riportare alla normalità un fensir trasformato in pietra. L'effetto di questa pozione è identico a quello dell'incantesimo *pietra in carne*, ma funziona solo sui fensir.

I fensir parlano il Gigante e il Comune.

Combattimento

Per via della loro natura timida, i fensir di solito si tengono a distanza e assalgono gli intrusi con rocce e diversi incantesimi. Tutti i fensir possiedono la capacità di *trasmutare fango in roccia*, che utilizzano per avere sempre rocce pronte da scagliare contro i loro avversari. Per rallentare i loro nemici fanno uso di *trasmutare roccia in fango*.

I fensir preferiscono attaccare per prime le creature che utilizzano incantesimi come *esplosione solare* e *bagliore solare*.

Incantesimi: Un fensir può lanciare incantesimi arcani come un mago di 5° livello (4/4/2/1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista di incantesimi: 0 - *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *raggio di gelo*, *suono fantasma*; 1° - *dardo incantato*, *foschia occultante*, *protezione dalla legge*, *spruzzo colorato*; 2° - *forza del toro*, *oscurità*; 3° - *fulmine*.

Percepire gemello: Un fensir conosce sempre dove e come stia il suo gemello come se utilizzasse l'incantesimo *status* senza limiti di raggio di azione. Se la morte del gemello è avvenuta per l'intento malevolo di un'altra creatura, il fensir sopravvissuto può inseguire il responsabile come se utilizzasse l'incantesimo *localizza creatura* senza limiti di raggio di azione.

Personaggi fensir

Il mago è la classe preferita dei fensir. I fensir che guadagnano livelli da mago, sommano le loro capacità da incantatori naturali (mago di 5° livello) ai loro livelli nella classe del

Rakka



Fensir

mago per determinare la loro capacità totale da incantatori. Per esempio, un fensir mago di 3° livello avrebbe la capacità di lanciare incantesimi come un mago di 8° livello. Il Livello Effettivo del Personaggio (LEP) di un fensir è pari al suo livello di classe +9.

RAKKA

Gigante Enorme (Extraplanare)

Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 21 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale, +3 cuoio rinforzato), contatto 7, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +9/+25

Attacco: Schianto +17 in mischia, o roccia +8 a distanza

Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia, o roccia +8 a distanza

Danni: Schianto 2d6+8, roccia 1d6+8

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Maledizione mortale, scagliare rocce, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, afferrare rocce, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +3, Vol +6

Caratteristiche: For 27, Des 8, Cos 20, Int 3, Sag 15, Car 8

Abilità: Ascoltare +6, Nascondersi -9, Osservare +6,

Scalare +11, Sopravvivenza +6

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Qualsiasi terreno (Ysgard)

Organizzazione: Solitario, famiglia (1 rakka più 4-6 fensir), o villaggio (1 rakka più 11-20 e 35% di non combattenti)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: +4

Dopo che un fensir femmina ha dato alla luce una coppia di gemelli, essa potrebbe sottoporsi alla trasformazione in rakka. Se lo dovesse fare, comincerebbe a crescere fino a raggiungere l'altezza di 6 metri e il peso di 3.000 kg. Durante questo periodo la sua intelligenza regredisce, mentre il resto della sua famiglia deve saccheggiare il territorio circostante per trovare cibo sufficiente da nutrire e compiacere il rakka. La famiglia di solito esagera, provocando ogni sorta di devastazione a causa del rakka. La famiglia continuerà però a sostenere e difendere il rakka fino alla sua morte, che avviene di solito circa un anno dopo la trasformazione.

Quando un rakka muore, la famiglia che l'ha sostenuta leva il campo e vagabonda per le terre selvagge di Ysgard in un'attività conosciuta come la "Lunga Marcia". Questi fensir esiliati diventano una minaccia per tutti, in quanto si danno al saccheggio delle campagne, spinti da odio, disprezzo o semplice confusione.

Combattimento

Mancando dell'intelligenza posseduta in passato, un rakka colpisce con i suoi due enormi pugni e scaglia rocce contro chiunque non le piaccia.

Un rakka perde la capacità di lanciare incantesimi, ma mantiene le capacità magiche dei fensir.

Maledizione mortale (Sop): Poco prima della morte, un rakka getta una maledizione mortale sul responsabile. Questa funziona come l'incantesimo *costrizione/cerca* lanciato da un mago di 11° livello (CD 21) e di solito costringe l'avversario colpito a risarcire o mettersi al servizio della famiglia del rakka. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Personaggi rakka

Il barbaro è la classe preferita dei rakka. Il Livello Effettivo del Personaggio (LEP) di un rakka è pari al suo livello di classe +16. Quindi, un rakka barbaro di 1° livello ha un LEP 17 ed è l'equivalente di un personaggio di 17° livello.

FHORGE

Animale Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 12d8+63 (112 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +9/+22

Attacco: Morso +19 in mischia

Attacco completo: Morso +19 in mischia

Danni: Morso 1d8+13/19-20

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Danni raddoppiati con la carica, afferrare migliorato, ira, dilaniare

Qualità speciali: Ferocia, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 29, Des 10, Cos 21, Int 2, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi -4, Osservare +9



Fhorge

Talenti: Arma

Focalizzata (morso), Critico

Migliorato (morso), Iniziativa

Migliorata, Robustezza, Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi foresta costiera, temperata e calda (Terre Esterne)

Organizzazione: Solitario o branco (5-8)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-26 DV (Enorme); 27-39 DV (Mastodontico)

Il fhorge è un feroce cacciatore delle Terre Esterne. Cugino dei cinghiali crudeli del Piano Materiale, il fhorge è più crudele, forte e letale. I fhorge non rivendicano alcun territorio; preferiscono invece vagare per il territorio e dare la caccia a qualsiasi fonte di cibo sia la più abbondante.

Un fhorge adulto è alto 1,5 metri al garrese, e il suo corpo muscoloso si restringe nella parte inferiore, come avviene per i suoi cugini cinghiali. Il manto è marrone, nero o grigio e possiede piccoli occhi luccicanti. La caratteristica più particolare del fhorge si trova sulla testa, o meglio, nella bocca. Come quella di un coccodrillo, la bocca di un fhorge domina il suo volto contorto. Abbastanza grande da inghiottire un umano, la bocca è piena di lunghi denti affilati e quattro zanne.

La bizzarra muscolatura della mascella del fhorge è affascinante per coloro interessati al mondo animale, ma coloro che sono sopravvissuti all'incontro con un fhorge hanno cose molto meno carine da dire a riguardo.

COMBATTIMENTO

In combattimento, la strategia del fhorge è abbastanza semplice: scuotere la vittima fino alla sua morte. La creatura inizia la battaglia caricando, afferra la sua preda nella sua enorme bocca e la sbataccia finché la vittima non è morta.

o il fforge viene ucciso da un altro avversario.

Afferrare migliorato (Str): Se un fforge colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +22). Se riesce a trattenere, nello stesso round può dilaniare l'avversario. Quindi, il fforge ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il fforge non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni di dilaniare.

Ira (Str): Un fforge che viene ferito in combattimento, nel round successivo si scatena in un'ira furibonda e attacca selvaggiamente finché non uccide i suoi avversari e non sarà lui a morire. Il fforge guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. I seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 12d8+87 (136 pf); CA 15, contatto 7, colto alla sprovvista 15; Attacco base/Lotta +11/+24; Attacco completo morso +21 mischia; Danni morso 1d8+15; TS Temp +15, Vol +8; For 33, Cos 25. Un fforge non può porre fine volontariamente alla sua ira.

Dilaniare (Str): Un fforge che riesce a trattenere un avversario con la sua capacità afferrare migliorato inizia a scuotere violentemente la vittima. L'attacco infligge danni da morso ogni round, finché la vittima non si libera, il fforge viene ucciso o la vittima muore.

Feroce (Str): Un fforge è un combattente tanto tenace che continua a combattere senza penalità anche quando incapacitato o morente.

Olfatto acuto (Str): Un fforge può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

FORMIAN

La razza altamente regolamentata conosciuta come formian possiede diverse sottorazze specializzate, ognuna delle quali è devota ad un particolare aspetto che concerne il benessere dell'intero alveare. Nessun individuo ha importanza, eccetto la regina, che gli altri formian proteggono anche a costo della propria vita.

Le tre sottorazze di formian descritte di seguito sono in aggiunta a quelle descritte nel *Manuale dei Mostri* (lavoratore, guerriero, sorvegliante, capitano e regina).

COMBATTIMENTO

La maggior parte dei formian sono aggressivi e cercano di sottomettere tutti quelli che incontrano. Se percepiscono anche la minima minaccia per la loro regina, attaccano immediatamente e lottano fino alla morte. Qualsiasi formian attaccherà immediatamente se gli verrà ordinato da un superiore.

Mente alveare (Str): Tutti i formian entro 75 km dalla loro regina sono in costante comunicazione tra di loro. Se uno è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutti gli altri. Se uno del gruppo non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri. Nessun formian in un gruppo viene considerato attaccato ai fian-

chi, a meno che non lo siano tutti i componenti del gruppo.

Immunità (Str): I formian possiedono immunità al veleno, alla pietrificazione e al freddo.

Tratti degli esterni: Tutti i formian possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Resistenze (Str): Tutti i formian hanno resistenza 20 contro fuoco, elettricità e suono.

ARMADON

Esterno Grande (Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +8/+18

Attacco: Morso +13 in mischia

Attacco completo: Morso +13 in mischia e 2 artigli +11 in mischia e pungiglione +11 in mischia

Danni: Morso 2d6+6/17-20/x3, artiglio 1d8+3, pungiglione 2d4+3

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Spruzzo di acido, critico aumentato, mente alveare, veleno

Qualità speciali: Immunità all'acido, immunità, tratti degli esterni, resistenze, RI 20

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 19, Int 10, Sag 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +12, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +12, Saltare +17, Scalare +17, Sopravvivenza +12

Talenti: Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Mechanus)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-4), o truppa (6-11)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Gli armadon sono le truppe d'assalto che guidano la carica in battaglia e fanno a pezzi tutto ciò che gli si para davanti. Non hanno alcuna pietà e vengono gettati nelle situazioni più pericolose.

Robusti e ben corazzati, gli armadon sembrano più delle mosche giganti che delle formiche come il resto dei formian. Hanno enormi mandibole e lunghe braccia che terminano in potenti artigli.

Gli armadon non parlano.

Combattimento

Gli armadon si gettano nel mezzo della mischia, dove possono infliggere la maggior quantità di danni. Prima di iniziare a combattere, rilasciano un fiotto di acido. Siccome sono immuni all'acido, utilizzano il loro spruzzo di acido anche in zone dove ci sono altri armadon impegnati in combattimento.

Gli armadon possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri VII*.

Spruzzo di acido (Str): Un armadon può spruzzare un'esplosione di 6 metri di acido dalle ghiandole presenti sulla coda, infliggendo 3d8 danni da acido a tutto ciò che si trova nell'area. Una volta che l'armadon ha utilizzato questa capacità, non la può riutilizzare per altri 1d4 round. Superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Critico aumentato (Str): Il morso di un armadon minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 17-20 grazie alla capacità critico aumentato e il talento Critico Migliorato della creatura. Con un colpo critico riuscito del morso, infligge danni triplicati.

Veleno (Str): Un armadon rilascia il suo veleno (Tempra CD 18 nega) con ogni attacco riuscito del pungiglione. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 For). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

GUERRIERO ALATO

Esterno Medio (Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m, volare 18 m (buona)

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+8

Attacco: Morso +8 in mischia, o spuntone +10 a distanza

Attacco completo: Morso +8 in mischia e 2 artigli +6 in mischia, o 2 spuntoni +10 a distanza

Danni: Morso 1d4+2, artiglio 1d6+1, spuntone 1d4+2/19-20/x3 più veleno

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Critico aumentato, mente alveare, veleno, spuntoni

Qualità speciali: Immunità, tratti degli esterni, resistenze, RI 18

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 18, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 11

Abilità: Ascoltare +10,

Cercare +9, Equilibrio

+13, Muoversi

Silenziosamente +13,

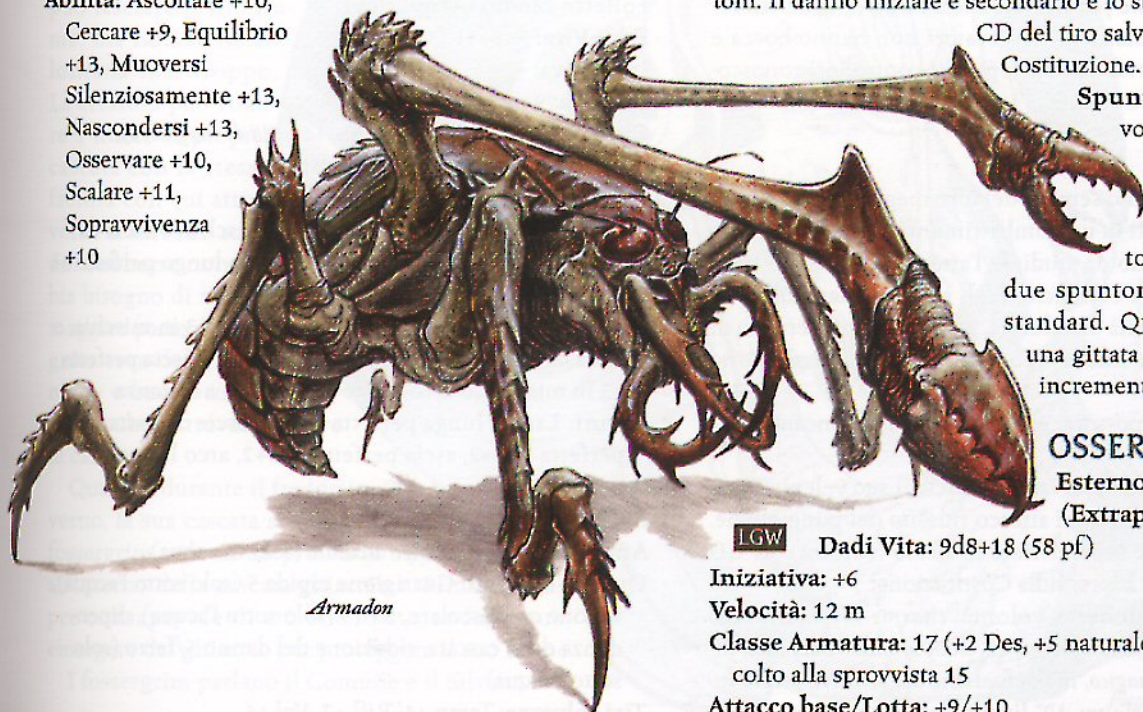
Nascondersi +13,

Osservare +10,

Scalare +11,

Sopravvivenza

+10



Armadon

Talenti: Attacco in Volo, Fluttuare, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Mechanus)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-4), o truppa (6-11)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 7-16 DV (Medio); 17-18 DV (Grande)

Il guerriero alato è una versione specializzata del normale guerriero formian. Squadre e truppe di guerrieri alati si levano in aria per perlustrare la zona per le forze in avanzata e come truppe d'assalto votate ad indebolire i nemici prima che arrivino i normali guerrieri. La maggior parte della loro massa è accentrata intorno alle ali, che hanno un'apertura di circa 3 metri. Al posto di un normale pungiglione, un guerriero alato possiede una lunga coda con spuntoni affilati che può scagliare contro gli avversari.

A terra i guerrieri alati sono molto più lenti delle loro controparti terrestri, quindi trascorrono la maggior parte del loro tempo in volo. Possono rimanere in volo per ore prima di aver bisogno di riposare. I guerrieri alati possono comunicare solo attraverso la mente alveare e lo fanno unicamente per riferire piani di battaglia e tattiche, altrimenti non sono in grado di comunicare.

Combattimento

I guerrieri alati preferiscono scagliare degli spuntoni prima di gettarsi in picchiata ed entrare in mischia. Attaccano per primo chiunque abbia usato contro di loro delle armi a distanza, per poi gettarsi contro gli avversari più minacciosi.

I guerrieri alati possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri VI*.

Critico aumentato (Str): Gli spuntoni di un guerriero alato minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 19-20. Con un colpo critico riuscito degli spuntoni, infligge danni triplicati.

Veleno (Str): Un guerriero alato rilascia il suo veleno (Tempra CD 15 nega) con ogni attacco riuscito degli spuntoni. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 For). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spuntoni (Str): Due volte al giorno, con un movimento secco della coda, un guerriero alato può rilasciare due spuntoni con un'azione standard. Questo attacco ha una gittata di 27 metri senza incrementi di gittata.

OSSERVATORE

Esterno Medio

(Extraplanare, Legale)

LGW **Dadi Vita:** 9d8+18 (58 pf)

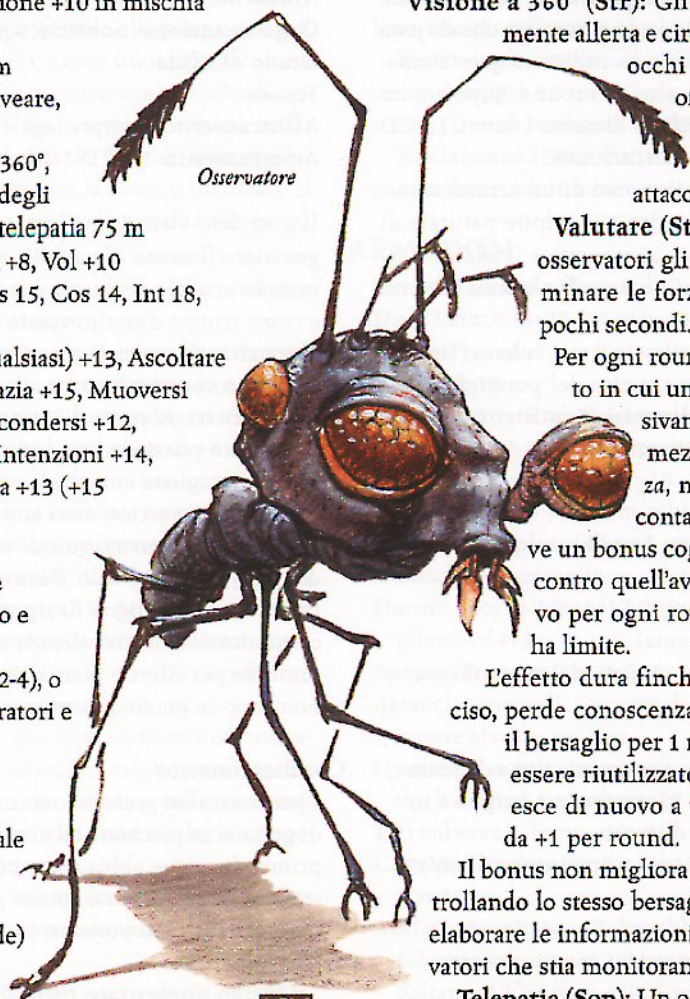
Iniziativa: +6

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+10

Attacco: Pungiglione +10 in mischia
Attacco completo: Pungiglione +10 in mischia
Danni: Pungiglione 2d4+1
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Mente alveare, veleno, capacità magiche
Qualità speciali: Visione a 360°, valutare, immunità, tratti degli esterni, resistenze, RI 23, telepatia 75 m
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +10
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 14, Int 18, Sag 19, Car 17
Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +13, Ascoltare +16, Cercare +13, Diplomazia +15, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +12, Osservare +16, Percepire Intenzioni +14, Scalare +11, Sopravvivenza +13 (+15 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Mechanus)
Organizzazione: Squadra (2-4), o plotone (2-4 più 7-18 lavoratori e 6-11 guerrieri)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: -
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 10-13 DV (Medio); 13-27 DV (Grande)



Un osservatore è più debole di un sorvegliante (vedi il *Manuale dei Mostri*). Ha due paia di occhi: un paio grandi posti al centro della testa e un altro più piccolo ai lati, che gli permettono di avere una visione a 360°. Le sue antenne sono più grandi di quelle delle altre sottorazze, mentre le braccia terminano in piccole mani delicate utilizzate per manipolare e non per combattere. Come i sorveglianti, gli osservatori non hanno bocca e comunicano solo tramite la telepatia. I controllori conoscono il Formian e il Comune.

Combattimento

Gli osservatori fanno sempre del loro meglio per evitare di rimanere coinvolti in un combattimento. Rimangono nelle retrovie in modo da studiare l'atteggiamento e le tattiche degli intrusi a beneficio degli altri formian. Oltre ad usare la loro capacità di valutare, gli osservatori cercano di determinare la quantità e tipo di magia di cui dispongono gli intrusi.

Gli osservatori possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri IX*.

Veleno (Str): Un osservatore rilascia il suo veleno (Tempra CD 16 nega) con ogni attacco riuscito del pungiglione. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Int). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *charme sui mostri* (CD 17), *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *individuazione del caos*, *individuazione del magico*, *individuazione dei pensieri*, *vedere invisibilità*, *visione del vero*. 12° livello dell'incantatore. La CD

dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Visione a 360° (Str): Gli osservatori sono incredibilmente allerta e circospetti. Il loro doppio paio di occhi che non si chiudono mai gli offrono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere attaccati ai fianchi.

Valutare (Str): L'incredibile cervello dei osservatori gli permette di valutare e determinare le forze e debolezze dei nemici in pochi secondi.

Per ogni round completo di combattimento in cui un osservatore può osservare visivamente un singolo avversario (i mezzi magici, come *chiaroveggenza*, non valgono) ogni formian in contatto con la mente alveare riceve un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire contro quell'avversario. L'effetto è cumulativo per ogni round di combattimento e non ha limite.

L'effetto dura finché l'osservatore non viene ucciso, perde conoscenza, accecato, o non può vedere il bersaglio per 1 round completo. Il bonus può essere riutilizzato non appena l'osservatore riesce di nuovo a vedere il bersaglio, partendo da +1 per round.

Il bonus non migliora se più osservatori stanno controllando lo stesso bersaglio. Gli altri formian possono elaborare le informazioni da qualsiasi numero di osservatori che stia monitorano più bersagli.

Telepatia (Sop): Un osservatore può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri che disponga di un linguaggio.

FOSSERGRIM

Folletto Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 5d6+15 (32 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m, nuotare 18 m

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 cotta di maglia+1), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Lancia lunga perfetta +3 in mischia, o ascia da battaglia perfetta +3 in mischia, o arco lungo perfetto +6 a distanza

Attacco completo: Lancia lunga perfetta +3 in mischia, o ascia da battaglia perfetta +3 in mischia e ascia perfetta +3 in mischia, o arco lungo perfetto +6 a distanza

Danni: Lancia lunga perfetta 1d8+3, ascia da battaglia perfetta 1d8+2, ascia perfetta 1d6+2, arco lungo perfetto 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Colpo accurato* (solo in acqua)

Qualità speciali: *Guarigione rapida 5* (solo sotto l'acqua), *visione crepuscolare*, RI 15 (solo sotto l'acqua), *dipendenza dalla cascata*, *riduzione del danno 5/ferro* (solo sotto l'acqua)

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 15, Des 17, Cos 16, Int 12, Sag 15,
Car 18

Abilità: Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +13, Guarire +9, Nascondersi +10, Nuotare +17, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Sopravvivenza +9 (+11 in ambienti naturali in superficie)

Talenti: Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)

I fossergrim sono folletti solitari misticamente legati alle cascate allo stesso modo in cui le driadi lo sono alle querce. Un fossergrim non infastidisce chi usa la cascata per farsi il bagno o bere, ma è implacabile verso chi avvelena o argina il fiume che alimenta la cascata. I fossergrim sono noti per avere aiutato e dato informazioni a coloro che ne avevano bisogno, purché le persone aiutate agissero in maniera educata e non provocassero nessun danno all'acqua.

Si narrano leggende di fossergrim che hanno sedotto giovani vergini recatesi a farsi il bagno o lavare gli abiti sulle rive dei fiumi. Queste unioni producono altri fossergrim, che sembrano normali esseri umani fino alla maturità, momento in cui si metteranno alla ricerca di una propria cascata.

I fossergrim sembrano uomini belli e robusti con lunghi capelli e barbe bianche con una vaga tinta blu. Indossano splendenti cotte di maglia e hanno con sé armi di eccellente fattura. Indossano anche abiti eleganti e squisiti gioielli in argento che brillano alla luce del sole.

Sebbene sia misticamente legato alla propria cascata, un fossergrim può lasciare il suo fiume, ma non se ne allontana mai troppo. La creatura può risalire a nuoto la propria cascata con la stessa facilità con cui attraversa il terreno solido. Sebbene non abbia bisogno di ripari, la maggior parte dei fossergrim crea delle tane comode e ben fornite nelle grotte che si trovano dietro le cascate.

Quando, durante il freddo inverno, la sua cascata si congela, un fossergrim cade in un profondo torpore all'interno della cascata ghiacciata. Rimane sempre consapevole di ciò che lo circonda, e può emergere dal ghiaccio per proteggere il suo fiume.

I fossergrim parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Un fossergrim preferisce combattere dall'interno delle acque della sua cascata (che forniscono almeno occultamento tale da dargli il 20% di probabilità di essere mancato) e attaccare con la lancia lunga o l'arco lungo. Se assalito mentre si trova lontano dalla cascata, il fossergrim cerca di raggiungerla il più in fretta possibile.

Molte delle sue capacità funzionano solo quando si trova in acque "schiumanti". Ciò comprende la cascata, più un'area che si estende per 2d10x1,5 metri lungo il corso del fiume (o più avanti per le cascate più grosse).

Un fossergrim può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale V*.

Colpo accurato (Mag): Finché il fossergrim e il suo avversario si trovano nel fiume del fossergrim, il fossergrim riceve un bonus cognitivo di +20 ai tiri per colpire come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *colpo accurato*. La distanza tra il bersaglio e il fossergrim è irrilevante, ma gli incrementi di gittata si applicano comunque.

Guarigione rapida (Str): Quando si trova in acque schiumanti, un fossergrim recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al fossergrim di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Dipendenza dalla cascata (Sop): Ogni fossergrim è legato misticamente ad una grande cascata e non si deve mai allontanare più di 300 metri da essa. In caso lo facesse si ammalerebbe e morirebbe entro 4d6 ore. La cascata di un fossergrim non irradia magia.

Abilità: Il fossergrim riceve un bonus raziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.



Fosserrgrim

GATHRA COMBATTIMENTO

Bestia magica Grande (Extraplanare)
Dadi Vita: 9d10+72 (121 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 12 m
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, -1 Des, +14 naturale),
 contatto 8, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +9/+21
Attacco: Corno +16 in mischia
Attacco completo: Corno +16 in mischia e 2 zoccoli +11
 in mischia
Danni: Corno 1d10+8, zoccolo 1d6+4
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Muggito, travolgere
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno
 10/magia e argento, visione crepuscolare, tratti degli
 esterni
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +5, Vol +6
Caratteristiche: For 27, Des 9, Cos 26, Int 4, Sag 17, Car 16
Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi -5, Osservare +7,
 Sopravvivenza +7
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato,
 Spingere Migliorato
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)
Organizzazione: Solitario, coppia, o branco (6-12)
Grado di Sfida: 10
Tesoro: -
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 10-16 DV (Enorme); 17-27 DV
 (Mastodontico)

I gathra sono possenti e pericolosi animali che vagano le aride pianure di Avernus, uno degli strati dei Nove Inferi. Sebbene sembrano animali da pascolo, i gathra sono in realtà dei predatori che cacciano e divorano qualsiasi animale tanto sfortunato da essere sorpreso all'aperto.

Un gathra sembra un orribile incrocio tra un toro e un cinghiale. Ha possenti muscoli, con gambe tozze che lo possono spingere a grande velocità. Due enormi zanne fuoriescono dalla sua bocca piena di denti affilati, e produce in continuazione una bava dall'odore terribile. Gli occhi di un gathra brillano di una fioca luce rossa che aumenta di intensità quando la creatura è infuriata.

I diavoli e altre creature malvagie di solito radunano i gathra per utilizzarli come cavalcature. Queste bestie sono creature testarde e imprevedibili che richiedono costante disciplina e comandi per essere tenute in riga.

I gathra sono bestie poco tattiche che preferiscono caricare in combattimento alla prima opportunità. Prima di caricare, di solito muggiscono, e poi travolgono gli avversari tremanti. I gathra utilizzati come cavalcature hanno di solito una spessa armatura che migliora le loro già ottime difese.

Muggito (Mag): Tre volte al giorno, un gathra può produrre un muggito terrificante. Chiunque si trovi entro 9 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o divenire vittima di un incantesimo *paura* come lanciato da un mago di 9° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Travolgere (Str): Come azione standard, un gathra può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d6+8 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 22 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

GHOUL ABISSALE

Non morto Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 16d12 (104 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m
Classe Armatura: 27 (+3 Des, +14 naturale), contatto 13,
 colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +8/+15
Attacco: Artiglio frontale +15 in mischia
Attacco completo: 2 artigli frontali +15 in mischia e artiglio posteriore +13 in mischia
Danni: Artiglio frontale 1d4+7 più malattia, artiglio posteriore 2d4+3 più malattia

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:
 Malattia, afferrare migliorato, attacco furtivo +5d6, risucchio di Saggezza 1d6

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, vista cieca 27 m, resistenza al freddo 20, *visione della morte*, immunità all'elettricità, resistenza al fuoco 20, RI 20, schivare prodigioso, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 25, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 15, Car 18

Abilità: Acrobazia +20, Equilibrio +20, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20,

Saltare +23, Scalare +20

Talenti: Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata,

Mobilità, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare



Gathra

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, banda (2-5) o sciame (6-12)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 17-24 DV (Medio); 25-48 DV (Grande)

I ghouls abissali sono corrotte creature non morte con caratteristiche immonde. I loro legami abissali li rendono avversari molto più temibili dei comuni ghouls.

Un ghouls abissale assomiglia ad un normale ghouls in quanto si tratta di una distorta figura umanoide con tratti bestiali. La pelle è dura e scagliosa, mentre le dita e i pollici terminano in temibili artigli lunghi diversi centimetri. I denti sono egualmente temibili, e una lingua lunga una trentina di centimetri gli pende fuori della bocca, terminando in un fumo incorporeo. Sebbene un ghouls abissale sia cieco, i suoi altri sensi gli permettono di percepire le prede nelle vicinanze.

I ghouls abissali parlano l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Un ghouls abissale entra in combattimento fendendo con gli artigli. La sua strana lingua gli permette di succhiare energia mentale dalle prede che ha immobilizzato.

Nonostante la sua natura apparentemente bestiale, i ghouls abissali sono decisamente intelligenti e in combattimento dimostrano notevole astuzia. Quando sono in gruppo cercano sempre di attaccare ai fianchi gli avversari e avvantaggiarsi dell'opportunità di sferrare attacchi furtivi.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'artiglio frontale o dagli artigli posteriori di un ghouls abissale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o contrarre la febbre demoniaca. Dopo un periodo di incubazione di 1 giorno, la malattia infligge 1d6 danni alla Costituzione. Ogni giorno dopo aver contratto la malattia, la creatura deve superare immediatamente un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o 1 danno di Costituzione subito diventa invece risucchio di Costituzione. Dopo aver superato un tiro salvezza sulla Tempra contro il danno alla Costituzione per due giorni consecutivi, la creatura recupera dalla malattia. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Se un ghouls abissale colpisce un avversario della sua taglia o inferiore con entrambi gli artigli anteriori, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +15). Se riesce a trattenere, può cercare di immobilizzare e utilizzare la sua capacità risucchio di Saggezza con la sua prossima prova di lotta. In alternativa, il ghouls abissale ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare i suoi artigli frontali per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il ghouls non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni

prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni con entrambi gli artigli frontali.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui al bersaglio del ghouls abissale venga negato il bonus di Destrezza, o in cui viene fiancheggiato dal ghouls abissale, questi infligge ulteriori +5d6 danni con un attacco in mischia effettuato con successo.

Risucchio di Saggezza (Sop): Se un ghouls abissale riesce ad immobilizzare una creatura vivente, nella stessa azione può risucchiare 1d6 punti di Saggezza con la sua lingua vaporosa. Ogni round successivo in cui continua ad immobilizzare, risucchia automaticamente ulteriori 1d6 punti di Saggezza. Una creatura ridotta a Saggezza 0 da un ghouls abissale perde conoscenza fino a quando non recupera almeno 1 punto di Saggezza.

Vista cieca (Str): Un ghouls abissale è cieco, ma si muove e lotta altrettanto bene quanto una creatura dotata di vista utilizzando l'olfatto e le vibrazioni per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di distinguere oggetti e creature entro 27 metri. Il ghouls abissale non ha bisogno di compiere prove di Osservare o Ascoltare per individuare creature all'interno del raggio di azione della sua vista cieca.

Visione della morte (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *visione della morte*, ma è sempre attiva e il ghouls abissale sa sempre quanto siano vicine alla morte tutte le creature entro 27 metri da lui. Grazie a questa conoscenza, spesso prende delle pause per uccidere le creature indebolite (quelle con 3 punti ferita o meno rimanenti) prima di mettersi ad attaccare gli avversari più in salute.

SF Schivare prodigioso (Str): Un ghouls abissale conserva il suo bonus della Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante che non può percepire. Inoltre, non può essere attaccato ai fianchi tranne che da un ladro di 20° livello o superiore.

Tratti dei non morti: Un ghouls abissale è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un ghouls abissale non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Un ghouls abissale è dotato di scurovisione (raggio 18 metri).

GHOUls ABISSALI NELLA CAMPAGNA

Nell'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*, i ghouls abissali sono servitori della divinità drow Kiaransalee, dea della non morte e della vendetta. Se si sta facendo uso del *Libro delle Fosche Tenebre*, i ghouls abissali sarebbero eccellenti servitori del demoniaco Re dei Ghouls, un vassallo di Yeenoghu.



Ghouls abissale

GIGANTE

I giganti sono creature di forma umanoide dalle grandi dimensioni che possiedono una forza incredibile. Riescono nelle loro imprese grazie alla determinazione e alla forza bruta. Molti si affidano sulla loro forza per risolvere i loro problemi, e qualsiasi difficoltà non riescano a superare grazie ai loro muscoli di solito non vale lo sforzo. I giganti possono infliggere enormi quantità di danni a coloro che li fanno adirare o gli si oppongono, ma sono anche in grado di mettere la loro forza a disposizione degli alleati.

Molti giganti sopravvivono cacciando o prendendo quello che vogliono dalle creature più piccole e deboli. Altri giganti invece non sono così crudeli e coltivano i campi e allevano il bestiame di cui hanno bisogno per sopravvivere.

Tutti i giganti parlano il Gigante. Coloro con un punteggio di Intelligenza di almeno 10 parlano anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I giganti amano combattere in mischia. Preferiscono armi massicce, in particolare quelle a due mani, e le impugnano con impressionante abilità. Sono abbastanza astuti da indebolire prima un avversario con gli attacchi a distanza prima di avvicinarsi, se possibile. L'arma a distanza preferita da un gigante è una grossa roccia.

Scagliare rocce (Str): Un gigante adulto è un abile lanciatore di rocce e riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scaglia rocce. Un gigante di taglia Grande può scagliare rocce del peso di 20-25 kg (oggetti Piccoli) fino a cinque incrementi di gittata. Un gigante Enorme può scagliare rocce del peso di 30-40 kg (oggetti Medi). Le rocce hanno un incremento di gittata di 36 metri.

Afferrare rocce (Str): Un gigante di taglia almeno Grande può afferrare rocce Piccole, Medie o Grandi (o proiettili di simili dimensioni). Un gigante Enorme può afferrare rocce di taglia fino ad Enorme. Una volta per round, un gigante che normalmente verrebbe colpito da una roccia, può effettuare con un'azione gratuita un tiro salvezza sui Riflessi. La CD per afferrare una roccia è determinata dalla sua taglia (vedi la tabella seguente). Se il proiettile ha un bonus al tiro per colpire, la CD incrementa dello stesso ammontare. Il gigante deve essere consapevole e preparato all'attacco.

Taglia della roccia	CD
Piccola	15
Media	20
Grande	25
Enorme	30

GIGANTE DEGLI ACQUITRINI

Gigante Grande (Acquatico)

Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, nuotare 12 m

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +3 armatura di pelle, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovista 19

Attacco base/Lotta: +6/+17

Attacco: Lancia lunga Enorme +13 in mischia, o roccia +6 a distanza

Attacco completo: Lancia lunga Enorme +13/+8 in mischia, o roccia +6 a distanza

Danni: Lancia lunga Enorme 2d6+10, roccia 1d6+7

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Scagliare rocce

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, afferrare rocce

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +2, Vol +2

Caratteristiche: For 24, Des 11, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 14

Abilità: Ascoltare +2, Nascondersi +4*, Nuotare +15, Osservare +2

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (lancia lunga), Competenza nelle Armi da Guerra (lancia lunga) (B), Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno, acquatico e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% di non combattenti), compagnia di caccia/saccheggio (6-9 più 1-2 coccodrilli giganti), o tribù (21-30 più 1-3 anziani, 2-12 coccodrilli giganti, 12-22 lucertoloidi e 35% di non combattenti)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I giganti degli acquitrini sono creature timide e solitarie che vivono nelle paludi e i pantani, dando la caccia a pericolosi predatori come i draghi neri.

Tra i più piccoli dei giganti, sono alti circa



Gigante delle ombre

Gigante degli acquitrini

3 metri e pesano circa 300 kg. Sono creature brutte e disgustose, con una pelle chiazzata simile a quella di una rana, e lunghi capelli neri. I giganti degli acquitrini hanno dita e pollici palmati, che gli permettono di nuotare in acqua più rapidamente di quanto si muovano per terra. L'abbigliamento tipico per entrambi i sessi consiste di un'armatura di pelle di coccodrillo.

La borsa di un gigante degli acquitrini contiene 2d4 rocce, 1d4+2 oggetti comuni e le proprietà personali del gigante. Questi oggetti tendono ad essere consumati, sporchi e pieni d'acqua, oggetti recuperati da qualcuno che ha ucciso per nutrirsi, e spesso comprendono pezzi di pelle o pelliccia, ossa e denti.

I giganti degli acquitrini con sufficiente intelligenza apprendono il Draconico in aggiunta al Comune.

Combattimento

Siccome sono in grado di respirare sott'acqua, i giganti degli acquitrini preferiscono sorprendere i loro nemici nuotandogli vicino prima di colpire. Prendono vantaggio della mimetizzazione naturale offerta dalle zone paludose per tendere imboscate alle loro prede. Alcuni giganti degli acquitrini emulano i coccodrilli afferrando i loro avversari e trascinandoli sott'acqua per farli affogare.

Abilità: Il gigante degli acquitrini riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Un gigante degli acquitrini riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Nelle aree paludose, il bonus razziale di un gigante degli acquitrini alle prove di Nascondersi sale a +8.

Società dei giganti degli acquitrini

I giganti degli acquitrini vengono incontrati solo nelle paludi e nei pantani. Trascorrono la maggior parte del loro tempo cacciando, raccogliendo e recuperando carne in putrefazione. Costruiscono rozzi rifugi temporanei tra alberi caduti e rampicanti.

I giganti degli acquitrini venerano e cacciano coccodrilli, alligatori e altri grandi rettili. Molte tribù tengono coccodrilli legati come "animali domestici" intorno ai loro accampamenti. I giganti degli acquitrini hanno buoni rapporti con i lucertoloidi, sebbene alcune volte le due razze entrino in conflitto in caso di scarsità di risorse. I giganti degli acquitrini odiano i troll e li attaccano a vista.

Personaggi giganti degli acquitrini

La classe preferita del gigante degli acquitrini è il ranger. Molti gruppi di giganti degli acquitrini comprendono druidi e ranger.

GIGANTE DELLE OMBRE

Gigante Enorme

Dadi Vita: 18d8+144 (225 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 28 (-2 taglia, +3 Des, +17 naturale),
contatto 11, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +13/+34

Attacco: Morning star Enorme +24 in mischia, o arco

corto composito potente Enorme (bonus di For +4) +14 a distanza, o roccia +15 a distanza

Attacco completo: Morning star Enorme +24/+19/+14 in mischia, o arco corto composito potente Enorme (bonus di For +4) +14/+9/+4 a distanza, o roccia +15 a distanza

Danni: Morning star Enorme 2d8+19, arco corto composito potente Enorme 2d6+4, roccia 1d6+13

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Attacco mortale, scagliare rocce, attacco furtivo +4d6, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, nascondersi in piena vista, sensibilità alla luce, visione crepuscolare, afferrare rocce

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +9, Vol +8

Caratteristiche: For 36, Des 17, Cos 26, Int 11, Sag 14, Car 19

Abilità: Ascoltare +9, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +16, Percepire Intenzioni +7, Saltare +18, Osservare +9

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, o famiglia (2-8 più 35% di non combattenti più 1 stregone di 7°-10° livello)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Tra i giganti più rudi e sempliciotti, i giganti delle ombre possiedono una qualità unica: la scaltrezza. Sono temuti e odiati dagli altri giganti, dato che hanno una reputazione di ladri e assassini nei confronti della loro stessa gente. Vivono in aree particolarmente buie, comprese quelle che confinano con il Piano delle Ombre.

Un gigante delle ombre è alto circa 6 metri e pesa intorno a 2.000 kg. Sono magri ed esili, con lineamenti smunti. Nonostante il loro aspetto emaciato, sono però molto forti e robusti. I maschi hanno sempre i capelli bianchi, mentre le trecce delle donne sono sempre nere. Gli occhi del gigante sono del colore del vuoto senza stelle. I giganti delle ombre indossano abiti eleganti, anche se cupi, di colore prevalentemente nero e rosso sangue.

La borsa di un gigante delle ombre contiene 1d2 rocce, 1d6+4 oggetti comuni e le proprietà personali del gigante: queste di solito comprendono sculture, gemme e opere d'arte raffinate.

Combattimento

I giganti delle ombre sono agili ed elusivi. Colpiscono dalle tenebre prima di ritirarsi tra di esse. Raramente attaccano direttamente e preferiscono gli attacchi a distanza a quelli in mischia.

I giganti delle ombre attaccano chiunque faccia uso dell'incantesimo *luce diurna*, e poi si rivolgono contro chiunque altro faccia uso di fonti di luce. Prima di entrare in mischia fanno uso della loro capacità *oscurità profonda*.

Attacco mortale (Str): Se un gigante delle ombre studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce ad infliggere dan-

ni, l'attacco furtivo ha l'effetto aggiuntivo di poter paralizzare o uccidere il bersaglio (a scelta del gigante). Mentre studia la vittima, il gigante delle ombre può intraprendere anche altre azioni purché la sua attenzione rimanga concentrata sul bersaglio e il bersaglio non individui l'assassino o riconosca l'assassino come nemico. Se la vittima di un simile attacco fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV del gigante delle ombre + il modificatore di Int del gigante delle ombre) contro l'effetto mortale, muore. Se si fallisce il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, la vittima diventa indifesa e incapace ad agire per 1d6 round più 1 round per ogni 2 DV del gigante delle ombre. Se il tiro salvezza della vittima riesce, l'attacco è un normale attacco furtivo. Una volta che il gigante ha completato i suoi 3 round di studio, deve compiere l'attacco mortale entro i prossimi 3 round. Se l'attacco mortale viene tentato e fallisce (il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza) o se il gigante delle ombre non lancia l'attacco entro 3 round dall'aver completato lo studio, sono necessari 3 nuovi round di studio prima che il gigante possa tentare di nuovo l'attacco mortale.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del gigante delle ombre si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un gigante delle ombre, il gigante delle ombre infligge ulteriori 4d6 danni con un attacco in mischia.

Capacità magiche: A volontà: *camminare nelle ombre*, *ombra di una invocazione* (CD 19), *ombre* (CD 23), *oscurità profonda*, *sfocatura*. 18° livello dell'incantatore; la CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Vista cieca (Str): Un gigante delle ombre manovra e combatte non solo con la vista, ma anche utilizzando l'udito e l'olfatto per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di percepire e distinguere oggetti e creature entro 18 metri. Un gigante delle ombre di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature all'interno del raggio della sua vista cieca.

Nascondersi in piena vista (Sop): Finché il gigante delle ombre si trova entro 3 metri da una qualche ombra, si può nascondere in piena vista anche senza nulla dietro cui nascondersi. Non può però nascondersi nella propria ombra.

Sensibilità alla luce (Str): Quando esposto alla luce solare o alla luce equivalente all'incantesimo *luce diurna*, il gigante delle ombre subisce una pe-

nalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove e tiri per il danno.

Abilità: Un gigante delle ombre riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *Nelle aree in penombra il bonus sale a +8.

Società dei giganti delle ombre

Anche tra le normalmente xenofobe razze dei giganti, i giganti delle ombre eccellono per isolazionismo e mancanza di fiducia. Preferiscono condurre esistenze solitarie, sebbene alcuni si riuniscano per necessità. Il raro gigante delle ombre che decide di sistemarsi in un posto di solito si costruisce una tana sottoterra.

I giganti delle ombre sono più cerebrali e curiosi degli altri giganti, e ricercano la conoscenza quanto la ricchezza. Non hanno remore nei confronti dell'omicidio, e si sa che abbiano venduto i loro servizi per uccidere altri giganti. A causa della loro reputazione, la maggior parte dei giganti attacca i giganti delle ombre a vista: i giganti delle tempeste li disprezzano in modo particolare.

Personaggi giganti delle ombre

La classe preferita del gigante delle ombre è il ladro. La maggior parte dei gruppi di giganti delle ombre comprende sia ladri che stregoni.

GIGANTE DI PIETRANERA

Costrutto Mastodontico

Dadi Vita: 32d10+60 (236 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 12 m, scalare 6 m, volare 12 m (perfetta)

Classe Armatura: 31 (-4 taglia, -2 Des, +27 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 31

Attacco base/Lotta: +24/+53

Attacco: Schianto +38 in mischia

Attacco completo: 4 schianti +38 mischia

Danni: Schianto 4d8+17 più pietrificazione

Spazio/Portata: 6 m/6 m

Attacchi speciali: Pietrificazione, travolgere

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, animare statua, resistenza al freddo 20, tratti dei costrutti, riduzione del danno

+4 15/adamantio, resistenza all'elettricità 20, resistenza al fuoco 20, RI 32

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 45, Des 7, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +15, Osservare +15, Scalare +30*

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spezzare



Gigante di Pietranera

Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: -

Allineamento: Spesso neutrale malvagio (lo stesso del creatore)

Avanzamento: 33-54 DV (Mastodontico); 55-96 DV (Colossale)

Un gigante di pietranera è un enorme costrutto creato da un potente chierico per svolgere il ruolo di guardia del corpo o protettore di un luogo sacro. Dotato di una limitata intelligenza, un gigante di pietranera può agire da assassino o recuperare un oggetto o creatura.

La maggior parte dei giganti di pietranera assomiglia a feroci donne con otto braccia. I costruttori malvagi spesso li scolpiscono perché assomiglino a marilith o ad altre creature demoniache.

I giganti di pietranera possiedono il potere di pietrificare gli avversari, e spesso raccolgono macabri trofei dalle creature sconfitte in questo modo e li modellano in cinte di braccia pietrificate o collane di teste di pietra.

Un gigante di pietranera parla il linguaggio del suo creatore.

COMBATTIMENTO

Un gigante di pietranera non ha timore di entrare in combattimento, aprendosi la strada in mezzo agli avversari più piccoli con la sua capacità travolgere e poi sferrando colpi con le sue numerose braccia, sperando di pietrificare quanti più avversari possibile. Poi anima qualsiasi statua abbia così creato e gli ordina di attaccare. In caso le statue animate risultassero troppo deboli per dare una mano in combattimento, il gigante di pietranera si premura di distruggere qualsiasi avversario pietrificato, impedendogli così di ritornare ad essere di carne nel corso della battaglia.

Pietrificazione (Sop): Ogniqualevolta un gigante di pietranera danneggia un avversario con lo schianto, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 26 o essere trasformata in una statua, come per l'incantesimo *carne in pietra* lanciato da un incantatore di 20° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Travolgere (Str): Come azione standard, un gigante di pietranera può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 8d8+25 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 43 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Animare statua (Sop): Un gigante di pietranera può utilizzare uno o più dei suoi attacchi per toccare e animare qualsiasi creatura abbia trasformato in pietra con i suoi poteri di pietrificazione. Questa capacità funziona come un incantesimo *animare oggetti* lanciato da un incantatore di 20° livello, ma la creatura pietrificata può essere di qualsiasi taglia. La statua di pietra animata ha le statistiche di un oggetto animato della taglia e materiale appropriato, con durezza 8. Le creature pietrificate di solito hanno la capacità velocità migliorata (bonus di 3 metri per due gambe o 6 me-

tri per più gambe). Tutti gli oggetti così animati sono sotto il controllo mentale del gigante di pietranera o del suo creatore (dare ordini ad una statua è un'azione gratuita). Le statue rimangono animate per 20 round. Un gigante di pietranera non può animare più di una volta la stessa statua, e spesso distrugge le statue al termine della durata della sua capacità animare statue.

Tratti dei costrutti: Un gigante di pietranera è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un gigante di pietranera possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un gigante di pietranera riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

COSTRUZIONE

Il corpo di un gigante di pietranera viene scolpito da un singolo blocco di dura pietra nera pesante almeno 25 tonnellate del valore di 5.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova riuscita di Artigianato (scultura) o Artigianato (mura-tura) con CD 25.

LI 20°; Creare Costrutti, *animare oggetti, carne in pietra, costrizione/cerca, miracolo*; Prezzo 200.000 mo; Costo 105.000 mo + 7.800 PE.

GOLEM

I golem sono automi di grande potere costruiti con la magia. I golem descritti qui sono in aggiunta a quelli del *Manuale dei Mostri*.

COMBATTIMENTO

I golem sono combattenti tenaci e prodigiosamente forti. Sono privi di emozioni e non possono essere provocati, ma quelli qui descritti sono naturalmente crudeli e amano torturare i loro avversari.

Il creatore di un golem può impartirgli ordini se il golem si trova entro 18 metri e può vedere e sentire il suo creatore. Se non è sotto ordini diretti, il golem di solito segue l'ultima istruzione ricevuta al meglio delle proprie capacità, sebbene qualora venga attaccato risponderà all'attacco. Il creatore può dare al golem un semplice programma di modo da governare le sue azioni in assenza, come "Rimani in quest'area e attacca tutte le creature che vi entrano" (o solo uno specifico tipo di creatura), "Suona il gong e attacca" o simile.

Tratti dei costrutti: Un golem è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno

massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un golem possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

COSTRUZIONE

Il costo per creare un dato golem comprende il prezzo del corpo fisico, più tutti i materiali e i componenti degli incantesimi che vengono consumati durante il processo o che divengono parte permanente del golem. Creare un golem è essenzialmente identico al creare un oggetto magico (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER*). Il corpo di un golem comprende però delle costose componenti materiali che potrebbero richiedere del tempo di preparazione aggiuntivo. Il costruttore deve possedere l'abilità appropriata, che varia a seconda del golem da costruire.

Il completamento del rituale risucchia l'appropriato ammontare di PE dal creatore e richiede il lancio di qualsiasi incantesimo richiesto nell'ultimo giorno. Il creatore deve lanciare gli incantesimi personalmente, ma essi possono provenire da fonti esterne, come le pergamene.

Le caratteristiche di un golem che derivano dalla sua natura di oggetto magico (livello dell'incantatore, talenti e incantesimi prerequisites, prezzo di mercato e costo di creazione) sono riportate in forma riassunta al termine della descrizione di ciascun golem, nello stesso formato utilizzato nel Capitolo: "Oggetti Magici" della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Nota: Il prezzo di mercato di un golem avanzato (un golem con più Dadi Vita del tipico golem descritto in ogni scheda) aumenta di 5.000 mo per ogni Dado Vita addizionale, e aumenta di ulteriori 50.000 mo se la taglia del golem incrementa. Il costo in PE per creare un golem avanzato è uguale a 1/25 del prezzo di mercato del golem avanzato meno il costo dei materiali speciali richiesti.

GOLEM DI CARNE DEMONIACA

Costrutto Enorme (Extraplanare)

Dadi Vita: 24d10+40 (172 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m, volare 30 m (media)

Classe Armatura: 33 (-2 taglia, -1 Des, +26 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +18/+36

Attacco: Schianto +27 in mischia, o codata +27 in mischia

Attacco completo: Schianto +27 in mischia e artiglio +29 in mischia, o codata +27 in mischia

Danni: Schianto 2d6+10, artiglio 2d6+12/19-20, codata 1d6+10 più frastornare

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m (7,5 m con la coda)

Attacchi speciali: Artiglio innestato, sguardo terrificante, capacità magiche, coda sferzante innestata

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, tratti dei costrutti, riduzione del danno 15/adamantio e bene, immunità all'elettricità, gamba rapida innestata, resistenza al fuoco 20, immunità alla magia, vedere invisibilità

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 31, Des 8, Cos -, Int 8, Sag 12, Car 13

Abilità: Saltare +28, Scalare +29

Talent: Arma Focalizzata (artiglio), Arma Focalizzata (codata), Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso,

Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 25-36 DV (Enorme); 37-72 DV (Mastodontico)

L'esempio definitivo di innesto immondo (vedi Appendice 2), il golem di carne demoniaca è un insieme di parti del corpo di demoni assemblate in un orribile agglomerato.

Un golem di carne demoniaca ha una vaga somiglianza con un golem di carne. La sua forma generale è umanoide, con l'aggiunta di un paio di ali membranose e una lunga ed esile coda. Il suo braccio sinistro è muscoloso e nerboruto, con una grande mano artigliata, mentre il braccio destro è più esile e termina in una pesante mano ossuta. La gamba destra è lunga e agile, mentre la sinistra è più spessa e pesante. Nonostante zoppichi evidentemente la creatura si muove rapidamente e può scalare e saltare con notevole facilità. Un occhio è di un rosso acceso e ha l'iride nero, mentre l'altro è giallo senza alcun iride visibile, mentre la sua pupilla ha la forma di quella di un gatto.

A differenza della maggior parte dei golem, un golem di carne demoniaca è ragionevolmente intelligente, e parla e comprende l'Abissale.

Combattimento

Un golem di carne demoniaca attacca con furia turbinante. La sua mano artigliata sinistra sembra attaccare guidata da una propria volontà, e la coda sferza selvaggiamente l'aria durante il combattimento.

Artiglio innestato (Str): Il braccio sinistro di un golem di carne demoniaca può attaccare indipendentemente dal controllo della creatura. Questo permette al golem di compiere un secondo attacco ogni round. Ciò significa che il golem può attaccare con lo schianto, muoversi, e poi attaccare con l'artiglio, tutto nello stesso round (ma non può attaccare due volte con l'artiglio). Il braccio artigliato ha Forza 35, attacca con il pieno bonus di attacco base del golem (più il suo modificatore di Forza più elevato), e riceve tutto il bonus di Forza ai tiri per i danni.

Sguardo terrificante (Sop): Chiunque si trovi entro 9 metri da un golem di carne demoniaca e incroci il suo sguardo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 o rimanere paralizzato dalla paura per 1d4 round. I golem di carne demoniaca sono immuni al proprio sguardo e a quelli di altre creature della loro specie. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *aura sacrilega, oscurità, veleno* (CD 15); 1 volta al giorno: *distruzione* (CD 18), *influenza sacrilega* (CD 15), *orrido avvizzimento* (CD 19). 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Coda sferzante innestata (Str): Con un'azione di round completo, un golem di carne demoniaca può dirigere la coda per attaccare chiunque si trovi entro 7,5 metri. Le ferite prodotte dalla coda bruciano ferocemente, facendo sì che le

creature colpite rimangano frastornate per 1 round a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11.

Immunità alla magia (Str): Un golem di carne demoniaca è immune agli incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali, eccetto come segue. Un effetto mortale lo rallenta (come l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round, senza tiro salvezza. Un incantesimo con il descrittore caotico o malvagio (come *martello del caos* o *influenza sacrilega*) infrange qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che avrebbe altrimenti inflitto. Subisce tutti gli effetti degli incantesimi con il descrittore bene o legale, a meno che i suoi tratti da costrutto non lo rendano immune agli effetti dell'incantesimo (non può essere accecato da *aura sacra*, perché il suo effetto permette un tiro salvezza sulla Tempra).

Come creatura extraplanare, un golem di carne demoniaca sul Piano Materiale può essere respinto nel suo piano nativo da un incantesimo *dissolvi il male* o *dissolvi il caos* (così come da *parola sacra* o *detiame*), ma ignora *esilio* o *congedo* siccome non sono incantesimi né buoni né legali.

Vedere invisibilità (Sop): Un golem di carne demoniaca può continuamente *vedere invisibilità* come l'incantesimo omonimo lanciato da uno stregone di 20° livello.

Abilità: L'innesto gamba sinistra del golem di carne demoniaca (vedi Appendice 2) gli dà un bonus razziale di +5 alle prove di Saltare e Scalare.

Costruzione

Un golem di carne demoniaca può essere costruito solo nell'Abisso o un altro piano infernale caotico (nella cosmologia di D&D, ciò includerebbe Pandemonium e Carceri; vedi il *Manuale dei Piani*). L'assemblaggio richiede l'accesso a diversi corpi di demoni e innesti immondi (vedi Appendice 2), in particolare un braccio artigliato immondo, una gamba rapida immonda, un occhio terri-

cante immondo, ali membranose immonde e una coda sferzante immonda. La costruzione del corpo richiede 1.000 mo già comprese nel costo del golem.

LI 18°; Creare Costrutti, Innestare Carne, *aura sacrilega*,

Golem di carne demoniaca



Golem di fuoco infernale

Golem celebrale

costruzione/cerca, distruzione, legame planare, orrido avvizzimento, oscurità, veleno; Prezzo 200.000 mo; Costo 101.000 mo + 7.690 PE. Assemblare il corpo richiede una prova di Guarire con CD 15 e Conoscenze (piani) con CD 20.

GOLEM CEREBRALE

Costrutto Grande

Dadi Vita: 12d10+30 (96 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +4 armatura inerziale, +4 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Schianto +14 in mischia

Attacco completo: Schianto +14 in mischia

Danni: Schianto 2d6+9

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Flagello mentale

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, armatura inerziale, RI 25

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 23, Des 11, Cos -, Int 6, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +11, Osservare +12

Talenti: Abilità Focalizzata (Ascoltare), Abilità Focalizzata (Osservare), Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)

Prodotto dei mind flayer, il golem cerebrale esiste solo per soddisfare i loro desideri.

Il golem cerebrale sembra un umanoide corpulento, alto circa 2,4 metri e largo 1,5 metri, con un cervello sopraddimensionato che riempie tutta la sua testa. Infatti, l'intero suo corpo è composto di tessuto cerebrale che viene coperto da un sottile strato di pelle viscida.

I golem cerebrali non parlano né comprendono alcun linguaggio, nonostante la loro intelligenza, ma rispondono ai comandi telepatici di qualsiasi mind flayer.

Combattimento

I golem cerebrali iniziano il combattimento con un flagello mentale e poi concentrano i loro attacchi fisici sugli avversari più deboli. Non attaccano mai i mind flayer sotto nessuna circostanza.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere stordito per 3d4 round.

GOLEM CEREBRALE E IL MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE

Se nella vostra campagna fate uso del *Manuale delle Arti Psioniche*, piuttosto che essere un incantatore arcano, il creatore di un golem cerebrale può essere uno psion di 16° livello o superiore con accesso al talento Armatura di Inerzia, *affinità animale*, *costrutto astrale VII*, *dominio*, *flagello mentale* e *manipolazione della materia*.

Un golem cerebrale può utilizzare questa capacità una volta al minuto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Armatura inerziale (Sop): Il corpo del golem cerebrale è circondato da un campo di forza tangibile simile a quello creato dall'incantesimo *armatura magica*, che conferisce un bonus di armatura +4 alla Classe Armatura. A differenza delle comuni armature, l'armatura inerziale non fornisce penalità di armatura alla prova, riduzione di velocità o possibilità di fallimento arcano. Siccome è composta di forza, le creature incorporee non possono attraversarla come fanno con le normali armature.

Costruzione

Il corpo di un golem cerebrale è formato dal cervello di creature intelligenti e completato dal germoglio di un cervello anziano di una comunità di mind flayer, per formare la "testa" della creatura. La sua pelle è una membrana prodotta dal germoglio del cervello anziano. La costruzione del corpo richiede 1.000 mo già comprese nel costo del golem.

LI 16°; Creare Costrutti, *armatura magica*, *costruzione/cerca*, *desiderio limitato*, *forza del toro*, *metamorfosi di un oggetto*, *regressione mentale*; Prezzo 45.000 mo; Costo 23.500 mo + 1.760 PE. Assemblare il corpo richiede una prova di Guarire con CD 15.

GOLEM DI FUOCO INFERNALE

Costrutto Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 20d10+30 (140 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +15/+26

Attacco: Schianto +22 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +22 in mischia

Danni: Schianto 1d8+7/19-20 più 2d6 fuoco infernale

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Fuoco infernale, capacità magiche

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, resistenza al freddo 20, trattati dei costrutti, riduzione del danno 15/adamantio e bene, immunità al fuoco, immunità alla magia

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +7

Caratteristiche: For 25, Des 14, Cos -, Int 12, Sag 13, Car 14

Abilità: Osservare +24, Saltare +30, Scalare +30

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso,

Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 21-30 DV (Grande); 31-60 DV (Enorme)

Un golem di fuoco infernale è un costrutto dei piani infernali creato da diavoli per il puro piacere della distruzione portata dal fuoco. Sembra un'imponente creatura umanoide formata apparentemente di lava ardente e coperta da una crosta nera sbriciolata. Le fiamme fuoriescono dalle fenditure nella sua pelle crostosa e avvolgono

no il suo corpo nel fuoco infernale.

A differenza della maggior parte dei golem, il golem di fuoco infernale è ragionevolmente intelligente e parla e comprende l'Infernale.

Combattimento

I golem di fuoco infernali non sono stupidi, ma neppure astuti. Le loro capacità magiche riguardano il bruciare le cose, e le loro caratteristiche fisiche si prestano allo stesso approccio.

Fuoco infernale (Str): Il golem di fuoco infernale brucia di un fuoco ultraterreno. Coloro che vengono colpiti dal suo schianto subiscono 2d6 danni da fuoco infernale. Metà di questi danni è da fuoco, mentre l'altra metà risulta direttamente dal potere sacrilego e quindi non viene attenuata dalla protezione dal fuoco.

Le creature che colpiscono un golem di fuoco infernale con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco infernale come se fossero state colpite dallo schianto del golem.

Capacità magiche: A volontà: *lampo* (CD 12), *mani brucianti* (CD 13), *palla di fuoco* (CD 15), *produrre fiamma*; 3 volte al giorno: *colpo infuocato* (CD 17). 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Immunità alla magia (Str): Un golem di fuoco infernale è immune a tutti gli incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali eccetto come sotto indicato. L'incantesimo *estinguere fuoco* sembra estinguere le fiamme, spegnendo il golem per 2d4 round, ma in realtà si limita a dimezzare i danni del suo fuoco infernale (negando i danni da fuoco). Un effetto di freddo che infligge più di 20 danni (dopo aver superato la sua resistenza al freddo) lo rallenta (come l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round, senza tiro salvezza. Un incantesimo con il descrittore legale o male (come *ira dell'ordine* o *influenza sacrilega*) infrange qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e lo cura di 1 danno per ogni 3 danni che avrebbe normalmente inflitto. Subisce tutti gli effetti degli incantesimi con il descrittore bene o caotico, a meno che i suoi tratti da costruito non lo rendano immune agli effetti dell'incantesimo (non può essere accecato da *aura sacra*, perché il suo effetto permette un tiro salvezza sulla Tempra).

Come creatura extraplanare, un golem di fuoco infernale sul Piano Materiale può essere respinto nel suo piano nativo da un incantesimo *dissolvi il male* o *dissolvi la legge* (così come da *parola sacra* o *parola del caos*), ma ignora *esilio* o *condono* siccome non sono incantesimi né buoni né caotici.

Costruzione

Un golem di fuoco infernale può essere costruito solo nei Nove Inferi di Baator o un altro piano infernale legale (nella cosmologia di D&D, ciò includerebbe Acheronte e Gehenna; vedi il *Manuale dei Piani*). Il corpo è formato da argille particolari che si trovano solo su questi piani, ed è colmo dell'energia sacrilega del suo piano di creazione. La costruzione del corpo richiede 2.000 mo già comprese nel costo del golem.

LI 18°; Creare Costrutti, *alleato planare*, *colpo infuocato*, *costruzione/cerca*, *lampo*, *mani brucianti*, *palla di fuoco*, *produrre fiamma*; Prezzo 198.000 mo; Costo 101.000 mo + 7.840 PE. Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 20.

GOLEM DI SANGUE DI HEXTOR

Costrutto Grande

Dadi Vita: 10d10+30 (130 pf se provvisto di sangue)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (non può correre)

Classe Armatura: 26 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale, +9 *armatura completa*+1), contatto 8, colto alla sprovvista 26; senza armatura 17 (-1 taglia, -1 Des, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista, 17

Attacco base/Lotta: +7/+17

Attacco: Mazzafrusto pesante perfetto +13 in mischia, o schianto +12 in mischia

Attacco completo: 2 mazzafrusti pesanti perfetti +13 in mischia, o 2 schianti +12 in mischia

Danni: Mazzafrusto pesante perfetto 1d10+6, schianto 1d8+6 (vedi testo)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Sifone di sangue, turbine di morte

Qualità speciali: Dipendenza dal sangue, riserva di sangue, tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, armatura magica, immunità alla magia, vulnerabilità alla ruggine

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 22, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: *Armatura completa*+1 Grande (che non cambia di taglia)

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)

I golem di sangue di Hextor sono malvagi costrutti fatti con il sangue coagulato di vittime sacrificali. Protetti da un'armatura magica e con armi perfette, portano la morte ai nemici della fede.

Senza la sua armatura, un golem di sangue sembra una massa vagamente umanoide coperta di spesso sangue rosso e nero. Perde costantemente sangue ed è spesso circondato da sciami di mosche e altri parassiti volanti che si cibano dei suoi rifiuti. Sebbene un tempo la chiesa di Hextor fosse soddisfatta di questa forma, di recente i creatori di questi golem hanno aggiunto un ultimo passo alla sua creazione sigillando il golem in un'*armatura completa*+1 costruita su misura con mazzafrusti pesanti perfetti attaccati ad entrambe le braccia. Quest'armatura comprende due riserve sferiche sulle spalle che contengono ulteriore sangue necessario ad alimentare la creatura. Tubi di metallo e valvole fanno fluire il sangue della creatura all'interno dell'armatura, ma i sigilli sono imperfetti e il golem continua a perdere fluidi.

Siccome è un costrutto, un golem di sangue può restare immobile nello stesso posto per giorni, seppure abbia frequentemente bisogno di sangue. Questo requisito lo rende un guardiano inadatto per i luoghi remoti che ricevono pochi visitatori.

Combattimento

La tattica di un golem di sangue è diretta: si lancia contro i suoi avversari mulinando i mazzafrusti pesanti, che sono in realtà parte del suo corpo. È un combattente maligno e cru-

dele, in quanto pare trarre piacere dall'uccisione dei nemici, nonostante sia privo di una reale intelligenza.

Sifone di sangue (Sop): Un golem di sangue può risucchiare il sangue da una creatura indifesa o da un corpo morto nell'ultima ora, infliggendo danno alla Costituzione al ritmo di 1 punto per round completo. Ogni punto di Costituzione perso in questo modo, guarisce il golem di 5 punti ferita. (Il golem di solito riporta al massimo i suoi punti ferita prima di riempire le riserve, in modo da rimanere a piena forza). Sia il golem che la vittima devono rimanere immobili. I sacerdoti di Hextor spesso forniscono ai golem di sangue vittime legate o prive di sensi, proprio a questo scopo.

Turbine di morte (Str): Un golem di sangue può far roteare la parte superiore del proprio corpo e muovere i suoi mazzafrusti a grande velocità. Questa velocità gli permette di attaccare tutte le creature a portata come se avesse il talento Attacco Turbinante. Nel round successivo a quello in cui compie quest'azione, il golem può compiere una sola azione, di attacco o movimento.

Dipendenza dal sangue: Siccome un golem di sangue perde costantemente i suoi fluidi vitali, deve assorbire il sangue da altre creature per continuare a funzionare. Il golem perde 5 punti ferita al giorno, che sia stato impegnato in attività fisiche o sia rimasto immobile per tutto il giorno. Se l'armatura del golem viene rimossa o distrutta, questa perdita passa a 10 punti ferita al giorno. Se il golem raggiunge i 0 punti ferita a causa della perdita di sangue, viene distrutto, lasciando solo la propria armatura.

Riserva di sangue (Str): Le riserve nell'armatura del golem contengono l'equivalente in sangue di 20 punti di Costituzione, che corrisponde più o meno alla capacità media di due corpi umani. Il golem normalmente risucchia 1 punto di Costituzione dalla riserva ogni giorno per saziare la sua dipendenza dal sangue. Può attingere sangue dalla riserva come azione gratuita, e spesso lo fa durante il combattimento.

Armatura magica: Un golem di sangue indossa un'armatura completa con un bonus di potenziamento di almeno +1. Se il golem viene distrutto, l'armatura può essere riutilizzata per un altro golem di sangue, ma non cambia di taglia per adattarsi ad altre creature.

Immunità alla magia: Un golem di sangue è immune a tutti gli incantesimi, capacità magiche ed effetti soprannaturali eccetto quanto segue. L'incantesimo *riposo inviolato* agisce come l'incantesimo *lentezza* per 3 round senza concedere tiro salvezza. *Rigenerazione* gli ristora 1 punto ferita di danno per livello dell'incantatore. *Orrido avvizzimento* infligge metà o un quarto del danno se, rispettiva-

GOLEM DI SANGUE E IL LIBRO DELLE FOSCHE TENEBRE

Se state facendo uso delle regole per i sacrifici dal *Libro delle Fosche Tenebre*, sostituire la prova di Guarire per estrarre il sangue con una prova di Conoscenze (religioni), per compiere un sacrificio in maniera appropriata. La CD è 40, e il creatore non ha bisogno di soddisfare gli altri prerequisiti (livello minimo, costo in PE, e incantesimi conosciuti) per creare il golem, se supera la prova.

Golem di sangue di Hextor



mente, il golem fallisce o supera il suo tiro salvezza.

Vulnerabilità alla ruggine: L'armatura di un golem di sangue è vulnerabile alla ruggine, come quella prodotta da un rugginofago o dall'incantesimo *stretta corrosiva*. Se l'armatura viene distrutta in questa maniera, la CA del golem scende ed è costretto a compiere attacchi con lo schianto invece che con i mazzafrusti pesanti. Una volta persa l'armatura, il golem perde la sua riserva di sangue, e perde punti ferita a causa della perdita di sangue al ritmo di 10 punti ferita al giorno anziché 5.

Costruzione

Il corpo semisolido di un golem di sangue viene creato con il sangue di 16 umanoidi di taglia Media sacrificati ad Hextor. Estrarre il sangue dalle vittime sacrificali richiede una prova di Guarire con CD 15.

L'armatura magica del golem costa il normale prezzo per un oggetto del suo tipo, tranne che il costo del materiale per l'armatura completa è più alto del normale a causa delle dimensioni superiori e dei requisiti particolari della fisiologia del golem (il costo totale dell'armatura è 4.150 mo). I mazzafrusti perfetti costano 315 mo ciascuno. I golem di sangue possono essere costruiti con armature o armi più potenti.

LI 14°; Creare Costrutti, animare oggetti, forza del toro, guarigione, riposo inviolato; Prezzo 25.000 mo; Costo 17.280 mo + 809 PE.

HUECUVA

Non morto Medio

Dadi Vita: 5d12+3 (35 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (armatura completa); base 9 m

Classe Armatura: 23 (-1 Des, +4 naturale, +8 armatura completa, +2 scudo pesante di metallo), contatto 9, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Schianto +5 in mischia, o morning star perfetta +6 in mischia, o balestra leggera +2 a distanza

Attacco completo: Schianto +5 in mischia, o morning star perfetta +6 in mischia, o balestra leggera +2 a distanza

Danni: Schianto 1d6+2 più malattia, morning star perfetta 1d8+2, balestra leggera 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Influenza dell'huecuva, intimidire non morti 5 volte al giorno, incantesimi

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/argento, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +9

Caratteristiche: For 15, Des 9, Cos -, Int 4, Sag 19, Car 14

Abilità: Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +4, Sapienza Magica +4

Talenti: Mescere Pozioni, Riflessi

Fulminei,
Robustezza
(B), Scrivere
Pergamene

Ambiente:

Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o banda (2-12)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio



Huecuva

BS infligge ferite leggere, pozione di sfocatura, pozione di levitazione, pozione di volare, mantello della resistenza+1.

In vita, questo huecuva era un chierico di 5° livello.

COMBATTIMENTO

L'huecuva attacca con la furia di una bestia consumata dall'odio per tutti i viventi.

Influenza dell'huecuva (Sop): Le vittime colpite dallo schianto dell'huecuva devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o cadere preda della malattia chiamata influenza dell'huecuva. Il periodo di incubazione è 1 giorno; alla fine di questo periodo, la malattia infligge 1d2 danni a Forza e Costituzione. Un vittima infetta deve effettuare un tiro salvezza ogni giorno successivo o subire altri 1d2 danni a Forza e Costituzione. Gli effetti dell'influenza dell'huecuva sono cumulativi finché la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore), supera due tiri salvezza di seguito, o riceve delle cure magiche (come l'incantesimo *rimuovi malattia*). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Intimidire non morti (Sop): Questo huecuva (in precedenza un chierico) può rendere tremanti i non morti canalando energia negativa.

Incantesimi: Questo huecuva può lanciare incantesimi divini come un chierico di 5° livello (5/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo). Tipica lista degli incantesimi: 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza, virtù*; 1° - *anatema, benedizione, confusione inferiore, incuti paura**, santuario; 2° - *arma spirituale, blocca persone, dissacrare**, forza del toro; 3° - *animare morti**, epurare invisibilità, scagliare maledizione.

*Incantesimi di dominio. Domini: Morte (*tocco mortale* 1 volta al giorno), Male (lancia gli incantesimi malvagi a livello dell'incantatore +1).

Resistenza allo scacciare (Str): Un huecuva viene trattato come un non morto con 2 Dadi Vita in più di quanti ne abbia per determinare il risultato di scacciare, intimidire, comandare, rinforzare.

Tratti dei non morti: Un huecuva è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un huecuva non può essere ri-

animato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. L'huecuva possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Oggetti: Armatura completa, scudo pesante di metallo, morning star perfetta, balestra leggera e 10 quadrelli, 5 pergamene con

infligge ferite leggere, pozione di sfocatura, pozione

ARCHETIPO DEL HUECUVA

Gli huecuva sono creature non morte che in vita erano chierici, druidi, paladini o monaci che hanno mancato ai loro voti e come punizione sono stati condannati alla non morte. A volte gli huecuva sono generati quando un chierico buono o neutrale cambia allineamento in malvagio e muore senza pentirsi dei suoi peccati, o quando un sacerdote malvagio diventa vittima di una maledizione particolarmente potente da parte della sua divinità.

Gli huecuva mantengono vaghe memorie delle loro vite precedenti e spesso vivono in santuari sconacrati e templi in rovina a parodia del loro vecchio ordinamento. Odiano tutte le cose viventi, ma disprezzano in particolare i sacerdoti di allineamento buono.

Gli huecuva sembrano scheletri umanoidi abbigliati in vesti sporche, corrose o stracciate.

CREARE UN HUECUVA

L'“huecuva” è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi umanoide (d'ora in poi chiamato la creatura base) con almeno un livello nella classe del chierico, druido, paladino o monaco. Il tipo della creatura diventa non morto. A differenza dei lich, che mantengono l'intelligenza e i poteri della creatura base, la trasformazione in huecuva esige un prezzo terribile sulla mente della vittima, riducendo la sua Intelligenza ad un livello a malapena senziente. Utilizza tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto come indicato qui.

Dadi Vita: Aumentano al d12.

Classe Armatura: L'armatura naturale della creatura base aumenta di +4. Gli huecuva spesso indossano le armature che indossavano in vita, in particolare le armature intese a scopi cerimoniali.

Attacchi e danni: Un huecuva mantiene tutti gli attacchi delle creature base e guadagna anche uno schianto se la creatura base non ne aveva uno. Se la creatura base non ha un attacco con lo schianto, utilizzare il valore appropriato in base alla taglia dell'huecuva (vedi la tabella seguente) ma solo gli umanoidi possono diventarlo. Una creatura base con attacchi naturali utilizza i valori della tabella seguente o il danno della creatura base, quale che sia il migliore.

Taglia	Danni dello schianto
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Un huecuva mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base. Inoltre, gli huecuva espongono qualsiasi vittima colpita da un attacco naturale ad una malattia mortale conosciuta come influenza dell'huecuva.

Influenza dell'huecuva (Sop): Le vittime colpite dallo schianto dell'huecuva devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o cadere preda della malattia chiamata influenza dell'huecuva. Il periodo di incubazione è 1 giorno; alla fine di questo periodo, la malattia infligge 1d2 danni a Forza e Costituzione. Un vittima infetta deve superare un tiro salvezza ogni giorno successivo o subire altri 1d2 danni a Forza e Costituzione. Gli effetti dell'influenza dell'huecuva sono cumulativi finché la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore), supera due tiri salvezza di seguito, o riceve delle cure magiche (come l'incantesimo *rimuovi malattia*). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Qualità speciali: Gli huecuva mantengono tutte le qualità speciali della creatura base e ottengono le seguenti qualità addizionali.

Resistenza allo scacciare (Str): Un huecuva viene trattato come un non morto con 2 Dadi Vita in più di quanti ne abbia per determinare il risultato di scacciare, intimorire, comandare, rinforzare.

Riduzione del danno (Str): Un huecuva ha riduzione del danno 10/argento.

Conversione divina: Un chierico che diventa huecuva perde accesso ai domini che aveva in vita e li sostituisce con i domini Male e Morte. Un chierico che in precedenza era in

grado di scacciare non morti, perde questa capacità e ottiene quella di intimorire o comandare non morti, come tutti i chierici malvagi.

Un paladino che diventa un huecuva ottiene le stesse capacità speciali di un paladino decaduto che diventa una guardia nera. Vedere le informazioni sulle capacità dei paladini decaduti guardia nera sulla *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare le capacità speciali dell'huecuva.

Caratteristiche: Cambiare quelle della creatura base come segue: For +2, Int -6, Sag +2, Car +2. Come creature non morte, gli huecuva non hanno punteggio di Costituzione.

Talenti: Gli huecuva guadagnano Robustezza come talento bonus.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario o banda (2-12).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

HULLATHOIN

Non morto Enorme

Dadi Vita: 16d12 (104 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 18 m

Classe Armatura: 27 (-2 taglia, -1 Des, +20 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +8/+26

Attacco: Morso +17 in mischia

Attacco completo: Morso +17 in mischia e 2 pedate +14 in mischia e 2 tentacoli +14 in mischia

Danni: Morso 2d8+10/19-20, pedata 1d8+5, tentacolo 1d6+5 più veleno

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (6 m con tentacolo)

Attacchi speciali: Deformare, emettere locuste immonde di sangue, afferrare migliorato, lottare migliorato, veleno, intimorire non morti, anello di pus

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, immunità al freddo, riduzione del danno 15/magia e argento, immunità all'elettricità, guarigione rapida 8, resistenza al fuoco 15, olfatto acuto, resistenza agli attacchi da suono 15, RI 26, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +13

Caratteristiche: For 30, Des 8, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +22, Equilibrio +18, Nuotare +29, Osservare +22, Scalare +29

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Multiattacco, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

Con una netta preferenza per i luoghi più bui, gli hullathoin vengono normalmente incontrati sottoterra. Remoti passi montani, bui pantani, e antiche foreste sono anch'essi

dimore adatte per queste mostruosità non morte.

Alto 6 metri al garrese, un hullathoin cammina su quattro lunghe e potenti gambe. Ha una testa scheletrica con un'enorme mascella. L'aspetto più caratteristico dell'hullathoin è che il suo corpo grigio e nero sembra afflitto da una malattia devastante. Grosse pustole piene di pus che pulsano e trasudano coprono tutta la sua carne, insetti ronzanti circondano costantemente la creatura e si nutrono del suo corpo in putrefazione.

Un hullathoin è quasi sempre accompagnato da una banda malmessa di creature non morte. Dato che gli sciame all'interno del suo corpo sono in grado di creare nuove progenie vampiriche, questi sono il tipo di non morto più comune nel suo seguito, ma dato che è in grado di comandare i non morti, mummie, ghastr, ghoul, zombi o addirittura mohrg o spettri potrebbero trovarsi in sua compagnia.

Gli hullathoin parlano il Comune e, stranamente, il Draconico.

tima subisce solo i normali danni da lotta. Se fallisce, la vittima subisce anche 1d6 danni al Carisma. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Emettere locuste immonde di sangue (Sop): Come azione standard, un hullathoin può emettere uno sciame di locuste immonde di sangue per attaccare i suoi nemici (vedi la descrizione degli sciame delle locuste immonde di sangue). Gli sciame di queste creature vivono nelle pustole piene di pus della creatura. Non attaccano mai né l'hullathoin né i suoi servitori non morti.

Afferrare migliorato (Str): Se un hullathoin colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +26). Quindi l'hullathoin ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o semplicemente usare il tentacolo per trattenere l'avversario (vedi lottare migliorato, sotto). In entrambi i casi ogni prova di lotta superata durante i round successivi infligge automaticamente i danni del tentacolo. Può anche tentare di immobilizzare l'avversario. Un avversario immobilizzato dal tentacolo dell'hullathoin può divenire vittima dell'attacco speciale deformare della creatura.

Lottare migliorato (Str): Normalmente, una creatura impegnata in una lotta che non voglia essere considerata in lotta deve prendere una penalità di -20 alla sua prova di lotta. Ma l'hullathoin, mentre combatte con i suoi tentacoli, non è mai considerato in lotta. Può condurre attacchi di lotta con i suoi tentacoli normalmente senza subire alcuna penalità agli altri attacchi, e non c'è bisogno che subisca la penalità di -20 alle prove di lotta per non essere considerato in lotta.

COMBATTIMENTO

Un hullathoin possiede un incredibile controllo del proprio corpo e contraendo i muscoli intorno alle sue pustole è in grado di irritare le locuste immonde di sangue al suo interno, facendone fuoriuscire uno sciame per attaccare qualsiasi creatura vivente a portata. L'hullathoin inoltre afferra gli avversari con i due tentacoli che gli spuntano dalla schiena e ne deforma le carni in forme oscure e fantastiche. Nulla soddisfa di più la creatura che deformare una vittima, lasciando poi allo sciame il compito di finirlo in modo che la creatura si rianimi più tardi come progenie vampirica sotto il controllo dell'hullathoin.

Deformare (Sop): Un hullathoin può deformare e modellare le creature afferrate dai suoi tentacoli. Quando un hullathoin è riuscito ad immobilizzare l'avversario, può infliggere danni normali e provare a deformare la creatura. Superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, la vit-

Hullathoin



Veleno (Str): Un hullathoin rilascia un veleno (Tempra CD 19 nega) con ogni morso o tentacolo andato a segno. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d10 For). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Intimorire non morti (Sop): Un hullathoin può intimorire o comandare non morti come un chierico di 20° livello. Qualsiasi progenie vampirica immonda creata dalle locuste immonde di sangue che porta con sé è automaticamente sotto il suo controllo non appena si rianima, sebbene venga comunque contata per il numero totale di Dadi Vita di non morti che l'hullathoin può comandare. Se un non morto appena rianimato, creato dalle locuste farebbe eccedere all'hullathoin il suo limite, la creatura può optare di lasciarlo libero dal controllo o aggiungerlo al suo contingente di non morti, liberando altri dei suoi seguaci non morti.

Anello di pus (Str): Una volta al giorno, un hullathoin può emettere del pus dalle sue numerose pustole. Questo anello di pus si estende di 9 metri in tutte le direzioni intorno all'hullathoin. Chiunque venga colto in questa esplosione deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 o subire 5d6 danni da acido e 1d6 danni alla Forza. Superare questo tiro salvezza nega il danno alla Forza e dimezza il danno da acido. Le vittime che falliscono il tiro salvezza rimangono anche nauseate per 10 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): Un hullathoin si muove e combatte non solo grazie alla vista, ma anche utilizzando l'udito e l'olfatto per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 18 metri. Un hullathoin di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Guarigione rapida (Str): Un hullathoin recupera i punti ferita perduti al ritmo di 8 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette all'hullathoin di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Olfatto acuto (Str): Un hullathoin può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Tratti dei non morti: Un hullathoin è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un hullathoin non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. L'hullathoin possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

IMP

I diavoli si manifestano in tutte le forme e dimensioni. Alcuni dei più piccoli sono gli imp: maligne e diaboliche creature che spesso fungono da assistenti, spie e confidenti di incantatori malvagi.

La maggior parte dei membri di questa razza assomiglia all'imp standard descritto nel *Manuale dei Mostri*. Ogni imp possiede delle ali da pipistrello e corna arricciate, e molti hanno anche una coda prensile che termina con una

punta affilata spesso munita di un letale pungiglione. Esistono diverse varietà "specializzate" di imp; tre di queste vengono descritte di seguito.

COMBATTIMENTO

Gli imp condividono alcuni tratti, sebbene le loro tattiche di combattimento siano radicalmente diverse a causa delle capacità che non hanno in comune.

Tratti degli esterni: Gli imp non possono essere rianimati o risorti (sebbene un *desiderio* o *miracolo* li possa riportare in vita). Tutti gli imp possiedono la scurovisione (raggio 18 metri).

Forma alternativa (Sop): Un imp, con un'azione standard, può cambiare forma a volontà. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfofi* (12° livello dell'incantatore), tranne per il fatto che un imp non può recuperare punti ferita con la *metamorfofi* e può assumere solo una o due forme di taglie inferiori o uguali a quella Media. Forme tipiche includono ragni mostruosi, corvi, topi e cinghiali.

Guarigione rapida (Str): Un imp recupera 2 punti ferita per round. Eccetto dove indicato qui, la guarigione rapida è identica alla guarigione naturale (vedi *Manuale del Giocatore*). La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento, né permette all'imp di ricrescere le parti del corpo recise. A meno che non sia indicato altrimenti, non permette di riattaccarsi le parti del corpo recise.

IMP BORSA DI SANGUE

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 4d8+19 (37 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m, volare 12 m (buona)

Classe Armatura: 14 (+2 taglia, -1 Des, +3 naturale),
contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +4/-4

Attacco: Morso +7 in mischia

Attacco completo: Morso +7 in mischia

Danni: Morso 1d6 più veleno

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche, maledizione del ferimento

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento o bene, tratti degli esterni, metamorfofi, guarigione rapida 4, scurovisione 18 m, RI 6, trasfusione

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +3, Vol +5

Caratteristiche: For 10, Des 9, Cos 18, Int 11, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +8, Concentrazione +8, Diplomazia +8, Guarire +16, Osservare +8, Sapienza Magica +7, Scalare +7

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Robustezza

Ambientazione: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Minuscolo)

Siccome la maggior parte degli abitanti dei Nove Inferi non sono in grado di lanciare incantesimi *curare*, i diavoli hanno



Imp borsa di sangue

Imp euforico

Imp della sporcizia

sviluppati un altro modo per recuperare le forze nel mezzo delle battaglie. Gli imp borsa di sangue, composti di poco più che una pelle delicata e galioni di sangue, servono da informali guaritori degli Inferi.

Corpulente creature di forma umana con corti arti e dita tozze, gli imp borsa di sangue sono alti solo 60 cm, ma sono larghi quasi altrettanto. Un imp borsa di sangue possiede due robuste ali, ma il suo peso, comparato alla stanza, lo rende un volatile inesperto. I suoi organi interni galleggiano all'interno del petto, circondati da un mare di sangue trattenuto da una debole e quasi trasparente epidermide rosa.

Gli imp borsa di sangue parlano il Comune e l'Infernale, sebbene la bocca, composta da lunghi denti spezzati a volte rende difficile comprenderli.

Combattimento

Gli imp borsa di sangue preferiscono tenersi lontani dagli scontri diretti e danneggiare gli avversari da lontano con la loro maledizione del ferimento.

Gli imp borsa di sangue possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Maledizione del ferimento (Sop): Tre volte al giorno, un imp borsa di sangue può indicare un avversario entro 9 metri e obbligarlo a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o subire gli effetti della maledizione del ferimento. Una creatura che superi il tiro salvezza è immune alla capacità maledizione del ferimento di quell'imp per un'intera giornata.

Coloro che falliscono trattano invece tutte le ferite subite nel corso dell'ora successiva, come se fossero state inferte da un'arma con la capacità speciale ferimento. Queste ferite

sanguinano per 1 danno extra ogni round successivo (in aggiunta ai danni normali inflitti dall'attacco). Più ferite risultano in una perdita cumulativa di sangue (due ferite comportano la perdita di 2 danni per round e così via). La perdita di sangue può essere arrestata solo con una prova di Guarire con CD 15 o l'applicazione di un qualsiasi incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (ad esempio *curare*). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Un imp borsa di sangue rilascia il veleno (Tempra CD 16 nega) con il morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 alla For). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *tocco del vampiro*. 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Trasfusione (Sop): Qualsiasi creatura che beva il sangue di un imp borsa di sangue recupera 1 punto ferita per round completo di trasfusione. L'imp deve essere consenziente, e sia l'imp che la creatura che riceve la trasfusione non possono intraprendere alcuna altra azione durante quel round. L'imp subisce 2 danni durante ogni round di trasfusione, ma la sua capacità guarigione rapida annulla la perdita di sangue.

Abilità: Gli imp borsa di sangue ricevono un bonus raziale di +8 alle prove di Guarire.

IMP EUFORICO

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +2 Des, +3 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +4/-4

Attacco: Pungiglione +9 in mischia

Attacco completo: Pungiglione +9 in mischia

Danni: Pungiglione 1d4 più allucinogeno

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: Allucinogeno, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento o bene,
resistenza al fuoco 20, tratti degli esterni, metamorfosi,
guarigione rapida 3, scurovisione 18 m, RI 6

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 11, Int 17, Sag 7,
Car 10

Abilità: Acrobazia +9, Artigianato (alchimia) +18,
Ascoltare +5, Artista della Fuga +9, Camuffare +0 (+2
recitazione), Conoscenze (una qualsiasi) +10, Diplomazia
+9, Intimidire +9, Equilibrio +4, Nascondersi +13,
Raggiare +7, Saltare +2, Scassinare Serrature +9,
Utilizzare Corde +2 (+4 con legami)

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (pungiglione)

Ambientazione: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove
Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Minuscolo)

I Nove Inferi sono noti in tutto il multiverso come luogo di sofferenza e tormento, ma non sono privi dei propri corrotti piaceri. Ambigui e sfuggenti, gli imp euforici rilasciano dai loro deboli pungiglioni una fanghiglia allucinogena.

Gli imp euforici sono alti 60 cm e pesano appena 5 kg. Cerchi profondi circondano i loro occhi iniettati di sangue, e le creature camminano con andatura sbilenca. Il segno di minuscole ossa sputano dalla gabbia toracica della creatura, portando alla memoria l'immagine di bambini affamati. Numerosi segni di punture rimarginate (e alcune non tanto rimarginate) marchiano il corpo di un imp euforico, testimoniando l'apprezzamento della creatura per la sua fanghiglia allucinogena. La creatura lavora da alchimista privato e trafficante errante per alcune delle più influenti creature dei piani del male.

Gli imp euforici parlano il Comune, il Celestiale e l'Infernale.

Combattimento

Gli imp euforici amano combattere, ma il loro amore per la propria fanghiglia allucinogena li rende combattenti inaffidabili. Preferiscono farsi avvolgere dall'invisibilità e quindi muoversi furtivamente dietro gli incantatori e tentare di pungerli.

Gli imp euforici possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Allucinogeno (Str): Le creature colpite dal pungiglione

di un imp euforico, compreso l'imp stesso, ricevono una piccola dose di una potente fanghiglia allucinogena. Coloro che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 rimangono frastornati per 2d6 round. Durante questo periodo, le creature afflitte sono così prese dal piacere euforico che non sono in grado di intraprendere alcuna azione (ma si difendono normalmente). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del male*, *individuazione del magico*, *invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *immagine maggiore*. 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: Gli imp euforici ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Artigianato (alchimia).

IMP DELLA SPORCIZIA

Esterno Minuscolo (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 2d8+6 (15 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m, volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, +3 naturale), contatto 12,
colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/-6

Attacco: Artiglio +4 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia

Danni: 1d4 più malattia

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: Fetore diabolico, malattia, capacità
magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento o bene,
tratti degli esterni, metamorfosi, guarigione rapida 2,
scurovisione 18 m, resistenza al suono 20, RI 5

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 10, Cos 17, Int 16, Sag 13,
Car 4

Abilità: Artista della Fuga +0 (+2 con corde), Ascoltare +6,
Cercare +8, Decifrare Scritture +8, Diplomazia -1,
Equilibrio +5, Falsificare +8, Muoversi Silenziosamente
+5, Nascondersi +13, Osservare +6, Percepire Intenzioni
+6, Scalare +5 (+7 con corde), Sopravvivenza +1 (+3
seguendo tracce), Utilizzare Corde +5

Talenti: Tempra Possente

Ambientazione: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove
Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 3-6 DV (Minuscolo)

Gli imp della sporcizia (a volte chiamati anche i "maleodoranti") provengono dai Nove Inferi, ma sono spesso incontrati al servizio di gilde dei ladri nelle città umane del Piano Materiale. Odiati dai baatezu del loro piano nativo, i maleodoranti trovano rifugio tra i criminali che rispettano il loro talento innato nell'arte della falsificazione. Coloro che collaborano con queste chiassose creature lo fanno a grande distanza, perché questi sporchi diavoli hanno addosso l'odore delle latrine più puzzolenti della peggior parte del paese.

Coperti da testa a piedi dei rifiuti tra cui dormono, i maleodoranti sembrano delle versioni panciute dei normali

imp, dalla pelle gialla e floscia. Una ciocca di capelli lunghi e radi, coperta di olio naturale, scende dalla cima della loro testa cornuta e a differenza degli altri imp sono privi di coda. Gli imp della sporcizia sono alti 45 cm e pesano intorno ai 5 kg.

Gli imp della sporcizia hanno un talento naturale per codici, cifrature e antichi testi polverosi, e di conseguenza si rendono utili come falsificatori e traduttori. Sono noti per aver tradotto intenzionalmente in maniera errata frasi importanti, nella speranza di trarre piacere dalle sofferenze delle razze "pulite".

Tutti gli imp della sporcizia parlano l'Abissale, il Comune, il Draconico e l'Infernale. Alcuni imp parlano spesso anche altri linguaggi.

Combattimento

Gli imp della sporcizia preferiscono infastidire e molestare piuttosto che combattere apertamente. Quando sono minacciati, si rendono invisibili in modo da posizionarsi vicino al numero maggiore di loro nemici e fare uso del loro fetore diabolico.

Gli imp della sporcizia possono essere evocati utilizzando l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Fetore diabolico (Sop): Tre volte al giorno, un imp della sporcizia può emettere una nube invisibile di gas nauseabondi in una propagazione di 6 metri. Qualsiasi creatura all'interno della nube deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o rimanere nauseata per 1d6 round. La nube si dissipa alla fine del round in cui è stata rilasciata, sebbene un odore sgradevole permanga nell'aria fino ad 1 ora dopo. Le creature che superano il tiro salvezza, sono immuni al fetore diabolico di quell'imp per un'intera giornata.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dall'artiglio di un imp della sporcizia deve superare un tiro salvezza sulla

Tempra con CD 14 o contrarre la febbre lurida. Il periodo di incubazione è di 1d3 giorni, e la malattia infligge 1d3 danni alla Destrezza e 1d3 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *nube maleodorante* (CD 9). 6° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

INDRICOTHERE

Animale Enorme

Dadi Vita: 16d8+112 (177 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 19 (-2 taglia, +11 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +12/+31

Attacco: Colpo di testa +22 in mischia

Attacco completo: Colpo di testa +22 in mischia e 2 pedate +16 in mischia

Danni: Colpo di testa 2d6+11/19-20, pedata 2d6+5

Spazio/Portata: 4,5 cm/3 m

Attacchi speciali: Spinta all'indietro, travolgere 2d8+16

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +10, Vol +7

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 25, Int 2, Sag 14, Car 9

Abilità: Ascoltare +14, Osservare +13

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (colpo di testa), Critico Migliorato (colpo di testa), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

Ambientazione: Qualsiasi foresta, collina o pianura

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

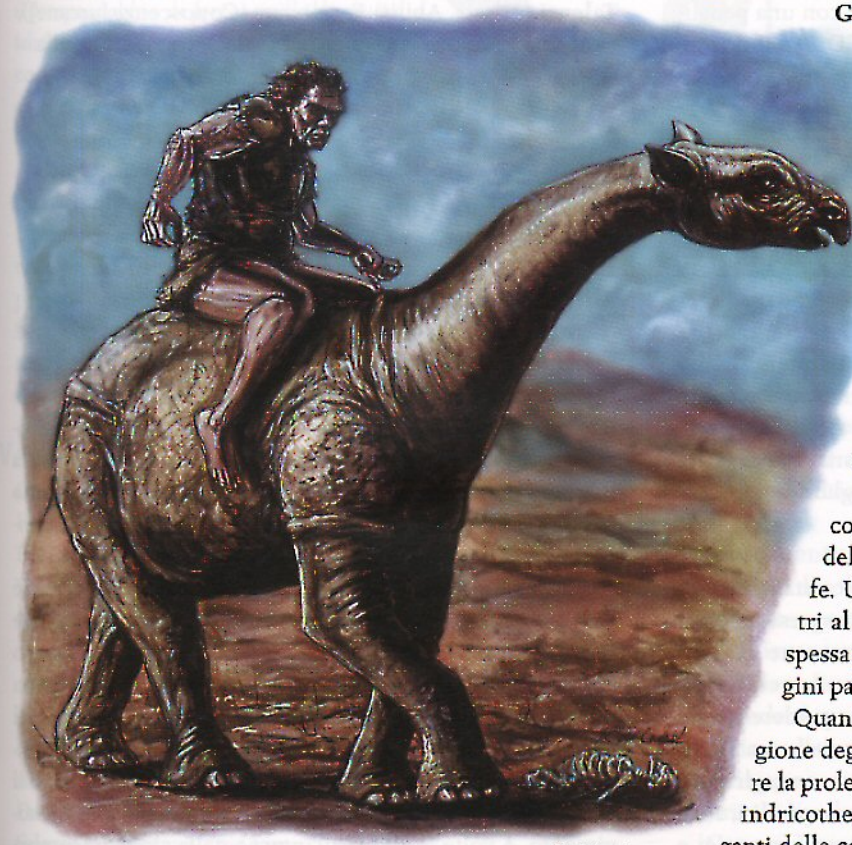
Avanzamento: 17-31 DV

(Mastodontico); 32-48 DV (Colossale)

Gli indricothere, seppure siano creature puramente erbivore, sono pericolosi e imprevedibili. La loro taglia li rende una minaccia per chiunque ne condivide l'habitat e la loro capacità di divorare grandi tratti di terreni verdi a velocità impressionante può alterare permanentemente l'ecologia del territorio circostante.

Un indricothere ha il doppio della massa corporea di un elefante mentre la lunghezza del suo collo, rivaleggia con quella delle giraffe. Un indricothere adulto è alto circa 4,5 metri al garrese e quasi 7 metri alla testa. La sua spessa pelle grigia assomiglia a quella dei suoi cugini pachidermi, così come i suoi grossi piedi.

Quando è infuriato, a causa dell'inizio della stagione degli accoppiamenti, il desiderio di proteggere la prole, o per il suo addestramento alla guerra, un indricothere può provocare grossi danni. Alcuni giganti delle colline, ogre e addirittura tribù di troll han-



Indricothere

no addomesticato la creatura per utilizzarla come cavalcatura. La vista di una dozzina di giganti a cavallo di queste imponenti creature ha provocato la fuga di più di un esercito prima ancora che venisse ingaggiata battaglia.

COMBATTIMENTO

L'unico desiderio di un indricothere selvatico è quello di sopravvivere al combattimento, ma ciò non vuol dire che l'indricothere agirà solo in maniera difensiva. Se la fuga non è un'opzione, un indricothere colpirà con la testa e cercherà di spingere indietro i suoi avversari. Il suo lungo collo gli permette di sferrare colpi molto violenti con la testa. L'indricothere usa anche i piedi come armi potenti calpestando e passando sopra gli avversari.

I giganti che utilizzano gli indricothere come cavalcature utilizzano una tattica simile molto efficace: portano la cavalcatura a portata dell'avversario, dove l'indricothere utilizza il suo colpo con la testa seguito possibilmente da un tentativo di spinta all'indietro (vedi sotto). Se riesce a spingere indietro l'avversario, sia il gigante che l'indricothere trarranno vantaggio dall'attacco di opportunità generato dal nemico che lascia l'area minacciata.

Spinta all'indietro (Str): Una creatura colpita da un colpo con la testa dell'indricothere deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 29 o essere spinta all'indietro di 3 metri. Se il bersaglio non può essere spinto all'indietro per questa distanza, cade a terra. Se il primo tiro salvezza fallisce, il bersaglio ne deve superare un altro, sempre sulla Tempra con CD 29), o rimanere stordito per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Travolgere (Str): Come azione standard, un indricothere può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d8+16 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 29 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Olfatto acuto (Str): Un indricothere può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

INEVITABILE

Gli inevitabili sono costrutti il cui unico scopo è quello di preservare le leggi naturali dell'universo. Danno la caccia a chi viola certe leggi che gli inevitabili ritengono inviolabili. Esistono diversi tipi di inevitabile, ognuno costruito appositamente per gestire uno specifico tipo di missione.

Gli inevitabili parlano l'Abissale, il Celestiale, l'Infernale e il linguaggio nativo del loro primo bersaglio.

COMBATTIMENTO

A meno che la loro esistenza non sia minacciata, gli inevitabili si concentrano esclusivamente sul trasgressore a cui sono stati assegnati, ignorando completamente gli altri combattenti. Un inevitabile può però attaccare chiunque rallenti la sua avanzata, ma non si metterà a perdere tempo se ha l'opportunità di rimettersi alle costole della sua preda.

Tratti dei costrutti: Un inevitabile è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e

qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un inevitabile possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, l'inevitabile recupera ogni round i punti ferita perduti. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette all'inevitabile di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute. I danni inflitti dalle armi caotiche guariscono alla velocità normale.

QUARUT

Costrutto Medio (Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 18d10+20 (119 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 31 (+1 Des, +7 mezza armatura, +13 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 30

Attacco base/Lotta: +13/+18

Attacco: Schianto +18 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +18 in mischia

Danni: Schianto 3d6+5

Spazio/Portata: 1,5 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 15/caotico e adamantio, guarigione rapida 15, RI 28

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 20, Des 13, Cos -, Lnt 14, Sag 17, Car 20

Abilità: Ascoltare +26, Conoscenze (arcane) +26,

Osservare +26, Sapienza Magica +28

Talenti: Allerta, Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]),

Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Combattere alla

Cieca, Incantare in Combattimento, Iniziativa

Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambientazione: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Mechanus)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 19-24 DV (Medio); 25-54 DV (Grande)

I quarut sono tra i più potenti inevitabili esistenti. Essi proteggono due delle cose più preziose e fragili: tempo e spazio. Utilizzano il loro incredibile senso di consapevolezza temporale e spaziale per apprendere quando avverranno trasgressioni che disturberanno il continuum spazio-temporale, e danno la caccia a chi le ha provocate.

Il quarut sembra possedere una forma umanoide, ma le somiglianze con una creatura vivente terminano qui. Come la maggior parte degli inevitabili, un quarut ha il corpo composto da macchinari, completo di motori e pistoni, con numerose clessidre e orologi che ticchettano all'interno del suo corpo. Un quarut indossa una preziosa armatura di mezza piastre effigiata con numerosi simboli che riguardano il tempo. Al posto della testa, c'è una clessidra sempre in movimento. A volte la sabbia all'interno della clessidra sembra

risalire, invece che scendere, ma nessun quarut ne ha mai spiegato il motivo.

I quarut si preoccupano di quegli incantatori che fanno uso di magie potenti come *desiderio*, *desiderio limitato*, *fermare il tempo*, *miracolo* e *stasi temporale*. Agli occhi di un quarut, l'uso di questi incantesimi è pericoloso per l'universo e per tutte le creature. Nonostante il loro disprezzo per gli incantatori che fanno uso di questi incantesimi e capacità, i quarut li utilizzano senza impunità.

Combattimento

I quarut cercano di porre termine il più in fretta possibile ai combattimenti, utilizzando la loro capacità *stasi temporale* per imprigionare il trasgressore in una bolla di vuoto temporale.

Capacità magiche: A volontà: *blocca mostri* (CD 20), *dominare persone* (CD 20), *infliggi ferite leggere di massa* (CD 20), *porta dimensionale*, *dissolvi magie superiore*, *localizza creatura*, *velocità*, *visione del vero*; 3 volte al giorno: *stasi temporale* (CD 23); 1 volta al giorno: *cerchio di morte* (CD 21), *desiderio limitato*, *fermare il tempo*, *gabbia di forza*, *sigillo di giustizia*, *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo in oggetti); 18° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un quarut recupera i punti ferita perduti al ritmo di 15 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al quarut di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

VARAKHUT

Costrutto Grande (Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 22d10+30 (151 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m, volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 35 (-1 taglia, +2 Des, +8 armatura completa, +16 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +16/+26

Attacco: Schianto +21 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +21 in mischia

Danni: Schianto 2d10+6

Spazio/Portata: 3 cm/3 m

Attacchi speciali: *Esplosione dissolvente*, capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 20/caotico e adamantio, guarigione rapida 20, RI 30

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos -, Int 18, Sag 19, Car 22

Abilità: Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (piani) +29, Conoscenze (religioni) +31, Conoscenze (storia) +31, Decifrare Scritture +29, Sapienza Magica +33, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani)

Talenti: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]),

Abilità Focalizzata

(Conoscenze [storia]), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica),

Iniziativa

Migliorata,

Riflessi Fulminei,

Tempra Possente,

Volontà di Ferro

Ambientazione:

Qualsiasi terreno e

sotterraneo (Mechanus)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 23-33 DV

(Grande); 34-66 DV (Enorme)

I varakhut sono i difensori degli dei. Sebbene gli inevitabili non adorino nessuna entità, riconoscono la necessità di queste creature e sanno che la loro scomparsa non porterebbe altro che caos nel multiverso. Essi si impegnano a dare la caccia a chi cerca di usurpare il potere degli dei.

I varakhut sono creature dalla

AS forma astratta

e l'aspetto vagamente umanoide. I loro corpi sono corpulenti e composti di intricati macchinari. Piccole sfere simili a pianeti e galassie si possono a volte intravedere attraverso la loro struttura di metallo.

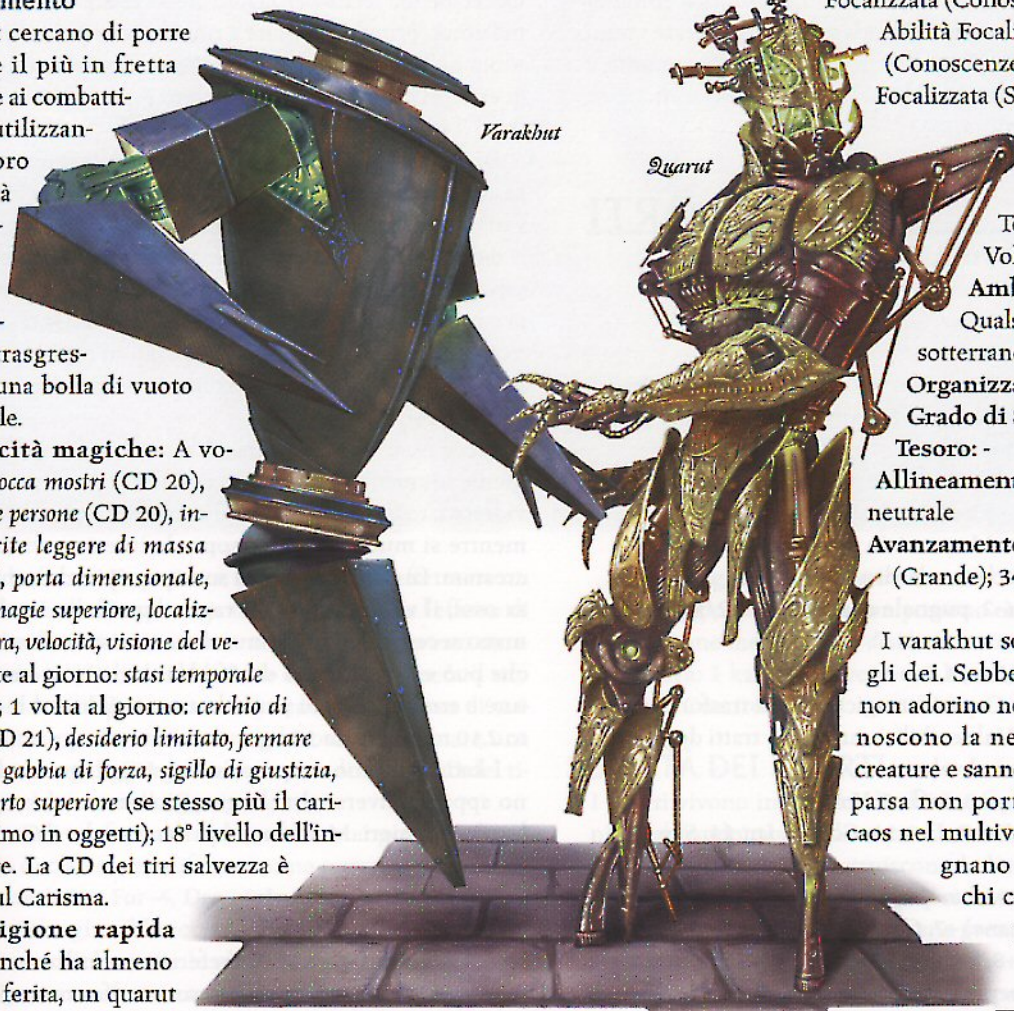
I varakhut non agiscono seguendo il credo di una qualche particolare divinità e durante la propria esistenza hanno difeso qualsiasi pantheon, moralità ed etica.

Combattimento

I varakhut di solito rilasciano la loro *esplosione dissolvente* diverse volte per indebolire il bersaglio prima di finirlo con gli altri incantesimi e i pugni.

Esplosione dissolvente (Mag): Tre volte al giorno, come azione standard, un varakhut può rilasciare un'esplosione di energia negativa che funziona come *dissolvi magie superiore*, ma che agisce su tutto ciò che si trova in un'esplosione di 9 metri. 19° livello dell'incantatore.

Capacità magiche: A volontà: *blocca mostri* (CD 21), *cer-*



chio di morte (CD 22), dominare mostri (CD 25), infliggi ferite leggere di massa (CD 21), localizza creatura, porta dimensionale, velocità, visione del vero; 3 volte al giorno: desiderio limitato, fermare il tempo, gabbia di forza, sigillo di giustizia, teletrasporto superiore (se stesso più il carico massimo in oggetti); 1 volta al giorno: costrizione/cerca, desiderio, legare anima (CD 25), sciame di meteore (CD 25), spostamento planare (CD 23). 19° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un varakhut recupera i punti ferita perduti al ritmo di 20 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al varakhut di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

KAORTI

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +4 naturale, +4 corazza a scaglie di resina), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +2/+0

Attacco: Morso +1 in mischia, o pugnale a farfalla +4 in mischia, o dardi +4 a distanza

Attacco completo: Morso +1 in mischia, o pugnale a farfalla +4 in mischia, o dardi +4 a distanza

Danni: Morso 1d6-2, pugnale a farfalla 1d4-2/x4, dardi 1d4-2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, fosca trasformazione

Qualità speciali: Vulnerabilità materiale, tratti degli esterni, immunità al veleno

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 7, Des 14, Cos 11, Int 14, Sag 11, Car 16

Abilità: Artigianato (due qualsiasi) +7, Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +7, Conoscenze (piani) +7, Guarire +13, Intimidire +8, Sapienza Magica +9 (+11 decifrare incantesimi su pergamene), Sopravvivenza +5 (+7 su altri piani), Utilizzare Oggetti Magici +7 (+9 pergamene)

Talenti: Arma Accurata, Competenza nelle Armi Esotiche (pugnale a farfalla) (B)

Ambiente: Qualsiasi innaturale (Reame Remoto)

Organizzazione: Solitario, pattuglia (2-9), ciste in pellegrinaggio (10-20 più 1-3 schiavi kaorti), o ciste (21-60 più 10-20 schiavi e 1 sanguisuga del cielo per 15 kaorti)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard, solo oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Secoli fa, un gruppo di maghi curiosi cercò di oltrepassare i confini conosciuti dell'esistenza e penetrare in una dimensione distante, dall'altro lato della realtà. Questa regione, conosciuta come il Reame Remoto, è il regno della follia e degli incubi. Gli esploratori erano confidenti nelle loro capacità e avevano intenzione di restarvi solo poche ore. Sfortu-

atamente la loro fiducia era esagerata. Pochi istanti dopo l'arrivo nel Reame Remoto, furono assorbiti da entità senza nome. Gli esploratori divennero così temibili nativi del Reame Remoto, i primi kaorti.

Gli esploratori impazzirono e dimenticarono tutto quello che sapevano del Piano Materiale. Il passaggio tra il Reame Remoto e il Piano Materiale li inquietava e i kaorti appena formati agirono senza pensare, viaggiando a ritroso nel portale per distruggerlo. Farlo rimosse il dolore che provavano nel Reame Remoto, ma li imprigionò nel Piano Materiale: un reame ora letale per la loro stessa esistenza. Molti kaorti morirono prima di riuscire a rinchiudersi in una cisti all'interno della remota scuola di magia da cui erano partiti. Da questa prima cisti, i kaorti si sono espansi per minacciare tutto il mondo.

Di forma umanoide, un kaorti deve indossare un'armatura aderente fatta di spessa resina e tessuti cresciuti e coltivati dagli alchimisti kaorti, ogni volta che si avventura fuori della cisti. Un kaorti in armatura di resina sembra un essere umano con lunghe braccia e gambe. Ha tre lunghe dita e un lungo pollice su ogni mano, i movimenti serpentini e ondulati. La testa bulbosa è collegata al resto del corpo da un lungo collo, mentre il suo viso è sempre coperto da masse di resina.

Senza la sua tuta di resina, il kaorti ha un aspetto decisamente inumano. La sua pelle, di colore verde sporco con lividi rosa, rossi e porpora, sembra quasi trasparente e liquida mentre si muove e scorre sopra le interiora visibili della creatura. Le dita di un kaorti sono poco più che tendini senza ossa, il volto sembra un ragno liquefatto. I palmi della mano secernono in continuazione una spessa resina verde che può essere lavorata dai "fabbri" kaorti per creare armature e armi o sostegni per le loro tane. Il kaorti medio è alto 2,10 metri e pesa 50 kg.

I kaorti parlano un proprio linguaggio gutturale e hanno appreso diversi altri linguaggi mentre interrogavano i loro prigionieri. Molti kaorti parlano anche il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

In combattimento i kaorti preferiscono utilizzare la magia mentre i loro servitori e difensori trasformati entrano in mischia. Quando la magia non funziona, il kaorti cerca, se possibile, di combattere con le armi a distanza; i kaorti sono competenti con tutte le armi a distanza semplici e gli shuriken. Un kaorti che viene impegnato in mischia, di solito cerca di fuggire per recuperare prima possibile la distanza necessaria per utilizzare i suoi incantesimi o attacchi a distanza.

I kaorti possono essere evocati con l'incantesimo *evoca mostri II*.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *alterare se stesso, caduta morbida, spruzzo colorato* (CD 14), *movimenti del ragno, raggio di indebolimento, ridurre persone* (CD 14). 2° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Fosca trasformazione (Sop): Un kaorti può infondere in qualsiasi creatura vivente l'essenza ultraterrena del Reame Remoto, trasformando permanentemente la creatura in una parodia della sua forma precedente. Questo processo richiede 8 ore, durante le quali la bocca del kaorti deve essere tenuta sulla vittima, che deve essere volontaria o indifesa



per tutta la durata. Dopo 8 ore, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11. Fallirlo ha l'effetto di trasformare la vittima in un kaorti (se la vittima era un umanoide), o in uno schiavo kaorti. Se la vittima supera il tiro salvezza, il kaorti può tentare di nuovo il processo di trasformazione; ogni tentativo successivo di trasformare una vittima, aumenta la CD del tiro salvezza di +1. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature trasformate in kaorti mantengono qualsiasi privilegio di classe e modificano come segue i loro punteggi di caratteristica: For -4, Des +4, Int +4, Car +6. Diventano neutrali malvagi e abbracciano l'etica razziale dei kaorti. Guadagnano anche tutte le altre capacità e svantaggi dei kaorti. Questa trasformazione è l'unico metodo tramite il quale i kaorti possono riprodursi.

Una vittima trasformata in uno schiavo kaorti aggiunge l'archetipo creatura immonda, ma invece di guadagnare l'attacco speciale punire il bene, ottiene la capacità *colpo accurato* solo per se stessa una volta al giorno.

Vulnerabilità materiale (Str): Il Piano Materiale è fonte di dolore per un kaorti non protetto. Un kaorti non protetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o subire 1d6 danni non letali e divenire affaticato. La condizione di fatica persiste finché il kaorti non recupera tutti i danni non letali dovuti all'esposizione al Piano Materiale. Se il kaorti perde conoscenza a causa dell'accumularsi dei danni non letali (da questa capacità o da altre fonti), l'ambiente del Piano Materiale inizia a infliggere danni normali allo stesso ritmo (tiro salvezza sulla Tempra per negare; la CD del tiro salvezza continua ad incrementare dalla prova precedente). Un kaorti che indossa una tuta di resina, o all'interno di una cisti, è protetto dagli effetti del Piano Materiale.

Tratti degli esterni: Tutti i kaorti possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Abilità: I kaorti ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Guarire.

SOCIETÀ DEI KAORTI

I kaorti vivono in regioni disabitate, forti, monasteri o miniere abbandonate. La loro prima attività è ricoprire della stessa resina con cui costruiscono le loro armi e armature tutta la propria tana, proteggendosi così dagli effetti deleteri del Piano Materiale. Queste tane prendono il nome di cisti kaorti.

I kaorti hanno pochi interessi nei passatempi comuni. Sono consumati da un singolo scopo: pervertire il mondo naturale e gettarlo nel Reame Remoto. I kaorti sanno bene che la realizzazione di questo scopo potrebbe richiedere secoli, e potrebbe addirittura essere impossibile, ma ciononostante sono completamente dedicati ad esso, disposti a trasformare una creatura alla volta se è questo l'unico modo per raggiungerlo.

I kaorti ammirano e rispettano molto le arti arcane. Spesso i capi delle cisti kaorti sono maghi o stregoni che hanno il compito di espandere il territorio della razza e assicurarsi che la cisti sia ben difesa. Ciò lascia il grosso della popolazione di una cisti libera di lavorare alla trasformazione delle creature in kaorti o schiavi. Le vittime non umanoidi che vengono trasformate in schiavi compongono il grosso delle difese di una cisti kaorti.

Quando la popolazione di una cisti kaorti raggiunge le sessanta unità, circa due dozzine di loro parte per il mondo esterno alla ricerca di un posto dove stabilire una nuova cisti. Alcune antiche cisti hanno cessato di effettuare pelle-

grinaggi; i kaorti di queste cisti lavorano per perfezionare nuove razze di servitori progettate per funzionare senza problemi nel Piano Materiale. Le sanguisughe dei cieli e i rukanyr (descritti in questo libro) sono forse le loro più riuscite creazioni sinora.

I prigionieri catturati dai kaorti vengono ben nutriti e trattati, ma solo finché i kaorti ritengono che costoro siano in possesso di informazioni vitali sul mondo esterno. Una volta che un prigioniero si ritiene abbia divulgato tutte le informazioni pertinenti, viene rapidamente messo in lista per la trasformazione.

I kaorti incontrati fuori di una cisti sono pellegrini alla ricerca di un nuovo posto dove stabilire una cisti, spie che raccolgono informazioni sulle terre vicine, o una piccola banda incaricata di cercare nuove vittime per la trasformazione. I kaorti sfruttano appieno la loro capacità *alterare se stesso* per infiltrarsi in villaggi e città.

OGGETTI KAORTI

I congegni dei kaorti sono prodotti con una resina che essi secernono dalle loro stesse mani. La resina viene modellata ancora fresca e poi (se necessario) trattata alchemicamente per mantenere la sua flessibilità.

L'utilizzo principale della resina kaorti è nella creazione di una cisti, uno spazio racchiuso da pareti di resina. All'interno di questo spazio, i kaorti sono protetti dagli effetti dannosi del Piano Materiale. Un kaorti può produrre all'incirca 27 dm³ di resina ogni giorno, sufficienti a coprire 9 m² di superficie fino alla profondità di 2,5 cm. Un kaorti necessita di circa 1 ora per produrre e applicare questa quantità di resina, che si secca fino a diventare una copertura rigida nel giro di un'altra ora. Le pareti e le porte incrostate di resina hanno la propria durezza aumentata di 2.

La resina di kaorti non trattata dura per soli 500 giorni prima di cadere a pezzi, di conseguenza i kaorti curano costantemente le pareti delle loro cisti. Un singolo kaorti può occuparsi di una stanza di 12 metri di lato e alta 3 metri coperta di resina, passando 1 ora al giorno occupandosi della sua manutenzione.

Tuta di resina: La tuta di resina di un kaorti consiste di sottili strisce di resina trattata alchemicamente che vengono avvolte completamente intorno al corpo, alla stessa maniera delle bende di una mummia. Una tuta di resina è un'armatura leggera con le seguenti proprietà: bonus di armatura +4, bonus di Des massimo +3, penalità di armatura alla prova -4, possibilità di fallimento incantesimi arcani 25%. Anche creature diverse dai kaorti possono indossare queste tute, ma esse provocano l'orticaria alla maggior parte degli umanoidi. Oltre alle sue qualità da armatura, una tuta di resina kaorti protegge chi la indossa dagli effetti ambien-

KAORTI E IL MANUALE DEI PIANI

Se nella campagna si fa uso del *Manuale dei Piani* e si è deciso di adottare il Reame Remoto nella cosmologia della campagna, gli schiavi kaorti dovrebbero fare uso dell'archetipo creatura pseudonaturale al posto dell'archetipo immondo. Molti incantatori kaorti scelgono la classe di prestigio dell'alienista presentata ne *Il Tomo e il Sanguine*; dato che un kaorti è già un esterno, un kaorti alienista che raggiunge il 10° livello trascende guadagnando l'archetipo creatura pseudonaturale.

tali del Piano Materiale.

Le tute di resina sono costose e difficili da creare; di conseguenza i kaorti comuni (quelli con 1 DV) raramente ricevono il permesso di tenerne una.

Costo: 250 mo. Peso: 10 kg.

Pugnale a farfalla: Un pugnale a farfalla è un'arma piccola esotica costruita tramite la resina kaorti trattata alchemicamente. Consiste di un manico di resina al quale viene affissa una striscia di resina flessibile lunga 30 cm. Questo fiocco di resina è affilissimo e infligge 1d4 danni con un moltiplicatore del critico x4. Il fiocco può avvolgersi facilmente intorno agli oggetti; gli attacchi per disarmare fatti con il pugnale a farfalla ricevono un bonus di +2.

Costo: 50 mo. Peso: 0,5 kg.

PERSONAGGI KAORTI

Un piccolo numero di kaorti si ribella alla propria società e abbandona la sua cisti. Questi personaggi sono riusciti a resistere alla trasformazione psicologica in kaorti, e cercano di sopravvivere in un mondo ostile.

I kaorti hanno una predisposizione naturale per diventare stregoni. Gli stregoni kaorti di solito divengono i capi di una cisti. I maghi kaorti non possiedono comuni libri degli incantesimi; essi registrano i loro incantesimi su lunghe strisce di resina che pendono dal soffitto della tana del kaorti. I maghi e gli stregoni kaorti non possono evocare famigli animali. La maggior parte dei kaorti non incantatori sono ladri, sebbene siano noti anche guerrieri kaorti. Raramente i kaorti divengono barbari, e non si è mai sentito parlare di incantatori divini kaorti.

Lo stregone è la classe preferita dei kaorti. Grazie alle sue capacità speciali, un PG kaorti ha un livello effettivo del personaggio (LEP) pari al suo livello di classe +4. Quindi, un kaorti stregone di 1° livello ha un LEP 5 ed è l'equivalente di un personaggio di 5° livello.

KELPIE

Folletto Grande (Acquatico)

Dadi Vita: 10d6+30 (65 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 15 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +1 Des, +12 naturale),
contatto 10, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +5/+16

Attacco: Zoccolo +11 in mischia

Attacco completo: 2 zoccoli +11 in mischia e morso +6 in mischia

Danni: Zoccolo 1d6+7, morso 1d8+3

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, sbilanciare

Qualità speciali: Forma alternativa, resistenza al freddo 20, resistenza al fuoco 20, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +10, Vol +10

Caratteristiche: For 24, Des 13, Cos 17, Int 10, Sag 13,
Car 14

Abilità: Ascoltare +14, Camuffare +2 (+4 recitazione),

Diplomazia +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +5, Nuotare +20, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +15

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei,

Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi acquatico e terrestre

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico
malvagio

Avanzamento: 11-15 DV (Grande); 16-20
DV (Enorme)

Non tutti i folletti sono timidi e isolati spiriti della natura. I kelpie sono folletti sanguinari e malvagi che godono nel caos e nella morte. Vivono in fiumi, laghi, pozze e altri corpi d'acqua in cui possono affogare le loro vittime prima di divorarne i corpi.

Nella sua forma naturale, un kelpie sembra un grande cavallo da guerra con occhi neri come il carbone. Dal suo corpo gocciola costantemente dell'acqua ed è ricoperto di vegetazione putrida. Un kelpie emana un odore di morte e putrefazione. I cavalli si agitano quando si avvicinano al territorio di un kelpie.

I kelpie possono assumere forma umana, ma anche in questa forma mantengono un'aura inquietante e ferina, con lunghi capelli sciolti, occhi saettanti e una voce aspra. Queste creature indossano abiti laceri che puzzano di pesce marcio e umidità.

Quando assumono questo aspetto, i kelpie spesso si fingono pescatori, cacciatori, o viaggiatori perdutisi. Una tattica comune è quella di far finta di stare affogando nel mezzo di un lago, in modo da spingere una vittima a tuffarsi per aiutarlo.

I kelpie stabiliscono le proprie tane in pozze, laghi, fiumi e altri corpi d'acqua dell'entroterra. Se si compie un'attenta ricerca nella zona, si scopriranno grandi quantità di ossa e carcasse nascoste sotto il terreno fangoso.

I kelpie parlano il Comune e il Silvano.

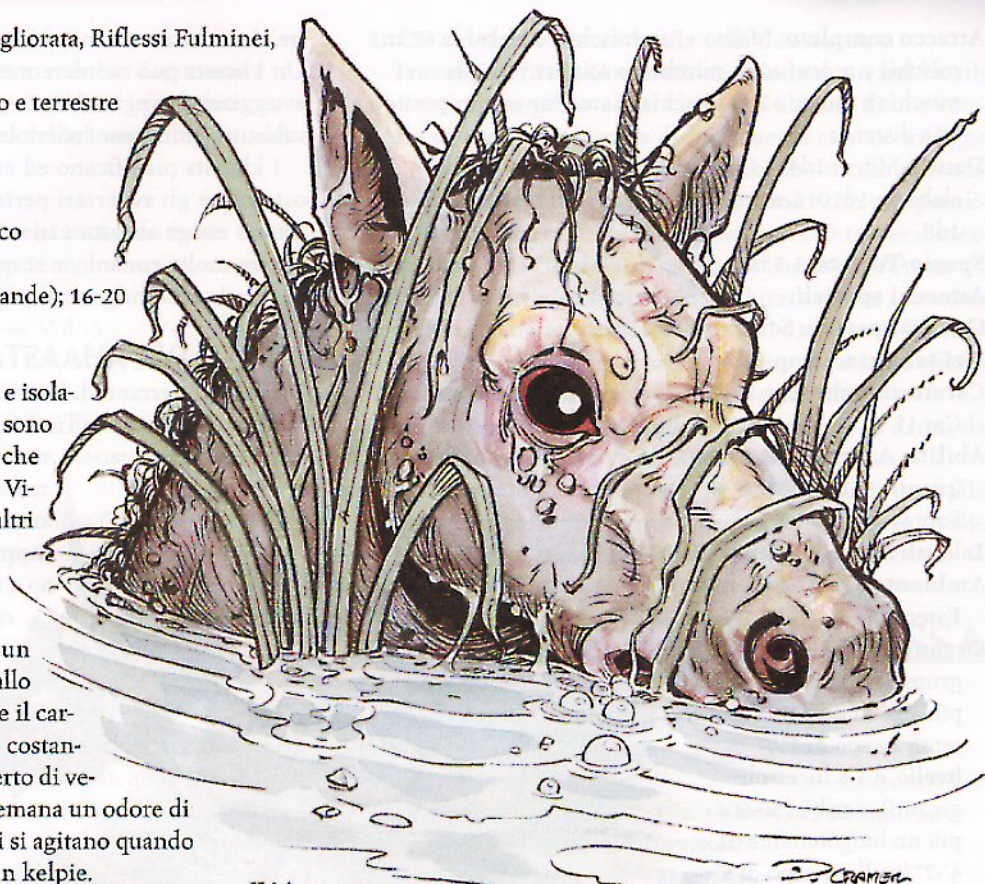
COMBATTIMENTO

Generalmente un kelpie assume forma umana e cerca di ingannare un individuo ad avvicinarsi alla sua tana subacquea. In alternativa, il kelpie rimane appena sotto la superficie dell'acqua e aspetta che la sua vittima si avvicini. Utilizza *charme su persone* per attirare le vittime e poi *paura* per colmare di paura la vittima o farla rimanere sul posto per ucciderla con facilità.

Una volta che la vittima si è avvicinata o è entrata in acqua, il kelpie torna alla sua forma naturale e attacca. È pratico nello sbilanciare gli avversari in acqua, in modo da farli rischiare di soffocare.

I kelpie possono essere evocati con l'incantesimo *evoca alleato naturale IX*.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione dei pensieri* (CD 13); 3 volte al giorno: *charme su persone* (CD 13), *paura* (CD 15). 7° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.



Kelpie

Sbilanciare (Str): Un kelpie che colpisce con lo zoccolo può cercare di sbilanciare il suo avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta.

Forma alternativa (Sop): Come azione standard, un kelpie può assumere forma umana (entrambi i sessi). Questa capacità funziona come se avesse fatto uso dell'incantesimo *metamorfosi*, eccetto che permette di assumere solo forma umana. Tornare alla propria forma naturale è un'altra azione standard.

Olfatto acuto (Str): Un kelpie può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Il kelpie riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

KHAASTA

Umanoide mostruoso Medio (Extraplanare, Rettile)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 23 (+1 Des, +5 corazza di piastre, +1 scudo leggero di metallo, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: Morso +7 in mischia, o alabarda +7 in mischia, o scimitarra +7 in mischia, o arco lungo composito +4 a distanza

Attacco completo: Morso +7 in mischia, o alabarda +7 in mischia e morso +2 in mischia, o scimitarra +7 in mischia e morso +2 in mischia, o arco lungo composito +4 a distanza

Danni: Morso 1d4+4 (1d4+2 con alabarda o scimitarra), alabarda 1d10+6, scimitarra 1d6+6, arco lungo composito 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 11

Abilità: Addestrare Animali +3, Cavalcare +3, Conoscenze (piani) +4, Intimidire +3, Osservare +3, Scalare +7, Sopravvivenza +3

Talenti: Attacco Poderoso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Terre Esterne)

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-3), banda (6-11 più 50% di non combattenti, 1 capo di 4°-7° livello, e 1-6 lucertole giganti), o tribù (30-60 più un luogotenente di 4°-7° livello, 1 capo di 5°-10° livello, e 11-20 lucertole giganti)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente caotico
malvagio

Avanzamento: Per classe
del personaggio

Modificatore di livello: +3

I khaasta sono pericolosi rettili umanoidi che vagano per le lande aride delle Terre Esterne e dei piani caotici. Sono noti predoni, saccheggiatori, schiavisti e mercenari.

A prima vista i khaasta ricordano i lucertoloidi, e potrebbero anche esserne discesi, molto tempo fa. I khaasta però sono decisamente più grossi, robusti e aggressivi dei normali lucertoloidi. Hanno spesse e piccole scaglie e una cresta allargata, colorata con trame intricate uniche per ogni individuo. Hanno lunghe e potenti code che utilizzano per tenersi in equilibrio invece che per combattere.

La maggior parte dei khaasta viaggia in bande di nomadi che vagano per le Terre Esterne in cerca di bottino, schiavi e combattimento. Si fanno ingaggiare da chiunque sembri abbastanza potente (e ai loro occhi, degno) da comandarli, ma sono disposti a tradirlo al primo segnale di debolezza.

I khaasta parlano il Draconico e il Comune.

COMBATTIMENTO

I khaasta sono sempre alla ricerca di una ragione per combattere. Alcuni iniziano le battaglie scagliando frecce, men-

tre altri entrano in mischia caricando con le loro alabarde. Un khaasta può mordere mentre impugna un'arma, e ama assaggiare il sangue durante un combattimento. Come cavalcature, utilizzano lucertole giganti.

I khaasta pianificano ed eseguono imboscate mirate ad ostacolare gli avversari pericolosi fino a quando non potranno essere abbattuti in mischia. I khaasta hanno un carattere molto codardo, e scappano dal combattimento non appena le cose volgono al peggio per loro.

SOCIETÀ DEI KHAASTA

Tra le bande erranti di khaasta, comanda il più forte. La gerarchia di comando all'interno di una banda è in continuo mutamento, e le sfide sono di norma. I khaasta un tempo determinavano lo status con duelli alla morte, fino a quando non arrivarono a rischiare l'estinzione. Da allora, le dispute e le sfide vengono risolte tramite una forma di combattimento rituale non letale.

I khaasta possiedono un complesso senso dell'onore che è impossibile da comprendere per gli estranei. Tradimenti, inganni, furti e omicidi sono tutti metodi di avanzamento accettabili nella società dei khaasta.

Le femmine sono forti quanto i maschi e hanno la stessa probabilità di essere incontrate all'interno di bande di predoni khaasta. Alcuni avversari hanno visto femmine di khaasta gettarsi nella mischia, con i piccoli legati sulla schiena: nonostante l'apparente mancanza di considerazione per

la sicurezza dei bambini, i khaasta difendono i giovani con incredibile ferocia.



PERSONAGGI KHAASTA

La classe preferita dei khaasta è il guerriero; la maggior parte dei capi khaasta sono chierici o guerrieri. I chierici khaasta possono scegliere tra due dei seguenti domini: Caos, Forza, Guerra o Inganno. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG khaasta è il suo livello di classe +3. Per esempio, un khaasta guerriero di 1° livello ha LEP 4 ed è l'equivalente di un personaggio di 4° livello.

KULDURATH

Bestia magica Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 9d10+36 (85 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (bardatura completa); base 18 m, scalare 9 m

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +10 bardatura completa+2, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +9/+18

Attacco: Corno +13 in mischia
Attacco completo: Corno +13 in mischia e spuntoni dell'armatura +8 in mischia e 2 calci +8 in mischia
Danni: Corno 2d6+5, spuntoni dell'armatura 1d8+2, calci 2d4+2
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Carica, aura elettrica, travolgere
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità, visione crepuscolare, difese condivise
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 21, Des 10, Cos 19, Int 5, Sag 14, Car 10
Abilità: Intimidire +4, Saltare +9, Scalare +17
Talenti: Attacco Poderoso, Correre, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi pianura o collina (Terre Esterne)
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-20)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: -
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-24 DV (Enorme); 25-27 (Mastodontico)

L'enorme kuldurath viene di solito incontrato come cavalcatura dei ferrumach rilmani (descritti in questo libro).

Un kuldurath è lungo quasi 4,2 metri, alto 2,4 metri al garrese e pesa circa 3.750 kg. Ha una forma simile ad un rinoceronte, ma le gambe sono più lunghe e muscolose e non possiede il corno; al suo posto ha due enormi e affilate zanne. Le gambe posteriori del kuldurath sono molto più muscolose e agili di quelle anteriori, permettendogli di saltare e sferrare calci con grande forza. Un kuldurath in corsa assomiglia ad un coniglio in corsa, ma è molto più minaccioso. Queste creature sono ricoperte da scaglie grigio ferro, e la maggior parte indossa delle *bardature complete*+2.

I kuldurath capiscono il Silvano ma non parlano alcun linguaggio.

COMBATTIMENTO

I kuldurath difendono ferocemente i loro branchi dagli attacchi, ma non sono territoriali e non si preoccupano di creature amichevoli o neutrale tra le loro fila. Quando vengono cavalcati, i kuldurath possono risultare avversari formidabili. Un kuldurath cavalcato da un ferrumach rilmani utilizza il suo modificatore dell'abilità Intimidire per aiutare le prove di Intimidire del ferrumach, se necessario.

Carica (Str): Un kuldurath di solito inizia il combattimento caricando i propri avversari. In aggiunta ai normali benefici e pericoli della carica, questa tattica permette al kuldurath di infliggere danni raddoppiati con un'incornata.

Aura elettrica (Sop): Tre volte al giorno come azione gratuita, un kuldurath può emettere una potente aura elettrica. Tutte le creature entro 9 metri devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 ogni round o subire 2d6 danni da elettricità.

La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Travolgere (Str): Come azione standard, un kuldurath può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d6+5 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Difese condivise (Sop): Un kuldurath riceve automaticamente i benefici della resistenza al danno e delle resistenze all'energia del suo cavaliere, oltre a qualsiasi effetto degli incantesimi con raggio di azione personale.

Immunità (Str): Un kuldurath è immune ai danni da elettricità e agli effetti che influenzano la mente.

Abilità: Un kuldurath riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

LANCIAOSSA

Parassita Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 15d8+60 (127 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +3 Des, +15 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +11/+21

Attacco: Corno +16 in mischia, o corno +13 a distanza

Attacco completo: 2 corna +16 in mischia e morso +11 in mischia, o 2 corna +13 a distanza

Danni: 2 corna 2d6+6 più veleno; morso 2d6+3

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attaccarsi, trascinare, corno, veleno

Qualità speciali: Guarigione rapida 5, resistenza al fuoco 10, posizione inamovibile, resistenza al suono 10, RI 23, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 19, Int -, Sag 12, Car 10

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Acheronte)

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (4-8)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: 1/2 monete; 50% beni; 50%

oggetti

Allineamento:

Sempre neutrale

Avanzamento:

16-30 DV

(Enorme); 31-45

DV (Mastodontico)

I lanciaossa sono pazienti predatori che vivono su molti piani. Devono il nome alle due lunghe corna appuntite che gli spuntano dalla



Lanciaossa

testa, una minaccia per qualsiasi creatura percepiscano come cibo: una categoria che comprende praticamente qualsiasi cosa si muova. Il loro piano di origine è l'Acheronte, ma i lanciaossa si sono diffusi in tutti i piani e possono essere incontrati anche nei climi più inospitali grazie alla loro grande resistenza naturale.

I lanciaossa sembrano grandi cavallette. I loro scuri corpi sono muniti di carapace e sono lunghi 2,4 metri e si ergono quasi 1,5 metri alla spalla. La testa termina in una coppia di corna affilate lunghe 90 cm. Solo quando comincia a cacciare appare evidente che le due corna non sono solidamente attaccate alla testa: lunghi tendini collegano la testa alle due corna e permettono al lanciaossa di scagliare le sue corna contro la preda e trascinarla alla bocca per consumarla.

I lanciaossa possono rimanere immobili per giorni, in attesa di una preda adatta. Di solito scelgono come territorio di caccia luoghi aridi e rocciosi, e molti lanciaossa hanno le proprie tane sottoterra. Se trascorre più di una settimana senza segni di prede, la creatura inizierà a spostarsi fino a quando non ne troverà una.

COMBATTIMENTO

Quando un lanciaossa scorge del cibo, reagisce rapidamente. Non appena un bersaglio giunge entro 18 metri, il lanciaossa spara entrambe le sue corna e poi cerca di trascinarlo a sé ritraendo i robusti tendini che collegano le corna alla testa della creatura.

Attaccarsi (Str): Se un lanciaossa colpisce con un corno, il corno affonda nel bersaglio, tenuto fermo dai numerosi barbigli sulla sua superficie. Ogni round successivo in cui una creatura rimane impalata dal corno di un lanciaossa, subisce automaticamente ulteriori danni dal corno e una penalità di circostanza -1 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità. Al turno del lanciaossa, nei round successivi, esso tenterà di trascinare la preda più vicina a sé (vedi sotto).

Un singolo attacco con un'arma tagliente contro un tendine (compiuto come un tentativo di spezzare un'arma) che infligga almeno 15 danni recide un corno dal suo tendine. Una creatura impalata da un corno reciso subisce 1d6 danni per round automaticamente finché il corno non sarà rimosso. Rimuovere un corno (un'azione di round completo) infligge 2d8 danni alla vittima, ma se il personaggio che rimuove il corno supera una prova di Guarire con CD 20, questi danni vengono ridotti a 1d4.

Trascinare (Str): Dopo aver impalato una vittima, nei round successivi un lanciaossa durante il proprio turno cerca di trascinare la vittima più vicina a sé. Quest'attività assomiglia alla manovra di spingere, ma il lanciaossa trascina la vittima 3 metri più vicina a sé +30 cm per ogni punto per cui la sua prova di Forza eccede quella della vittima. Il lanciaossa ottiene un bonus di +4 alla sua prova di trascinare se è nella sua posizione inamovibile. Contro una vittima di taglia Media, il modificatore di Forza del lanciaossa è +10, o +14 se nella sua posizione inamovibile.

Un lanciaossa può trascinare una creatura da una distanza di 3 metri o meno fino alla sua bocca e mordere con un bonus di +4 al suo tiro per colpire nello stesso round.

Corna (Str): La maggior parte degli incontri con un lanciaossa cominciano quando esso spara le sue due corna. Se un corno manca il bersaglio, viene velocemente ritirato. Ri-

tirare un corno è un'azione di round completo. Ogni corno ha una gittata di 18 metri (senza incrementi di gittata). Un lanciaossa cercherà sempre di colpire un singolo bersaglio con entrambe le corna, ma è capace di rimanere attaccato a due diversi bersagli allo stesso tempo.

Veleno (Str): Un lanciaossa rilascia un veleno (Tempra CD 25 nega) con ogni corno. Il danno iniziale e secondario per il primo corno è 2d4 Des. Il danno iniziale e secondario per il secondo corno è 2d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Guarigione rapida (Str): Un lanciaossa recupera punti ferita al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non ritorsa i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento, né permette ad un lanciaossa di farsi ricrescere o ri-attaccare parti del corpo recise.

Posizione inamovibile (Str): A volontà, un lanciaossa può rendersi virtualmente inamovibile ancorandosi al terreno con i suoi sei grandi e forti piedi. In questa posizione, il lanciaossa riceve un bonus di stabilità +20 alle prove di Forza per resistere alle spinte o per essere altrimenti spostato, e non può essere oltrepassato. (Questo bonus sostituisce [non è cumulativo] con il bonus di stabilità +4 per l'averne più di due gambe). Questa capacità può essere attivata o disattivata con un'azione gratuita.

Tratti dei parassiti: Un lanciaossa è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

MAELEFANTE

Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+18

Attacco: Artiglio +13 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia e zanna-proboscide +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+6, zanna-proboscide 2d6+3

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, carica frenetica, afferrare migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Posizione difensiva, riduzione del danno 10/magia, guarigione rapida 2, sensi acuti, tratti degli esterni, olfatto acuto, RI 17

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +12

Caratteristiche: For 22, Des 11, Cos 16, Int 14, Sag 19, Car 15

Abilità: Ascoltare +16, Cercare +12, Concentrazione +14, Conoscenze (una qualsiasi) +12, Diplomazia +4, Equilibrio +10, Osservare +16, Percepire Intenzioni +14, Saltare +16, Sapienza Magica +12, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Valutare +12

Talenti: Allerta, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Il maelefante è un potente guardiano immondo utilizzato per difendere le sale del tesoro di immondi e maghi.

La creatura ha una forma base umanoide, alta 2,7 metri e pesante 400 kg. Le mani del maelefante sembrano sovradimensionate per il suo corpo e terminano in potenti artigli. La sua testa ricorda quella di un elefante con le orecchie piccole, con una bocca piena di minuscoli denti, piccoli occhi rossi pieni di cataratte, e una lunga proboscide snodata che termina in uno spuntone lungo e sottile.

Creati originariamente da potenti signori dei baatezu per servire da guardiani, molti maelefanti fuggirono alla propria servitù quando i loro signori vennero deposti. Ora viaggiano da soli per i Piani Inferiori, spinti da un forte istinto di proteggere e difendere, sebbene non abbiano nulla di proprio da proteggere. Se un potente individuo riesce a fornire al maelefante il grande ammontare di carne vivente di cui ha bisogno per sopravvivere, egli accetterà prontamente di servire da guardiano per costui.

I maelefanti parlano il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un maelefante combatte fino alla morte per proteggere il suo territorio e le cose che custodisce, e non inseguirà mai ladri o intrusi fuori della portata visiva dell'oggetto che deve difendere. Un maelefante è altrettanto efficace nel bloccare un accesso quanto nell'obligare degli intrusi a ritirarsi. Un maelefante non abbandonerà mai la sua postazione, e interromperà immediatamente un attacco per difendere il suo protetto da qualsiasi nuovo attacco. Di solito utilizza i primi round di combattimento ad utilizzare le sue capacità magiche per erigere uno schermo difensivo intorno al suo protetto.

I maelefanti possono essere evocati con *evoca mostri VIII*.

Arma a soffio (Sop): Tre volte al giorno, un maelefante può emettere una nube di vapori nocivi larga 3 metri e lunga 9 metri. Le vittime all'interno della nube devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o subire una totale perdita della memoria. La perdita della memoria sopprime tutti i gradi nelle abilità e i talenti di una creatura, e impedisce l'uso di qualsiasi privilegio di classe (compreso il lancio di incantesimi). Gli incantesimi attualmente preparati non vengono persi; risultano semplicemente inaccessibili. Le capacità razziali vengono invece mantenute. Inoltre, la vittima non riconosce più chi siano amici o nemici, non ricorda il suo passato e neppure il proprio nome. La vittima può accumulare nuove memorie, ma ogni volta che dorme o si riposa, queste svaniranno. Questa condizione può esse-

re curata da qualsiasi effetto che curi i veleni (un incantesimo *guarigione* o *neutralizza veleno*, per esempio) altrimenti è permanente. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Carica frenetica (Str): Una volta al minuto, un maelefante può compiere una carica frenetica. Durante il round in cui accade, la velocità del maelefante aumenta fino a 13,5 metri e riceve un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire. Questo bonus è cumulativo con qualsiasi altro bonus derivante dal compiere un attacco in carica.

Afferrare migliorato (Str): Se un maelefante colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un artiglio, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +18). Se riesce a trattenere, colpisce automaticamente con la sua zanna-proboscide. Quindi, il maelefante ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare l'artiglio per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni dell'artiglio.

Capacità magiche: A volontà: *allarme*, *deformare legno*, *folata di vento*, *intralciare* (CD 13), *luce*, *visione del vero*; 3 volte al giorno: *barriera di lame* (CD 18), *metamorfosi funesta* (CD 17). 8° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Posizione difensiva (Str): Una volta per incontro, durante il suo turno un maelefante può adottare una posizione difensiva con un'azione

gratuita. In questa posizione difensiva, il maelefante guadagna +2 alla Forza, +4 alla Costituzione, un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza, e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura. Si applicano i seguenti cambiamenti finché la posizione difensiva rimane attiva: DV 8d8+40 (76 pf); CA 24, contatto 13, colto alla sprovvista 20; Attacco base/Lotta: +9/+19; Attacco completo 2 artigli +14 in mischia e zanna-proboscide 2d6+4 in mischia, Danni artiglio 1d6+7, zanna-proboscide 2d6+4; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +14; For 24, Cos 20; Concentrazione +16, Saltare +17. Questi benefici rimangono attivi per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del maelefante appena modificato, o finché il maelefante non si muove. Mentre si trova nella posizione difensiva, un maelefante non può utilizzare abilità o capacità che richiedano il cambiamento di posizione. Un maelefante può porre fine alla posizione difensiva quando vuole. Alla fine della posizione difensiva, il maelefante subisce una penalità di -2 alla Forza per il resto dell'incontro.

Sensi acuti (Str): La vista di un maelefante è quattro vol-



Maelefante

BKS 02.

te migliore di quello di un umano. Ha la visione crepuscolare e la scurovisione fino a 72 metri.

Tratti degli esterni: I maelefanti non possono essere animati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Guarigione rapida (Str): Un maelefante recupera i punti ferita perduti al ritmo di 2 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al maelefante di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Olfatto acuto (Str): Un maelefante può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

MAGRO ETEREO

I viaggiatori del Piano Etereo raccontano di vasti spazi vuoti, di nebbia che copre terre aride. A volte, però, incontrano fantastiche piramidi di pietra o menhir ciclopici con la sommità illuminata da splendenti fiamme magiche, reliquie di un'antica razza. Gli studiosi più sapienti chiamano i temibili creatori di queste strutture magri eterei, a causa della loro struttura emaciata e delicata. Una cultura progredita che abbandonò il Piano Materiale più di 10.000 anni fa, i magri eterei stanno facendo finalmente il loro ritorno.

I magri eterei adulti arrivano a 2,4 metri di altezza e assomigliano a umanoidi incredibilmente magri. Le lunghe e secche braccia dei magri eterei arrivano a metà polpaccio; ogni mano possiede tre agili dita e un pollice. Un volto inumano si trova in cima ad un corto collo che fuoriesce dal centro del petto della creatura, dando al magro etereo un aspetto leggermente ingobbito. Siccome poche creature possono fissare il volto di un magro etereo senza subire gravi danni alla propria psiche, le creature hanno sviluppato delle maschere apribili che servono a dargli un aspetto vagamente umano. Dozzine di tentacoli prensili e colorati emergono da dietro la maschera come una specie di criniera fatta di capelli spessi e carnosi. La maschera facciale sembra un volto di porcellana privo di lineamenti, e il suo colore rivela il ruolo del magro etereo nella pragmatica società di queste creature. I magri eterei rossi sono gli scienziati ed esploratori di questa razza. I magri eterei bianchi gestiscono gli affari dei rossi e sono la prima forma di governo di questa razza. I temuti magri eterei neri controllano tutta la società dei magri eterei; si pensa che esistano meno di un centinaio di neri. Potrebbero esistere anche altri colori e ruoli.

I magri eterei provano un profondo disprezzo per le creature che hanno abitato i "loro mondi" durante la loro assenza. Essi sono progrediti tecnologicamente e fisicamente ad un punto tale da considerare la maggior parte degli abitanti del Piano Materiale alla stregua di insetti. Sebbene si considerino aldilà del bene e del male in un senso classico, non sono contenti dell'infestazione delle loro antiche dimore, e stanno preparando il più devastante sterminio della storia. I magri eterei comunicano tra di loro muovendo i tentacoli sulla testa, che trasmettono un'"impronta sonora" psichica identificabile come linguaggio dagli altri magri eterei all'interno del normale raggio uditivo. Occasionalmente comunicano con i membri delle razze del Piano Materiale, rivelando il proprio vero volto ad uno dei gregari della creatura e impiegando quell'alleato dominato come marionetta-

inviato psichico. In queste comunicazioni, i magri eterei si riferiscono a se stessi come *khen-zai*. I magri eterei sono in grado di udire normalmente, nonostante non parlino.

I magri eterei comunicano tra di loro usando il proprio linguaggio, il *Khen-Zai*, che non può essere appreso da chi non possiede la loro stessa particolare anatomia. Alcuni conoscono frammenti di altri linguaggi: di solito lingue apprese dalla mente di inviati sottomessi. Comuni linguaggi addizionali comprendono il Comune, Draconico, Nanico ed Elfico.

COMBATTIMENTO

Sebbene i membri di ogni casta dei magri eterei possiedano incantesimi e capacità particolari, l'intera razza condivide alcune peculiarità.

Assoggettare (Sop): Tre volte al giorno, un magro etereo può cercare di assoggettare qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Questa capacità funziona in maniera simile all'incantesimo *dominare persone* (16° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza sulla Volontà 13 per i rossi, CD 16 per i bianchi, e CD 20 per i magri eterei neri). Una creatura assoggettata obbedisce alla lettera ai comandi telepatici del magro etereo. La vittima può tentare ogni giorno un nuovo tiro salvezza sulla Volontà per liberarsi. Altrimenti, il controllo del magro etereo viene interrotto solo dalla morte del magro etereo o della creatura assoggettata, o da un effetto *rimuovi maledizione* o *dissolvi magie*, o se il magro etereo si allontana più di 1,5 km dalla creatura assoggettata o si reca su di un piano di esistenza diverso da quello in cui si trova la creatura assoggettata.

In ogni momento, un magro etereo può avere una sola creatura assoggettata per ogni punto bonus di Carisma (normalmente una creatura per un magro etereo rosso o bianco o due per un nero, sebbene individui eccezionali possano essere in grado di controllarne di più). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sguardo inquietante (Sop): Un magro etereo può aprire e chiudere la sua maschera con un'azione gratuita, rivelando una orribile massa aliena di organi e orifizi facciali. Durante il suo turno, la creatura decide se vuole tenere la maschera aperta o chiusa. Chiunque si trovi entro 9 metri da un magro etereo con la maschera aperta e incroci lo sguardo della creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13 per i rossi, CD 16 per i bianchi, e CD 20 per i magri eterei neri) o subire immediatamente 1d4 danni a Intelligenza, Saggezza e Carisma. Una creatura che si salva contro questo effetto non può essere influenzata dallo sguardo inquietante dello stesso magro etereo per un giorno intero.

I magri eterei sono immuni al proprio attacco con lo sguardo e a quello degli altri della propria specie. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità agli incantesimi (Sop): I magri eterei possono scegliere di ignorare gli effetti degli incantesimi arcani, proprio come se l'incantatore non fosse riuscito a superare la resistenza agli incantesimi. Non hanno alcun potere sugli incantesimi divini, avendo da tempo rimosso il concetto di divinità dalla loro filosofia razziale. Seppure potente, questa capacità è limitata. Si applica solo agli incantesimi arcani di 2° livello o inferiore per i magri eterei rossi, di 4° livello o inferiore per i magri eterei bianchi e di 6° livello o

inferiore per i magri eteri neri.

Transizione materiale (Sop): I magri eteri abitano sul Piano Etereo. Mentre sono nel loro naturale stato etereo, possono percepire ma non influenzare le creature e gli oggetti sul Piano Materiale. Un magro etereo si può trasportare dal Piano Etereo al Piano Materiale con un'azione standard. Può rimanere sul Piano Etereo per 1 round per Dado Vita posseduto. Alla fine di questo periodo di tempo, o quando deciso dal magro etereo, ritorna ad essere etereo. Un magro etereo deve rimanere sul Piano Etereo per almeno 1 ora prima di poter utilizzare di nuovo la capacità transizione materiale.

I magri eteri che desiderano restare sul Piano Materiale per un tempo più lungo devono utilizzare l'incantesimo *spostamento planare* o una magia simile. La maggior parte dei magri eteri neri e bianchi conoscono questo incantesimo e lo usano a questo fine.

Visione totale (Str): Il cervello soprasviluppato di un magro etereo e gli innumerevoli organi sensoriali gli permettono di distinguere tutti gli oggetti entro 12 metri, anche attraverso la maschera che ne cela il volto. Un magro etereo di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare una creatura all'interno del raggio della sua visione totale. Un incantesimo *silenzio* non ha effetto sulla visione totale del magro etereo.

MAGRO ETEREO BIANCO

Aberrazione Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 11d8+22 (71 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 23 (+3 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+9

Attacco: Lama eterea +9 in mischia, o lama eterea +11 di contatto a distanza

Attacco completo: Lama eterea +9 in mischia, o lama eterea +11 di contatto a distanza

Danni: Lama eterea 1d10+3, o lama eterea 1d6

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Assoggettare, incantesimi, sguardo inquietante

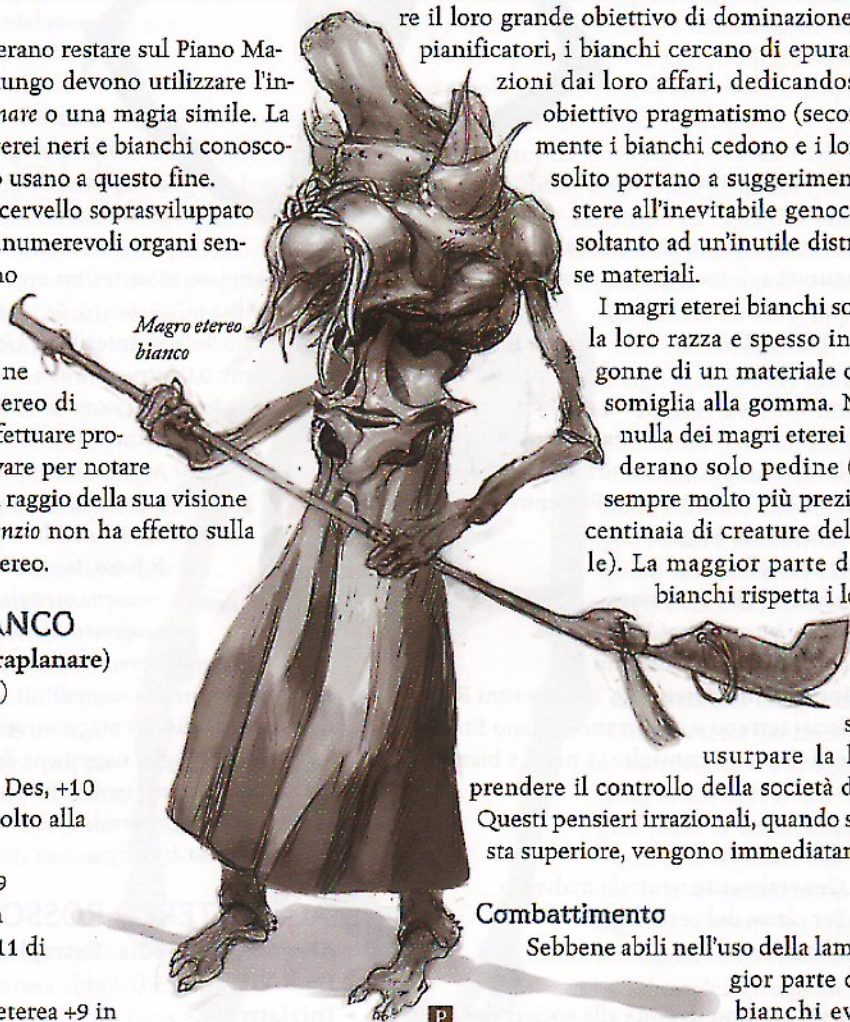
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione materiale, immunità agli incantesimi, visione totale

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 14, Int 27, Sag 15, Car 13

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +16, Conoscenze (arcano) +22, Conoscenze (piani) +22, Diplomazia +17, Guarire +16, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Sapienza Magica +24, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani)

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (lama eterea) (B), Incantare in Combattimento (B), Incantesimi Estesi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Potenziati



Magro etereo bianco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano Etereo)

Organizzazione: Solitario, coppia o manipolo (3-8)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

I magri eteri bianchi, che svolgono il ruolo di studiosi, filosofi, diplomatici e burocrati, occasionalmente intavolano discussioni con le razze del Piano Materiale al fine di servire il loro grande obiettivo di dominazione planare. Astuti pianificatori, i bianchi cercano di epurare tutte le emozioni dai loro affari, dedicandosi invece ad un obiettivo pragmatismo (secondo loro). Raramente i bianchi cedono e i loro "negoziati" di solito portano a suggerimenti su come resistere all'inevitabile genocidio porterebbe soltanto ad un'inutile distruzione di risorse materiali.

I magri eteri bianchi sono i più alti della loro razza e spesso indossano vesti e gonne di un materiale organico che assomiglia alla gomma. Non gli importa nulla dei magri eteri rossi, che considerano solo pedine (ma comunque sempre molto più preziose delle vite di centinaia di creature del Piano Materiale). La maggior parte dei magri eteri bianchi rispetta i loro signori neri, ma alcuni dei più ambiziosi complottano in segreto su come usurpare la loro autorità e prendere il controllo della società dei magri eteri. Questi pensieri irrazionali, quando scoperti dalla casta superiore, vengono immediatamente eliminati.

Combattimento

Sebbene abili nell'uso della lama eterea, la maggior parte dei magri eteri bianchi evita la mischia, preferendo affidarsi agli incantesimi o alle fantastiche armi tecnologiche sviluppate dalla casta dei magri eteri neri (vedi "Oggetti dei magri eteri", più avanti).

Incantesimi: Un magro etereo bianco lancia incantesimi arcani come un mago di 13° livello (4/6/6/6/6/4/3/2; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi: 0 - *distruggere non morti, frastornare, mano magica, resistenza*; 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, ipnosi, ritirata rapida, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, protezione dalle frecce, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, distorsione, linguaggi, palla di fuoco, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, charme sui mostri, invisibilità superiore, scrutare, sfera elastica di Otiluke, trama iridescente*; 5° - *congedo, cono di freddo, nebbia mentale (2)*; 6° - *disintegrazione, immagine proiettata, suggestione di massa*; 7° - *parola del potere stordire, spostamento planare*.

MAGRO ETEREO NERO

Aberrazione Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 16d8+32 (104 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 29 (+4 Des, +15 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +12/+13

Attacco: Lama eterea +13 in mischia, o lama eterea +16 di contatto a distanza

Attacco completo: Lama eterea +13 in mischia, o lama eterea +16 di contatto a distanza

Danni: Lama eterea 1d10+1, o lama eterea 1d6

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Assoggettare, incantesimi, sguardo inquietante

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione materiale, immunità agli incantesimi, visione totale

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +12

Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos

14, Int 31, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +21, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +29, Conoscenze (tre qualsiasi) +29, Diplomazia +23, Guarire +21, Muoversi Silenziosamente +23, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21, Sapienza Magica +31

Talenti: Competenza nelle Armi

Esotiche (lama eterea) (B), Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesii, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi

Intensificati, Incantesimi Potenziali, Incantesimi Rapidi

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano Etereo)

Organizzazione: Solitario o consiglio (1 nero, 5 bianchi e 12 rossi)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

I magri eterei neri si trovano in cima alla società dei khen-zai. Venerati come filosofi-scienziati quasi divini, i membri della casta nera ricevono il merito di aver portato la società dei magri eterei allo stato di quasi perfezione in cui si trova adesso. Nessun khen-zai inferiore mette in dubbio la volontà dei magri eterei neri, perché farlo significa mettere in dubbio il progresso dell'intera razza.

Certamente i più magri ed emaciati dei magri eterei, i neri mancano della possanza fisica dei loro sottoposti: deficienza bilanciata da un cervello che gli permette di battere anche il più intelligente degli avversari. La loro maschera facciale nera rappresenta una totale mancanza di emozioni: i khen-zai ritengono che i neri si siano liberati di tutte le emozioni, potendo così comandare la loro razza senza essere annebbiati da debolezze come il rimpianto, la compassione e la pietà. Nonostante quanto venga detto, la maggior parte dei magri eterei neri possiede molte emozioni egoistiche come l'avidità, l'ambizione e l'orgoglio.

Combattimento

Raramente i magri eterei neri vengono incontrati senza un seguito di potenti creature assoggettate che fungono da loro guardie del corpo, pronti a sacrificare pur di salvare loro stessi. Sebbene siano in grado di utilizzare le lame eteree, i magri eterei neri vedono l'ingaggiare uno scontro fisico come segno di fallimento, preferendo affidarsi agli incantesimi o gli oggetti tecnologici come le bombe di dubbio (vedi "Oggetti dei magri eterei", più avanti). Odiano in particolare i chierici, ritenendo gli incantatori divini una minaccia per la filosofia ateistica dei khen-zai. Piuttosto che modificare questa filosofia, i magri eterei neri hanno deciso semplicemente di eliminare tutti gli incantatori divini.

Incantesimi: Un magro etereo nero può lanciare incantesimi arcani come un mago di 17° livello (4/7/7/6/6/6/6/3/3/2; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi: 0 - *distruggere non morti, frastornare, mano magica, resistenza*; 1° - *armatura magica, dardo incantato (2), ipnosi, resistenza dell'orso, ritirata rapida, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, protezione dalle frecce, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, distorsione, fulmine, palla di fuoco, tocco del vampiro, velocità*; 4° - *allucinazione mortale, charme sui mostri, invisibilità superiore, sfera elastica di Otiluke, tempesta di ghiaccio, trama iridescente*; 5° - *cono di freddo, congedo, muro di forza, nebbia mentale (2), regressione mentale*; 6° - *disintegrazione (2), dissolvi magie superiore, immagine proiettata, mano possente di Bigby, suggestione di massa*; 7° - *dito della morte, spostamento planare, spruzzo prismatico*; 8° - *esplosione solare, pugno serrato di Bigby, orrido avvizzimento*; 9° - *mano stritolante di Bigby, risucchio di energia*.



Magro etereo nero

MAGRO ETEREO ROSSO

Aberrazione Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Lama eterea +6 in mischia, o lama eterea +6 di contatto a distanza

Attacco completo: Lama eterea +6 in mischia, o lama eterea +6 di contatto a distanza

Danni: Lama eterea 1d10+3, o lama eterea 1d6

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Assoggettare, incantesimi, sguardo inquietante

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione materiale, immunità agli incantesimi, visione totale

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +6

Caratteristiche: For 14, Des 14, Cos 12, Int 23, Sag 15, Car 13

Abilità: Ascoltare +10, Concentrazione +9, Conoscenze

(arcano) +14, Guarire +10, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +10, Sapienza Magica +16, Sopravvivenza +10

Talenti: Arma Focalizzata (lama eterea), Competenza nelle Armi Esotiche (lama eterea) (B), Incantare in Combattimento (B), Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano Etereo)

Organizzazione: Solitario o squadra (1-6)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +7

Sicuramente la casta più frequentemente incontrata dei magri eterei, i rossi servono la propria razza come esploratori, battitori di piste e diplomatici di rango inferiore (in particolare quando la diplomazia di fatto significa sterminare i nativi per lanciare un messaggio politico). Sebbene abbiano un'opinione arrogante della propria importanza in rapporto agli attuali abitanti del Piano Materiale, i rossi comprendono perfettamente il loro ruolo di soldati comuni nelle fila delle legioni eteree. Il fatto che il tipico soldato magro etereo sia di solito più intelligente anche dei più geniali maghi umani la dice lunga sul punto di vista dei khen-zai.

Leggermente più bassi e massicci dei loro superiori, i magri eterei rossi possiedono una maschera cremisi che li identifica come creature che debbono ancora purificare i fuochi della passione dalle loro menti razionali. Di conseguenza, molti dei rossi più potenti vedono la lotta contro le razze del Piano Materiale come una battaglia dei sapienti contro avidi barbari.

Combattimento

I magri eterei rossi sono abili nell'uso della lama eterea, un'arma scientifica inventata dai khen-zai durante la loro permanenza su piani lontani. La maggior parte dei magri eterei preferisce attaccare al sicuro da lontano con quest'arma piuttosto che impegnarsi in mischia.

Incantesimi: Un magro etereo rosso può lanciare incantesimi arcani come un mago di 9° livello (4/6/6/4/3/2; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi: 0 - *distruggere non morti, frastornare, mano magica, resistenza*; 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, ipnosi, ritirata rapida, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, polvere luccicante, protezione dalle frecce, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, distorsione, linguaggi, tocco del vampiro*; 4° - *allucinazione mortale, charme sui mostri, invisibilità superiore, sfera elastica di Otiluke*; 5° - *cono di freddo, nebbia mentale*.

Società dei magri eterei

La società dei magri eterei persegue il doppio scopo del progresso filosofico e dell'autoconservazione. I khen-zai definiscono il progresso come l'eliminazione delle emozioni per poter raggiungere una perfetta razionalità. Essi definiscono l'autoconservazione come la rimozione di qualsiasi minaccia alla loro filosofia obiettiva. Gli abitanti del Piano Materiale minacciano sia la loro filosofia che sopravvivenza, e quindi devono essere distrutti.

Rigidamente stratificato in un immutabile sistema a caste, il ruolo di un magro etereo nella società è definito principalmente dalle azioni (o mancanza di tali) dei suoi predecessori. Molto tempo fa i khen-zai rimossero l'ambizione irrazionale assicurandosi che nessun magro etereo potesse mai ottenere un rango superiore al proprio. Una volta durante la propria esistenza, però, un magro etereo può produrre un giovane khen-zai tramite la riproduzione asessuale. La casta del bambino, e quindi il colore che porterà sulla sua maschera per il resto della vita, viene decisa prima della sua nascita da un gruppo di magri eterei neri che considerano i successi ottenuti dagli antenati del bambino.

I magri eterei si riuniscono in piccole comunità conosciute come enclavi, di solito situate intorno ad una grande piramide centrale che serve da centro studi per l'intera comunità. Il più grande di questi insediamenti alloggia dieci magri eterei neri, cinquanta bianchi e quasi cinquecento rossi.

Oggetti dei magri eterei

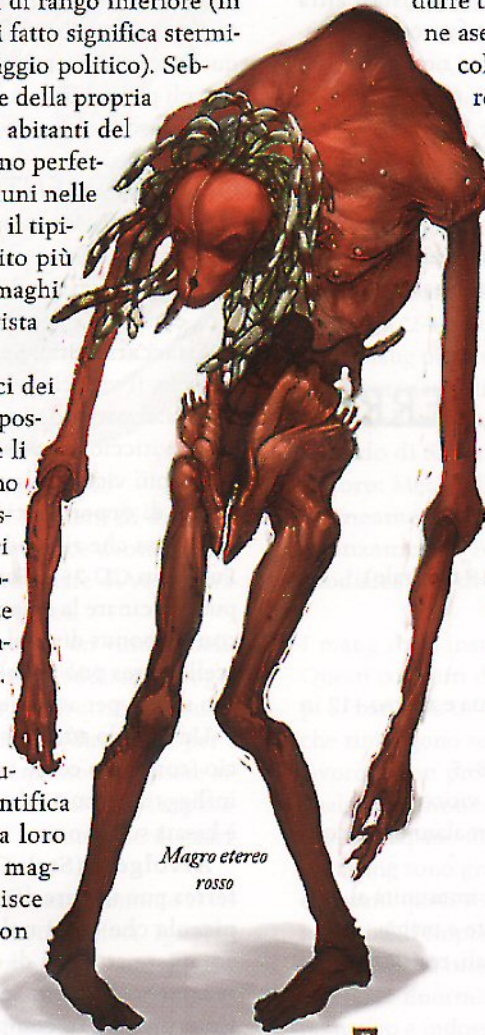
I magri eterei hanno sviluppato numerose meraviglie tecnologiche. Siccome la razza disprezza l'arte o il piacere, la maggior parte di questi congegni è orientata verso una di queste due attività: il genocidio o lo sradicamento della devozione religiosa. Sebbene le caratteristiche di questi oggetti li facciano assomigliare ad oggetti magici, gli oggetti sono in realtà tecnologici e ignorano incantesimi come campo anti-magia. Solo i magri eterei possiedono le conoscenze e le abilità per costruire o preservare questi congegni.

Lama eterea: Simile ad un falcone corto sormontato da una cavità cilindrica, quest'arma, la preferita dei magri eterei, può emettere un raggio di forza

con un attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni. Il raggio della lama eterea ha un incremento di gittata di 12 metri. L'arma può sparare 50 volte prima di esaurire le cariche e non può essere ricaricata.

Una lama eterea può essere utilizzata come arma a due mani in mischia, e infliggere 1d10 danni taglienti. Una lama eterea completamente carica ha un prezzo di mercato di 800 mo.

Bomba di dubbio: Questa piccola sfera di ceramica contiene una miscela chimica progettata per stimolare i "centri del dubbio" del cervello. La bomba può essere scagliata co-



Magro etereo rosso

MAGRO ETEREO

me un'arma deflagrante. Una bomba scagliata si spacca all'impatto, creando una nube di gas velenoso in una propagazione di 3 metri (danni iniziali e secondari 1d6 alla Saggezza, Tempra CD 15 nega). I magri eterei sono immuni agli effetti delle bombe di dubbio.

Una bomba di dubbio ha un prezzo di mercato di 500 mo.

Personaggi magri eterei

I magri eterei a volte diventano ladri o guerrieri, ma la loro classe preferita è quella del mago. I magri eterei che guadagnano livelli da mago, sommano le loro capacità da incantatori naturali (9° livello, 13° livello o 17° livello) ai loro livelli nella classe del mago per determinare la loro capacità totale da incantatori. Per esempio, un magro etereo rosso mago di 3° livello avrebbe la capacità di lanciare incantesimi come un mago di 12° livello.

Chierici, druidi, paladini e i membri di qualsiasi altra classe o classe di prestigio che abbia a che fare con la canalizzazione di energia votiva o magia divina non solo sono sconosciuti nella società dei magri eterei, ma perseguitati come contrari allo stile di vita della razza.

Grazie alle loro molteplici capacità speciali, il livello effettivo del personaggio (LEP) dei PG magri eterei è pari al loro livello di classe +12 (rossi), +16 (bianchi) o +20 (neri). Questi personaggi dovrebbero essere considerati traditori della loro razza, in particolare se alleati con creature del Piano Materiale.

MASCELLA FERREA

Vegetale Enorme (Extraplanare)

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 3 m

Classe Armatura: 25 (-2 taglia, -1 Des, +18 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +9/+27

Attacco: Viticcio +17 in mischia

Attacco completo: 4 viticci +17 in mischia e morso +12 in mischia

Danni: Viticcio 2d6+10/19-20, morso 1d8+5

Spazio/Portata: 4,5 cm/4,5 m (18 m con viticcio)

Attacchi speciali: Attaccarsi, avvolgere, malanno, viticci, fermento

Qualità speciali: Resistenza all'acido 10, immunità al freddo, riduzione del danno 15/tagliante e magia, immunità all'elettricità, tratti dei vegetali, resistenza al suono 10, RI 30

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +3, Vol +5

Caratteristiche: For 30, Des 9, Cos 23, Int 4, Sag 13, Car 14

Abilità: Ascoltare +14, Nascondersi +6*, Osservare +13

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato

(viticcio), Incalzare, Incalzare Potenziato

Ambientazione: Foreste, colline e paludi calde e temperate (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia o fratta (3-6)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 13-16 DV (Enorme); 17-36 DV (Mastodontico)

Un osservatore addestrato può facilmente riconoscere il terreno di caccia di una mascella ferrea. Nessun'altra creatura naturale si avvicina alla sua "dimora", e il terreno è spesso ricoperto dei resti delle precedenti vittime del mostro. Ma la maggior parte delle creature non si rendono conto di trovarsi in prossimità di una mascella ferrea, finché la creatura non attacca.

Una mascella ferrea è alta da 6 a 9 metri. Assomiglia molto ad una quercia, sebbene le sue foglie verdi siano coperte da piccole macchie del colore del sangue fresco. I suoi viticci sono tenuti avvolti intorno alla parte superiore del tronco, quando non vengono utilizzati, mentre la bocca rimane chiusa fino all'attacco. Una mascella ferrea tende a rimanere nello stesso luogo per prolungati periodi di tempo. Attacca qualsiasi cosa venga a trovarsi a portata dei suoi viticci, anche se si è appena nutrita. Le mascelle ferree si trasferiscono solo quando la fratta è diventata troppo numerosa per trovare cibo sufficiente da nutrirne tutti i membri: a quel punto una o più creature si trasferiranno alla ricerca di pascoli più verdi.

Le mascelle ferree parlano l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Una mascella ferrea attacca con i viticci non appena una creatura gli arriva a portata (18 metri). Una mascella ferrea, nella maggior parte dei casi troppo lenta per riuscire a fuggire, combatte sempre fino alla morte.

Attaccarsi (Str): Se una mascella ferrea colpisce con un viticcio, il viticcio, oltre ad infliggere i normali danni, si attacca al corpo dell'avversario. Ogni round successivo in cui il viticcio rimane avvolto all'avversario lo trascina 3 metri più vicino alla mascella ferrea (senza provocare attacchi di opportunità), a meno che l'avversario non si liberi, cosa che richiede una prova riuscita di Artista della Fuga con CD 25 o Forza con CD 26. Una mascella ferrea può trascinare la creatura entro 4,5 metri da sé e attaccarla con un bonus di +4 al colpire nello stesso round. Una mascella ferrea può anche cercare di trascinare la creatura nel suo spazio per avvolgerla.

Un singolo attacco con un'arma tagliente contro un viticcio (compiuto come un tentativo di spaccare un'arma) che infligga almeno 13 danni lo recide. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Avvolgere (Str): Come azione standard, la mascella ferrea può tentare di avvolgere una creatura Grande o più piccola che entri nel suo spazio. Gli avversari possono compiere attacchi di opportunità contro la mascella ferrea, ma se lo fanno, non avranno diritto al tiro salvezza. Coloro che non compiono attacchi di opportunità devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o rimanere avvolti; con un successo vengono spinti indietro o di lato (ma non si liberano dai viticci attaccati). Le creature avvolte subiscono 2d6+10 danni contundenti all'interno del tronco della mascella ferrea ogni round e devono trattenere il fiato o soffocare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Malanno (Str): I viticci di una mascella ferrea fiaccano la salute della vittima. Chiunque venga preso da un viticcio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o subire 1d6 danni alla Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Mascella ferrea

Viticci (Str): Una mascella ferrea può attaccare con i suoi quattro viticci fino a 18 metri di distanza. Chiunque venga colpito dai viticci subisce danno, perde sangue, può soffrire un malanno e rischiare di venire trascinato verso il tronco della mascella ferrea.

Ferimento (Str): Le ferite prodotte da un viticcio della mascella ferrea sanguinano per 3 danni addizionali ogni round successivo. Ferite multiple da simili attacchi risultano in una perdita cumulativa di sangue (due ferite per 6 danni al round e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo da una prova di Guarire con CD 10 o l'applicazione di un incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (*guarigione* o simile).

Tratti dei vegetali: Una mascella ferrea è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. La mascella ferrea possiede anche la visione crepuscolare.

Abilità: Le mascelle ferree selezionano le abilità come se fossero folletti, inoltre ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Cercare. *Nelle aree boschive, una mascella ferrea riceve un bonus razziale di +15 alle prove di Nascondersi.

MAUG

Costrutto Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 2d10+30 (41 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (non può correre)

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +1 Des, +8 armatura

completa perfetta, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +1/+10

Attacco: Spada a due lame perfetta +5 in mischia, o schianto +6 in mischia

Attacco completo: Spada a due lame perfetta +5 in mischia e +5 in mischia, o schianto +6 in mischia

Danni: Spada a due lame perfetta 2d6+5/19-20 e 2d6+2/19-20, schianto 1d8+7

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Polverizzare

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, innesti, riparazione rapida, RI 14

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 11, Car 12

Abilità: Artigianato (metallurgia) +6,

Artigianato (lavori in muratura) +10*,

Ascoltare +7, Conoscenze (architettura e ingegneria) +10*, Intimidire +6, Osservare

+7, Professione (ingegnere d'assedio) +5,

Professione (soldato) +5, Sopravvivenza +5

Talenti: Allerta (B), Combattere con Due Armi

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

(Acheronte)

Organizzazione: Solitario, squadra (4-7), banda da guerra (2-4 maug più 4-9 hobgoblin), o compagnia (10-40 maug più 1 sergente di 1° o 2° livello ogni 5 maug, 2-4 luogotenenti di 3°-6° livello, 1 capo di 7°-10° livello, 20-50 hobgoblin)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Metà dello standard

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

I maug sono instancabili soldati alla ricerca di battaglie. Questi costrutti dell'Acheronte vengono utilizzati sui campi di battaglia in tutti i piani come perfetti mercenari, dato che rimangono sempre assolutamente leali ai loro datori di lavoro e non provano paura in battaglia. I maug servono qualsiasi padrone disposto a pagare ciò che chiedono, e non si preoccupano di cosa sia giusto o sbagliato.

I maug sono grossi costrutti di pietra alti più di 2,7 metri e pesanti quasi 750 kg. I loro corpi grigio acciaio vengono tagliati dall'empia pietra dell'Acheronte in massicce forme umanoidi. La maggior parte dei maug porta con sé spade a due lame Enormi forgiate nelle aspre fonderie del loro piano nativo e indossano pesanti corazze di ferro che hanno la medesima origine. Alcuni maug vengono modificati con innesti di pietra e metallo.

Gli studiosi della storia planare sospettano che i maug vennero utilizzati originariamente come truppe di assalto in un'antica guerra tra due imperi da tempo scomparsi. Alla fine, uno o entrambi gli imperi scoprirono un modo per trasportare i maug su Thuldandin, secondo strato dell'Acheronte e raccolta di resti di innumerevoli guerre. Portati inizialmente su Thuldandin come prigionieri, i maug finirono per modificare lo strato fino a farlo divenire la propria fortezza. I primi maug banditi li utilizzarono conoscenze rubate ai propri creatori per costruire altri maug. Questi anti-

chi maug vengono chiamati dai loro simili Thulkarr, e governano ancora oggi la razza. I Thulkarr e altri incantatori maug hanno la capacità di viaggiare verso altri piani, e a volte utilizzano *spostamento planare* o *portale* per richiamare squadre e plotoni di maug per combattere in conflitti per tutto il multiverso. Dato che i maug non sono creature viventi e non muoiono a meno che non vengano distrutti in combattimento, molti di questi mercenari restano sul Piano Materiale per secoli, alla ricerca di guerre che diano un senso alla loro esistenza.

I maug parlano il Comune, il Draconico e il Gigante.

COMBATTIMENTO

Che stiano scorrendo un campo da battaglia su ruote devastanti o si stiano aprendo la strada nelle fila dei nemici con le loro letali spade a due lame, i maug sono inarrestabili macchine di distruzione. I maug vedono tutti i confronti come parte di una guerra più grande, quindi combattono sempre con un piano formulato per il campo da battaglia. Se conoscono bene il luogo dove si svolgerà lo scontro, costruiranno trappole, scaveranno fossati, e cercheranno di volgere lo scorrere della battaglia a proprio vantaggio.

Polverizzare (Sop): Tre volte al giorno con un'azione standard, un maug può toccare un oggetto e negare la sua durezza per 1d4 round (Tempra CD 18 nega). Questo potere può agire su un oggetto di volume pari a 27 m³ (un cubo con spigolo di 3 metri); se l'oggetto è più grande, solo un cubo con spigolo di 3 metri viene colpito. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto al tiro salvezza. Se la creatura tiene, indossa o trasporta l'oggetto, il maug deve riuscire a compiere un attacco di contatto in mischia. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità. Molti guerrieri maug apprendono il talento Spezzare Migliorato per utilizzare questo potere contro gli avversari più pericolosi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Tratti dei costrutti: Un maug è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di

caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un maug possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Riparazione rapida (Str): Un maug che riposi per un'ora intera ripara 1 danno, finché gli rimanga almeno 1 punto ferita. La riparazione rapida non permette al maug di farsi ricrescere o riattaccarsi parti del corpo recise.

Un personaggio può assistere l'auto-riparazione di un maug con una prova di Artigianato (lavori in muratura) con CD 15. Se la prova riesce, il maug ripara 2 punti ferita per ora di riposo. Fornire assistenza al maug viene considerata un'attività leggera da parte del personaggio, e si può assistere solo un maug alla volta. Un maug non può assistere la propria riparazione.

Innesti (Str): Quando i maug vengono creati sul piano dell'Acheronte, frequentemente vengono equipaggiati con innesti speciali. Questi innesti sono descritti nella sezione "Innesti maug" nell'Appendice 2. Un maug senza livelli di classe può disporre di fino a 2.000 mo di innesti maug. Un maug con livelli di classe può acquistare ulteriori innesti con il tesoro che ha accumulato.

Abilità: I maug guadagnano abilità come se fossero esterni.

*Grazie alla loro innata comprensione dei macchinari e dell'ingegneria, i maug ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (lavori in muratura) e Conoscenze (architettura e ingegneria).



Maug

SOCIETÀ DEI MAUG

Sebbene siano stati creati per la guerra, i maug non combattono tra di loro. Per caso piuttosto che per volontà, a volte i maug finiscono a trovarsi ai lati opposti di un conflitto. Queste guerre di solito producono una quantità atroce di perdite, in quanto i maug guidano i loro sottoposti a scontrarsi ripetutamente finché una delle due parti non è stata completamente annientata. I maug finiscono poi per unirsi tra di loro e prepararsi ad una nuova guerra come se non si fossero mai combattuti.

I Thulkarr governano i maug in quanto sono stati loro a crearne la maggior parte, e sono anche i più antichi e potenti della loro specie. I maug danno ai Thulkarr lo stesso ri-

MAUG E IL TOMO E IL SANGUE

Il Tomo e il Sangue introduce diversi incantesimi da mago/stregone di cui i maug possono far uso: *ripara danni minori*, *ripara danni leggeri*, *ripara danni moderati*, *ripara danni gravi* e *ripara danni critici*. Questi incantesimi funzionano come i corrispondenti incantesimi *curare*, ma

sono incantesimi arcani che riparano i danni solo ai costrutti con almeno 1 punto ferita rimanente. Se nella vostra campagna si fa uso de *Il Tomo e il Sangue*, non c'è motivo per cui gli incantatori maug non debbano creare pozioni o bacchette con gli incantesimi *riparare* per facilitare il recupero dai danni.

MAULGOTH

spetto dovuto ad un generale, ma i Thulkarr, pur con tutto il loro potere, impartiscono pochi ordini. Secondo loro, la razza esiste per servire gli altri in battaglia, e i Thulkarr cercano semplicemente di ottenere le migliori condizioni possibili per l'impiego dei loro compagni. Ingaggiare un mercenario maug di solito costa 5 mo al giorno, più 2 mo per livello di classe del maug; i maug preferiscono essere pagati in anticipo con minerali rari e oggetti magici.

PERSONAGGI MAUG

I maug eccellono in tutte le classi, ma la loro classe preferita è quella del guerriero. I chierici e i druidi maug sono una rarità, in quanto sono creature prive di anima e non fanno parte del mondo naturale. Grazie alle sue numerose capacità speciali il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG maug è pari al suo livello di classe +5. Quindi un maug guerriero di 1° livello ha LEP 6 ed è l'equivalente di un personaggio di 6° livello. La resistenza agli incantesimi di un personaggio maug è pari al suo livello di classe +14.

COSTRUZIONE

Solo i Thulkarr conoscono i segreti della costruzione dei maug, ma persistono voci riguardo l'esistenza di antiche rovine che possano nascondere antiche tavolette che descrivono il processo e i riti mediante i quali un'intera razza possa essere bandita sull'Acheronte. Oltre alla conoscenza dei riti segreti, ci vogliono 10.000 mo e 500 PE per creare un maug; i Thulkarr vendono i servizi dei mercenari maug con l'espresso intento di accumulare i fondi necessari per costruire altri esemplari della loro specie.



Aberrazione Enorme (Terra)

Dadi Vita: 20d8+160 (250 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: 18 m, scavare 18 m, scalare 18 m

Classe Armatura: 39 (-2 taglia, +7 Des, +24 naturale),
contatto 15, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +15/+32

Attacco: Tentacolo +22 in mischia

Attacco completo: 4 tentacoli +22 in mischia e morso +20
in mischia

Danni: Tentacolo 2d6+9, morso 2d8+4

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m (6 m con tentacolo)

Attacchi speciali: Stritolare, balzo etereo, afferrare
migliorato, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno
15/adamantio e magia, scalare perfetto, RI 37, perce-
zione tellurica 18 m, movimenti dello xorn

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +13, Vol +17

Caratteristiche: For 29, Des 25, Cos 27, Int 16, Sag 16,
Car 18

Abilità: Ascoltare +23, Concentrazione +25, Muoversi
Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +22,
Saltare +16

Talenti: Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità,
Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Schivare,
Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 21-40 DV (Mastodontico); 41-60 DV
(Colossale)

Tra i più pericolosi terrori del Sottosuolo, i maulgoth sono solitari signori della pietra. Si muovono rapidamente sopra o attraverso qualsiasi sostanza di pietra. Questa grande mobilità permette ai maulgoth di fuggire attraverso la pietra solida nei rari casi in cui si trovano ad affrontare avversari a loro superiori.

I maulgoth sembrano orridi amalgami di carne e pietra. Il corpo centrale di un maulgoth ha l'aspetto di un grande rinoceronte deforme, con quattro possenti gambe e quattro tentacoli. Il suo corpo grigio-verde è coperto da spuntoni e protrusioni di roccia, mentre la pelle sembra roccia per tutti tranne per le mani più esperte.

Sebbene i maulgoth mostrino un potere di controllo sul mondo naturale simile a quello dei druidi, non possiedono neppure un poco dell'amore per l'ambiente che hanno i membri di questa classe. Utilizzano senza remore il mondo naturale come loro prima linea di difesa, controllando gli animali e i vegetali per soddisfare le proprie necessità.

I maulgoth parlano il Sottocomune e il Terran.

COMBATTIMENTO

Feroci e geniali combattenti, i maulgoth battono grandi distanze sotterranee seguendo solo il loro istinto. I maulgoth amano tendere imboscate, e la loro capacità di muoversi a piacimento dentro e fuori della roccia gli

permette di combattere con efficacia battaglie di guerriglia contro gruppi di potenti avversari.

Di solito un maulgoth inizia un combattimento utilizzando il talento Attacco Rapido contro un avversario, e la sua capacità balzo etereo per spostare un nemico sul Piano Etereo. Una volta che ha così diminuito la sfida posta dai suoi avversari, la creatura emerge nel centro della zona di combattimento, cercando di tenere tutti gli altri combattenti a portata dei suoi potenti tentacoli.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, un maulgoth può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 3d6+3 danni contundenti.

Balzo etereo (Str): Con un'azione standard, un maulgoth può cercare di trasportare un avversario sul Piano Etereo. Il maulgoth compie un attacco di contatto con un tentacolo, e se va a segno, la creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 29 per evitare di essere trasportata sul Piano Etereo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Afferrare migliorato (Str): Se un maulgoth colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +32). Se riesce a trattenere, nello stesso round può anche stritolare l'avversario. Quindi, il maulgoth ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del tentacolo.

Capacità magiche: A volontà: *ammorbidire terra e pietra*, *calmare animali* (CD 15), *comandare vegetali* (CD 18), *cura ferite leggere*, *dominare animali* (CD 17), *pietre parlanti*, *trasmutare fango in roccia*, *trasmutare roccia in fango*; 5 volte al giorno: *cura ferite gravi*, *muro di pietra*, *visione del vero*. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da un druido di 13° livello. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Scalare perfetto (Str): Mentre si arrampica un maulgoth si muove senza problemi. Può muoversi a piena velocità sui soffitti, pendii e altre superfici oblique o verticali senza dover compiere prove di Scalare, e non deve compiere prove di Scalare per evitare di perdere la presa quando subisce danni.

Percezione tellurica: Un maulgoth può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 18 metri e che sia in contatto con il terreno.

Movimenti dello xorn (Str): Un maulgoth può spostarsi attraverso la pietra, la terra o qualsiasi altro tipo di terreno eccetto il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce si muove nell'acqua. Il suo scavare non lascia tunnel o buchi, né lascia alcun segno della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su di un'area che contiene un maulgoth che scava, spinge la creatura indietro di 9 metri ma non ha alcun altro effetto.

Animale Enorme

Dadi Vita: 13d10+91 (162 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 24 (-2 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +9/+25

Attacco: Artiglio +16 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +16 in mischia e morso +10 in mischia

Danni: Artiglio 2d4+8/19-20, morso 2d6+4

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, bloccare a terra, travolgere 2d8+12

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +9, Vol +5

Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 24, Int 2, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +11, Osservare +11

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Attacco

Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi foresta, collina o pianura

Organizzazione: Solitario o famiglia (2-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 14-16 DV (Enorme); 17-26 DV (Mastodontico)

I megateri, chiamati anche bradipi terrestri giganti, dominano il territorio che occupano. Pochi predatori naturali rischiano di affrontarlo, dato che la spessa pelle naturale della creatura la rende una preda difficile. Un megaterio è lungo quasi 6 metri e alto al garrese quanto un umano. Raramente però la creatura cammina a quattro zampe, siccome preferisce camminare in piedi sulle sue gambe posteriori. Un adulto che stia in piedi in questa maniera, si innalza per 4,5 metri. Coperto da un pelo ispido che lo protegge efficacemente dall'ambiente, il megaterio possiede diversi denti che si adattano bene alla sua dieta onnivora.

Sebbene preferiscano essere lasciati in pace, quando i megateri decidono che hanno bisogno di carne per complementare la loro dieta principalmente erbivora, poche crea-

Megaterio



LGW

ture gli si possono frapporte. Come la maggior parte dei mammiferi, i megateri sono noti per essere particolarmente aggressivi nella stagione degli accoppiamenti o in difesa dei loro piccoli.

COMBATTIMENTO

Un megaterio cerca sempre di travolgere i suoi avversari più vicini prima di mettere in azione i suoi artigli. Utilizza la portata e la capacità afferrare migliorato per cercare di trattenere un avversario, per poi tenerlo immobilizzato mentre combatte contro gli altri avversari utilizzando l'altro artiglio e il morso.

Afferrare migliorato (Str): Se un megaterio colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un artiglio, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +25). Se riesce a trattenere, nello stesso round può bloccare a terra l'avversario. Quindi, il megaterio ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare l'artiglio per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni dell'artiglio.

Bloccare a terra (Str): Un megaterio può compiere una prova di lotta contro un avversario già afferrato per cercare di immobilizzarlo a terra. Se riesce, l'avversario viene immobilizzato dall'artiglio della creatura. Gli avversari immobilizzati subiscono ogni round in cui rimangono in questa situazione i danni da travolgere, compreso il round in cui rimangono immobilizzati.

Travolgere (Str): Come azione standard, un megaterio può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d8+12 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Olfatto acuto (Str): Un megaterio può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

MELMA ACQUATICA

Sebbene i vari tipi di melma acquatica vivano normalmente nelle acque dell'oceano, si nascondono anche in profonde zone sotterranee con pozze d'acqua stagnante. Sono prive di intelligenza, accontentandosi generalmente di lasciarsi trasportare dalla corrente e divorare qualsiasi cosa gli capiti a distanza di attacco.

COMBATTIMENTO

Le melme acquatiche attaccano qualsiasi creatura incontrino con poco riguardo per la propria incolumità.

Vista cieca (Str): Una melma è cieca, ma la vista cieca gli permette di muoversi e combattere come se fosse una creatura vedente. Tramite questa capacità, essa può distinguere oggetti e creature entro 18 metri. Una melma di solito non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare creature all'interno della sua vista cieca.

Tratti delle melme: Le melme acquatiche sono immuni agli effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi,

stordimento e metamorfosi. Ignorano i colpi critici e gli attacchi ai fianchi.

Abilità: Le melme acquatiche ricevono un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e possono sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se sono distratte o minacciate.

FETORE OSCURO

Melma Enorme (Acquatico)

Dadi Vita: 5d10+25 (72 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, nuotare 18 m

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +7 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 8

Attacco base/Lotta: +3/+17

Attacco: Tentacolo +7 in mischia

Attacco completo: Tentacolo +7 in mischia

Danni: Tentacolo 2d6+9 più 1d6 acido

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Acido, veleno, fetore, viticci

Qualità speciali: Anfibio, vista cieca 18 m, immunità al freddo, tratti delle melme, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol -4

Caratteristiche: For 22, Des 24, Cos 21, Int -, Sag 1, Car 1

Abilità: Nuotare +14

Talenti: -

Ambiente: Acqua fredda

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-12 DV (Enorme); 13-15 DV (Mastodontico)

Il raro e disgustoso fetore oscuro si trova di solito nelle vicinanze di oceani quasi congelati. Terremoti subacquei spesso spingono il fetore oscuro verso la superficie, dove rimane fino all'alba. Essi prosperano anche nei laghi e fiumi sotterranei più profondi.

Un fetore oscuro a terra assomiglia ad una macchia di petrolio animato. In acqua, sembra una macchia di inchiostro.

Combattimento

Solo la luce solare può fare allontanare un fetore oscuro affamato. Sfortunatamente, per coloro che vengono attaccati di notte, i fetori oscuri sono sempre affamati.

Acido (Str): Un fetore oscuro secrene un acido potente che dissolve la materia organica. Qualsiasi attacco di un tentacolo infligge 1d6 danni addizionali da acido. Se l'oggetto colpito è di legno, subisce 30 danni per round. Un'arma di legno che colpisce un fetore oscuro si dissolve immediatamente a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Un fetore oscuro secrene il suo veleno (tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 per negare) ogni volta che infligge danni da acido al suo bersaglio. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fetore (Str): Il fetore oscuro deriva il suo nome dal fetore

MELMA ACQUATICA

re insopportabile che lo avvolge. Questo tanfo colpisce qualsiasi creatura entro 9 metri dalla melma che possa annusarla. Le creature colpite devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 alla loro prima esposizione al tanfo del fetore oscuro o rimanere nauseate per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Viticci (Str): Un fetore oscuro estende continuamente migliaia di viticci simili a capelli fino al limite della sua portata. Qualsiasi creatura all'interno della portata di un fetore oscuro deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 ogni round o subire 1d4 danni da acido (e possibile avvelenamento) dai famelici tentacoli. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Vulnerabilità alla luce solare (Str):

Un fetore oscuro subisce 3d6 danni per ogni round di esposizione alla luce solare naturale. Gli incantesimi che producono luce solare (come *bagliore solare* e *esplosione solare*) hanno sul fetore oscuro l'effetto più devastante, trattandoli come se fossero vampiri.

MELMA RELITTO

Melma Media (Acquatico)

Dadi Vita: 2d10+12 (23 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 3 m, nuotare 9 m

Classe Armatura: 13 (+3 naturale), contatto 10, colta alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+3 (vedi testo)

Attacco: Schianto +3 in mischia

Attacco completo: Schianto +3 in mischia

Danni: Schianto 1d6+3

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Appiccicare

Qualità speciali: Anfibio, vista cieca 18 m, tratti delle melme, trasparente

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol -5

Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 23, Int -, Sag 1, Car 1

Abilità: Nascondersi +8, Nuotare +10

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi acquatico, costa o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-6 DV (Grande); 7-15 DV (Enorme); 16-30 DV (Mastodontica); 31+ DV (Colossale)

Una melma relitto è una massa trasparente di protoplasma appiccicoso che si incrosta rapidamente di detriti e possibilmente tesori. Nel corso di diversi giorni, digerisce qualsiasi materia organica le si appiccichi addosso.

Combattimento

Una melma relitto galleggia invisibile al centro della sua massa di detriti e colpisce improvvisamente e con rapidità.

Appiccicare (Str): Una melma relitto produce una fanghiglia appiccicosa che è in grado di trattenere qualsiasi creatura od oggetto la tocchi. Essa afferra automaticamente qualsiasi creatura colpisca con il suo schianto. Gli avversari così afferrati non possono liberarsi finché la melma è viva. La melma può compiere un ulteriore attacco con lo schianto ogni round contro le creature attaccate ad essa.

Un'arma che colpisca una melma relitto rimane incollata a meno che chi la impugna non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12. Occorre superare una prova di Forza con CD 16 per staccarla.

Sanguigna

La proprietà di appiccicarsi può essere indebolita con il sapone o il grasso, ma anche in questo caso la melma riceve un bonus di +4 alla prova di lotta (per un bonus totale di +7). La sostanza si dissolve 5 round dopo la morte della melma.

Trasparente (Str): Una melma relitto è trasparente e riceve il beneficio dell'occultamento (probabilità di mancare il colpo 40%) quando si trova nell'acqua.

Abilità: Una melma relitto riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi.

SANGUIGNA

Melma Media (Acquatico, Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 2d10+12 (22 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 1,5 m, nuotare 9 m

Classe Armatura: 11 (+1 Des), contatto 11, colta alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 1d6 più 1 danno alla For/0

Spazio/Portata: 1,5 m/0 m

Attacchi speciali: Risucchio di sangue, distrazione



MELMA ACQUATICA

Qualità speciali: Anfibio, vista cieca 18 m, vulnerabilità al fuoco, tratti delle melme, tratti degli sciame
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol -5
Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 22, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: Nuotare +8
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi acquatico
Organizzazione: Sciame
Grado di Sfida: 1
Tesoro: -
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -

La sanguigna è una melma abbastanza piccola e piatta a forma di disco e del diametro di 20 cm con una protuberanza al centro. È color bianco latte con striature rosse.

Singolarmente, una sanguigna non rappresenta una grande minaccia. Queste melme tendono a radunarsi in sciame di circa 1.000 creature, e come tali possono rappresentare una minaccia per gli incauti nuotatori.

Combattimento

Uno sciame di sanguigne si limita a nuotare intorno o addeire al bersaglio e cominciare a risucchiare sangue ad una velocità sorprendente. Le sanguigne non conoscono il concetto di sazietà; dopo essersi ingozzate di sangue (ed aver assunto un colorito rosato), continuano a nutrirsi, mentre il sangue in eccesso viene espulso dai loro corpi nelle acque circostanti.

Risucchio di sangue (Str): Ogni round in cui uno sciame di sanguigne infligge almeno 1 danno alla vittima, risucchia anche il sangue e provoca 1 danno alla Forza.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura dotata di intelligenza e vulnerabile al danno dello sciame, che cominci il suo turno con uno sciame nel suo spazio rimane nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 nega l'effetto. Lanciare incantesimi o concentrarsi su incantesimi all'interno di uno sciame di sanguigne richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20.

Tratti degli sciame (Str): Immune ai colpi critici e agli attacchi ai fianchi. Immune agli incantesimi che influenzano la mente. Immune ai danni da tutte le armi. Immune agli incantesimi a bersaglio singolo. Vulnerabile agli effetti ad area. Non minaccia gli spazi adiacenti.

MELMA ETEREA

Melma Enorme (Extraplanare, Incorporea)

Dadi Vita: 12d10+72 (138 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 4,5 m

Classe Armatura: 4 (-2 taglia, -5 Des, +1 deviazione), contatto 4, colto alla sprovvista 4, o 3 (-2 taglia, -5 Des), contatto 3, colto alla sprovvista 3

Attacco base/Lotta: +9/+26

Attacco: -, o schianto +16 in mischia

Attacco completo: -, o schianto +16 in mischia

Danni: -, o schianto 2d6+13 più 3d6 acido

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Acido, stritolare, avvolgere, eterealizzare, afferrare migliorato

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, incorporeo, manifestazione, tratti delle melme

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl -1, Vol -1

Caratteristiche: For 28, Des 1, Cos 22, Int -, Sag 1, Car 1

Ambiente: Qualsiasi (Piano Etereo)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)

Le melme eteree sono creature native del Piano Etereo che danno la caccia e si nutrono di creature materiali. I loro terrificanti e apparentemente inarrestabili attacchi hanno dato vita a innumerevoli miti riguardo l'ira degli dei e racconti su sparizioni misteriose.

La tipica melma eterea ha una forma simile a quella di un cubo gelatinoso, piena di mulinelli del colore della pelle e dei resti dei suoi pasti precedenti.

COMBATTIMENTO

In maniera simile ad una fantasma, una melma eterea resta in agguato sul Piano Etereo finché non individua una creatura sul Piano Materiale sufficientemente grande da attirare la sua attenzione (di taglia almeno Piccola). La melma eterea si manifesterà e si muoverà verso la creatura, sperando di poterla coprire mentre è incorporea e diventare eterea prima che possa fuggire.

Acido (Str): Una melma eterea secerne un acido digestivo che dissolve la carne. Qualsiasi attacco in mischia contro una creatura sul Piano Etereo infligge anche danni da acido.

Vista cieca (Str): L'intero corpo di una melma eterea è il suo principale organo sensorio, in grado di percepire le prede tramite l'olfatto, le vibrazioni e i suoni in un raggio di 18 metri. Una melma eterea di solito non deve effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per individuare delle creature all'interno del raggio della vista cieca. Una melma eterea sul Piano Etereo può percepire le creature sul Piano Materiale in un raggio di 18 metri. Gli oggetti materiali bloccano i suoni dal Piano Materiale, e un incantesimo *silenzio* blocca la sua percezione di creature e oggetti sul Piano Materiale.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita (bonus di lotta +24), una melma eterea può stritolare un avversario afferrato, infliggendo danni da schianto e danni da acido.

Avvolgere (Str): Sebbene si muova lentamente, una melma eterea può spostare prede di taglia Grande o inferiore sul Piano Etereo con un'azione standard. Non può attaccare con lo schianto nello stesso round in cui avvolge una creatura. La melma eterea deve solo spostarsi sopra l'avversario, colpendo tutti quanti quelli che può coprire. Gli avversari possono compiere attacchi di opportunità contro la melma eterea, ma se lo fanno, non avranno diritto al tiro salvezza. Coloro che non compiono attacchi di opportunità devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 o rimanere avvolti; con un successo vengono spinti indietro o di lato (a scelta dell'avversario) mentre la melma eterea si muove avanti. Le creature avvolte sono vittima dei danni da stritolamento della creatura e vengono considerate afferrate e intrappolate all'in-

terno del suo corpo. Una creatura intrappolata in questa maniera non può respirare e deve trattenere il fiato o soffocare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Eterealizzare (Sop): Dopo essersi manifestata sul Piano Materiale, una melma eterea può cercare di rendere eterei i suoi bersagli. Per farlo, si sposta su di loro coprendo quanti più bersagli di taglia Grande o minore possa. Questi bersagli possono compiere attacchi di opportunità contro la melma eterea, che in questo momento è incorporea. La melma eterea può poi far uso della sua capacità eterealizzare con un'azione standard. Le creature coperte dal suo corpo devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 o essere attratte nel Piano Etereo all'interno della melma eterea. Queste creature vengono considerate avvolte.

In caso una vittima dovesse riuscire a liberarsi dalla melma eterea sul Piano Etereo, la melma continuerà ad attaccare. Le creature liberatesi della melma mentre sono eteree rimangono in questo stato, e devono trovare un modo per tornare sul Piano Materiale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Se una melma eterea colpisce un avversario sul Piano Etereo di almeno una taglia inferiore alla propria con uno schianto, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +26). Se riesce a trattenere nello stesso round riesce anche a stritolare. Quindi, la melma eterea ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo pseudopodo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma la melma eterea non è considerata in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni da schianto e da acido.

Sottotipo incorporeo: Una melma eterea può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Una melma eterea può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Una melma eterea si muove sempre silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Manifestazione (Sop): Una melma eterea abita sul Piano Etereo. Come creatura eterea non può essere influenzata o influenzare nessuna cosa si trovi nel mondo materiale (ma può divenire il bersaglio di effetti di forza e abiurazioni che originano sul Piano Materiale). Quando una melma eterea si manifesta, entra parzialmente nel Piano Materiale e diventa visibile ma incorporea. Una melma materializzata non può danneggiare gli avversari materiali eccetto tramite l'uso della sua capacità eterealizzare. Una melma manifestata rimane parzialmente sul Piano Etereo, quando non è incorporea. Una melma manifestata può essere attaccata da avversari sia sul Piano Materiale che su quello Etereo. L'in-



Melma eterea

corporeità della melma eterea la protegge dai nemici sul Piano Materiale, ma non da quelli sul Piano Etereo.

Tratti delle melme: Le melme eteree sono immuni agli effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignorano i colpi critici e gli attacchi ai fianchi.

MEZZO-FOLLETTO CENTAURO

Folletto Grande

Dadi Vita: 4d6+4 (18 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 15 m, volare 30 m (buona)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +3 Des, +2 naturale, +2 scudo pesante), contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +2/+10

Attacco: Randello pesante +7 in mischia (o lancia da cavaliere pesante +7 in mischia), o arco lungo composito potente (bonus di For +4) +5 a distanza

Attacco completo: Randello pesante +7 in mischia (o lancia da cavaliere pesante +7 in mischia) e 2 zoccoli +7 in mischia, o arco lungo composito potente (bonus di For +4) +5 a distanza

Danni: Randello pesante 1d10+4 (o lancia da cavaliere pesante 1d8+4), zoccolo 1d6+4, arco lungo composito potente (bonus di For +4) 1d8+4

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Trattati dei mezzo-folletti, riduzione del danno 5/ferro

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 18, Des 16, Cos 13, Int 8, Sag 15, Car 15

Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +10,

Nascondersi +10, Osservare +9, Sopravvivenza +9

Talenti: Arma Focalizzata (zoccolo), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico (qualsiasi)

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

La natura magica dei folletti gli permette di incrociarsi con praticamente qualsiasi creatura. I prodotti di queste unioni, i mezzo-folletti, sono creature enigmatiche e libere.

I folletti sono molto curiosi nei riguardi delle altre creature, e trascorrono molto tempo ad osservarne il comportamento. Spesso intrattengono rapporti amorosi con una di queste creature, dimenticando che queste azioni portano a delle conseguenze. Le progenie di questi momenti di passione o vengono completamente ignorate dai loro genitori folletti oppure accolti con calore, con il genitore che gli insegnerà segreti conosciuti solo ai folletti.

I mezzo-folletti sono molto diversi d'aspetto tra di loro, e non ce ne sono due che siano identici. I mezzo-folletti possono essere belli e attraenti, con lineamenti perfettamente scolpiti, o deformi e simili a troll. A volte è palese dalla nascita la diversità di un bambino, mentre in altre occasioni occorrono anni prima che queste strane caratteristiche si manifestino.

Quale che sia la forma assunta i mezzo-folletti sono sempre individui carismatici e intriganti da osservare. Hanno sempre almeno uno o più attributi particolari, come ali, pelle ingioiellata o bitorzolatura, oppure capelli fatti di fiori.

I mezzo-folletti non rientrano veramente nella società mortale, venendo considerati alieni e incomprensibili. Grazie alla loro capacità di affascinare e lanciare maledizioni, alcuni mezzo-folletti vengono perseguitati dalla gente superstiziosa. I mezzo-folletti vengono sempre accettati entro certi limiti dai folletti, che tendono ad ignorare cose superficiali come l'aspetto fisico.

I mezzo-folletti buoni sono generalmente devoti, seppur capricciosi, difensori delle terre selvagge e fanno del loro meglio per preservarle. I mezzo-folletti malvagi sono maligni, egoisti, vendicativi e sadici, godendo del caos e del disordine che possono provocare.

Un esempio di mezzo-folletto descritto qui utilizza un centauro come creatura base. I mezzo-folletti centauri spesso guidano altri gruppi di folletti o centauri contro le incursioni di creature malvagie nelle aree boschive.

COMBATTIMENTO

I mezzo-folletti centauri sono combattenti audaci e baldanzosi, che uniscono la capricciosità dei folletti al coraggio dei centauri.

Di solito si lanciano in battaglia, volandoci in mezzo, per poi passare ai zoccoli per finire il combattimento.

Capacità magiche: A volontà: *charme su persone* (CD 13); 3 volte al giorno: *individuazione della legge*; 1 volta al giorno: *estasiare* (CD 14), *ipnosi* (CD 13), *luminescenza*. 12° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei mezzo-folletti: I mezzo-folletti possiedono la visione crepuscolare e sono immuni agli incantesimi ed effetti di ammalimento.

ARCHETIPO DEL MEZZO-FOLLETO

Il "mezzo-folletto" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente corporea (definita d'ora innanzi come la creatura base). Il tipo della creatura diventa folletto. Utilizza tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto come indicato qui.

Dadi Vita: Cambiano a d6.

Velocità: Tutti i mezzo-folletti possiedono ali da farfalla a meno che la creatura base non possieda già delle ali. I mezzo-folletti che non hanno già delle ali guadagnano una velocità di volare pari a due volte il metodo più veloce di movimento della creatura base, con manovrabilità buona.

Attacchi speciali: Un mezzo-folletto con Saggezza o Carisma 8 o superiore (dopo i modificatori alle caratteristiche indicati sotto) guadagna capacità magiche, utilizzando i suoi Dadi Vita come livello dell'incantatore. La tabella seguente

indica le capacità disponibili. Queste capacità sono cumulative; un mezzo-folletto con 3 DV può usare le capacità sulla riga 1-2 DV della tabella così come quelle sulla riga 3-4 DV. Quando un mezzo-folletto deve scegliere tra due capacità (come *luminescenza* o *polvere luccicante* a 1-2 DV), può scegliere di nuovo tra queste due capacità ogni giorno. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	<i>Charme su persone</i> a volontà, <i>ipnosi</i> 1 volta al giorno, <i>luminescenza</i> o <i>polvere luccicante</i> 1 volta al giorno
3-4	<i>Individuazione della legge</i> 3 volte al giorno, <i>sonno</i> o <i>estasiare</i> 1 volta al giorno
5-6	<i>Protezione dalla legge</i> 3 volte al giorno, <i>risata incontenibile di Tasha</i> o <i>suggestione</i> 1 volta al giorno
7-8	<i>Confusione</i> o <i>buone speranze</i> o <i>disperazione opprimente</i> o <i>ira</i> 1 volta al giorno
9-10	<i>Sguardo penetrante</i> o <i>costrizione inferiore</i> 1 volta al giorno
11-12	<i>Dominare persone</i> o <i>blocca mostri</i> 1 volta al giorno
13-14	<i>Invisibilità di massa</i> 1 volta al giorno
15-16	<i>Costrizione/cerca</i> o <i>suggestione di massa</i> 1 volta al giorno
17-18	<i>Demenza</i> o <i>charme di massa</i> 1 volta al giorno
19+	<i>Danza irresistibile di Otto</i> 1 volta al giorno

Qualità speciali: I mezzo-folletti possiedono la visione crepuscolare e sono immuni agli incantesimi ed effetti di ammalimento.

Resistenza al danno: Un mezzo-folletto guadagna resistenza al danno 5/ferro.



Mezzo-folletto centauro

LGW

Caratteristiche: Modificare la creatura base come segue: Des +2, Cos -2, Sag +2, Car +4.

Abilità: Un mezzo-folletto ha punti abilità pari a (6 + il suo modificatore di Int) x (i suoi Dadi Vita +3). Trattare le abilità possedute dalla creatura base come abilità di classe e le altre abilità come abilità di classe incrociata. Se la creatura ha una classe, guadagna normalmente i punti abilità per i suoi livelli di classe.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

Allineamento: Generalmente caotico (qualsiasi).

PERSONAGGI MEZZO-FOLLETTI

I mezzo-folletti spesso hanno una classe del personaggio, favorendo ladro, bardo, druido, ranger e stregone. I chierici mezzo-folletti sono molto rari.

MEZZO-ILLITHID LUCERTOLOIDE

Aberrazione Media (Rettile)

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Artiglio +2 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia e 4 tentacoli +0 in mischia

Danni: Artiglio 1d4+1, tentacolo 1d4+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Estrarre, afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, trattenere il fiato, RI 12, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 14

Abilità: Equilibrio +9, Nuotare +10, Saltare +9

Talenti: Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Gruppo (2-3), banda (6-10 più 50% di non combattenti 1 capo di 3°-6° livello), o culto (6-10 più 1-4 mind flayer)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: 50% monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

I mezzo-illithid lucertoloidi, chiamati tzakandi nella lingua degli illithid, vengono utilizzati come operai e guardie personali in alcune comunità di illithid. Il loro aspetto ha caratteristiche sia illithid che dell'ospite; nessuno è perfettamente identico ad un altro.

COMBATTIMENTO

I mezzo-illithid lucertoloidi sono apprezzati dai loro padroni illithid per l'innata ferocia. Abbastanza intelligenti da utilizzare al meglio i loro poteri psionici, i

tzakandi di solito lavorano in coppia, con uno dei due che utilizza *flagello mentale* sugli incantatori, mentre l'altro si getta in mischia per proteggere il compagno.

Estrarre (Str): Se un mezzo-illithid mantiene la sua presa con tutti e quattro i tentacoli per 1 round completo, estrae automaticamente il cervello dell'avversario all'inizio del suo turno successivo, uccidendo istantaneamente la vittima.

Afferrare migliorato (Str): Se un mezzo-illithid colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +2). Se riesce a trattenere, attacca il tentacolo alla testa del suo avversario. Dopo una prova di lotta riuscita, il mezzo-illithid può tentare di attaccare tutti i suoi rimanenti tentacoli con una sola prova di lotta. L'avversario può fuggire con una singola prova riuscita di lotta o Artista della Fuga, ma il mezzo-illithid riceve un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Flagello mentale (Mag): Questo attacco, utilizzabile una volta al giorno, è un cono di 12 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o rimanere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sull'Intelligenza.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno: *individuazione dei pensieri* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 13). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Trattenere il fiato: Un mezzo-illithid lucertoloide può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER*).

Telepatia (Sop): Un mezzo-illithid lucertoloide può comunicare con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

Abilità: Grazie alle loro code, i mezzo-illithid lucertoloidi hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.



Mezzo-illithid lucertoloide

ARCHETIPO DEL MEZZO-ILLITHID

Il "mezzo-illithid" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi umanoide, esclusi gli umani (definito d'ora in avanti come la creatura base). Il tipo della creatura diventa aberrazione. Utilizza tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto come indicato qui.

Dadi Vita: Passano al d8.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +1.

Attacchi: Un mezzo-illithid perde l'attacco con il morso (se la creatura base ne ha uno), ma guadagna quattro attacchi con i tentacoli, in aggiunta agli attacchi della creatura base (tranne il morso).

Danni: Se la creatura base non ha tentacoli, utilizzare il danno appropriato basandosi sulla taglia del mezzo-illithid (vedi la tabella seguente). Altrimenti, utilizzare il danno indicato sulla tabella o quello della creatura, quale sia il maggiore.

Taglia	Danni del tentacolo
Piccolissima	-
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Attacchi speciali: Un mezzo-illithid conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base. Ottiene gli attacchi speciali *flagello mentale*, *afferrare migliorato* ed estrarre dei mind flayer, e può anche avere poteri psionici.

Flagello mentale (Mag): Un mezzo-illithid può utilizzare questo attacco una volta al giorno. È un cono di 12 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del mezzo-illithid + il modificatore di Int del mezzo-illithid) o rimanere stordito per 1d4 round.

Afferrare migliorato (Str): Se un mezzo-illithid colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se riesce a trattenere, attacca il tentacolo alla testa del suo avversario. Dopo una prova di lotta riuscita, il mezzo-illithid può tentare di attaccare tutti i suoi rimanenti tentacoli con una sola prova di lotta. L'avversario può fuggire con una singola prova riuscita di lotta o Artista della Fuga, ma il

mezzo-illithid riceve un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Estrarre (Str): Se un mezzo-illithid mantiene la sua presa con tutti e quattro i tentacoli per 1 round completo, estrae automaticamente il cervello dell'avversario all'inizio del suo turno successivo, uccidendo istantaneamente la vittima.

Poteri psionici (Mag): Un mezzo-illithid con Intelligenza o Saggezza 8 o superiore (dopo l'applicazione dei modificatori di caratteristica sottoindicati) guadagna delle capacità psioniche. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di 8° livello (CD dei tiri salvezza 10 + metà dei DV del mezzo-illithid + livello dell'incantesimo). La tabella seguente indica le capacità disponibili a seconda dei Dadi Vita del mezzo-illithid. Queste capacità sono cumulative; un mezzo-illithid con 3 DV può utilizzare sia *individuazione dei pensieri* che *suggestione*.

DV	Capacità
1-2	<i>Individuazione dei pensieri</i> 3 volte al giorno
3-4	<i>Suggestione</i> 3 volte al giorno
5-6	<i>Levitazione</i> 3 volte al giorno
7+	<i>Charme sui mostri</i> 1 volta al giorno

Qualità speciali: Un mezzo-illithid ha tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna anche le seguenti.

Scurovisione (Str): Un mezzo-illithid possiede la scurovisione con un raggio di 18 metri (o come la creatura base, se migliore).

Resistenza agli incantesimi (Str): Un mezzo-illithid ha una resistenza agli incantesimi pari a 10 + i suoi DV.

Telepatia (Sop): Un mezzo-illithid può comunicare con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

Caratteristiche: Aumentare quelle della creatura base come segue: Int +4, Sag +4, Car +4.

Ambiente: Lo stesso della creatura base e qualsiasi sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base (fino ad un massimo di 10 creature) o culto (6-10 più 3-5 mind flayer).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi).

Modificatore di livello: +5.

PERSONAGGI MEZZO-ILLITHID

I mezzo-illithid spesso hanno una classe del personaggio. La loro classe preferita è lo stregone. (Se si fa uso del *Manuale delle Arti Psioniche*, la loro classe preferita è invece lo psion).

COME GLI ILLITHID SI RIPRODUCONO

Il ciclo vitale dei mind flayer è un segreto gelosamente custodito di cui pochi non illithid sono a conoscenza. Gli illithid iniziano la propria vita come minuscoli girini in una vasca piena di brina. Per raggiungere la maturità, il girino si sottopone ad un processo di mutazione chiamato ceromorfosi. Il processo ha inizio quando un girino viene inserito nella calotta cranica di un ospite umano (solitamente tramite il canale uditivo). Il girino scava nel cervello della vittima, consumando rapidamente gran parte della materia grigia e sostituendo le parti consumate con il tessuto squamoso. In effetti, il girino si fonde con la parte inferiore non divorata del cervello della vittima, cancellando tutto ciò che rimane della personalità e dello spirito dell'ospite, lasciando vivo il corpo e pronto ad essere occupato. In pochi giorni, ulteriori mutazioni

morfologiche completano il processo di maturazione dell'illithid.

La ceromorfosi rimpiazza completamente il tessuto originale della vittima con tessuto di illithid; quando la trasformazione è completa, la vittima originale è morta, e nessun incantesimo o potere potrà invertire il processo.

Solitamente vengono utilizzati solo umani come ospiti dell'impianto di un girino, perché sono l'unica razza che produce veri illithid. Il processo funziona anche su altri tipi di umanoidi, ma dà vita ad un mezzo-illithid piuttosto che ad un vero mind flayer. Come nel caso dei mezzo-illithid lucertoloidi qui descritti, queste creature sono avversari temibili in combattimento, perché ottengono molti degli attacchi speciali del loro genitore mind flayer.

MEZZO-TROLL BARBAZU

Gigante Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 6d8+36 (63 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 24 (+3 Des, +11 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +6/+11

Attacco: Falcione +12 in mischia, o artiglio +11 in mischia

Attacco completo: Falcione +12/+7 in mischia, o 2 artigli +11 in mischia e morso +6 in mischia

Danni: Falcione 1d10+7 più ferita infernale, artiglio 1d4+5, morso 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con falcione)

Attacchi speciali: Ferita infernale, barba, ira, *evoca baatezu*, squartare 2d4+7

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento o bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, RI 17, telepatia 30 m, guarigione rapida 5, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 21, Des 17, Cos 23, Int 4, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +5, Osservare +4

Talenti: Arma Focalizzata (falcione), Attacco Poderoso, Incalzare

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: +10

I troll, di regola, si riproducono solo con quelli della loro stessa specie. Ma di tanto in tanto, un troll in calore si trova privo di un compagno. Durante questi periodi, molti troll vagano nei territori di altre creature spinti da un forte desiderio di sesso. Questi troll sono molto meno selettivi nella scelta di un compagno, attratti da praticamente qualsiasi creatura incontrino.

Altre volte, i troll potrebbero riprodursi con incantatori sotto metamorfosi o alterati magicamente in altro modo o con altre creature sotto camuffamento, che sperano di produrre proprio la specie di incrocio che queste unioni inevitabilmente generano. Alcuni dei praticanti meno scrupolosi dei misteri arcani, a volte hanno fatto prigionieri dei troll e li hanno fatti riprodurre forzatamente con altre creature, sperando di dar vita ad una nuova stirpe di potenti e robusti, ma facilmente controllabili, servitori.

Un mezzo-troll è di solito molto più robusto di un membro della razza del suo altro genitore. Guadagna gran parte della capacità del troll di ignorare i danni; la sua migliore forza, rapidità e resistenza; e alcune delle armi naturali che rendono i troll avversari tanto temibili. I mezzo-troll scoprono infine di sviluppare anche alcune delle caratteristiche meno desiderabili dei loro genitori troll. Pelle verde, muso allungato, bitorzoli che crescono sulla pelle, e un desiderio insaziabile di carne fresca, sono solo alcuni di questi. Di solito i mezzo-troll hanno braccia più lunghe rispetto a quelle della razza del loro altro genitore:

un tratto particolarmente evidente nei mezzo-troll umanoidi, giganti e umanoidi mostruosi.

Il mezzo-troll d'esempio qui descritto utilizza un diavolo barbazu come creatura base.

COMBATTIMENTO

I mezzo-troll barbazu sono feroci e rifiutano le eccessive elucubrazioni. Amano fare a pezzi le cose e concentrano tutte le loro capacità a questo fine.

Barba (Str): Se un mezzo-troll barbazu colpisce un avversario con entrambi gli artigli, allora lo colpisce automaticamente anche con la sua barba. La creatura colpita subisce 1d8+2 danni e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 (22 quando in frenesia) o contrarre la venefica malattia conosciuta come brividi diabolici (periodo di incubazione 1d4 giorni, 1d4 danni For). La creatura subisce i danni tutti i giorni fino a quando non supera tre tiri salvezza consecutivi sulla Tempra, la malattia guarisce con la magia o la creatura muore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Frenesia da battaglia (Str): Due volte al giorno, un mezzo-troll barbazu può cadere in preda a una frenesia da battaglia simile all'ira del barbaro (Forza +4, Costituzione +4, bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, penalità di -2 alla CA). La frenesia continua per 6 round, dopodiché il diavolo barbuto non subisce alcun effetto negativo.

Squartare (Str): Se un mezzo-troll barbazu colpisce con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera le carni. L'attacco infligge automaticamente ulteriori 2d4+7 danni (2d4+9 quando in ira).

Capacità magiche: Un mezzo-troll barbazu può utilizzare *teletrasporto superiore* (se stesso più 25 kg di oggetti) a volontà. 12° livello dell'incantatore.

Evoca baatezu (Mag): Due volte al giorno un mezzo-troll barbazu può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo barbuto con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 3° livello.

Ferita infernale (Sop): I danni che il mezzo-troll barbazu infligge con il suo falcione provocano ferite che non si rimarginano. Una creatura colpita perde 2 punti ferita extra al round. Le ferite non si richiudono da sole e resistono agli incantesimi di guarigione magica. È possibile arrestare l'emorragia di punti ferita con una prova di Guarire con CD 20 (22 quando in frenesia), un incantesimo *curare* o *guarigione*. Un incantesimo *curare* o *guarigione* ha effetto su una creatura ferita dal falcione del diavolo barbuto solo se il personaggio che lo lancia supera una prova di livello dell'incantatore con CD 20 (22 quando in frenesia). Una prova superata di Guarire blocca l'emorragia all'istante e consente inoltre di recuperare i punti ferita. La ferita infernale è una capacità soprannaturale del diavolo barbuto, non dell'arma. La CD della prova è basata sulla Costituzione.

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un mezzo-troll barbazu recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al mezzo-troll barbazu di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Vedere nell'oscurità (Sop): Tutti i mezzo-troll barbazu



Mezzo-troll barbazu

possono vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

Telepatia (Sop): Un mezzo-troll barbazu può comunicare con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

ARCHETIPO DEL MEZZO-TROLL

Il "mezzo-troll" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi animale, drago, folletto, gigante, umanoide, bestia magica, umanoide mostruoso o esterno (indicato d'ora innanzi come creatura base). Il tipo della creatura diventa gigante, e un mezzo-troll con un esterno come creatura base ottiene anche il sottotipo extraplanare. Utilizza tutte le statistiche e capacità speciali della creatura base eccetto come indicato qui.

Classe Armatura: L'armatura naturale migliora di +4.

Danni: I mezzo-troll attaccano con artigli e morso. Se la creatura base non possiede queste forme di attacco, utilizzare i valori dei danni appropriati in base alla taglia della creatura (vedere la tabella seguente). Altrimenti, utilizzare i valori dei danni dalla tabella o della creatura base, quali siano i migliori.

Taglia	Danni del morso	Danni dell'artiglio
Piccolissima	1	-
Minuta	1d2	1
Minuscola	1d3	1d2
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6
Enorme	2d6	1d8
Mastodontica	2d8	2d6
Colossale	4d6	2d8

Attacchi speciali: Un mezzo-troll conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base. I mezzo-troll ottengono anche due attacchi con gli artigli (o il numero di attacchi con gli artigli della creatura base, quale che sia maggiore) e la capacità speciale squartare.

Squartare (Str): Se un mezzo-troll colpisce con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera le carni. L'attacco infligge automaticamente ulteriori danni in base alla taglia del mezzo-troll (vedi tabella seguente). Un mezzo-troll aggiunge 1 volta e mezzo il suo modificatore di Forza al danno base dello squartare.

Taglia	Danni dello squartare
Piccolissima	-
Minuta	1d2
Minuscola	2d2
Piccola	2d3
Media	2d4
Grande	2d6
Enorme	2d8
Mastodontica	4d6
Colossale	4d8

Qualità speciali: Un mezzo-troll ha tutte le qualità speciali della creatura base più scurovisione con una portata di 18 metri, guarigione rapida 5 e olfatto acuto.

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un mezzo-troll recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al mezzo-troll di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Olfatto acuto (Str): Un mezzo-troll può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Caratteristiche: Modificare le caratteristiche della creatura base come segue: For +6, Des +2, Cos +6, Int -2, Car -2.

Abilità: Un mezzo-troll ha un numero di punti abilità pari a (2 + il suo modificatore di Int, minimo 1) x (i suoi Dadi Vita +3). Trattare le abilità possedute dalla creatura base come abilità di classe e le altre come abilità di classe incrociata. Se la creatura base ha una classe, riceve normalmente i punti abilità dai suoi livelli di classe.

Talenti: I mezzo-troll guadagnano talenti normalmente. Tendono a favorire talenti che sfruttino la loro forza, come Attacco Poderoso e Incalzare, o talenti che bilancino le loro debolezze naturali, come Volontà di Ferro.

Ambiente: Lo stesso della creatura base o qualsiasi terreno, acquatico e sotterraneo.

Organizzazione: La stessa della creatura base o solitario.

Grado di sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Allineamento: Generalmente caotico neutrale o caotico malvagio.

Modificatore di livello: +4.

MEZZO-SCRAG

Gli scrag, o troll acquatici, spesso soffrono degli stessi istinti o sono vittime degli stessi esperimenti dei loro cugini terrestri. I mezzo-scrag subiscono le stesse modifiche dettagliate per i mezzo-troll, ma con questi ulteriori cambiamenti: la velocità terrestre di un mezzo-scrag viene ridotta di 1,5 metri, e ha una velocità di nuotare di 6 metri. La sua capacità guarigione rapida funziona solo se immerso nell'acqua.

MUSCHIO GIALLO RAMPICANTE

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 6d8+30 (57 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 1,5 m

Classe Armatura: 17 (-2 taglia, +3 Des, +6 naturale),
contatto 11, colto alla sprovista 14

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Liana sferzante +5 in mischia, o folata di muschio
+5 di contatto a distanza

Attacco completo: 6 liane sferzanti +5 in mischia, o folata
di muschio +5 di contatto a distanza

Danni: Liana sferzante 1d6

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Consumare Intelligenza, folata di
muschio

Qualità speciali: Vistaciega 9 m, tratti dei vegetali, rigene-
razione 5

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 21, Int -, Sag 10,
Car 9

Abilità: -

Talenti: Arma Accurata (B)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o infestazione (1 musco giallo
rampicante più 2-8 muschi gialli zombi)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-12 DV (Enorme); 13-18 DV
(Mastodontico)

Un muschio giallo rampicante è un'enorme pianta rampicante con lunghi viticci prensili verdi e grandi foglie colorate. Bei fiori di orchidea gialli e porpora posizionati lungo tutto il corpo della creatura emanano un odore stordente e accattivante. Il muschio della pianta attira le vittime verso il cuore del rampicante, dove liane affamate e affilate si proiettano verso le loro teste, estraendone il cervello in un vorace boccione. Le vittime risucchiate diventano muschi gialli zombi, servitori senza mente a difesa del pericoloso vegetale.

Nonostante la loro stazza, i muschi gialli rampicanti reagiscono velocemente alle potenziali prede e manovrano i loro fiori in modo di metterli a distanza di spruzzo. Le piante crescono da una singola radice bulbosa sommersa sotto la creatura insieme alle proprietà sepolte delle sue precedenti vittime.

I muschi gialli rampicanti crescono di solito in regioni sotterranee in cui dispongono di un po' di terreno friabile, mentre si ritirano di fronte alla luce solare diretta. Occasionalmente la pianta prospera sotto il folto manto di fitti boschi o foreste. Sono guardie eccellenti, e alcuni sono stati deliberatamente piantati in certe locazioni per proteggere tesori vicini. Le persone particolarmente paranoiche a volte seppelliscono i loro tesori diversi metri sotto la radice di una simile pianta.

COMBATTIMENTO

Un muschio giallo rampicante ha un rapporto simbiotico con i muschi gialli zombi che crea. Gli zombi cercano di

proteggere i muschi gialli rampicanti al meglio delle proprie capacità. I rampicanti cercano di intrappolare qualsiasi creatura vivente che si avvicini a portata di muschio, e difende se stesso con le sue liane solo se si trova sotto attacco.

Un muschio giallo rampicante può essere evocato utilizzando l'incantesimo *evoca alleato naturale IV*.

Consumare Intelligenza (Str): Con un'azione gratuita, un muschio giallo rampicante può estendere dozzine di viticci affilati nella testa di qualsiasi creatura indifesa che occupi il suo stesso spazio. Questi viticci iniziano a divorare il cervello della vittima, infliggendo 1d4 danni all'Intelligenza per round. Se il danno riduce l'Intelligenza della vittima a 0, questa deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18. Coloro che falliscono muoiono, e i loro corpi diventano nutrimento per la pianta affamata. Coloro che lo superano vengono insemiati e diventano muschi gialli zombi.

L'unico modo per impedire ad un muschio giallo rampicante di consumare l'Intelligenza della vittima è di uccidere esso o la sua vittima. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Folata di muschio (Str): I muschi gialli rampicanti attaccano spruzzando una polvere dall'odore intenso sui bersagli vicini. Il muschio ha una gittata di 9 metri e può colpire un bersaglio per round.

Le creature colpite dalla folata di muschio del muschio giallo rampicante devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o cadere sotto una compulsione che influenza la mente per avvicinarsi all'ipnotizzante fonte del muschio. La durata dell'effetto è 2d8 round, seppure le creature all'interno del vegetale rimangano sotto compulsione finché non vengano allontanate dal rampicante.

Le creature sotto la compulsione del muschio giallo rampicante non possono compiere altre azioni oltre a muoversi per entrare nello spazio del vegetale. (Naturalmente il rampicante non si oppone a questi tentativi). Le creature colpite faranno tutto il possibile per soddisfare la compulsione, arrivando addirittura ad attaccare i compagni che cercheranno di fermarli. Una volta all'interno del vegetale, la creatura colpita lascerà cadere qualsiasi cosa abbia in mano e resterà immobile. La creatura è frastornata e non resisterà agli attacchi del rampicante finché rimarrà al suo interno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): Un muschio giallo rampicante si muove e combatte non solo grazie alla vista, ma anche utilizzando l'udito e l'olfatto per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 9 metri. Un muschio giallo rampicante di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Tratti dei vegetali: Un muschio giallo rampicante è immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. Il muschio giallo rampicante possiede anche la visione crepuscolare.

Rigenerazione (Str): Il muschio giallo rampicante subisce danni normali da fuoco e acido. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e il muschio giallo rampicante non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

MUSCHIO GIALLO ZOMBI ORCO

Vegetale Medio

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 15 (+2 naturale, +3 corazza di cuoio rinforzata), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +1/+3

Attacco: Mazzafrusto pesante +3 in mischia, o giavelotto +1 a distanza

Attacco completo: Mazzafrusto pesante +3 in mischia, o giavelotto +1 a distanza

Danni: Mazzafrusto pesante 1d10+3/19-20, giavelotto 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Lealtà al rampicante, scurovisione 18 m, mente morta, sensibilità alla luce, tratti dei vegetali, inseminato

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +0, Vol -1

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 11, Int 2, Sag 8, Car 8

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o banda (2-8)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

I muschi gialli zombi non sono affatto degli zombi, sebbene i loro sommessi grugniti, la pelle gialla e malaticcia e lo sguardo vuoto portino molti a pensare che siano non morti. Invece, queste sfortunate creature sono tutto ciò che resta delle vittime del letale muschio giallo rampicante. Durante le loro fortunatamente brevi esistenze, i muschi gialli zombi fanno tutto il possibile per proteggere e sostenere la pianta che li ha procreati.

Dal di fuori, un muschio giallo zombi orco sembra un normale membro della sua specie eccetto per gli occhi vuoti e spenti e la pelle pallida e itterica. C'è un'altra importante differenza che non può essere notata ad occhio nudo: quando il muschio giallo rampicante responsabile della sua trasformazione divora il cervello di una creatura, lascia un seme carnoso all'interno della sua testa che cresce lentamente in un periodo di due mesi.

Gli zombi privi di mente non sono realmente malvagi, sebbene la loro assoluta lealtà al progenitore li renda avversari determinati e letali. Un muschio giallo zombi mantiene un'apparente intelligenza, sebbene sia incapace di utilizzare le sue capacità o abilità che richiedano addestramento speciale o conoscenze (compresi i privilegi di classe o qualsiasi strumento o congegno più complicato di un'arma).

COMBATTIMENTO

I muschi gialli zombi combattono a favore del loro patrono e tentano di trovare nuove vittime per esso, trascinandole alla presenza del muschio giallo rampicante. Cercano istintivamente di evitare di uccidere le potenziali vittime, preferendo lottare o sottomettere gli intrusi per poter portare delle prede vive al loro padrone. Se la pianta genitrice viene attaccata, subito cominciano ad utilizzare attacchi letali per

difendere il muschio giallo rampicante.

Il muschio giallo zombi presentato qui utilizza un orco combattente di 1° livello come creatura base.

Lealtà al rampicante (Str): Un muschio giallo zombi orco agisce sempre per proteggere e accudire il muschio giallo rampicante che lo ha generato. Non può allontanarsi a più di 30 metri dal suo progenitore per i primi due mesi della sua esistenza. Dopo, può vagare liberamente per 1d4 giorni prima di cadere morto. A meno che non venga curato (vedi sotto), un muschio giallo zombi orco muore automaticamente due giorni dopo la morte del suo rampicante procreatore.

Mente morta (Str): Un muschio giallo zombi orco non ricorda nulla della sua precedente esistenza e vive solo per servire la sua pianta genitrice. Non può far uso di privilegi di classe, abilità o talenti che precedente conosceva. Non può neppure utilizzare oggetti magici, sebbene sia ancora in grado di impugnare armi e utilizzare armature.

Sensibilità alla luce (Str): Gli orchi subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire alla luce diretta del sole o dentro il raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.

Tratti dei vegetali: Un muschio giallo zombi orco è immune al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. Il muschio giallo zombi orco possiede anche la visione crepuscolare.

Inseminato (Str): Se un muschio giallo zombi orco muore, il seme che cresce dentro la sua testa si radica e cresce fino a diventare un muschio giallo rampicante entro 1 ora.

ARCHETIPO DEL MUSCHIO GIALLO ZOMBI

Il "muschio giallo zombi" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura vivente che ha normalmente un punteggio di Intelligenza, e la cui fisiologia comprenda un cervello (definita d'ora in poi la creatura base). Il tipo della creatura diventa vegetale. Essa utilizza tutte le statistiche e le capacità della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Cambiano in d8.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +2.

Attacchi: Un muschio giallo zombi mantiene tutti gli attacchi della creatura base. La maggior parte dei muschi gialli zombi utilizza le stesse armi che utilizzava prima della trasformazione.

Qualità speciali: Un muschio giallo zombi guadagna le seguenti qualità speciali.

Lealtà al rampicante (Str): Un muschio giallo zombi agisce sempre per proteggere e accudire il muschio giallo rampicante che lo ha generato. Non può allontanarsi a più di 30 metri dal suo progenitore per i primi due mesi della sua esistenza. Dopo, può vagare liberamente per 1d4 giorni prima di cadere morto. A meno che non venga curato (vedi sotto), un muschio giallo zombi muore automaticamente due giorni dopo la morte del suo rampicante procreatore.

Mente morta (Str): Un muschio giallo zombi non ricorda nulla della sua precedente esistenza e vive solo per servire la sua pianta genitrice. Non può far uso di privilegi di classe, abilità o talenti che precedente conosceva. Non può neppure utilizzare oggetti magici, sebbene sia ancora in grado di impugnare armi e utilizzare armature.

Tratti dei vegetali: Un muschio giallo zombi è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. Il muschio giallo zombi possiede anche la visione crepuscolare.

Inseminato (Str): Se un muschio giallo zombi muore, il se-

me che cresce dentro la sua testa si radica e cresce fino a diventare un muschio giallo rampicante entro 1 ora.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, eccetto che il muschio giallo zombi ha Intelligenza 2 e Destrezza e Saggezza diventano 10, a meno che non siano già più basse.

Abilità: Un muschio giallo zombi non ha abilità.

Talenti: Un muschio giallo zombi non ha talenti.

Ambiente: Qualsiasi territorio e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario o banda (2-8).

Tesoro: Lo stesso della creatura base (sebbene gli zombi conservino solo ciò che stavano indossando o trasportando al momento della trasformazione).

Allineamento: Sempre neutrale.

Curare un muschio giallo zombi

La pianta creatrice di un muschio giallo zombi deve essere prima uccisa perché lo zombi venga curato dalla sua afflizione. Quindi un chierico di almeno 12° livello deve lanciare *rigenerazione* o *guarigione* sul personaggio prima che il seme impiantato germini.

Muschio giallo rampicante



Muschio giallo zombi orco

NECROFIDIO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 2d10+20 (30 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m, scalare 3 m

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Morso +2 in mischia

Attacco completo: Morso +2 in mischia

Danni: Morso 1d6+1 più paralisi

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Danza della morte, paralisi, attacco furtivo

Qualità speciali: Tratti dei costrutti

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +0

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos -, Int -,

Sag 11, Car 12

Abilità: Muoversi

Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Scalare +9

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o banda (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-5 DV (Medio); 6 DV (Grande)

Il necrofido è un costrutto furtivo spesso scambiato per un non morto.

Viene creato per assassinare qualcuno o proteggere un oggetto o locazione.

Un necrofidio sembra un serpente scheletrico con il teschio di un umanoide munito di zanne. Di solito rimane sempre nascosto e totalmente immobile a meno che i suoi ordini non gli richiedano di seguire una creatura o pattugliare un'area. Striscia senza far rumore e si arrampica bene. Comprende il Comune e capisce i comandi del suo creatore, ma non può parlare.



Necrofidio

MM

COMBATTIMENTO

Il normale metodo di attacco della creatura è quello di nascondersi per poi avvicinarsi furtivamente al bersaglio e colpirlo con un attacco furtivo. Se affrontato da più avversari o da una creatura consapevole della sua presenza, utilizza la sua capacità danza della morte per avvicinarsi al nemico e morderlo.

Danza della morte (Sop): Un necrofidio può ondeggiare in modo ipnotico, attirando su di sé l'attenzione di qualsiasi creatura entro 9 metri. Le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 sono frastornate (non possono intraprendere alcuna azione ma possono difendersi) finché il necrofidio continua a danzare. Le creature che passano il tiro salvezza possono distogliere lo sguardo dal necrofidio nello stesso modo in cui possono evitare un attacco con lo sguardo (50% di possibilità per round di non dover effettuare il tiro salvezza, 20% di possibilità di mancare il bersaglio su ogni attacco contro il necrofidio). Un necrofidio può muoversi fino al massimo della sua normale velocità con un'azione di movimento anche mentre svolge la danza della morte. Si tratta di un effetto che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso del

necrofidio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12 o rimanere paralizzato e priva di conoscenza per 10 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del necrofidio si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi dal necrofidio, la creatura infligge ulteriori 2d6 danni con un attacco in mischia.

Tratti dei costrutti: Un necrofidio è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparata. Non può essere rianimata o risorta. Un necrofidio possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un necrofidio possiede un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

COSTRUZIONE

Il costo di un necrofidio comprende uno scheletro di un serpente Medio, il teschio di una creatura umanoide, e altri ingredienti comuni. Assemblare il corpo richiede una prova riuscite di Artigianato (scultura) con CD 13 e la spesa di 1.000 mo in materiali.

LI 12°; Costruire Costrutti, blocca persone, costruzione/cerca, ipnosi, segugio fedele di Mordenkainen (se un incantatore arcano) o animare oggetti, blocca persone, comando, costruzione/cerca (se un chierico); Prezzo: 3.000 mo; Costo: 2.000 mo + 100 PE.



NERRA

Alcuni studiosi ritengono che la credenza comune che gli specchi si limitino a riflettere la luce sia sbagliata: in realtà, permettono a chi guarda di osservare una realtà che esiste insieme alla propria. Questa realtà è chiamata Piano degli Specchi.

I signori del Piano degli Specchi sono le creature conosciute come nerra. Enigmatiche e contrarie alla natura, i nerra si nascondono nelle sale eterne del Piano degli Specchi, osservando le attività sul Piano Materiale tramite uno qualsiasi degli innumerevoli specchi che fungono da condotto tra i due piani.

Tutti i nerra sembrano normali umanoidi, ma la loro pelle ha una superficie simile ad uno specchio completamente liscio.

Occasionalmente i nerra attraversano i confini planari per rapire qualche abitante del Piano Materiale. Si è teorizzato che stiano pianificando un'invasione del Piano Materiale.

A volte i nerra vagano per i Piani, raccogliendo informazioni e infiltrandosi in varie organizzazioni. Essi controllano le attività di numerose persone, di solito, ma non sempre, individui che occupano posizioni di potere. Dopo un po', cercano di catturare l'individuo in questione e portarlo nel Piano degli Specchi.

I nerra parlano il Comune e il loro linguaggio. La loro lingua non è particolarmente piacevole perché suona come il vetro graffiato dalla pietra. Col tempo, i nerra imparano il linguaggio della razza in mezzo alla quale trascorrono la maggior parte del tempo.

COMBATTIMENTO

I nerra sono guerrieri abili e furtivi che sfruttano le imboscate e la copertura per abbattere i nemici. Preferiscono nascondersi nel Piano degli Specchi e sorprendere gli avversari saltando fuori da uno specchio. Se il nerra ha intenzione di rapire qualcuno, utilizza armi o tecniche per catturare o provocare danni non letali.

Quando viene ucciso, un nerra si frantuma in migliaia di schegge di vetro. Dopo circa 10 minuti, questi frammenti si trasformano in una pozza di mercurio prima di dissolversi nel nulla.

Salto negli specchi (Sop): I nerra possono muoversi attraverso gli specchi e le superfici riflettenti. L'effetto è simile a *camminare tra le ombre*, ma i nerra viaggiano invece nel Piano degli Specchi. Con un'azione standard, il nerra deve toccare uno specchio o un'altra superficie molto riflettente per poi uscire da un altro specchio che non si trovi a più di 1,5 km di distanza.

Se il nerra tocca un normale specchio, il salto negli specchi avviene automaticamente. Un nerra può anche toccare una superficie molto riflettente, come uno scudo o armatura di metallo lucidato. La superficie deve essere un vetro limpido, una pozza di acqua stagnante, o metallo riflettente. C'è una probabilità del 30% che la superficie produca abbastanza riflesso da permettere al nerra di compiere il salto negli specchi. Il nerra può però solo entrare nelle superfici simili a specchi: per uscire deve utilizzare un vero specchio.

Se non c'è un altro specchio entro il raggio di azione della capacità, il nerra deve vagare per il Piano degli Specchi e uscire attraverso un altro portale specchio casuale.

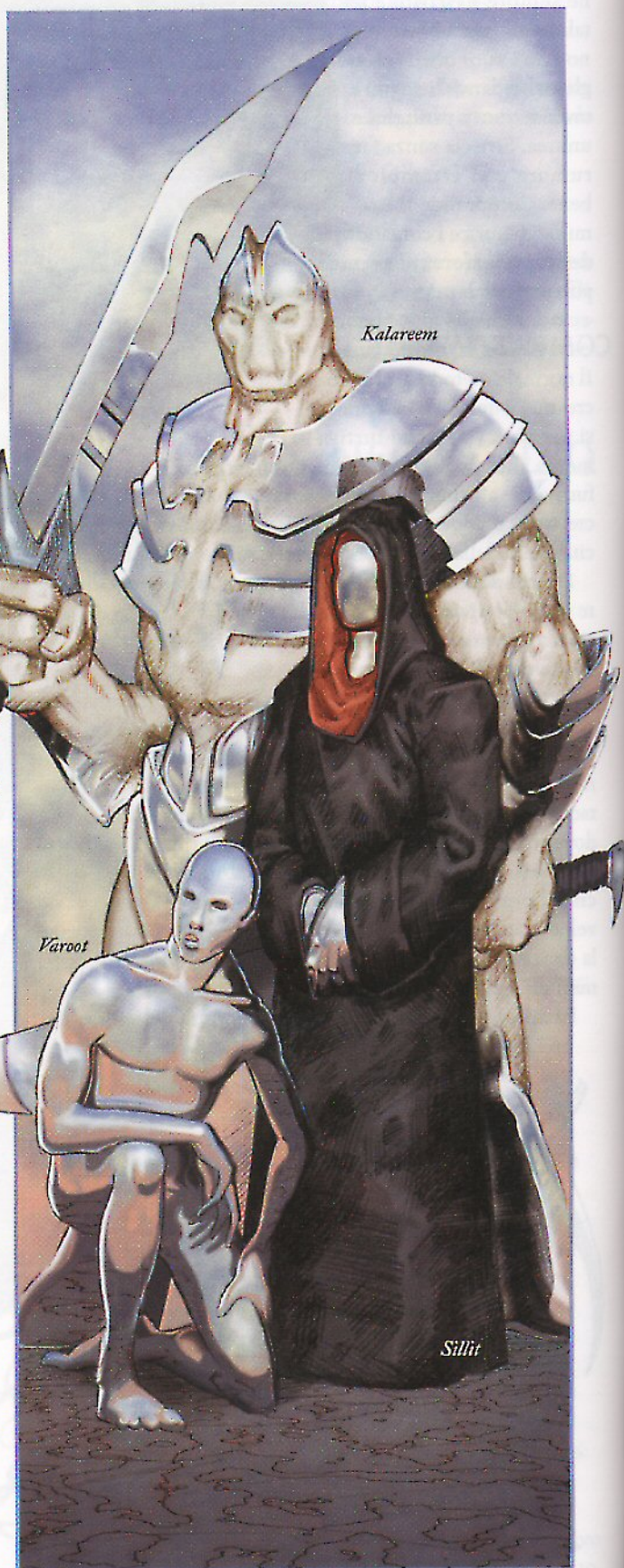
Tratti degli esterni: Tutti i nerra possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Resistenza agli incantesimi riflettente (Mag): Il nerra possiede un tipo speciale di resistenza agli incantesimi che fa sì che ogni incantesimo con bersaglio a cui riesca a resistere rimbalzi e si ritorca contro chi l'ha lanciato. L'incantatore diventa il bersaglio dell'incantesimo o il punto di origine dell'effetto, come appropriato. Inoltre, i nerra sono immuni agli attacchi con lo sguardo, e questi effetti vengono riflessi verso il loro creatore.

Specializzazione nelle armi scheggia: Tutti i nerra ricevono un talento bonus Competenza nelle Armi Esotiche in almeno un'arma scheggia. Molti ottengono anche il ta-

lento bonus Arma Focalizzata con uno o più tipi di arma scheggia.

Vulnerabilità al suono (Str): Tutti i nerra subiscono una volta e mezzo (+50%) il danno da un normale attacco basato sull'energia sonora, che sia concesso o meno un tiro salvezza e che questo riesca o fallisca.



ARMI SCHEGGIA

I nerra utilizzano spade e pugnali fatti della sostanza del Piano degli Specchi. Sembrano frammenti di uno specchio infranto inseriti in un'impugnatura luminosa. Nonostante il loro fragile aspetto, le armi scheggia sono incredibilmente resistenti, mortali e affilate. Le armi scheggia lasciano terribili ferite che sanguinano continuamente.

Le armi scheggia sono armi del ferimento +2. Nelle mani di una persona senza l'appropriato talento Competenza nelle Armi Esoteriche, l'arma è difficile da maneggiare (penalità di -4 ai tiri per colpire di chi la impugna) e fornisce solo il suo bonus di potenziamento, e non la capacità ferimento, agli attacchi portati con essa.

SOCIETÀ DEI NERRA

I nerra sono per natura dei contrari, e si trovano in equilibrio sul filo del rasoio tra differenti etiche e moralità. Cercano di mantenere un atteggiamento neutrale, ma si ritengono creature naturalmente superiori a coloro che guardano nei loro portali specchio.

I sillit sono i capi dei nerra, ma governano più per necessità che per ottenere il potere. A volte singoli varoot e kalareem possiedono grandi poteri e riescono addirittura a mettere in ombra un sillit. La maggior parte, però, si sottomette senza problemi agli ordini dei sillit.

PERSONAGGI NERRA

La classe preferita di un varoot è il ladro, i kalareem preferiscono il guerriero e i sillit il mago. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG è il suo livello di classe più il modificatore appropriato: kalareem +6, sillit +18, varoot +3. Per esempio, un varoot ladro di 1° livello ha LEP 4 ed è l'equivalente di un personaggio di 4° livello. La resistenza agli incantesimi di un nerra è pari al suo livello di classe +12.

KALAREEM

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Spada lunga scheggia +9 in mischia

Attacco completo: 2 spade lunghe scheggia +9 in mischia

Danni: Spada lunga scheggia 1d8+3 (1d8+2 più ferimento con mano secondaria) più ferimento

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Raffica di schegge, capacità magiche

Qualità speciali: Resistenza al freddo 10, resistenza all'elettricità 10, resistenza al fuoco 10, salto negli specchi, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi riflettente 15, vulnerabilità al suono

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 15, Int 10, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +7 (+9 recitazione),

Conoscenze (due qualsiasi) +6, Diplomazia +6,

Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +9,

Nascondersi +9, Osservare +8, Percepire Intenzioni +7,

Raggiare +7

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (spada lunga scheggia) (B), Competenza nelle Armi Esoteriche (spada lunga scheggia) (B), Combattere con Due Armi

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano degli Specchi)

Organizzazione: Compagnia (2-4 guerrieri di 3° livello) o squadra (11-20 guerrieri di 3° livello più 2 guerrieri di 7° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

Sebbene i nerra siano combattenti furtivi, ci sono delle occasioni in cui è necessaria la forza bruta. Questa razza speciale di combattenti viene chiamata kalareem, feroci combattenti che lottano con due spade scheggia. Essi sono i difensori scelti del Piano degli Specchi.

I kalareem sembrano nerra robusti e muscolosi. Invece delle forme lisce e nude dei varoot, sembrano indossare armature di specchi che si fondono con la loro forma naturale. Sono quieti e taciturni, e combattono con grazia e fluidità.

I kalareem non hanno la capacità di *camuffare se stesso* posseduta dagli altri nerra, ma sono comunque in grado di riflettere gli incantesimi.

Un kalareem può essere evocato con l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Combattimento

I kalareem si muovono e combattono con letale accuratezza, e sembrano scivolare più che camminare. I kalareem preferiscono indebolire un avversario attaccandolo dalla distanza con la loro raffica di schegge e utilizzeranno questa opzione al massimo prima di entrare in mischia. Una volta in combattimento, si torcono e ruotano in dimostrazioni acrobatiche, impugnando con accuratezza letale le loro spade scheggia.

Raffica di schegge (Sop): Tre volte al giorno, un kalareem può liberare una raffica di schegge di specchio dalle sue mani che possono lacerare la carne e provocare gravi lacerazioni. La raffica è un cono di 9 metri, e infligge 1d4 danni per livello del kalareem, fino ad un massimo di 5d4.

Inoltre, una ferita prodotta dalla raffica di schegge del kalareem sanguina per ulteriori 2 danni per round successivo. Ferite multiple da simili attacchi risultano in una perdita cumulativa di sangue (due ferite per 4 danni al round e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo da una prova di Guarire con CD 10 o l'applicazione di un incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (*guarigione* o simile).

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *immagine speculare*. 12° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

SILLIT

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 21 (+2 Des, +4 cotta di maglia, +5 natu-

rale), contatto 12, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +7/+8
Attacco: Spada lunga scheggia +12 in mischia
Attacco completo: Spada lunga scheggia +12 in mischia
Danni: Spada lunga scheggia 1d8+3 più ferimento
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Raffica di schegge, capacità magiche
Qualità speciali: Resistenza al freddo 15, resistenza all'elettricità 15, resistenza al fuoco 15, salto negli specchi, tratti degli esterni, *resistenza agli incantesimi riflettente* 19, vulnerabilità al suono
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 14, Int 17, Sag 14, Car 18
Abilità: Ascoltare +14, Camuffare +14 (+16 recitazione), Cercare +12, Conoscenze (piani) +13, Diplomazia +8, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +14, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce o su altri piani)
Talenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (spada lunga scheggia) (B), Competenza nelle Armi Esotiche (spada lunga scheggia) (B), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano degli Specchi)
Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (1-2 più 2-9 kalareem e 11-20 varoot)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +18

I sillit sono i capi, pianificatori e organizzatori dei nerra. A meno che affari urgenti non li portino sul Piano Materiale, raramente lasciano il Piano degli Specchi.

Fisicamente i sillit assomigliano agli altri nerra. Hanno una forma umanoide coperta da pelle riflettente, e il volto è completamente liscio. A differenza dei varoot e i kalareem, i sillit preferiscono indossare abiti come eleganti tuniche di seta nera con grandi cappucci.

Combattimento

I sillit non amano il combattimento in mischia e affrontano gli avversari solo se assolutamente necessario. Fanno ampio uso delle loro capacità magiche e della capacità salto negli specchi per uscire dalle situazioni che possono essere evitate, ma se necessario sono in grado di impugnare con letale accuratezza le loro spade scheggia.

Un sillit può essere evocato con l'incantesimo *evoca mostri VI*.

Raffica di schegge (Sop): Un sillit può rilasciare una

raffica di schegge tre volte al giorno. Funziona esattamente come la raffica dei schegge dei kalareem, ma infligge 1d6 danni per livello del sillit (massimo 5d6).

Capacità magiche: A volontà: *camuffare se stesso*, *immagine speculare*, *visione falsa*; 3 volte al giorno: *fuorviare*. 16° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

VAROOT

Esterno Medio (Extraplanare)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m
Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +1/+1
Attacco: Spada lunga scheggia +3 in mischia, o pugnale scheggia +5 a distanza
Attacco completo: Spada lunga scheggia +3 in mischia, o pugnale scheggia +5 a distanza
Danni: Spada lunga scheggia 1d8+2 più ferimento, pugnale scheggia 1d4+2 più ferimento
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Capacità magiche
Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, resistenza all'elettricità 5, resistenza al fuoco 5, salto negli specchi, tratti degli esterni, *resistenza agli incantesimi riflettente* 13, vulnerabilità al suono
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 12, Int 11, Sag 14, Car 17
Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +7 (+9 recitazione), Conoscenze (una qualsiasi) +4, Diplomazia +7, Intimidire +5, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare +7, Rapidità di Mano +8
Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (spada lunga scheggia) (B), Competenza nelle Armi Esotiche (pugnale) (B), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piano degli Specchi)
Organizzazione: Compagnia (2-4 ladri di 3° livello più 2 ladri di 7° livello)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

I varoot sono i nerra più comunemente incontrati sul Piano degli Specchi e sul Piano Materiale. Sono esperti di spionaggio, infiltrazione e sotterfugio.

Nella loro forma naturale, i varoot hanno una forma uma-

NERRA E IL MANUALE DEI PIANI

Creando piani malevoli, i nerra rimpiazzano gli individui rapiti con repliche speculari. Questi gemelli speculari sono la prima ondata e agiscono da agenti dormienti per il momento in cui i nerra potranno lanciare un proprio massiccio attacco in forze. Quale che sia il loro allineamento, i gemelli speculari sono soggetti agli ordini dei nerra.

Alcuni nerra controllano un gruppo particolare di portali speculari, chiamati costellazioni. Le costellazioni sono specchi che hanno qualcosa in comune: creati dallo stesso proprietario, originanti dalla stessa fonte, o prodotti nello stesso posto. Dato che nel Piano degli Specchi il tempo è immobile, un nerra può vedere passare intere generazioni e apprendere quantità di informazioni incredibili su di loro.

noide coperta da una pelle che come uno specchio riflette tutto ciò che li circonda. I loro lineamenti facciali sono lisci e indistinguibili. I varoot indossano degli abiti solo quando stanno imitando un bersaglio.

Quando si aggirano per il Piano Materiale in missione, i varoot si muovono sotto l'effetto di *camuffare se stesso*, e di solito prendono la forma del loro bersaglio o di qualcuno a lui vicino.

Combattimento

I varoot odiano entrare in combattimento, in quando lo vedono come un fallimento delle loro capacità di essere furtivi e ingannevoli. Quando devono combattere, preferiscono creare delle *immagini speculari* per confondere i loro avversari o *camuffare se stesso* per imitare l'alleato di un avversario.

I varoot impugnano armi affilatissime. Una tattica tipica è quella di colpire con l'arma scheggia, e poi ritirarsi per qualche round mentre l'avversario sanguina.

Un varoot può essere evocato con l'incantesimo *evoca mostri II*.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *camuffare se stesso*; 1 volta al giorno: *immagine speculare*. 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

OCULARON

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+36 (90 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 3 m, volare 27 m (perfetta)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +9/+17

Attacco: Viticcio +13 in mischia

Attacco completo: 4 viticci +13 in mischia, sfere oculari animate +11 di contatto a distanza (3d6 più veleno)

Danni: 4 viticci +13 mischia (2d6+4), sfere oculari animate +11 di contatto a distanza (3d6 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Animare sfere oculari, spasmo mortale, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche, rubare occhi

Qualità speciali: Immunità all'acido, visione a 360°, vista cieca 24 m, scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, immunità al veleno, rigenerazione 4

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +10

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 17, Int 19, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +17, Cercare +19, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13, Osservare +17, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (occhio arcano esplosivo), Arma Focalizzata (viticcio), Deviare Frecce, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi temperato, caldo, collina, palude o sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 13-16 DV (Grande); 17-36 DV (Enorme)

L'ocularon è una creatura bizzarra e paranoica che priva i suoi nemici della vista. Dopo aver rivendicato come proprio un territorio, ne scaccia tutti gli occupanti, non importa quanto siano piccoli. Il suo territorio potrebbe anche comprendere solo alcune stanze in una rocca abbandonata, ma per l'ocularon questa zona è il suo sacro terreno di caccia.

Il corpo dell'ocularon ricorda una medusa gigante fluttuante nell'aria dal colorito verde pallido. Pulsa e si increspa costantemente a causa dell'incredibile ammontare di gas che porta dentro di sé; a volte questo gas produce un'apertura appena sotto la pelle, provocando un forte fischio mentre fuoriesce da sotto la membrana. Dal corpo dell'ocularon pendono diversi viticci spinosi, sui quali sono impalati gli occhi delle precedenti vittime della creatura.

L'ocularon può animare i bulbi oculari che ha catturato e lasciarli in giro in modo da tenere sotto controllo il suo territorio. Coloro che si avvicinano alla tana della creatura possono accorgersene incontrando una di queste sfere oculari fluttuanti, ma per allora, anche l'ocularon avrà individuato gli intrusi, e attaccherà immediatamente, per ucciderli o cacciarli via.

Gli ocularon parlano il Comune e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Di solito un ocularon comincia un incontro da una grande distanza spedendo delle sfere oculari contro i suoi avversari. Gli occhi corrono verso i nemici della creatura e cercano di colpirli, liberando una nube dei gas velenosi che si trovano all'interno della creatura.

Se gli occhi iniziano a scarseggiare, li sottrae alla sua preda, afferrando gli avversari e strappandogli gli occhi con i viticci spinosi.

Animare sfere oculari (Sop):

Un ocularon può controllare fino a sei sfere oculari sue prigioniere alla volta, come se fossero occhi levitanti creati dall'incantesimo *occhi indagatori*.

Questi occhi vengono riempiti dei gas tossici del corpo dell'ocularon mentre sono attaccati ai viticci spinosi, e la creatura può utilizzarli anche come armi, compiendo con essi un attacco di contatto a distanza



Ocularon

P

contro qualsiasi avversario entro 24 metri. Un colpo andato a segno vuol dire che l'occhio ha impattato sulla vittima ed esplosione, infliggendo 3d6 danni ed esponendo il personaggio al veleno dell'ocularon (vedi sotto).

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, un ocularon esplosione in una nube di gas tossico che infligge 3d6 danni a chiunque si trovi entro 6 metri ed espone la vittima agli effetti del veleno dell'ocularon (vedi sotto).

Afferrare migliorato (Str): Se un ocularon colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un viticcio, infligge danni normale e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +17). Se riesce a trattenere, nel round successivo può provare a strappare gli occhi all'avversario. Quindi, ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il viticcio per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del viticcio.

Veleno (Str): Un ocularon rilascia un veleno (Tempra CD 19 nega) con ogni attacco riuscito delle sfere oculari o lo spasmo mortale. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 For più 1d4 Cos). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *occhio arcano**; 3 volte al giorno: *invisibilità, oscurità, passapareti, visione del vero**. 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Locularon può utilizzare le capacità magiche *occhio arcano* e *visione del vero* solo se sui viticci ci sono degli occhi che può utilizzare come occhi arcani.

Rubare occhi (Str): Una volta che un avversario è rimasto afferrato per 1 round, l'ocularon può tentare di strappargli gli occhi, superando una prova contrapposta di lotta. Se riesce, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o rimanere permanentemente accecata, con gli occhi rimossi dalle cavità oculari. I bulbi oculari si trovano ora impalati sui viticci spinosi dell'ocularon e si riempiranno di gas in 3 round, pronti ad essere utilizzati come armi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Visione a 360° (Str): Gli ocularon possono osservare contemporaneamente in tutte le direzioni. Grazie a questo ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere attaccati ai fianchi. Un ocularon gode di questo beneficio solo quando ha degli occhi impalati sui viticci spinosi.

Vista cieca (Str): Un ocularon è cieco, ma si muove e combatte come se fosse in grado di vedere utilizzando i suoi altri sensi (l'udito, ma anche percependo le vibrazioni e tramite altri indizi ambientali). Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 24 metri. Un ocularon di

solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca. Un ocularon si affida alla vista cieca solo se non ha più occhi attaccati ai suoi viticci, cosa che gli fa perdere la visione a 360°.

Rigenerazione (Str): Un ocularon subisce danni normali dalle armi d'argento e affilate. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e l'ocularon non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

OFIDE

Umanoide mostruoso Medio (Rettile)

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, scalare 4,5 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 17 (+2 Des, +2 scudo pesante di legno, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Scimitarra +4 in mischia, o morso +4 in mischia

Attacco completo: Scimitarra +4 in mischia, o morso +4 in mischia e scimitarra -1 in mischia, o scimitarra +4 in mischia e morso -1 in mischia

Danni: Scimitarra 1d6+1 (1d6 come attacco secondario); morso 1d4+1 (1d4 come attacco secondario)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Maledizione serpentina

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 11, Int 8, Sag 11, Car 10

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3,

Nascondersi +3*, Nuotare +10, Osservare +3, Scalare +9

Talenti: Allerta, Schivare

Ambiente: Foreste calde e sotterranei

Organizzazione: Solitario o clan (3-12)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 4-5 DV (Medio); 6-9 DV (Grande)

Modificatore di livello: +1

Maligni ma servili, gli ofidi sono una razza rettile che di solito viene incontrata come schiava degli yuan-ti. Sembrano dei grossi serpenti con braccia e mani umanoidi, con la coda corta e storta rispetto al corpo. Le scaglie sono di solito a macchie verdi e gialle, con colori rossi, marroni e neri che compaiono su alcuni individui. Le loro scaglie mutano naturalmente di colore per aiutarli a mimetizzarsi nell'ambiente.

OFIDI IN UNA CAMPAGNA DI FORGOTTEN REALMS

Gli ofidi sono originari della Foresta dei Dragoni, anche se non vivono più a così stretto contatto con le civiltà umane. Secondo la storia yuan-ti, gli ofidi discendono da una tribù umana delle Pianure Scintillanti seguaci di un culto del serpente. Credendo nella superiorità delle razze serpenti, questi umani entrarono nella Foresta dei Dragoni in cerca di

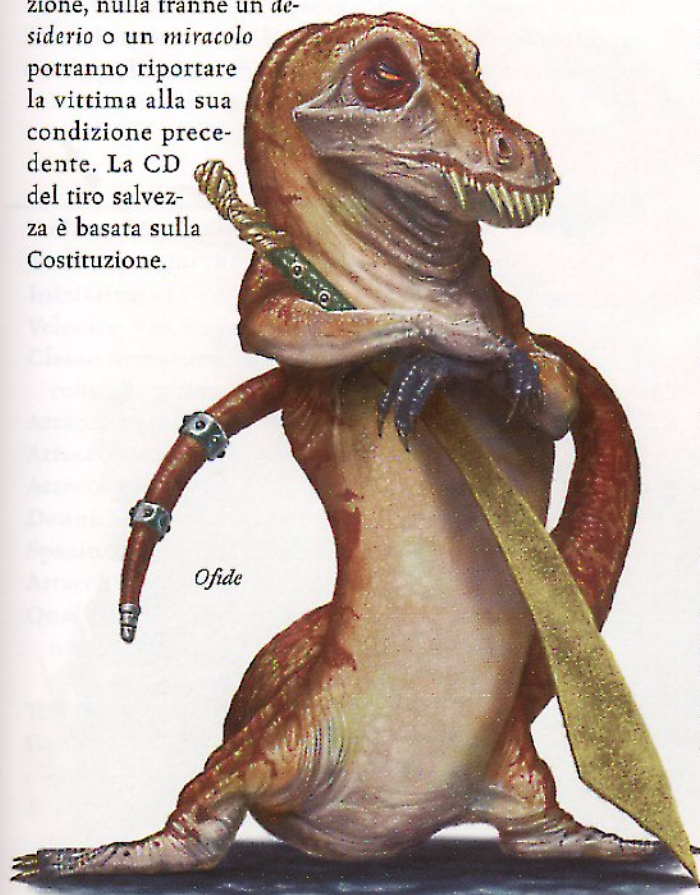
reliquie del regno di yuan-ti che fioriva in quei tempi antichi. Scatenando i poteri di un potente artefatto, questi umani vennero trasformati in uomini serpente e passarono questa maledizione non solo ai loro figli, ma anche alle persone che morsero. Ora vengono incontrati principalmente sulle Colline del Serpente, ma occasionalmente si incontrano dovunque ci siano dei serpenti: ovvero praticamente ovunque.

Gli ofidi parlano il Comune e lo Yuan-ti, e alcuni imparano anche il Draconico.

COMBATTIMENTO

Gli ofidi non sono brillanti, ma spesso combattono sotto la guida di creature più intelligenti (come i naga o gli yuan-ti). Sfruttano bene la loro capacità di mimetismo naturale per compiere attacchi di sorpresa, ma il loro disprezzo per le armi a distanza rende questo vantaggio meno efficace di quanto sia in realtà. Nelle loro mani umanoidi possono facilmente impugnare delle armi, ma amano comunque mordere i loro avversari, e godono ancora di più se riescono ad infettarli con la maledizione serpentina. Se lo desidera, un ofide può utilizzare il morso come attacco primario e l'arma per quello secondario.

Maledizione serpentina (Sop): Qualsiasi umanoide colpito dal morso dell'ofide deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o contrarre una maledizione che lo trasformerà in un ofide. Dopo 1d4+1 giorni dopo l'infezione, la vittima inizierà a diventare sempre più simile ad un serpente: Le scaglie inizieranno a crescergli sul corpo, le gambe inizieranno a rimpicciolirsi e fondersi mentre la lingua diventerà biforcuta. Dopo due settimane, la vittima sarà del tutto mutata in un ofide, senza alcun ricordo della sua precedente esistenza. Per arrestare la trasformazione, la vittima deve ricevere un *rimuovi malattia* o *rimuovi maledizione* prima che il processo sia completato, sebbene questi incantesimi non facciano regredire le mutazioni già avvenute. Per invertire il processo di trasformazione è necessario l'incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *guarigione*, *miracolo* o *rigenerazione*. Una volta completata la trasformazione, nulla tranne un *desiderio* o un *miracolo* potranno riportare la vittima alla sua condizione precedente. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.



Abilità: Un ofide riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato. L'ofide riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. *Gli ofidi ricevono un bonus di +10 alle prove di Nascondersi nelle foreste o nelle aree sotterranee grazie alla loro capacità camaleontica di mutare il colore della pelle.

PERSONAGGI OFIDI

La classe preferita dell'ofide è il guerriero e la maggior parte degli ofidi di alto livello sono guerrieri. I chierici ofidi sono praticamente sconosciuti, dato che raramente gli ofidi venerano vere divinità. Alcuni ofidi venerano divinità dei naga, draghi o serpenti giganti e ottengono i poteri della classe dell'adepto dalla forza della loro fede in questi potenti rettili.

OLOCAUSTO VIVENTE

Elementale Piccolo (Aria, Extraplanare, Fuoco)

Dadi Vita: 15d8+45 (112 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +11/-

Attacco: Turbine infuocato +18 in mischia

Attacco completo: Turbine infuocato +18/+13/+8 in mischia

Danni: Turbine infuocato 1d6/19-20 più 1d6 da fuoco

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Turbine infuocato, aura infuocata, bruciare, venti dell'olocausto, turbine di fiamme

Qualità speciali: Trattati degli elementali, sottotipo fuoco, gassoso, padronanza dell'aria, riduzione del danno 10/-, rigenerazione 5, RI 24

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +12, Vol +10

Caratteristiche: For -, Des 20, Cos 17, Int 14, Sag 16, Car 15

Abilità: Ascoltare +21, Diplomazia +4, Nascondersi +17*, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (turbine infuocato), Critico Migliorato (turbine infuocato), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Ambiente: Terreno o sotterraneo caldo e temperato (Abisso)

Organizzazione: Solitario o tempesta infernale (4-7)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 16-20 DV (Piccolo); 21-35 DV (Medio); 36-45 DV (Grande)

Equamente composti di fuoco, aria e male, gli olocausti viventi sono creature elementali possedute da spiriti demoniaci. Pieni di malignità e brama di potere, si nutrono bruciando l'essenza vitale delle altre creature. Gli olocau-

sti viventi sul Piano Materiale cercano di dominare le creature nell'area, obbligandole a saziare la loro fame con tributi viventi.

Un olocausto vivente sembra una fiamma rossa che tremola e si agita costantemente. Non ha un viso o altre caratteristiche riconoscibili. Nella sua forma di turbine di fiamme, l'olocausto vivente mostra di essere degno del suo nome, divenendo un vero ciclone di morte infuocata e venti laceranti.

Gli olocausti viventi danno fuoco a qualsiasi creatura incontrino. Sono nemici di tutte le cose viventi e anche gli elementali del fuoco e dell'aria li odiano.

Nonostante la sua forma gassosa, un olocausto vivente può parlare l'Abissale, l'Auran e l'Ignan.

COMBATTIMENTO

Gli olocausti viventi sfruttano i venti sempre a proprio vantaggio, sparpagliando i nemici e se possibile riducendoli in cenere. Amano agitare i venti con la loro capacità venti dell'olocausto e poi prendere la forma di turbine di fiamme per infliggere ulteriori danni agli avversari. Sebbene siano protetti dalla loro forma gassosa, preferiscono sfuggire alla mischia e scappare attraverso spazi ristretti quando vengono affrontati da nemici competenti.

Padronanza dell'aria (Str): Un olocausto vivente riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se il suo avversario si trova in aria.

Brucciare (Str): Qualsiasi creatura colpita dal turbine infuocato dell'olocausto vivente, o che lo colpisca con un'arma naturale o un attacco senz'armi, deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 o prendere fuoco. Il fuoco brucia per 1d4 round (vedi la sezione "Prendere fuoco" sulla Guida del DUNGEON MASTER). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti degli elementali: Un olocausto vivente è immune al veleno, sonno, paralisi e stordimento. Ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi e non può essere rianimato o risorto. La creatura possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

Aura infuocata (Str): Qualunque creatura entro 9 metri da un olocausto vivente deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d6 danni da fuoco per l'intenso calore. Trattare questo effetto come un'esplosione che viene continuamente irradiata dalla creatura. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Turbine infuocato (Str): Sebbene sia gassoso, un olocausto vivente può turbinare in modo da prendere la forma di un turbine

di fuoco che infligge 1d6 danni più 1d6 danni da fuoco. Un olocausto vivente può compiere anche attacchi di contatto in mischia per infliggere 1d6 danni da fuoco.

Sottotipo fuoco (Str): Un olocausto vivente è immune ai danni da fuoco. Subisce una volta e mezza (+50%) i danni normali da freddo, che un tiro salvezza sia concesso o meno, o che il tiro salvezza riesca o fallisca.

Gassoso (Str): Il corpo di un olocausto vivente è di natura gassosa come se fosse sottoposto all'incantesimo *forma gassosa*. Nonostante la sua natura gassosa, può parlare, lanciare incantesimi che abbiano solo componenti verbali e utilizzare le sue capacità soprannaturali. Un olocausto vivente può passare attraverso piccoli buchi o strette aperture. Non può correre.

Venti dell'olocausto (Sop) Un olocausto vivente può comandare a volontà i venti in un'area, facendogli prendere fuoco. Funziona come l'incantesimo *controllare venti* lanciato da uno stregone di 10° livello, ma le creature e gli oggetti nell'area di effetto dei venti dell'olocausto subiscono anche 3d6 danni da fuoco ogni round (tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 per dimezzare). Un olocausto vivente può utilizzare questa capacità o terminarne l'uso con un'azione standard, ma può tenere attivo solo un effetto di venti dell'olocausto alla volta. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Rigenerazione (Str): L'olocausto vivente subisce danni normali dal freddo, e anche dalle armi sacre e benedette con un bonus di potenziamento di almeno +2. Le forme di attacco che non infliggono

Olocausto vivente



danni ai punti ferita, ignorano la rigenerazione, e un olocausto vivente non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Turbine di fiamme (Sop): Un olocausto vivente può trasformarsi in un turbine di fiamme una volta ogni 10 minuti e può restare in questa forma per 1 round ogni 2 DV posseduti. In questa forma, la creatura può spostarsi attraverso l'aria o qualsiasi superficie solida o liquida alla velocità di volare di 18 metri (perfetta). Il turbine è largo 1,5 metri alla base, alto 3 o 6 metri, e da 3 a 9 metri largo alla sommità. L'olocausto vivente può controllarne le dimensioni all'interno di questi limiti.

Le creature prese nel turbine di fiamme subiscono 3d6 danni da fuoco ogni round. Inoltre, le creature di taglia Grande o inferiore possono subire danni dal vento ed essere sollevate in aria dalla sua forza. Una creatura di taglia Grande o inferiore presa nell'area del turbine infuocato deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 o essere presa e tenuta sospesa da potenti venti e fiamme ardenti. Una creatura che può volare può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 ogni round per sfuggire al turbine infuocato. La creatura subisce comunque i danni, ma può lasciare il turbine se supera il tiro salvezza.

Un olocausto vivente può espellere qualsiasi creatura intrappolata in ogni momento, depositandola dovunque il turbine infuocato si trovi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Il calore e la luce prodotti da un olocausto vivente gli impongono una penalità di -10 alle prove di Nascondersi. *Con il calore e la luce che genera involontariamente, è quasi impossibile nascondersi per un olocausto vivente, ma in aree dove ci sono altre fiamme o fuochi (come un edificio che brucia) o all'interno di un grosso incendio, gli olocausti viventi ricevono un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi.

OREAD

Folletto Medio (Terra)

Dadi Vita: 7d6+28 (52 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m, scavare 9 m

Classe Armatura: 20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: Schianto +7 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +7 in mischia

Danni: Schianto 1d6+4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Scavare, immunità al freddo, padronanza della terra, visione crepuscolare, dipendenza dalla montagna

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 18, Int 14, Sag 13, Car 16

Abilità: Artigianato (costruire trappole) +12, Artigianato (lavori in pietra) +12, Ascoltare +13, Cercare +2 (+4 porte e compartimenti segreti), Conoscenze (architettura e ingegneria) +12, Conoscenze (natura) +12, Diplomazia +5, Osservare +13, Percepire Intenzioni



+11, Sopravvivenza +11 (+13 in ambienti naturali di superficie)

Talenti: Allerta, Seguire Tracce, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 8-14 DV (Medio)

Come le driadi e i fossergrim, gli oread sono creature fatate dotate di un legame intrinseco con una caratteristica del mondo naturale. Nel caso dell'oread, è una caratteristica innegabilmente importante: una montagna. Un oread protegge le condizioni naturali della sua dimora montana, difendendola da minatori e scavatori di roccia e facendo ritardare le inarrestabili energie dell'erosione. I singoli minatori possono essere avvertiti, posti sotto *charme*, e mandati via, ma grandi compagnie che vogliono creare miniere o cave nel territorio di un oread, finiscono sempre male o se ne perde comunque notizia.

Gli oread hanno aspetto diverso tra di loro, ma tutti assomigliano a forti maschi o femmine umanoidi dall'aspetto severo e la pelle di pietra. I capelli dell'oread sembrano filamenti di licheni che assumono un colorito bianco quando i picchi montani sono coperti di neve. Gli oread spesso indossano gonne costruite con i metalli delle loro montagne, e molti gioielli di gemme e pietre preziose grezze.

L'oread difende la propria montagna con ferocia e fa uso

frequente dei suoi incantesimi per provocare disastri contro chi osa danneggiarla. Queste montagne si guadagnano una reputazione come maledette o malvagie, cosa che a volte attrae l'attenzione di tribù di umanoidi o giganti malvagi alla ricerca di un rifugio. Essendo una creatura legale, spesso un oread stringerà un accordo di mutua protezione con queste tribù.

Gli oread parlano il Silvano, il Nanico e il Terran.

COMBATTIMENTO

Un oread utilizza la sua conoscenza della pietra e le sue abilità con l'ingegneria per creare precipizi mortali e punti dove provocare valanghe sulle montagne. Quando deve affrontare dei nemici, un oread spesso usa *charme sui mostri* su di uno per far attirare da lui il resto della compagnia in un'area piena di trappole; l'oread le attiverà da un nascondiglio, sperando di uccidere, mutilare o spaventare un numero sufficiente di nemici da mettere in fuga il resto. I nemici più fastidiosi e numerosi subiranno tutta la potenza dei poteri magici dell'oread.

Un oread può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale VI*.

Capacità magiche: A volontà: *pietre parlanti*, *teletrasporto* (da qualsiasi punto sulla montagna fino ad un altro punto sulla montagna); 3 volte al giorno: *ammorbidire pietra e terra*, *charme sui mostri* (CD 17), *rocce aguzze* (CD 17), *scoprire pietra*, *trasmutare fango in roccia*, *trasmutare roccia in fango*; 1 volta al giorno: *muovere il terreno*, *terremoto*. 14° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Scavare (Str): Un oread può spostarsi attraverso la pietra, la terra o qualsiasi altro tipo di terreno eccetto il metallo con la stessa facilità con cui un pesce si muove nell'acqua. Il suo scavare non lascia tunnel o buchi, né lascia alcun segno della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su di un'area che contiene un oread che scava, spinge la creatura indietro di 9 metri, stordendola per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19.

Padronanza della terra (Str): Un oread riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se il suo avversario si trova in contatto con il terreno.

Dipendenza dalla montagna (Sop): Ogni oread è misticamente legato ad una montagna. Se un oread si allontana per più di 1,5 km dalla sua montagna, muore entro 4d6 ore.

ORRORE RAMPICANTE

Vegetale Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 5d8+20 (42 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, nuotare 6 m

Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+7

Attacco: Schianto +7 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +7 in mischia

Danni: Schianto 1d6+4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Animare rampicanti

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contudente,

malleabilità, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 10, Cos 19, Int 9, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +15*, Nuotare +16, Osservare +3

Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca

Ambiente: Qualsiasi palude o acquatico

Organizzazione: Solitario o colonia (2-12)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 6-7 DV (Grande); 8-16 DV (Enorme)

Primitivi, crudeli ed elusivi, gli orrori rampicanti sono colonie senzienti di alghe con la capacità di assumere una forma vagamente umanoide. Battono le paludi e zone simili, attaccando di sorpresa ogni volta sia possibile.

Gli orrori rampicanti vengono spesso confusi per umanoidi dalla pelle verde dai lineamenti ruvidi. I lineamenti di un orrore rampicante sembrano lisci e indefiniti, e quando parla, la sua voce cambia tonalità in maniera insolita e apparentemente casuale.

Guidati dai loro propri intenti maligni, gli orrori rampicanti cercano di ferire e uccidere chiunque entri nel loro territorio. Le comunità situate troppo vicine alle paludi o altre tane di orrori rampicanti subiscono attacchi notturni da parte di alberi animati.

Gli orrori rampicanti parlano il Silvano.

Orrore rampicante



COMBATTIMENTO

Gli orrori rampicanti cercano spesso di nascondersi in acque basse piene di alghe, da cui utilizzano la capacità *animare rampicanti* per attaccare gli avversari uno alla volta. A differenza dei treant e creature simili, gli orrori rampicanti non hanno riguardo per gli alberi che animano o le paludi che abitano.

Animare rampicanti (Mag): Un orrore rampicante può utilizzare questa capacità per animare un singolo rampicante o simile vita vegetale entro 27 metri. Un rampicante animato combatte come una liana assassina (vedi *Manuale dei Mostri*). Un rampicante animato perde la sua capacità di combattere se l'orrore rampicante che l'ha animato viene incapacitato o si sposta fuori raggio di azione.

Malleabilità (Str): Data l'insolita struttura fisica del corpo dell'orrore rampicante, esso può comprimersi abbastanza da passare attraverso fessure larghe 2,5 cm. Le fessure e simili aperture che sono di 2,5 cm o più non rallentano per nulla l'orrore rampicante.

Tratti dei vegetali: Un orrore rampicante è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. L'orrore rampicante possiede anche la visione crepuscolare.

Abilità: L'orrore rampicante riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. *Gli orrori rampicanti ricevono un bonus razziale di +15 alle prove di Nascondersi nelle paludi o altre aree con una grande concentrazione di alghe.

OSCURI

Gli oscuri sono razza misteriosa di creature che vive nel Sottosuolo. Il loro unico contatto con le altre razze avviene quando difendono le loro abitazioni e quando rubano oggetti ai loro nemici con il favore dell'oscurità.

Gli oscuri odiano ogni forma di illuminazione e attaccano chiunque abbia con sé una torcia, una lanterna o un incantesimo in grado di produrre luce. Gli oscuri non minacciano invece le compagnie di personaggi che viaggiano senza far uso di fonti di luce artificiale, come i personaggi dotati di scurovisione.



Turpe oscuro

Predatore oscuro

Gli oscuri parlano un proprio linguaggio e sembrano comprendere il Sottocomune, anche se non sono mai stati uditi parlarlo.

COMBATTIMENTO

Gli oscuri sono estremamente furtivi, ma codardi. Preferiscono combattere con la copertura dell'oscurità totale e fuggire quando la situazione volge a loro svantaggio. Sono maestri dell'imboscata e spesso attaccano dalle ombre.

Mantello d'ombra (Sop): Tre volte al giorno un oscuro può avvolgersi in un mantello d'ombra che gli fornisce occultamento dai nemici. Tra le ombre o nell'oscurità, il mantello d'ombra fornisce alla creatura occultamento (probabilità del 40% di essere mancato). Sotto una luce intensa, il mantello d'ombra fornisce metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancato). La scurovisione non annulla l'occultamento del mantello, in quanto il mantello d'ombra è formato da oscurità magica. Le creature che possono vedere nell'oscurità magica, come i diavoli, non subiscono la probabilità di mancare il bersaglio quando attaccano un oscuro.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio di un oscuro si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un oscuro, l'oscuro infligge ulteriori danni con un attacco in mischia. I turpi oscuri infliggono ulteriori 2d6 danni, e i predatori oscuri infliggono ulteriori 3d6 danni.

Vista cieca (Str): Un oscuro manovra e combatte non solo grazie alla vista, ma anche utilizzando l'olfatto e le vibrazioni per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di distinguere oggetti e creature entro 18 metri. L'oscuro non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per individuare creature all'interno del raggio di azione della sua vista cieca.

Sensibilità alla luce (Str): Quando viene esposto alla luce solare o ad una luce equivalente ad un incantesimo *luce diurna*, un oscuro subisce una penalità morale di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove e danni.

Abilità: Quando si trova in un'area di penombra, un oscuro riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

PREDATORE OSCURO

Umanoide Medio

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +2 corazza di cuoio, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Spada corta +4 in mischia, o giavelotto +5 a distanza

Attacco completo: Spada corta +4 in mischia, o giavelotto +5 a distanza

Danni: Spada corta +4 1d6+2 più veleno, giavelotto 1d6+2 più veleno

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Nube di nebbia*, uso del veleno, mantello d'ombra, attacco furtivo +3d6

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, sensibilità alla luce

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 13, Int 13, Sag 14, Car 16

Abilità: Acrobazia +6, Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +6*, Nascondersi +6*, Osservare +5, Rapidità di Mano +6

Talenti: Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, banda (1 più 2-5 turpi oscuri), o tribù (2-5 più 20-80 turpi oscuri)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: 5

I predatori oscuri sono gli enigmatici capi dei turpi oscuri, sebbene sia difficile determinare se appartengano o meno alla stessa razza.

I predatori oscuri sembrano del tutto umani, e sono una testa e mezzo più alti dei turpi oscuri. Hanno la pelle scura e non hanno neppure gli zoccoli dei turpi oscuri. I predatori oscuri si coprono da capo a piedi di abiti sobri e neri e non mostrano mai il proprio volto.

Combattimento

I predatori oscuri guidano i turpi oscuri in combattimento, e intingono le loro spade corte nel veleno per infliggere terribili ferite. Usano la *nube di nebbia* per fuggire ai loro nemici.

Nube di nebbia (Sop): Due volte al giorno, un predatore oscuro può usare *nube di nebbia* come se fosse lanciato da uno stregone di 5° livello.

Uso del veleno (Str): I predatori oscuri non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente quando applicano del veleno su una lama. Di solito usano il veleno essenza d'ombra (Tempra CD 17, danno iniziale 1 punto di risucchio di Forza, danno secondario 2d6 danni alla Forza) sia sulla spada che sul giavelotto. Un predatore oscuro di solito entra in combattimento con la sua spada e quattro giavelotti intinti nel veleno.

Personaggi predatori oscuri

La classe preferita di un predatore oscuro è quella del ladro. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG pre-

datore oscuro è pari al suo livello di classe +5. Quindi un ladro predatore oscuro di 1° livello ha un LEP 6 ed è l'equivalente di un personaggio di 6° livello.

TURPE OSCURO

Umanoide Piccolo

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +2 corazza di cuoio, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-3

Attacco: Pugnale +2 in mischia, o pugnale +2 a distanza

Attacco completo: Pugnale +2 in mischia, o pugnale +2 a distanza

Danni: Pugnale 1d4+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Mantello d'ombra, attacco furtivo +2d6

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, eludere, sensibilità alla luce

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +7, Vol +2

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 10

Abilità: Acrobazia +6, Ascoltare +3, Muoversi

Silenziosamente +4, Nascondersi +8*, Osservare +3, Rapidità di Mano +4

Talenti: Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, banda (2-5 più 1 predatore oscuro), o tribù (20-80 più 2-5 predatore oscuri)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

I turpi oscuri sono piccoli umanoidi che si nascondono tra le ombre e l'oscurità del Sottosuolo.

Sono piccoli e di esile corporatura, con pelle pallida, grandi nasi e sinistri occhi sotto folte sopracciglia. Al posto dei piedi, i turpi oscuri hanno dei piccoli zoccoli morbidi che non producono rumore sulla pietra. Vestono solo di nero e si avvolgono completamente in manti, mantelli e turbanti scuri.

Combattimento

I turpi oscuri si nascondono nelle ombre prima di attaccare il fianco e le spalle esposte del loro avversario.

Eludere (Str): Se esposto ad un effetto che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un turpe oscuro non subisce danni da un tiro salvezza riuscito.

Personaggi turpi oscuri

La classe preferita di un turpe oscuro è quella del ladro. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG turpe oscuro è pari al suo livello di classe +4. Quindi un ladro turpe oscuro di 1° livello ha un LEP 5 ed è l'equivalente di un personaggio di 5° livello.

PHIUHL

Aberrazione Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 9d8+36 (76 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 12 m, volare 9 m (perfetta)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +5 Des, +2 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Tocco riscaldante +6 in mischia

Attacco completo: 2 tocchi riscaldanti +6 in
mischia

Danni: Tocco riscaldante 1d10 da fuoco

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Gas mortale, essic-
care, aura di calore

Qualità speciali: Immunità all'acido,
scurovisione 18 m, riduzione del
danno 10/magia, resistenza
all'elettricità 20, immunità al
fuoco, forma gassosa, immu-
nità, mente imperscrutabile,
immunità al veleno, RI 21

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8,
Vol +6

Caratteristiche: For 11, Des
20, Cos 19, Int 10, Sag 11,
Car 10

Abilità: Muoversi

Silenziosamente +13,

Nascondersi +9, Osservare +8

Talenti: Arma Focalizzata (tocco
riscaldante), Iniziativa Migliorata,
Riflessi in Combattimento,
Schivare

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterra-
neo (Gehenna)

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 11

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale
malvagio

Avanzamento: 10-19 DV (Grande); 20-27 DV
(Enorme)

Ritenuti essere gli spiriti privi di sostanza di elementali uccisi, i phiuhl infestano le rupi desolate del primo strato della Gehenna come colonne senzienti di vapore animato.

Formati da un amalgama blasfemo di sofferenza, dolore, fame, calore insopportabile e vapori velenosi, i phiuhl sembrano vortici turbinanti di vapori verdi e rossi. Concentrandosi, un osservatore può distinguere una forma vagamente umanoide in mezzo a questo caos, scorgendo lunghe braccia affusolate o un viso allungato e cupo, sconvolto dalla sofferenza.

Normalmente i phiuhl viaggiano in coppia, ma questo è l'unico indice di una qualche identità razziale che condividano. Che traggano o meno sostentamento dai loro assalti contro i mortali, è argomento di animata discussione tra gli studiosi che occasionalmente riescono ad intrappolarne uno o due sul Piano Materiale per sottoporli a bizzarri e strani esperimenti. I phiuhl sembrano però non

avere padroni; il loro unico scopo sembra essere quello di distruggere qualsiasi altro tipo di creatura incontrino.

I phiuhl non parlano alcun linguaggio udibile, ma sembrano essere in grado di comunicare tra di loro.

COMBATTIMENTO

Il phiuhl sa di non essere in grado di infliggere molti danni con il suo tocco riscaldante, quindi preferisce volare sopra le teste dei suoi nemici e sottoporli al suo gas mortale, piuttosto che correre il rischio di ingaggiare una mischia. Dopo questo primo assalto, si getta in picchiata con ripetuti attacchi di essiccare finché tutti i suoi nemici non saranno stati distrutti.

Gas mortale (Str): Qualsiasi creatura suscettibile al veleno e che si trovi entro 15 metri da un phiuhl deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d10 danni alla Costituzione immediatamente e altri 1d10 danni alla Costituzione 1 minuto dopo (a meno che non si effettui con successo un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 18). Coloro che superano il tiro salvezza sono immuni per un'intera giornata agli effetti del gas mortale di quel phiuhl. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Essiccare (Str): Qualsiasi personaggio che si trova in un quadretto occupato da un phiuhl al termine del turno del phiuhl deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o guadagnare due livelli negativi. Anche il tiro salvezza per rimuovere questi livelli negativi ha CD 18. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura di calore (Str): Chiunque si trovi entro 9 metri da un phiuhl deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o subire 1d6 danni da fuoco.

Considerare questo effetto come un'esplosione costantemente irradiata dal corpo del phiuhl. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Forma gassosa (Str): La forma priva di sostanza di un phiuhl gli conferisce l'immunità ai colpi critici. Un phiuhl non può correre, ma può volare (lentamente) ed è soggetto agli effetti del vento. Non può indossare armature, manipolare oggetti solidi o entrare nell'acqua o altri liquidi. Può passare attraverso piccoli buchi o aperture strette come anche semplici fenditure. È anche in grado di occupare lo stesso spazio occupato da un nemico (vedi essiccare, sopra).

Mente imperscrutabile (Str): Qualsiasi creatura cerchi di stabilire un legame telepatico con la mente di un phiuhl (tramite *individuazione dei pensieri*, una capacità psionica, *dominare mostri* ecc.) deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o subire gli effetti di *regressione mentale* lanciato da uno stregone di 9° livello. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.



Phiuhl

MC

PIPISTRELLO SPORA

Vegetale Medio

Dadi Vita: 15d8+30 (97 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 1,5 m, volare 18 m (buona)

Classe Armatura: 15 (+5 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +11/+13

Attacco: Artiglio +13 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia e coda appuntita +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d4+2, coda appuntita 1d4+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Raggio di debilitazione

Qualità speciali: Mimetizzarsi, immunità al fuoco, tratti dei vegetali, silenzioso

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +10, Vol +5

Caratteristiche: For 14, Des 21, Cos 15, Int 8, Sag 11, Car 4

Abilità: Ascoltare +2, Osservare +20

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo,

Fluttuare, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Colline e pianure temperate

Organizzazione: Nido (3-18)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 16-21 DV (Medio); 22-45 DV (Grande)

I predatori fungoidi conosciuti come pipistrelli spora solcano silenziosi i cieli notturni in cerca di creature a sangue caldo di cui nutrirsi. Sono esclusivamente carnivori e preferiscono mammiferi e uccelli.

Un pipistrello spora assomiglia ad un pipistrello grigio scuro fatto di un materiale spugnoso. Un grande occhio arancione privo di pupilla si trova al centro del corpo della creatura, che è alta 90 cm con un'apertura alare di quasi 2,4 metri. Le sue due gambe e la coda terminano in artigli affilati, che la creatura utilizza per fare a pezzi le sue prede.

I pipistrelli spora parlano il proprio linguaggio, che di solito risulta incomprensibile a chiunque lo ascolti.

COMBATTIMENTO

I pipistrelli spora utilizzano le loro capacità di mimetizzarsi e di rimanere in silenzio per avvicinarsi in volo ad una preda senza farsi notare, per poi abbattere una pioggia di raggi di debilitazione sull'inconsapevole vittima. Quando la preda è stata sufficientemente e palesemente indebolita, i pipistrelli spora si abbassano per attaccare con i loro artigli e la coda. I pipistrelli spora collaborano quando si tratta di cacciare, concentrando i loro sforzi nelle situazioni chiaramente pericolose. Un pipistrello

spora particolarmente affamato ignora la propria sicurezza per artigliare i nemici tra un raggio e l'altro.

Un pipistrello spora può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale VIII*.

Raggio di debilitazione (Sop): Un pipistrello spora può sparare un raggio di debilitazione marrone ogni round dispari contro qualsiasi bersaglio entro 45 metri. L'effetto è identico a quello di un incantesimo *debilitazione* lanciato da uno stregone di 12° livello.

Mimetizzarsi (Str): In qualsiasi condizione di luce eccetto la luce del sole, un pipistrello spora può sparire tra le ombre, ottenendo occultamento (40% di probabilità di mancare il bersaglio). L'illuminazione artificiale, o qualsiasi incantesimo di luce, nega questa capacità.

Tratti dei vegetali: Un pipistrello spora è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. Il pipistrello spora possiede anche la visione crepuscolare.

Silenzioso (Str): I pipistrelli spora si muovono in assoluto silenzio e non producono rumore.

PREDATORE D'ACCIAIO

Esterno Grande

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +5 Des, +16 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +12/+23

Attacco: Morso +19 in mischia

Attacco completo: Morso +19 in mischia e 2 artigli +17 in mischia

Danni: Morso 2d6+7/19-20, artiglio 2d4+3

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d6+3, ruggito, morso lacerante

Qualità speciali: Vista cieca 9 m, sordità, immunità, percepire magia, tratti degli esterni, resistenze, olfatto acuto, riduzione del danno 15/magia e argento

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +13, Vol +11

Caratteristiche: For 25, Des 21, Cos 19, Int 10, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +18, Cercare +15, Equilibrio +25, Muoversi Silenziosamente +24, Nascondersi +24, Osservare +18, Saltare +22, Scalare +22

Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Spezzare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno (Acheronte)

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-18 DV (Grande); 19-36 DV (Enorme)



Pipistrello spora

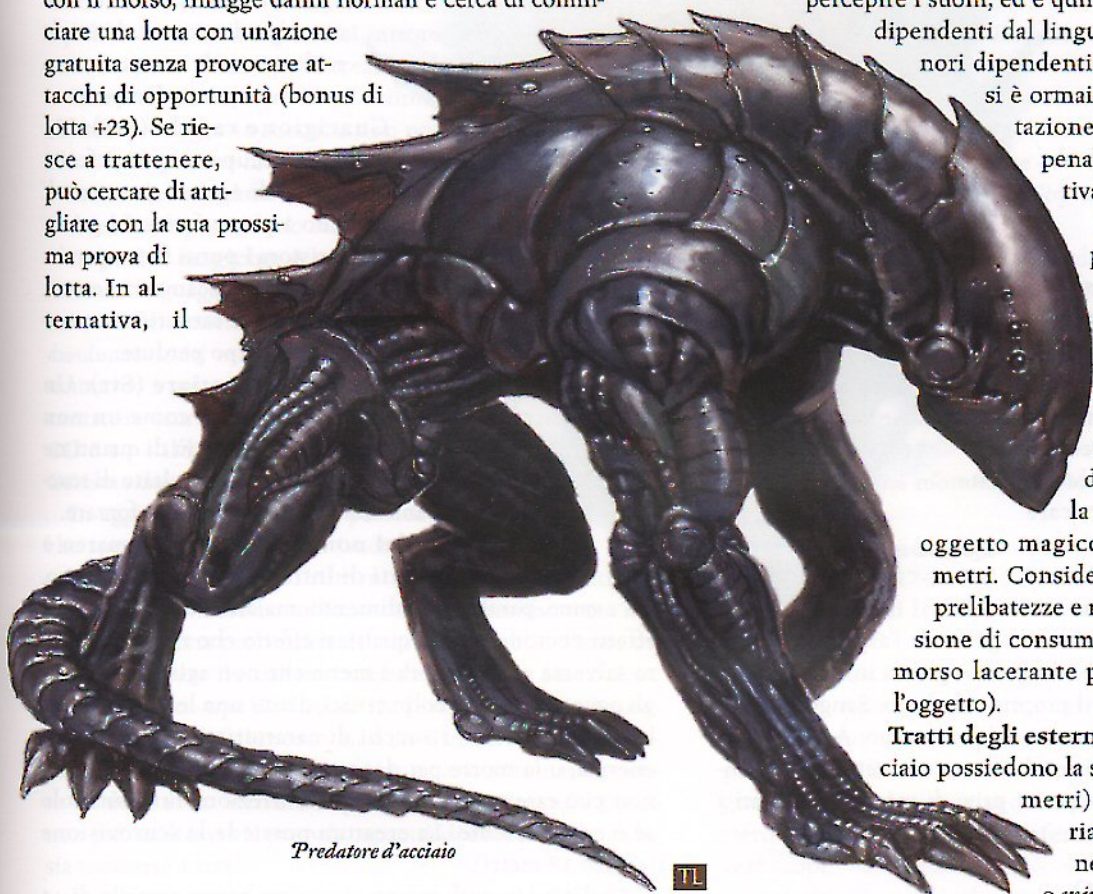
Il predatore d'acciaio si aggira per i flagellati cubi metallici dell'Acheronte in cerca di carne fresca da consumare. Simile ad un grande felino dai muscoli di ferro, questa creatura condivide molte delle caratteristiche della sua controparte terrestre, comprese forza e agilità incredibili. Nonostante la sua sordità, il suo olfatto è talmente acuto da permettergli di individuare con facilità le prede vicine.

I predatori d'acciaio parlano un rozzo, ringhiante dialetto del Terran.

COMBATTIMENTO

Se il predatore d'acciaio ottiene la sorpresa, inizia il combattimento emettendo un ruggito nel round di sorpresa, seguito da un assalto e un attacco completo. Ogni volta sia possibile cerca di spezzare le armi dei suoi avversari.

Afferrare migliorato (Str): Se un predatore d'acciaio colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +23). Se riesce a trattenere, può cercare di artigliare con la sua prossima prova di lotta. In alternativa, il



Predatore d'acciaio

predatore d'acciaio ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente il danno del morso.

Assaltare (Str): Se un predatore d'acciaio salta su di un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già compiuto un'azione di movimento.

Artigliare (Str): Un predatore d'acciaio che riesce a trattenere un avversario può cercare di artigliare (+17 in mischia) con le sue zampe posteriori infliggendo 1d6+3 danni con ciascuna. Il predatore d'acciaio può artigliare anche quando compie un assalto.

Ruggito (Sop): Un predatore d'acciaio può emettere un

fortissimo ruggito una volta ogni 1d4 round. Tutte le creature entro un cono di 9 metri subiscono 12d6 danni sonori e rimangono assordate per 2d6 round (Tempra CD 20 dimezza; un successo nega la sordità). Qualsiasi creatura fragile o cristallina colpita subisce il doppio dei danni indicato; le creature che tengono in mano degli oggetti fragili possono negare i danni superando un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Morso lacerante (Str): Quando usa il morso per attaccare un'arma, scudo o altro oggetto conservato, il predatore d'acciaio guadagna un bonus di +4 al tiro di attacco contrapposto e infligge il doppio dei danni normali.

Vista cieca (Str): L'olfatto di un predatore d'acciaio è così potente che gli conferisce la capacità vista cieca con un raggio di 9 metri.

Sordità (Str): Un predatore d'acciaio non è in grado di percepire i suoni, ed è quindi immune agli effetti dipendenti dal linguaggio e agli effetti sonori dipendenti dall'udito. La creatura si è ormai adattata a questa limitazione e quindi non subisce penalità alle prove di iniziativa a causa della sordità.

Immunità (Str): Un predatore d'acciaio è immune ai danni da elettricità e sonori, così come agli effetti di pietrificazione.

Percepire magia (Sop): Un predatore d'acciaio può percepire la presenza di qualsiasi oggetto magico di metallo entro 36 metri. Considera questi oggetti delle prelibatezze e raramente perde l'occasione di consumarne uno (utilizzano il morso lacerante per prima distruggere l'oggetto).

Tratti degli esterni: Tutti i predatori d'acciaio possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Resistenze (Str): Un predatore d'acciaio possiede resistenza al freddo e al fuoco 20.

Abilità: Un predatore d'acciaio riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

QUTH-MAREN

Non morto Medio

Dadi Vita: 10d12 (65 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/+8

Attacco: Schianto +9 in mischia
Attacco completo: 2 schianti +9 in mischia
Danni: Schianto 1d6+3 più 1d6 da acido
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sangue caustico, comandare non morti, sguardo spaventoso, sputare sangue
Qualità speciali: Immunità all'acido, resistenza all'elettricità 15, guarigione rapida 4, resistenza al fuoco 15, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +9
Caratteristiche: For 16, Des 13, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +14, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +4, Scalare +16
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-6)
Grado di sfida: 7
Tesoro: -
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: -

Un quth-maren è una rivoltante creatura non morta creata dalle chieriche di Kiaransalee. Queste chieriche amano scorticare vivi i loro nemici (rimuovendo ogni pezzo di pelle) e poi animarli in questa forma mostruosa.

Un quth-maren mantiene in generale l'aspetto che aveva in vita, ma non ha pelle o grasso in avanzo: solo muscoli sopra il proprio scheletro. Sangue caustico fuoriesce continuamente dal loro corpo. A differenza degli zombi, con i quali condividono una certa somiglianza, i quth-maren non sono né privi di mente né portati a decomorsi.

COMBATTIMENTO

I quth-maren combattono con ferocia e astuzia, utilizzando al meglio il loro sputo di sangue e lo sguardo spaventoso prima di entrare in mischia contro i loro avversari. Se sono in gruppo, cercano di rivolgere l'attenzione ad un singolo nemico alla volta, piuttosto che distribuire i loro attacchi tra un gruppo di avversari.

Sangue caustico (Str): Gli attacchi naturali del quth-maren infliggono ulteriori 1d6 danni da acido per il sangue caustico della creatura. Qualsiasi creatura che colpisca un quth-maren con armi naturali o attacchi senz'armi subisce anche 1d6 danni da acido.

Comandare non morti (Sop): Siccome il quth-maren era in vita un chierico malvagio, può comandare i non morti come un chierico malvagio di 5° livello. Non può intimorire i non morti, ma può dissolvere lo scacciare o

rafforzare altri non morti.

Sguardo spaventoso (Sop): Una creatura vivente entro 9 metri che incroci lo sguardo immortale del quth-maren deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o diventare tremante (perde il bonus di Destrezza alla Classe Armatura, incapace di agire, qualsiasi avversario guadagna un bonus di +2 ai tiri per colpire). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sputare sangue (Str): Una volta ogni 1d4 round, con un'azione standard, un quth-maren può sputare un globo di sangue acido come fosse un'arma deflagrante. Il quth-maren deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il suo bersaglio. Questo attacco ha un incremento di gittata 3 metri, con una gittata massima di 5 incrementi. Il globo infligge 2d6 danni da acido con un colpo diretto e 2 danni da acido a tutte le creature entro 1,5 metri dal punto d'impatto.

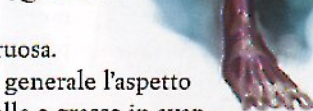
Guarigione rapida (Str): Un quth-maren recupera i punti ferita perduti al ritmo di 4 punti per round, finché ha almeno 1 punto ferita. La guarigione rapida non ristora i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento, e non permette al quth-maren di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Resistenza allo scacciare (Str): Un quth-maren viene trattato come un non morto con 2 Dadi Vita in più di quanti ne abbia per determinare il risultato di scacciare, intimorire, comandare, rinforzare.

Tratti dei non morti: Un quth-maren è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un quth-maren non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un quth-maren riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Osservare.

Quth-maren



SW

RILMANI

Alcuni sostengono che l'universo sia composto da forze, elementi e idee in opposizione: bene e male, luce e oscurità, caldo e freddo. Si suppone che l'interazione tra queste forze e concetti definisca tutto il creato.

I rilmani sono pronti ad opporsi a questa argomentazione.

A metà strada tra tutte queste forze e idee, sostengono, esiste una via di mezzo: la neutralità, l'ombra accogliente, il benessere. I rilmani sostengono che questi fenomeni e concetti siano al centro della natura dell'esistenza, e che il conflitto tra forze opposte, come il bene e il male, la minacci.

I rilmani esistono per proteggere la via di mezzo e correggere qualsiasi disequilibrio che potrebbe compromettere o distruggere l'esistenza. Quando le forze del male (o del bene) minacciano di sopraffare un mondo, arrivano i rilmani per riequilibrare le cose.

I rilmani parlano la propria lingua, il Comune e il Sotocomune.

COMBATTIMENTO

I rilmani preferiscono non farsi coinvolgere in nessun tipo di conflitto, almeno finché non se ne possano comprendere le ramificazioni. Se aiutare o danneggiare una delle parti coinvolte aiuterà a preservare l'equilibrio di potere esistente nella via di mezzo, i rilmani saranno pronti ad agire o dare consigli.

I rilmani utilizzano la loro capacità *metamorfosi* per camuffarsi mentre cercano di determinare l'allineamento e le motivazioni di chi li circonda. Se viene percepito un disequilibrio, i rilmani spesso si intromettono nel conflitto, sotto l'aspetto di un tipo di creatura che ne è già coinvolta.

Tratti degli esterni: Tutti i rilmani possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Tratti dei rilmani: I rilmani sono immuni all'elettricità e al veleno, e possiedono resistenza all'acido e al suono 20.

Capacità magiche: A volontà: *caduta morbida*, *comprensione dei linguaggi*, *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *individuazione dei pensieri*, *linguaggi*, *santuario*; 3 volte al giorno: *metamorfosi*. 17° livello dell'incantatore (aurumach), 12° (cuprilach), 9° (ferrumach); la CD è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del rilmani.

In aggiunta, ogni rilmani possiede delle capacità magiche specifiche del suo tipo (vedi sotto).

Evoca rilmani (Mag): I rilmani possono evocare altri rilmani come se stessero utilizzando l'incantesimo *evoca mostri*, ma con una probabilità di riuscita variabile. Tirare un d% e comparare il risultato variabile dato nella descrizione dello specifico tipo di rilmani (se l'evocazione non è automatica): con un fallimento, nessun rilmani risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono arrivate dopo 1 ora. Un rilmani evocato non può utilizzare la propria capacità di evocare prima che sia trascorsa 1 ora.

Personaggi rilmani

La maggior parte dei rilmani avanza aumentando i propri Dadi Vita, ma alcuni decidono di avanzare in una classe di personaggio. La classe preferita di un aurumach è il chierico. La classe preferita di un cuprilach è il ladro. La classe preferita di un ferrumach è il guerriero. Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG rilmani è il suo livello di classe più il modificatore appropriato: aurumach +25, cuprilach +17, ferrumach +13. Per esempio, un ferrumach guerriero di 1° livello ha LEP 14 ed è l'equivalente di un personaggio di 14° livello.

AURUMACH

Esterno Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 16d8+112 (184 pf)

Iniziativa: ++

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 36 (-1 taglia, +1 Des, +12 *armatura completa*+4, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovista 35

Attacco base/Lotta: +16/+26

Attacco: *Alabarda*+3 Enorme +25 in mischia

Attacco completo: *Alabarda*+3 Enorme +25/+20/+15+/10 in mischia

Danni: *Alabarda*+3 Enorme 2d6+12 più antitesi

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Antitesi, capacità magiche, *evoca rilmani*

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene o male o legale o caotico, guarigione rapida 5, tratti degli esterni, tratti dei rilmani, RI 30, *evoca armatura*, *evocare arma*

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +14, Vol +17

Caratteristiche: For 23, Des 19, Cos 24, Int 23, Sag 24, Car 26

Abilità: Artigianato o Conoscenze (sette qualsiasi) +25, Ascoltare +26, Cercare +25, Concentrazione +26, Diplomazia +29, Osservare +26, Percepire Intenzioni +26, Sapienza Magica +26, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (*alabarda*), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Terre Esterne)

Organizzazione: Solitario o ambasciata (2-4)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Nessuna moneta, doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 17-32 DV (Grande); 33-48 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +9

Gli aurumach sono i rilmani più potenti e i capi dell'intera razza. Alcuni cuprilach e ferrumach a volte si ribellano a questo dominio perché a volte gli aurumach sono pronti a sacrificare le razze minori come pedine nei loro grandi piani, e la capacità di impedire la lettura del pensiero impedisce ai rilmani inferiori di individuare i loro veri scopi.

Quando gli aurumach compaiono nella loro forma naturale, sembrano muscolosi umanoidi della taglia di un ogre dalla pelle dorata. A differenza di quelle orride creature, gli aurumach sono privi di peluria e hanno la pelle liscia. La loro bellezza immacolata e presenza rassicurante mette a loro agio la maggior parte delle creature.

Gli aurumach sono i diplomatici e strateghi fra gli aurumach. Quando rimangono coinvolti personalmente in una questione di equilibrio, è perché tutti i mezzi furtivi a loro disposizione non sono stati utili. Appaiono senza armi o armature, invitando apertamente le persone a discutere del problema in questione e a trovare una via di mezzo. In caso questa tattica fallisse, l'armatura e l'arma dell'aurumach compaiono in uno scintillio di luci, e il rilmani cerca di ottenere con la violenza ciò che non è riuscito ad ottenere con la diplomazia.

Oltre al Rilmani, Comune e Sottocomune, gli aurumach parlano l'Abissale, il Celestiale, il Draconico, l'Infernale e il Silvano.

Combattimento

Raramente gli aurumach danno inizio ad un combattimento, dato che preferiscono utilizzare il confronto fisico come ultima risorsa. Quando entrano in mischia, sono avversari formidabili capaci di infliggere enormi danni con ogni colpo letale delle loro alabarde. Un aurumach spesso vola sopra un avversario e tenta di sbilanciarlo, e trattiene l'uso della sua capacità antitesi e la piena furia dei suoi attacchi fino a quando non sarà sicuro che l'avversario non ha intenzione di demordere.

Antitesi (Sop): Qualsiasi creatura colpita da un attacco in mischia dell'aurumach o che lo tocchi con un attacco senz'armi o naturale subisce un certo ammontare di danni a seconda di quanto il suo allineamento si discosti da quello neutrale. Le creature caotiche subiscono 2d6 danni legali. Le creature legali subiscono 2d6 danni caotici. Le creature malvagie subiscono 2d6 danni sacri. Le creature buone subiscono 2d6 danni sacrileghi. Quindi, una creatura di allineamento caotico buono subirebbe 4d6 danni (2d6 legali, 2d6 sacrileghi) ogni volta che venisse colpita dall'aurumach. Un aurumach può reprimere o attivare l'uso di questa capacità con un'azione gratuita.

Capacità magiche: A volontà: *cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro la legge, cerchio magico contro il male, charme sui mostri* (CD 22), *cono di freddo* (CD 23), *dardo incantato, dissolvi magie superiore, suggestione di massa* (CD 24), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più il carico massimo in oggetti; 3 volte al giorno: *congedo, guarigione, proibizione, spruzzo prismatico* (CD 25), *visione del vero, volare, vuoto mentale*. 17° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

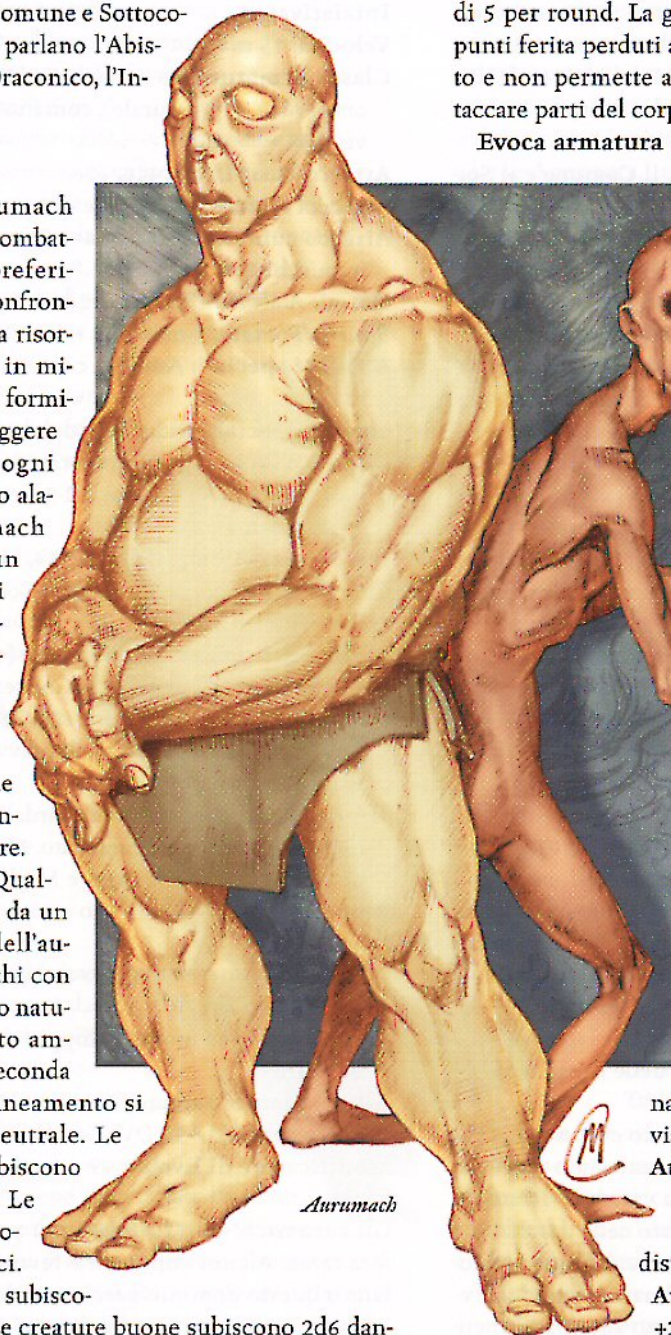
Evoca rilmani (Mag): Una volta al giorno un aurumach può evocare automaticamente 2d4 ferrumach o 1d2 cuprilach (a scelta dell'aurumach).

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un aurumach recupera i punti ferita perduti al ritmo

di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette all'aurumach di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Evoca armatura (Sop): Un aurumach rilmani non indossa armatura, ma quando viene minacciato da un attacco, un'armatura completa+4 d'oro semitrasparente compare intorno al suo corpo per proteggerlo dall'attacco e svanisce immediatamente dopo. L'apparizione dell'armatura non può essere impedita, ma può essere soppressa da un campo anti-magia. L'armatura non influisce mai sulla velocità, peso trasportato o prove di abilità dell'aurumach.

Evoca arma (Sop): Un aurumach può armarsi all'istante evocando un'alabarda+3 Enorme dorata. Quando viene separata dall'aurumach, l'arma sparisce. Un aurumach può evocare o dissolvere la sua arma con un'azione gratuita.



Aurumach

Cuprilach

CUPRILACH

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 32 (+7 Des, +15 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 32

Attacco base/Lotta: +12/+16

Attacco: Stocco+2 +21 in mischia, o arco lungo della velocità+1 +20 a distanza

Attacco completo: Stocco+2 +21/+16/+11 in mischia, o arco lungo della velocità+1 +20/+15/+10 a distanza

Danni: Stocco+2 1d6+8, arco lungo della velocità+1 1d8+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +3d6, capacità magiche, *evoca rilmani*, colpi rapidi

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene o male o legale o caotico, nascondersi in piena vista, tratti degli esterni, tratti dei rilmani, RI 25, *evoca rilmani*, percepire trappole, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +15, Vol +12

Caratteristiche: For 19, Des 24, Cos 20, Int 18, Sag 19, Car 23

Abilità: Acrobazia +16, Artista della Fuga +14, Ascoltare +14, Camuffare +16 (+18 recitazione), Cercare +14, Concentrazione +14, Diplomazia +20, Equilibrio +12, Intimidire +18, Falsificare +14, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +14, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +16, Raggiare +21, Saltare +14, Scalare +22,

Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce)

Talenti: Arma Accurata, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Terre Esterne)

Organizzazione: Solitario o squadra (2-8)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuna moneta, doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-24 DV (Medio); 25-36 DV (Grande)

Modificatore di livello: +5

I cuprilach sono le spie e assassini dei rilmani. Quando un disequilibrio può essere corretto "rimovendo" uno specifico individuo o un piccolo gruppo, i cuprilach vengono incaricati di prendersene cura.

Privi di peluria come gli aurumach, un cuprilach nella sua forma naturale sembra un una persona magra e quasi scheletrica con la pelle ramata, ma di rado capita di vedere la sua forma reale, in quanto la creatura raramente è in viaggio senza essere sotto un qualche camuffamento.

I cuprilach tessono tele di bugie e menzogne allo stesso modo in cui un mastro bardo improvvisa una grande canzone. Confidenziali e carismatici, i cuprilach utilizzano le loro abilità per infiltrarsi tra le forze avversarie e impersonare i nemici. Gli individui dotati di poteri squilibranti a volte rimangono scioccati dallo scoprire che i loro più fidati confidenti o apprezzati amanti sono stati rimpiazzati da un cuprilach anni prima che al rilmani fosse dato l'ordine di colpire.

Oltre al Rilmani, Comune e Sottocomune, i cuprilach parlano l'Abissale, il Celestiale e l'Infernale.

Combattimento

I cuprilach variano le loro tattiche in base alla natura e urgenza della loro missione. La maggior parte dei cuprilach preferisce semplici missioni "ricerca e distruggi" che gli permettono di utilizzare la magia per individuare un bersaglio e avvicinarsi a lui prima di scatenare una pioggia di frecce mortali. Altre volte i cuprilach preferiscono utilizzare le loro abilità per infiltrarsi nell'organizzazione o nella vita privata di un individuo, e poi riempire di menzogne le loro vittime per attirarle in una situazione pericolosa che porterà alla loro fine.

Un cuprilach può essere evocato con *evoca mostri IX*.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del cuprilach si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un cuprilach, il cuprilach infligge ulteriori 3d6 danni con un attacco in mischia.

Capacità magiche: A volontà: *dissimulare, freccia acida di Melf, individuazione dei pensieri, localizza creatura, scassinare, vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *debolezza, fuorviare, porta dimensionale, veleno* (CD 20). 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è determinata dal Carisma.

Evoca rilmani (Mag): Una volta al giorno, un cuprilach può evocare 1d3 ferrumach con una probabilità di riuscita del 75% (risultato di 26-100 sul d%).

Colpi rapidi (Str): Un cuprilach può utilizzare un'azione standard per effettuare un attacco completo, sparando tutte

le sue frecce per quel round prima che la prima vada a segno o colpendo ripetutamente con il suo stocco prima che l'avversario si renda conto di essere stato colpito. Questa capacità rende un cuprilach terribilmente efficace in una situazione di sorpresa o quando colpisce per primo in combattimento, dato che può rivelarsi ed eseguire un attacco completo, infliggendo danno da attacco furtivo con ogni colpo.

Un cuprilach rimane affaticato per 1d4 round dopo aver usato questa capacità, e non può utilizzarla mentre è affaticato.

Nascondersi in piena vista (Sop): Finché il cuprilach si trova entro 3 metri da una qualche ombra, si può nascondere in piena vista anche senza nulla dietro cui nascondersi. Non può però nascondersi nella propria ombra.

Percepire trappole (Str): Un cuprilach riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole, e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Un cuprilach mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 16° livello o superiore.

Abilità: Un cuprilach riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

FERRUMACH

Esterno Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 8d8+72 (108 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (*armatura completa+1*); base 9 m

Classe Armatura: 30 (+1 Des, +7 naturale, +9 *armatura completa+1*, +3 *scudo pesante di metallo+1*), contatto 11, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +8/+15

Attacco: *Lancia da cavaliere pesante+1 +16* in mischia, o *ascia da battaglia+1 +16* in mischia

Attacco completo: *Lancia da cavaliere pesante+1 +16/+11* in mischia, o *ascia da battaglia+1 +16/+11* in mischia

Danni: *Lancia da cavaliere pesante+1 1d8+8*, *ascia da battaglia+1 1d8+8*

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di paura, capacità magiche, *evoca rilmani*

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene o male o legale o caotico, tratti degli esterni, tratti dei rilmani, RI 20

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +7, Vol +7

Caratteristiche: For 24, Des 13, Cos 28, Int 15, Sag 13, Car 20

Abilità: Artista della Fuga +1 (+3 con corde), Ascoltare +16, Cavalcare +16, Cercare +17, Concentrazione +16, Diplomazia +7, Intimidire +20 Osservare +16, Percepire Intenzioni +17, Professione (soldato) +16, Scalare +16 (+18 con corde), Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce), Utilizzare Corde +16

Talenti: Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Terre Esterne)

Organizzazione: Solitario o squadra (2-8)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuna moneta, doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-16 DV (Medio); 17-24 DV (Grande)

Modificatore di livello: +5

I ferrumach sono gli infiniti sottoposti dei rilmani. Svolgono il ruolo di soldati di fanteria nell'interminabile guerra per la neutralità, l'equilibrio, e il diritto di una creatura di non scegliere alcuna fazione.

I ferrumach sembrano uomini molto muscolosi fatti di ferro. Indossano delle pesanti armature complete di un colore simile a quello della loro pelle e impugnano scudi e letali lance da cavaliere. Essi non vengono quasi mai incontrati appiedati; ognuno è a cavallo di un *kuldurath* o un *destriero fantomatico* evocato con la magia. Caricano in battaglia in sella a queste terribili creature incutendo timore nei loro avversari.

I ferrumach fanno la loro comparsa sui grandi campi da battaglia, a volte sotto l'aspetto di una parte già coinvolta nel conflitto. Spediti qui dagli *aurumach* con un interesse nel risultato della battaglia, i ferrumach formano una propria falange e si accertano che la guerra termini nel modo desiderato dagli *aurumach* o che prosegua per quanto desiderano i loro superiori.

Oltre al Rilmani, Comune e Sottocomune, i ferrumach parlano il Silvano.

Combattimento

Sebbene siano i più marziali e aggressivi dei rilmani, i ferrumach preferirebbero che le creature obbedissero ai loro ordini e seguissero gli ideali dei rilmani piuttosto che opporvisi. I ferrumach spesso cercano di intimidire e spaventare i loro avversari prima di far ricorso alla violenza. Anche in questo caso, i ferrumach sono ben equipaggiati per eseguire gli ordini degli *aurumach*.

Un ferrumach può essere evocato con l'incantesimo *evoca mostri VII*.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, un ferrumach può produrre un effetto di paura. Questa capacità funziona come l'incantesimo *paura* (10° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 19), ma agisce su tutte le creature in un raggio di 4,5 metri intorno al ferrumach.

Qualsiasi creatura che superi il tiro salvezza contro l'effetto non può essere influenzata di nuovo dall'aura di paura di quel ferrumach per un giorno intero. Tutti i rilmani e le creature indicate dal ferrumach sono immuni alla sua aura di paura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *comando* (CD 16), *foschia occultante*, *sfocatura*, *silenzio*, *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *cura ferite moderate*, *destriero fantomatico*, *disciolti magie*, *tempesta di ghiaccio*. 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Evoca rilmani (Mag): Una volta al giorno, un ferrumach può evocare 1d2 ferrumach con una probabilità di riuscita del 35% (risultato di 66-100 sul d%).

RINOCERONTE CRUDELE

Animale Enorme

Dadi Vita: 17d8+153 (229 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +12/+30

Attacco: Corno +21 in mischia

Attacco completo: Corno +21 in mischia

Danni: Corno 2d8+15/17-20/x3

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Critico aumentato, travolgere

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +13, Vol +6

Caratteristiche: For 30, Des 13, Cos 29, Int 2, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +13, Nascondersi -7, Osservare +13

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (corno), Critico

Migliorato (corno), Iniziativa Migliorata, Riflessi

Fulminei, Spingere Migliorato

Ambiente: Pianura o tundra temperata o fredda

Organizzazione: Solitario o branco (2-12)

Grado di sfida: 9

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 18-34 DV (Enorme); 35-51 DV (Mastodontico)



Rinoceronte crudele

Il rinoceronte crudele è una grossa creatura pelosa con un lungo corno nasale che spesso arriva fino a 3 metri di lunghezza.

Il tipico rinoceronte crudele arriva a 9 metri di lunghezza (escluso il corno) e può pesare fino a 5.000 kg.

COMBATTIMENTO

Un rinoceronte crudele inizia sempre il combattimento con una carica se possibile, in modo da potersi gettare in mezzo ai suoi nemici con il corno.

I rinoceronti crudeli possono essere evocati utilizzando l'incantesimo *evoca alleato naturale VII*.

Critico aumentato (Str): L'incornata di un rinoceronte crudele minaccia un colpo critico con 17-20 naturale grazie alla capacità critico aumentato e il talento Critico Migliorato della creatura. Con un colpo critico con il corno, il rinoceronte crudele infligge danni triplicati.

Travolgere (Str): Come azione standard, un rinoceronte crudele può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d12+15 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 28 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Olfatto acuto (Str): Un rinoceronte crudele può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Roveto sanguinoso



ROVETO SANGUINOSO

ROVETO SANGUINOSO

Vegetale Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 3d8+12 (25 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+11

Attacco: Viticci +6 in mischia

Attacco completo: 4 viticci +6 in mischia

Danni: Viticci 1d8+5

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Risucchio di sangue, afferrare migliorato

Qualità speciali: Trattati dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos 19, Int -, Sag 12, Car 2

Ambiente: Qualsiasi deserto e pianura (Abisso, Carceri, Terre Esterne, Pandemonium)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Grande); 7-15 DV (Enorme)

Il rovetto sanguinoso è una pianta forte e resistente che cresce in folte macchie nelle terre brulle delle Terre Esterne, Carceri, Abisso e Pandemonium. La pianta sopravvive nutrendosi del sangue delle creature viventi risucchiandolo attraverso spine affilate e cave lunghe 7,5 cm che si trovano sui suoi viticci. I roveti sanguinosi sembrano rampicanti dalle piccole foglie. La pianta produce in continuazione delle belle bacche rosse.

Le bacche producono un odore fragrante che risulta piacevole per la maggior parte delle specie, in particolare nei deserti in cui crescono i roveti sanguinosi. Se una creatura sopravvive all'attacco del rovetto sanguinoso e riesce a sottrarre qualche bacca, scoprirà che i suoi sforzi sono stati vani: le bacche sono amare e non forniscono alcun nutrimento.

In rare occasioni, i roveti sanguinosi vengono trapiantati sul Piano Materiale. Queste piante di solito muoiono dopo pochi giorni, ma alcune riescono a sopravvivere e raggiungono grandi dimensioni nelle terre selvagge.

COMBATTIMENTO

Un rovetto sanguinoso sembra una normale pianta finché una creatura vivente non viene a trovarsi a portata dei suoi viticci. Essa farà quindi scattare quanti più viticci possibile per succhiare il sangue dalla vittima. Un rovetto sanguinoso permette agli animali che si nutrono di carogne di rimuovere le carcasse, lasciando così l'area intorno alla pian-

ta ripulita dei cadaveri delle sue prede.

Un rovetto sanguinoso può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale IV*.

Risucchio di sangue (Str): Se un rovetto sanguinoso afferra un avversario, inizia a risucchiare sangue. Infligge 1d4 danni alla Costituzione con ogni prova di lotta riuscita. Se l'avversario vince una prova di lotta, uno dei tentacoli del rovetto sanguinoso si stacca dal suo corpo. La ferita risultante continua a sanguinare per 1 round addizionale.

Afferrare migliorato (Str): Se un rovetto sanguinoso colpisce un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla propria con almeno due viticci, infligge danni normali per ogni viticcio e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +11). Se riesce a trattenere, può usare la sua capacità risucchio di sangue. Poi, il rovetto sanguinoso ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare due viticci per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il rovetto sanguinoso non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni con i viticci e risucchio di sangue.

Tratti dei vegetali: Un rovetto sanguinoso è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento e metamorfosi. Ignora i colpi critici e gli effetti che influenzano la mente. Un rovetto sanguinoso possiede la visione crepuscolare.

RUKANYR

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 7d8+49 (80 pf)

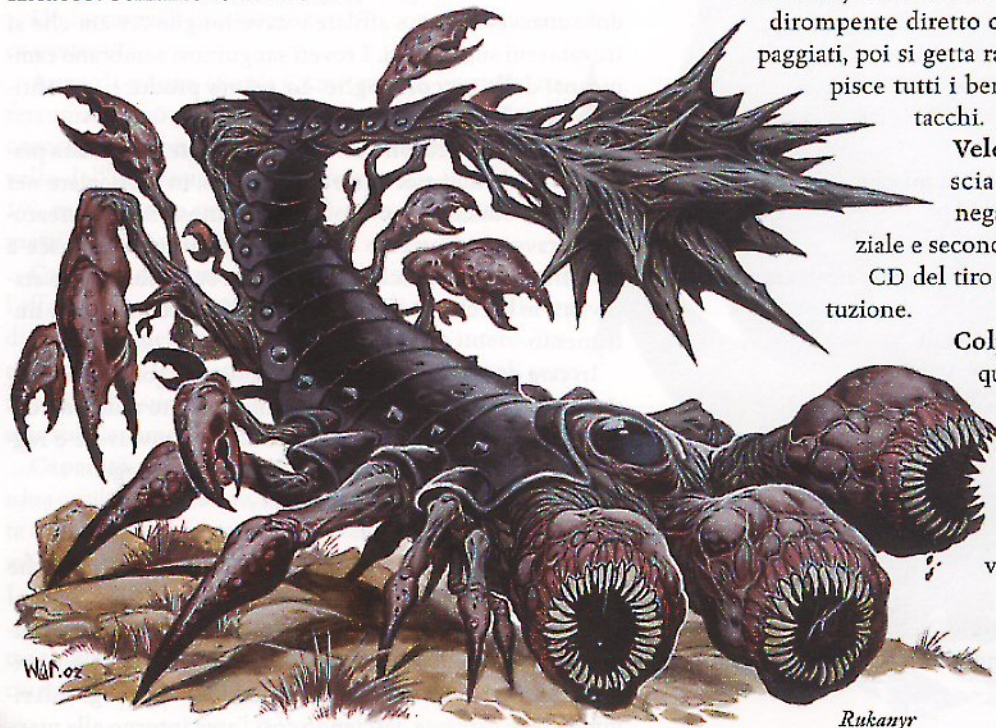
Iniziativa: -2

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, -2 Des, +15 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +5/+14

Attacco: Schianto +9 in mischia



Rukanyr

Attacco completo: Schianto +9 in mischia e 6 artigli +7 in mischia e morsi +7 in mischia

Danni: Schianto 3d6+5, artiglio 1d6+2, morso 1d8+2

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, colpo stordente, ruggito dirompente

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, spezzare riflessivo, immunità al suono, stabilità

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +0, Vol +1

Caratteristiche: For 21, Des 7, Cos 24, Int 15, Sag 2, Car 2

Abilità: Ascoltare +6, Cercare +12, Osservare +6, Scalare +23

Talenti: Attacco Poderoso, Multiattacco, Spezzare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-8)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme); 22-28 DV (Mastodontico); 29+ DV (Colossale)

Il rukanyr è un mostro pesantemente corazzato creato dai maghi kaorti per l'espreso intento di essere utilizzato nella distruzione di regioni in cui i kaorti hanno paura ad entrare. (I kaorti sono descritti in questo libro).

Un rukanyr sembra un albero pesantemente corazzato, alto 4,5 metri e privo di foglie, con un grosso ramo che emerge dalla cima e termina in una sfera di spuntoni e spine. Molti rami più piccoli terminano in artigli capaci di afferrare. Tre grandi bocche piene di denti poste su dei fusti si trovano alla base della creatura, in mezzo ad un ammasso di gambe da insetto. Un grande occhio nero privo di iride guarda dal "davanti" della creatura.

I rukanyr parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Il rukanyr inizia il combattimento con un ruggito dirompente diretto contro i nemici meglio equipaggiati, poi si getta rapidamente in mischia e colpisce tutti i bersagli a portata con i suoi attacchi.

Veleno (Str): Un rukanyr rilascia un veleno (Tempra CD 20 nega) con il morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (2d6 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Colpo stordente (Str): Chiunque venga colpito dallo schianto del rukanyr deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o rimanere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Ruggito dirompente (Sop): Una volta ogni 1d4 round, un rukanyr può emettere un ruggito devastante da una delle sue boc-

che. Tutte le creature entro 18 metri dal rukanyr devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o rimanere assordate per 2d6 round. Inoltre, un rukanyr può prendere di mira una creatura o un oggetto all'interno del raggio di azione come punto focale del suo attacco dirompente. La creatura o l'oggetto subisce 12d6 danni sonori (Riflessi CD 20 dimezza). Se il bersaglio è una creatura, questi danni si applicano all'armatura indossata e ogni arma trasportata da essa. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Guarigione rapida (Str): Un rukanyr recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al rukanyr di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Spezzare riflessivo (Str): Le piastre di armatura che coprono un rukanyr cozzano l'una contro l'altra durante il corso di un combattimento, creando un rumore inquietante come quello delle cime degli alberi che si toccano quando c'è forte vento. Chiunque colpisca un rukanyr con un attacco in mischia tagliente o perforante deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 per evitare il movimento delle piastre o subire 4d6+5 danni all'arma, che gli verrà inoltre strappata dalla presa. L'arma cade ai piedi dell'attaccante se non è stata spezzata dal danno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Stabilità (Str): Un rukanyr è incredibilmente stabile e non può essere sbilanciato. Riceve un bonus di stabilità +20 alle prove di Forza per evitare le spinte.

Abilità: Un rukanyr riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SANGUISUGA DEL CIELO

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 12d8+48 (102 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m, volare 24 m (media)

Classe Armatura: 22 (-2 taglia, +3 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +9/+25

Attacco: Artiglio +16 in mischia

Attacco completo: 3 artigli +16 in mischia, 8 tentacoli +10 in mischia

Danni: Artiglio 2d8+8/19-20, tentacolo 1d4+4 più 1d6 da acido

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Pioggia d'acido, stritolare 1d4+4 più 1d6 da acido, afferrare migliorato, capacità magiche



Sanguisuga del cielo

Qualità speciali: Immunità all'acido, scurovisione 18 m, anatomia indistinguibile, rigenerazione 5, foschia innaturale

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +9, Vol +11

Caratteristiche: For 26, Des 17, Cos 18, Int 14, Sag 17, Car 13

Abilità: Ascoltare +15, Concentrazione +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +15, Sopravvivenza +15

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi montagna o collina

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-10)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontica)

Le sanguisughe dei cieli sono un terribile incubo generato dai maghi kaorti per servire da cavalcature. (I kaorti sono descritti in questo libro). Quando non servono da cavalcatura, galleggiano pigramente nell'aria, chilometri al di sopra del terreno. Scendono a terra solo per nutrirsi o divertirsi tormentando le loro vittime terrestri.

Coloro che vengono attaccati da una sanguisuga del cielo raramente riescono a vedere bene la creatura, dato che essa è costantemente circondata da una foschia giallastra che genera un continuo torrente di acido rosso. Pallidi tentacoli



gialli e un lungo artiglio chitinoso che si estende dalla foschia è l'unico indice di ciò che si nasconde all'interno della nube. Se la copertura fornita dalla nube viene penetrata, una sanguisuga del cielo si rivela per l'essere un orribile groviglio di peli, occhi e viticci simili a vermi. I suoi tre artigli sono disposti lungo la sua circonferenza centrale, mentre i suoi otto tentacoli gialli le penzolano dietro come le gambe di una medusa. La creatura galleggia naturalmente nell'aria e può manovrare facilmente nel cielo sparando raffiche d'aria dai numerosi orifizi nel suo corpo.

Quando un kaorti utilizza una sanguisuga del cielo come cavalcatura, la prima cosa che fa è legare una piattaforma del diametro di 1,5 metri (di solito fatta di legno) in cima al corpo della sanguisuga del cielo. Poi il kaorti si posiziona sulla piattaforma, legandosi ad essa con un gran numero di corde e funi, e guida la creatura tramite ordini vocali e gestuali. Le sanguisughe dei cieli sono molto intelligenti e devono essere trattate con rispetto da chiunque intenda utilizzarle come cavalcature, a meno che il cavaliere non voglia ritrovarsi sotto attacco a chilometri d'altezza da terra.

Le sanguisughe dei cieli preferiscono quasi sempre comunicare in Kaorti, ma capiscono anche il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Una sanguisuga del cielo non sempre dà inizio ad un combattimento per uccidere o trovare cibo, ma spesso attacca degli avversari a terra per la semplice gioia di creare panico e dolore. Questi attacchi "inutili" di solito coinvolgono lo scatenamento di una pioggia d'acido o l'uso da lontano delle sue capacità magiche. Una sanguisuga del cielo si affida agli attacchi fisici solo per la difesa personale, per procurarsi cibo (apprezza in particolare la carne dei folletti), o agli ordini del suo cavaliere. I suoi artigli possono infliggere ferite profonde e sanguinanti, mentre i tentacoli sono ricoperti d'acido.

Pioggia d'acido (Sop): I tentacoli di una sanguisuga del cielo secernono costantemente un viscido acido rosso. La vista di questo acido che fuoriesce dalla foschia che circonda la creatura è ciò che le ha dato il suo nome. L'acido infligge 2d4 danni da acido per round a qualsiasi creatura vivente su cui la sanguisuga del cielo fluttui o voli sopra (Riflessi CD 19 dimezza); l'acido diventa inerte subito dopo aver inflitto i danni, quindi un bersaglio viene colpito solo finché la sanguisuga del cielo gli rimane sopra la testa.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, una sanguisuga del cielo può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d4+4 danni contundenti. Il tentacolo infligge ulteriori 1d4 danni da acido ogni round in cui stritola una creatura.

Afferrare migliorato (Str): Se una sanguisuga del cielo colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali più danni da acido e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +22). Se riesce a trattenere, nello stesso round può stritolare l'avversario. Quindi, la sanguisuga del cielo ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerata in lotta). In ogni caso, ogni pro-

va di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del tentacolo e i danni da acido.

Capacità magiche: A volontà: *lampo* (CD 11), *muro di vento*, *stretta folgorante*; 3 volte al giorno: *controllare venti*, *folata di vento*, *invocare il fulmine* (CD 14). 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Anatomia indistinguibile (Str): Una sanguisuga del cielo è immune ai colpi critici e non può essere attaccata ai fianchi.

Rigenerazione (Str): Una sanguisuga del cielo subisce danni normali dal fuoco e dagli effetti di forza. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e la sanguisuga del cielo non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Foschia innaturale (Sop): Una sanguisuga del cielo si circonda costantemente di un'innaturale foschia bianca con un raggio di 18 metri. Questa foschia conferisce alla sanguisuga del cielo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi e occultamento (30% di probabilità di mancare il bersaglio) contro gli avversari al di fuori della foschia.

Coloro che si trovano all'interno della foschia, scoprono che possono chiaramente vederci attraverso.

Coloro che si trovano all'interno della foschia occultante guadagnano resistenza agli incantesimi 22 contro la magia druidica. La foschia può essere dissipata da venti forti, ma si riforma naturalmente in 2d6 round dopo che i venti sono cessati.

SARKRITH

I sarkrith conducono una guerra che nessuno riesce a comprendere; creature basate sulla logica e il freddo calcolo, i sarkrith non riescono a sopportare le imprevedibili anche se innegabilmente potenti forze della magia. Per i sarkrith, la pace significa controllo, e la magia nelle mani di qualcuno è un simbolo su cui i sarkrith non riescono ad avere il controllo.

La rigida società dei sarkrith non ha spazio per altre razze a parte quelle abbastanza accondiscendenti da divenire obbedienti cittadini-schiavi. Pazienti e riflessivi, i longevi sarkrith non gettano mai i loro soldati in battaglia senza aver prima pianificato e previsto ogni possibilità.

Sulla maggior parte dei mondi, i sarkrith devono ancora raggiungere il potere. Le loro città-stato nascoste sotto terra, seppur potenti, non possiedono ancora il numero sufficiente di sarkrith per sottomettere le razze usufruttrici di magia che le circondano.

COMBATTIMENTO

I thane e i divoramagia possiedono delle tattiche di combattimento drasticamente diverse. Entrambi però possiedono le seguenti capacità.

Mascherare odore (Str): Una volta al giorno, un sarkrith può mascherare il suo odore, impedendo così che venga individuato tramite la capacità olfatto acuto. La capacità funziona per 1 ora.

Olfatto acuto (Str): Un sarkrith può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

DIVORAMAGIA

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 15d8+135 (202 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +4 Des, +2 scudo pesante di metallo, +4 giaco di maglia perfetto, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +15/+27

Attacco: Spada lunga perfetta +23 in mischia, o arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) +19 a distanza

Attacco completo: Spada lunga perfetta +23/+18/+13 in mischia e morso +17 in mischia, o arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) +19/+14/+9 a distanza (+17/+17/+12/+7 con il talento Tiro Rapido)

Danni: Spada lunga perfetta 1d8+8, morso 1d6+4, arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) 1d8+8

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, raggio dissolvente, mascherare odore, olfatto acuto, assorbire incantesimi, RI 25

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +13, Vol +8

Caratteristiche: For 26, Des 18, Cos 29, Int 16, Sag 13, Car 7

Abilità: Cercare +20, Nascondersi +5, Osservare +19, Saltare +24, Scalare +17, Sopravvivenza +19 (+21 seguendo tracce)

Talenti: Mobilità, Schivare, Tiro in Movimento (B), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste calde e sotterranei

Organizzazione: Solitario o con squadra di thane

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Al centro della società sarkrith, i divoramagia sono i principali sostenitori dell'odio dei sarkrith contro la magia e i suoi effetti. Raramente i divoramagia viaggiano senza una squadra di thane a loro protezione.

Come i thane, i divoramagia sono molto forti fisicamente, umanoidi muniti di scaglie con tratti da rettile e alti più di 2,7 metri. I divoramagia hanno una pelle blu chiaro che si opacizza con il tempo diventando quasi grigia in età avanzata.

Le altre creature trovano praticamente impossibile negoziare con i divoramagia; essi si aspettano massima obbedienza dalle altre creature, e hanno difficoltà a comprendere anche il concetto di scambio tra pari. Una persona è più forte o più debole di un'altra, e così si stabilisce una catena di comando. Dato che i divoramagia sono tanto ossessionati dalla forza individuale, creature potenti come i draghi spesso cercano di prendere il controllo di una loro comunità, ma i divoramagia non gli saranno mai leali: ai loro occhi, tutti i non sar-

krith sono contaminati dal tocco impuro della magia.

I sarkrith parlano il Comune, il Draconico e l'Infernale.

Combattimento

I divoramagia sono calmi e freddi in battaglia come in qualsiasi altra occasione. Non sembrano mai agire di fretta né prendere decisioni basate sulle emozioni, i divoramagia dirigono sempre i thane e i loro attacchi contro gli incantatori o altri individui che stanno palesemente utilizzando la magia.

Quando combattono in gruppo, i divoramagia coordinano i loro attacchi: metà di loro priva della magia i loro avversari tramite i raggi dissolventi, mentre gli altri attaccano con i loro archi.

Raggio dissolvente (Sop): I divoramagia possono generare un raggio che cancella gli effetti magici su qualsiasi cosa tocchi. Il divoramagia deve superare un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Se il raggio colpisce, influenza il bersaglio come un *dissolvi magie superiore* mirato lanciato da uno stregone di 20° livello.

Assorbire incantesimi (Str): Ogni volta che un incantesimo non riesce a superare la resistenza agli incantesimi di un divoramagia, la creatura guadagna un numero di punti ferita pari al livello dell'incantesimo. Questi punti ferita servono per prima cosa a guarire i danni subiti dal divoramagia, e quelli extra sono considerati come punti ferita temporanei che scompaiono dopo 1 minuto.



THANE

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 11d8+99 (148 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (armatura completa perfetta); base 12 m

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +2 scudo pesante di metallo perfetto, +8 armatura completa perfetta, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +11/+23

Attacco: Spadone perfetto +19 in mischia, o arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) +11 a distanza

Attacco completo: Spadone perfetto +19/+14/+9 in mischia e morso +13 in mischia, o arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) +11/+6/+1

Danni: Spadone perfetto 2d6+8, morso 1d6+4, arco lungo composito potente perfetto (bonus di For +4) 1d8+4

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Resistenza adattabile, esplosione adrenalinica, campo anti-magia, scurovisione 18 m, mascherare odore, resistere ai colpi, olfatto acuto, RI 23

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For 26, Des 10, Cos 28, Int 9, Sag 11, Car 9

Abilità: Saltare +14, Scalare +14, Sopravvivenza +12

Talenti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Foreste calde e sotterranei

Organizzazione: Solitario o squadra (10)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I thane hanno l'incarico di proteggere i protettori dei divoramagia dagli attacchi fisici. Come tutti i sarkrith, i thane odiano la magia. Feroci, leali e crudeli, i thane non comprendono altro che gli ordini da eseguire. Quando si confrontano con coloro che reputano meno potenti, usano solo l'imperativo, mentre quando hanno a che fare con i divoramagia e coloro che sono stati allevati ad obbedire, rispondono con immediata obbedienza.

Umanoidi scagliosi con grosse teste da rettile, i thane sarkrith sono alti 2,7 metri e pesano circa 400 kg.

I thane sarkrith parlano il Comune e l'Infernale.

Combattimento

Brutali ed efficaci in combattimento, i thane sarkrith utilizzano le dimensioni e il numero per distruggere i nemici più piccoli. A meno che un divoramagia non gli ordini altrimenti, i thane scelgono un avversario (di solito il più vicino) e concentrano i loro attacchi su di lui finché questi non è a terra per poi spostarsi verso l'avversario successivo. Questa semplice tattica li rende avversari prevedibili ma pericolosi.

Resistenza adattabile (Str): Ogni volta che un thane subisce danni da un incantesimo o un effetto che infligge danni da energia, il thane guadagna una resistenza 10 contro i successivi attacchi che coinvolgono quel tipo di ener-

gia. Questa resistenza dura per 1 giorno.

Esplosione adrenalinica (Str): Una volta per round un thane può compiere un'azione extra di movimento o attacco. La creatura può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al suo bonus di Costituzione (9 volte per il thane medio).

Campo anti-magia (Sop): Con un'azione gratuita, un thane può, una volta al giorno, creare un *campo anti-magia* intorno a sé. Il campo è sempre centrato sul thane e ha un raggio di 1,5 metri. Il campo dura per un numero di round pari al bonus di Costituzione del thane (9 round per un thane medio).

Resistere ai colpi (Str): I thane sarkrith considerano tutti i danni inferti dalle armi contundenti come danni non letali.

SCIACALLOIDE

Bestia magica Piccola/Media (Mutaforma)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m come sciacallo; 9 m come umanoide o ibrido

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale) come sciacallo, contatto 14, colto alla sprovvista 14; 16 (+3 Des, +3 naturale) come ibrido, contatto 13, colto alla sprovvista 13; 15 (+3 Des, +2 naturale) come umanoide, contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +4/+1 Piccolo o +5 Medio

Attacco: Morso +5 in mischia come sciacallo o ibrido; scimitarra +5 in mischia come umanoide

Attacco completo: Morso +5 in mischia come sciacallo; morso +5 in mischia e scimitarra +0 in mischia come ibrido; scimitarra +5 in mischia come umanoide

Danni: Morso 1d4+1 come sciacallo; morso 1d6+1, scimitarra 1d6 come ibrido; scimitarra 1d6+1 come umanoide

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sguardo soporifero

Qualità speciali: Forma alternativa, scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/ferro, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 15, Int 11, Sag 12, Car 12

Abilità: Ascoltare +5, Camuffare +3*, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Raggirare +3

Talenti: Allerta, Schivare

Ambientazione: Terre temperate

Organizzazione: Solitario o branco (2-4 più 1-6 sciacalli)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Lo sciacalloide è una creatura selvaggia che assume una forma accomodante, fa addormentare le sue prede e poi banchetta sui cadaveri appena uccisi. Nella sua forma naturale, lo sciacalloide è indistinguibile da un normale sciacallo, sebbene sia molto più ardito. Può anche assumere la forma di un umanoide Medio di qualsiasi tipo o quella di un ibrido che si erge eretto ma mantiene la testa e il man-

to dello sciacallo. Gli sciacalloidi sono spesso incontrati insieme a branchi di normali sciacalli (utilizzare le statistiche per il cane dal *Manuale dei Mostri*).

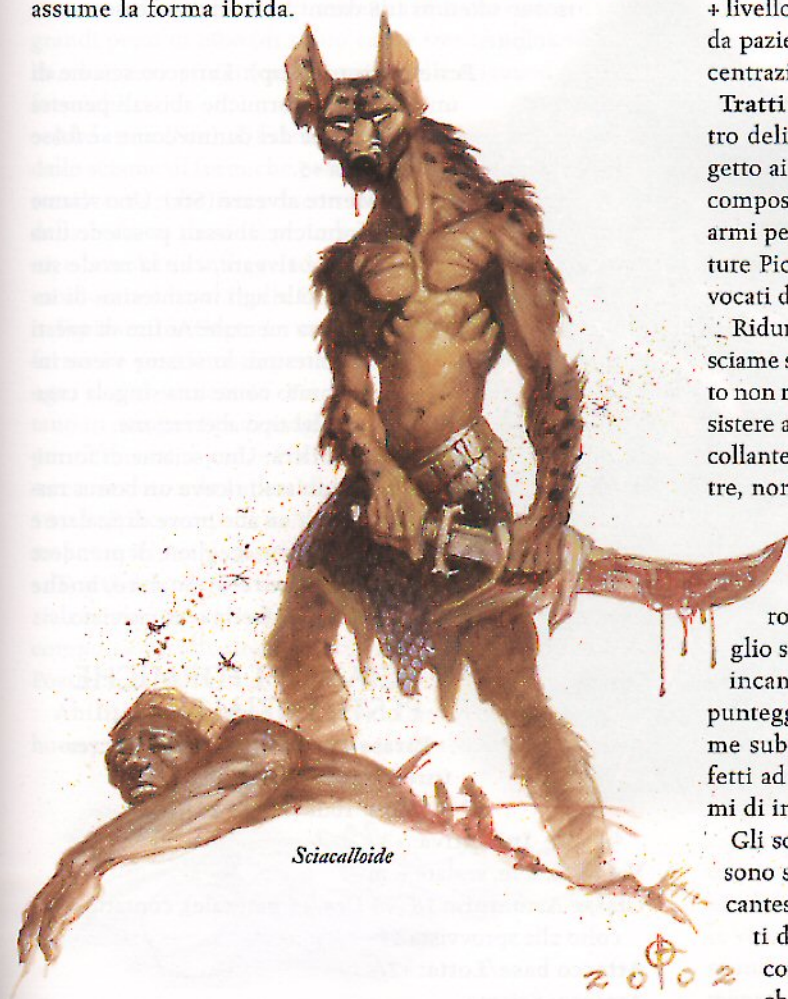
Gli sciacalloidi parlano il Comune e possono comunicare con gli sciacalli in qualsiasi forma.

COMBATTIMENTO

Nella forma di sciacallo, uno sciacalloide utilizza il morso. Nella forma ibrida, utilizza le armi e il morso. In forma umanoide, può attaccare solo con le armi.

Sguardo soporifero (Sop): Chiunque si trovi entro 9 metri da uno sciacalloide (in qualsiasi forma) e incroci lo sguardo della creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o a cadere addormentato per 5 minuti. Gli sciacalloidi sono immuni al proprio attacco con lo sguardo e a quello degli altri membri della loro specie. Le creature impegnate in combattimento ricevono un bonus di +4 al loro tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Forma alternativa (Sop): Uno sciacalloide può mutare forma con un'azione standard, come se stesse usando l'incantesimo *metamorfosi*. L'equipaggiamento di uno sciacalloide in forma umanoide o ibrida diventa parte della sua forma di sciacallo, e l'equipaggiamento magico cessa di funzionare finché resta in questa forma. In forma ibrida, uno sciacalloide può indossare armature leggere o medie senza penalità, ma gli è impossibile indossare armature pesanti. L'equipaggiamento che uno sciacalloide sta indossando o trasportando in forma umana non muta quando assume la forma ibrida.



Sciacalloide

Quando uno sciacalloide in forma animale assume la forma ibrida, il suo equipaggiamento ritorna alla forma normale e gli oggetti magici riprendono a funzionare.

Abilità: *In forma di sciacallo, uno sciacalloide è camuffato da animale, ricevendo un bonus di +10 alle prove di Camuffare quando si trova in questa forma.

SCIAME

Un gran numero di creature possono formare sciame, ma tutti gli sciame hanno una cosa in comune: quando tante creature operano insieme, spesso si dimostrano avversari molto più letali che se agissero da sole. Gli animali, le bestie magiche, i parassiti e altri tipi di creature spesso si uniscono per difendere le loro dimore, raccogliere cibo ecc.

COMBATTIMENTO

Ogni tipo di sciame possiede delle capacità di base che può utilizzare contro coloro che cercano di danneggiarlo o che possono fungere da sua preda.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura dotata di una propria intelligenza vulnerabile al danno dello sciame che inizi il suo turno con lo sciame nel proprio spazio, è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto (CD 10 + 1/2 DV della creatura + modificatore di Cos dello sciame). Lanciare incantesimi o concentrarsi su di un incantesimo mentre ci si trova all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare un'abilità che richieda pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20.

Tratti degli sciame: Uno sciame non ha un fronte o retro delineati né un'anatomia definita, quindi non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni dalle armi perforanti e taglienti. Uno sciame composto di creature Piccolissime o Minute è immune a tutti i danni provocati dalle armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno fa sì che lo sciame si disperda, sebbene il danno subito fino a quel punto non riduca minimamente la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Uno sciame non può mai divenire barcollante o essere ridotto allo stato morente dal danno. Inoltre, non può essere sbilanciato, afferrato, o spinto, e non può entrare in lotta con qualcun altro.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio un numero specifico di soggetti (inclusi incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione degli incantesimi di influenza mentale, se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza e una mente alveare. Uno sciame subisce una volta e mezzo i danni incantesimi o effetti ad area, come le armi deflagranti e molti incantesimi di invocazione.

Gli sciame composti di creature Piccolissime o Minute sono suscettibili ai forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Al fine di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, considerare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono. Per esempio, uno sciame di for-

miche abissali (creature Piccolissime) può essere spazzato via da un vento impetuoso. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per livello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura che lo produce, nel caso di effetti come il turbine di un elementale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi grazie al danno non letale perde coesione e si disperde, e non si riformerà finché i suoi punti ferita non eccederanno i danni non letali.

SCIAME DI FORMICHE ABISSALI

Aberrazione Media (Extraplanare, Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 20d8+60 (150 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +15/-

Attacco: Sciame, o sputare acido +16 di contatto a distanza

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 4d6 più 2d8 acido, sputare acido 2d8

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Acido, distrazione (CD 23), penetrazione

Qualità speciali: Immunità all'acido, resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità

20, resistenza al fuoco 20, mente alveare, immunità al veleno, RI 22, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +9, Vol +15

Caratteristiche: For 1, Des 12, Cos 16, Int 7, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +13, Osservare +13, Scalare +14

Talenti: Abilità

Focalizzata (Scalare),

Allerta, Iniziativa

Migliorata, Riflessi

Fulminei, Tempra

Possente, Tiro

Ravvicinato, Volontà di

Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

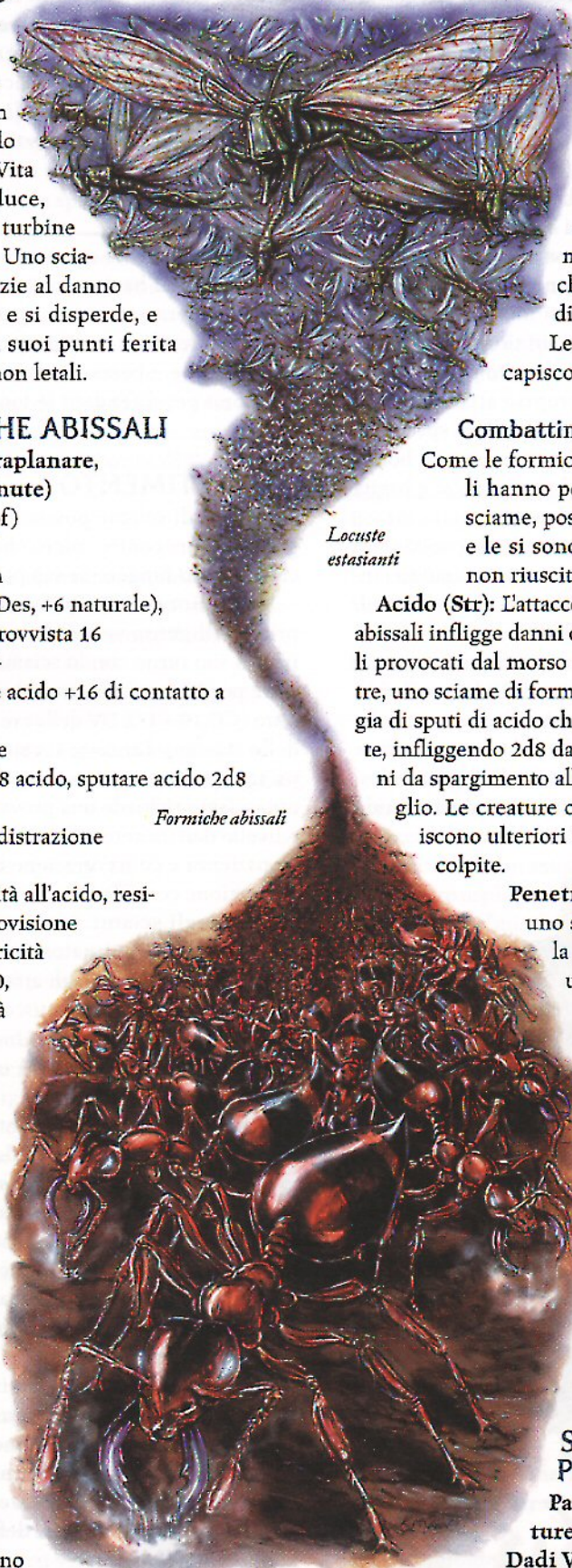
Organizzazione: Solitario o armata (3-8 sciami)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -



Le formiche abissali sono la versione demoniaca delle formiche rosse: corpo lungo 20 cm fatto di chitina rossa e nera, occhi blu multifaccettati e luminosi, mandibole porpora da cui cola una melma acida. Sciamano per tutti i Piani Inferiori e quando vengono evocate da un mago malvagio o demone, sono in grado di infestare anche il Piano Materiale, lasciando solo distruzione al loro passaggio.

Le formiche abissali non parlano, ma capiscono l'Abissale.

Combattimento

Come le formiche pestilenziali, le formiche abissali hanno poco interesse nelle tattiche. Come sciame, possiedono un minimo di intelligenza e le si sono viste ritirarsi dopo degli attacchi non riusciti.

Acido (Str): L'attacco sciame di uno sciame di formiche abissali infligge danni da acido in aggiunta ai danni normali provocati dal morso e i pungiglioni delle creature. Inoltre, uno sciame di formiche abissali può produrre una pioggia di sputi di acido che funziona come un'arma deflagrante, infliggendo 2d8 danni con un colpo diretto e 1d4 danni da spargimento alle creature entro 1,5 metri dal bersaglio. Le creature colpite direttamente dall'acido subiscono ulteriori 1d8 danni 1 round dopo essere state colpite.

Penetrazione (Sop): L'attacco sciame di uno sciame di formiche abissali penetra la riduzione del danno come se fosse un'arma +5.

Mente alveare (Str): Uno sciame di formiche abissali possiede una mente alveare, che la rende suscettibile agli incantesimi di influenza mentale. Ai fini di questi incantesimi, lo sciame viene influenzato come una singola creatura del tipo aberrazione.

Abilità: Uno sciame di formiche abissali riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SCIAME DI FORMICHE PESTILENZIALI

Parassita Medio (Sciame di creature Piccolissime)

Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +7/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 2d6 più malattia

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Malattia, distrazione (CD 17), ferimento

Qualità speciali: Trattati degli sciame, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +3

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos 14, Int -, Sag 11, Car 7

Abilità: Scalare +3

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo caldo

Organizzazione: Solitario o armata (3-8 sciame)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Le formiche pestilenziali sono parenti più grandi e pericolose delle normali formiche. Sono lunghe 10 cm, con rigonfi corpi bianchi e luminosi occhi arancio. Le loro mandibole sono lunghe quanto la testa e hanno una tonalità arancio nella parte interna (quella tagliente).

Essendo creature prive di intelligenza, le formiche pestilenziali non parlano né capiscono alcun linguaggio.

Combattimento

Le formiche pestilenziali sono delle forze della natura prive di intelligenza e sciamano su qualsiasi cosa si trovi sulla loro strada. Operano basandosi su un istinto sofisticato, con le formiche in avanguardia che trasportano grandi pezzi di cibo (di solito carne fresca) alla loro regina, che viene protetta nel bivacco dello sciame dalle altre formiche.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura che subisca danni dallo sciame di formiche pestilenziali deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o rimanere infettata dalla malattia rossa. Il periodo di incubazione è 1d3 giorni, e la malattia infligge 1d6 danni alla Forza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ferimento (Sop): Le creature ferite da uno sciame di formiche pestilenziali perdono 1 punto ferita addizionale ogni round successivo. Più ferite da questi attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 2 punti ferita al round, e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo superando una prova di Guarire con CD 10 o l'applicazione di un qualsiasi incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (*guarigione* o simile).

Tratti dei parassiti: Uno sciame di formiche pestilenziali è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Uno sciame di formiche pestilenziali riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre

scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SCIAME DI LOCUSTE ESTASIANTE

Parassita Medio (Sciame di creature Piccolissime)

Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, volare 6 m (perfetta)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 2d6

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 17), trama ipnotica, estasi

Qualità speciali: Trattati dei parassiti, tratti degli sciame

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 1, Des 14, Cos 14, Int -, Sag 11, Car 16

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o infestazione (10-40 sciame)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Normalmente innocue, a volte le locuste diventano devastanti. Uno sciame di locuste consiste di circa 10.000 singoli individui, sebbene l'intero sciame combatta e reagisca in combattimento come una singola creatura. Visto da lontano, lo sciame sembra una scura nube nera, anche se presto tutti gli osservatori noteranno il movimento degli insetti che compongono lo sciame.

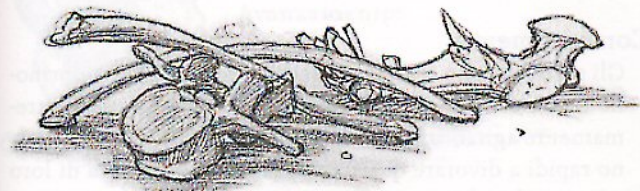
La più grande minaccia che pone uno sciame di locuste è la sua dimensione. Arrivando spesso a coprire centinaia di acri, gli sciame di locuste vengono di solito incontrati in gran numero, e anche le creature potenti a volte soccombono ad ondate su ondate di queste creature.

Combattimento

Ali multicolorate e un esoscheletro scintillante rendono queste creature dalla bellezza ingannevole affascinanti quanto pericolose. Seppure molti sciame di parassiti siano facili da evitare, anche la creatura più rapida spesso cade preda dei colori ipnotici prodotti da uno sciame di locuste estasiante. Le vittime rimangono immobili, sopraffatte dal piacere, mentre le voraci locuste banchettano sulle loro carni.

Trama ipnotica (Sop): Chiunque osservi uno sciame di locuste estasiante viene colpito dall'effetto di una *trama ipnotica* lanciato da uno stregone di 6° livello. Le creature possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per resistere all'effetto. È una capacità che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggiezza.

Estasi (Sop): Qualsiasi creatura che non sia priva di una propria intelligenza e che subisca danni da uno sciame di locuste estasiante deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 o non compiere alcuna azione per 1 round completo. Si tratta di una capacità che influenza la mente. Le creature estasiante non rimangono distratte dal-



l'attacco dello sciame, dato che non realizzano neppure di essere ferite, mentre le creature che superano un tiro salvezza contro l'estasi dello sciame lo sono (vedi distrazione, sopra, nell'introduzione agli sciami). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tratti dei parassiti: Uno sciame di locuste estasiati è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

SCIAME DI LOCUSTE IMMONDE DI SANGUE

Parassita Medio (Extraplanare, Sciame di creature Piccolissime)

Dadi Vita: 14d8+28 (91 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m, volare 6 m (perfetta)

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +10/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 3d6 più risucchio di energia

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 19), risucchio di energia

Qualità speciali: Rianimare, tratti dei parassiti, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 1, Des 18, Cos 14, Int -, Sag 13, Car 11

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario o infestazione (10-40 sciami)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Dove la comune locusta pone una minaccia solo per le piante e i raccolti, specie più letali, influenzate dalla magia o da volontà immonde, cercano di lacerare le carni di qualsiasi creatura incontrino. Queste creature, sebbene troppo piccole per porre una minaccia da sole, possono avvolgere rapidamente una vittima impreparata e divorarla.

Combattimento

Create per trasportare su altri piani gli orrori dell'Abisso, le locuste immonde di sangue non si nutrono solo della carne delle loro vittime, ma anche della stessa forza vitale. Quando uno sciame di locuste immonde di sangue attraversa una regione, coloro che cadono preda di queste creature non solo si rianimano in orribili forme non morte ma rimangono anche contaminate dalla malvagità dell'Abisso.

Risucchio di energia (Sop): Qualsiasi creatura vivente colpita da uno sciame di locuste immonde di sangue guadagna un livello negativo. Se il livello negativo non viene rimosso (con un incantesimo come *ristorare*) prima che siano passate 24 ore, l'avversario colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per rimuoverlo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Rianimare (Sop): Una umanoide o umanoide mo-

struoso ucciso dal risucchio di energia di uno sciame di locuste immonde di sangue si rianima 2d6 ore dopo come progenie vampirica immonda. Vedi la descrizione della progenie vampirica e l'archetipo immondo sul *Manuale dei Mostri*.

Tratti dei parassiti: Uno sciame di locuste immonde di sangue è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

SCIAME DI SCARABEI

Parassita Medio (Sciame di creature Piccolissime)

Dadi Vita: 15d8+60 (127 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m, scavare 9 m

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +11/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 5d6 più essiccare

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Essiccare, distrazione (CD 21)

Qualità speciali: Sciame superiore, tratti dei parassita, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 18, Int -, Sag 12, Car 4

Ambiente: Qualsiasi deserto e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o armata (3-8 sciami)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: 50% monete, 50% oggetti (non organici)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Incontrati di solito nelle profondità di cripte sotterranee, gli scarabei vivono in enormi comunità. Consumano la carne e i materiali organici con velocità accecante, rendendoli gli ideali guardiani di tombe, mausolei, templi e tesorerie. A meno che non sia stato sigillato a tenuta d'aria, gli scarabei finiranno per consumare il corpo che dovevano proteggere.

Gli scarabei sono belli a vedersi, con lucenti carapace neri striati di turchese, nero e giallo, con pinze affilate che possono tagliare con facilità carne e ossa. Di solito stabiliscono le proprie tane in prossimità di escrementi e materiale organico in decomposizione. Tramite la consumazione di carcasse e simili, gli scarabei non fanno altro che accelerare la reintroduzione del materiale organico in decomposizione nell'ambiente.

Fortunatamente, gli scarabei non apprezzano molto la luce solare o il caldo intenso, e non si avventurano a lungo fra le sabbie ardenti. Al massimo, assaliranno qualsiasi animale tanto sfortunato da scovare la loro tana prima di ritirarsi tra le fresche ombre.

Combattimento

Gli scarabei sono creature passive, e generalmente dormono o si muovono in cerca di cibo. Diventano però estremamente agitati in presenza di una creatura vivente e sono rapidi a divorare qualsiasi cosa si frapponga fra di loro ed essa. Il vedere un enorme sciame di scarabei correre

per divorare una vittima senza fermarsi è una visione orripilante.

Siccome possono scavare attraverso la sabbia e il terriccio con la stessa velocità con cui riescono a muoversi in superficie, gli scarabei di solito si nascondono tra le pareti o i pavimenti delle tombe, e ne fuoriescono per assalire le vittime inconsapevoli.

Essicare (Str): Gli scarabei possono divorare una preda in pochi secondi. Qualsiasi creatura vivente danneggiata da uno sciame di scarabei deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 o subire 1d6 danni alla Costituzione. Una creatura ridotta a Costituzione 0 dallo sciame viene completamente consumata, lasciando solo gli oggetti inorganici. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sciame superiore (Str): Gli sciami di scarabei sono incredibilmente pericolosi e infliggono più danni da sciame di quanto indichino i loro Dadi Vita.

Tratti dei parassiti: Uno sciame di scarabei è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

SCIAME DI TOPI CRANIO, BRANCO INFERIORE

Bestia magica Media (Extraplanare, Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 6d10+12 (45 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +6/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 2d6

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 15), flagello mentale

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, mente alveare, visione crepuscolare, unire sciami, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 2, Des 17, Cos 14, Int 9, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +8, Scalare +4

Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (qualsiasi Piano Esterno)

Organizzazione: Sciame

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: -



Topi cranio

Come diecimila occhi e orecchie mandati a raccogliere segreti per il sapere di un'oscura divinità, i topi cranio sono ovunque: essi guardano, ascoltano e condividono ciò che apprendono con la loro bizzarra mente alveare.

Un singolo topo cranio è quasi identico ad un normale roditore, tranne per il fatto che una porzione del suo grande cervello è esposta all'aria e pulsa con un soffice bagliore. Singolarmente, queste creature sono virtualmente identiche a dei normali topi, ma non vengono mai incontrate da sole. Un branco di topi cranio possiede una mente alveare e maggiore è il numero dei topi, più intelligente è il gruppo.

Un branco inferiore di topi cranio è composto di circa 75 topi.

I topi cranio non parlano, ma i branchi medi e superiori possono comunicare telepaticamente.

Combattimento

Sebbene più limitati rispetto ad un branco superiore in ciò che può fare, un branco inferiore organizza delle imboscate efficaci e utilizza a suo grande vantaggio la capacità flagello mentale.

Flagello mentale (Sop): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere stordito per 3d4 round. Un branco inferiore di topi cranio può usare questa capacità una volta ogni 2 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Mente alveare (Str): Un branco inferiore di topi cranio possiede una mente alveare, che la rende suscettibile agli incantesimi di influenza mentale. Ai fini di questi incan-

tesimi, il branco viene influenzato come una singola creatura del tipo bestia magica.

Unire sciami (Str): Due branchi inferiori di topi cranio possono spostarsi nello stesso spazio e unirsi a formare un unico sciame, diventando un branco medio. Allo stesso modo, due branchi medi possono unirsi in un branco superiore. Unirsi in questo modo è un'azione di round completo.

Abilità: Un branco inferiore di topi cranio riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SCIAME DI TOPI CRANIO, BRANCO MEDIO

Bestia magica Media

(Extraplanare, Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 12d10+24 (90 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11

Attacco

base/Lotta:
+12/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 3d6

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 18), flagello mentale, incantesimi

Qualità speciali: Resistenza al freddo 10, scurovisione 18 m, mente alveare, visione crepuscolare, unire sciami, rigenerazione dello sciame, tratti degli sciami, telepatia

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +11, Vol +8

Caratteristiche: For 2, Des 17, Cos 14, Int 13, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +19, Osservare +19, Scalare +19

Talenti: Allerta, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (qualsiasi Piano Esterno)

Organizzazione: Sciame

Grado di Sfida: 5

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: -

Un branco medio di topi cranio consiste di circa 150 topi.

Combattimento

Sebbene pericolosi e sgradevoli, i topi cranio sono creature aggressive. Evitano gli attacchi diretti a favore della fuga o delle imboscate. I topi cranio utilizzano i loro incantesimi e la capacità flagello mentale per indebolire o incapacitare le vittime prima di sciamare su di esse, e infine succhiare il sangue tramite centinaia di minuscole ferite.

Flagello mentale (Sop): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o rimanere stordito per 3d4 round. Un branco medio di topi cranio può usare questa capacità a volontà. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

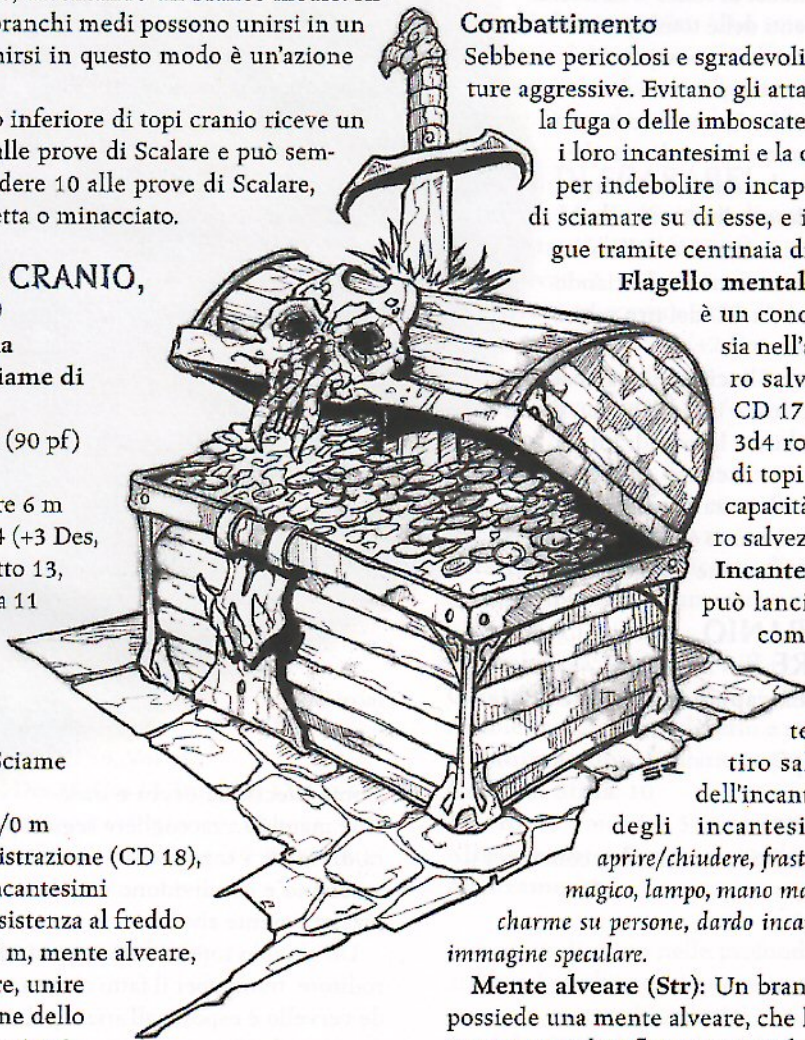
Incantesimi: Un branco medio può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 4° livello (incantesimi al giorno 6/7/3; incantesimi conosciuti 6/3/1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi conosciuti: 0 - aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, lampo, mano magica, prestidigitazione; 1° - charme su persone, dardo incantato, ritirata rapida; 2° - immagine speculare.

Mente alveare (Str): Un branco medio di topi cranio possiede una mente alveare, che la rende suscettibile agli incantesimi di influenza mentale. Ai fini di questi incantesimi, il branco viene influenzato come una singola creatura del tipo bestia magica.

Unire sciami (Str): Due branchi inferiori di topi cranio possono spostarsi nello stesso spazio e unirsi a formare un unico sciame, diventando un branco medio. Allo stesso modo, due branchi medi possono unirsi in un branco superiore. Unirsi in questo modo è un'azione di round completo.

Rigenerazione dello sciame (Str): Quando un branco medio viene ridotto a 0 pf, diventa un branco inferiore. Quando un branco inferiore viene ridotto a 0 pf, viene distrutto. Questa trasformazione è istantanea.

Telepatia (Sop): Un branco medio di topi cranio può



TOPI CRANIO E MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE

Se state utilizzando il *Manuale delle Arti Psioniche*, un branco medio o superiore di topi cranio dovrebbe manifestare i propri poteri come uno psion invece che lanciare incantesimi come uno stregone. Dato che l'Intelligenza è la loro migliore caratteristica, di solito scelgono la Metacreatività come disciplina primaria. Guadagnano il talento

Manifestazione in Combattimento invece di Incantare in Combattimento e Potere Inarrestabile e Potere Inarrestabile Superiore al posto di Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore, e Potere Focalizzato (Metacreatività) e Potere Focalizzato Superiore (Metacreatività) al posto dei talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore.

comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 24 metri che possieda un linguaggio.

Abilità: Un branco medio di topi cranio riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SCIAME DI TOPI CRANIO, BRANCO SUPERIORE

Bestia magica Media (Extraplanare, Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 24d10+48 (180 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +24/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 5d6

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 24), flagello mentale, incantesimi

Qualità speciali: Immunità al freddo, scurovisione 18 m, mente alveare, visione crepuscolare, unire sciami, RI 26, rigenerazione dello sciame, tratti degli sciami, telepatia

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +19, Vol +12

Caratteristiche: For 2, Des 17, Cos 14, Int 19, Sag 14, Car 19

Abilità: Ascoltare +31, Concentrazione +29, Equilibrio +29, Osservare +31, Percepire Intenzioni +31, Scalare +31

Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (Invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (Invocazione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore (B), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (qualsiasi Piano Esterno)

Organizzazione: Sciame

Grado di Sfida: 11

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: -

Un branco superiore di topi cranio consiste di circa 300 topi.

Combattimento

I rami superiori seguono le stesse tattiche dei rami più piccoli, ma possono usare incantesimi più efficaci.

Flagello mentale (Sop): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26 o rimanere stordito per 3d4 round. Un branco superiore di topi cranio può usare questa capacità a volontà. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Un branco superiore può lanciare incantesimi arcani come uno stregone di 10° livello (incantesi-

mi al giorno 6/7/7/7/6/3; incantesimi conosciuti 9/5/4/3/2/1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi conosciuti: 0 - *aprire/chiedere, frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, dardo incantato, raggio di indebolimento, ritirata rapida, stretta folgorante*; 2° - *immagine speculare, scassinare, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *fulmine, lentezza, palla di fuoco*; 4° - *contagio, scudo di fuoco*; 5° - *blocca mostri*.

Mente alveare (Str): Un branco superiore di topi cranio possiede una mente alveare, che la rende suscettibile agli incantesimi di influenza mentale. Ai fini di questi incantesimi, il branco viene influenzato come una singola creatura del tipo bestia magica.

Unire sciami (Str): Due rami inferiori di topi cranio possono spostarsi nello stesso spazio e unirsi a formare un unico sciame, diventando un branco medio. Allo stesso modo, due rami medi possono unirsi in un branco superiore. Unirsi in questo modo è un'azione di round completo.

Rigenerazione dello sciame (Str): Quando un branco superiore viene ridotto a 0 pf, diventa un branco medio. Quando un branco medio viene ridotto a 0 pf, diventa un branco inferiore. Quando un branco inferiore viene ridotto a 0 pf, viene distrutto. Questa trasformazione è istantanea.

Telepatia (Sop): Un branco superiore di topi cranio può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 24 metri che possieda un linguaggio.

Abilità: Un branco superiore di topi cranio riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

Talenti: Il talento Incantesimi Focalizzati Superiore aumenta la CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi di invocazione dello sciame di +2 invece del +1 di Incantesimi Focalizzati. Il talento Incantesimi Inarrestabili Superiore aumenta il bonus dello sciame alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di un ulteriore +2 rispetto al +2 di Incantesimi Inarrestabili.

SCIAME DI VESPE

Parassita Medio (Sciame di creature Piccolissime)

Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m, volare 18 m (media)

Classe Armatura: 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +3/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 1d6 più veleno

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 13), veleno

Qualità speciali: Tratti degli sciami, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos 13, Int -, Sag 10, Car 2

Ambiente: Qualsiasi terreno temperato

Organizzazione: Sciame

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Le vespe si radunano in sciami e costruiscono enormi nidi che pendono dagli alberi, sotto i tetti degli edifici o anche nei buchi del terreno. Dato che le vespe sono insetti tremendamente scorbutici e irritabili, gli sciami di vespe possono risultare tremendamente pericolosi.

Nonostante la loro reputazione maligna, le vespe sono una parte preziosa dell'ecosistema, dato che divorano un'enorme quantità di insetti dannosi.

Combattimento

Gli sciami di vespe sono passivi a meno che non vengano fatti agitare da forti rumori o movimenti violenti. Un personaggio può muoversi attraverso uno sciame passivo senza problemi se supera una prova di Muoversi Silenziosamente con CD 20. La cosa funziona solo se il personaggio non attacca lo sciame, si muove a velocità dimezzata, e non compie alcun movimento improvviso (come il lancio di un incantesimo).

Quando viene agitato, lo sciame fa uso di un morso molto doloroso oltre che di un pungiglione velenoso.

Veleno (Str): Uno sciame di vespe rilascia un veleno equivalente al veleno di una vespa gigante di taglia Media (Tempra CD 14 nega) con ogni attacco. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti dei parassiti: Uno sciame di vespe è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

SCIAME DI VIPERE

Animale Medio (Sciame di creature Minute)

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 4,5 m, scalare 4,5 m

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/-

Attacco: Sciame

Attacco completo: Sciame

Danni: Sciame 1d6 più veleno

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione (CD 13), veleno

Qualità speciali: Mente alveare, visione crepuscolare, olfatto acuto, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 12, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +7, Equilibrio +10, Nascondersi +8, Osservare +7, Scalare +12

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi terreno caldo e sotterraneo

Organizzazione: Sciame

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Un serpente non più lungo di 30 cm raramente è una minaccia per un esperto avventuriero, non importa quanto sia potente il suo veleno. Più di un centinaio di serpenti che sibilano in un'unica massa sono, invece, un incubo vivente.

I singoli serpenti che compongono uno sciame di vipere sono lunghi dai 20 ai 30 cm, con scaglie nere con bande, linee o frecce rosse, arancio o gialle. Come sciamme, formano un tappeto vivente di serpenti che si arrotolano l'uno sull'altro e strisciano su qualsiasi cosa attraversi il loro sentiero, mordendo e iniettando il loro potente veleno.

Combattimento

Il veleno di un singolo serpente Minuto è doloroso ma non letale; diverse dosi, però, possono abbattere anche un elefante. Gli sciami di vipere sopraffanno la loro preda con il veleno, per poi nutrirsi della sua carne ancora calda.

Uno sciame di vipere può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale VI*.

Veleno (Str): Uno sciame di vipere rilascia un veleno (Tempra CD 13 nega) con ogni attacco. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 Cos). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Mente alveare (Str): Uno sciame di vipere possiede una mente alveare, che lo rende suscettibile agli incantesimi di influenza mentale. Ai fini di questi incantesimi, lo sciame viene influenzato come una singola creatura del tipo animale.

Olfatto acuto (Str): Uno sciame di vipere può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Lo sciame di vipere ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il loro modificatore della Destrezza per le prove di Scalare e ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando sono di fretta o minacciati.

SELKIE

Umanoide Medio (Acquatico, Mutaforma)

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m, nuotare 15 m

Classe Armatura: 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15 in forma di foca; 15 (+1 Des, +4 giaco di mithral), contatto 11, colto alla sprovvista 14 in forma umanoide

Attacco base/Lotta: +2/+1

Attacco: Morso +3 in mischia, o spada lunga in mithral +1 in mischia

Attacco completo: Morso +3 in mischia, o spada lunga in mithral +1 in mischia

Danni: Morso 1d6-1, spada lunga in mithral 1d8-1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Forma alternativa

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 9, Des 13, Cos 11, Int 12, Sag 10, Car 12

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +3, Ascoltare +6, Intrattenere (canto o oratoria) +5, Nuotare +11, Osservare +6

Talenti: Allerta, Arma Accurata

Ambiente: Acquatico freddo

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-10) o tribù (12-30)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

Apparendo come umanoidi quando si trovano a terra, e come foche in mare, i selkie sono mutaforma con presunta discendenza dai folletti, i cui legami con coloro che non sono folletti sono spesso segnati dalla tragedia.

In forma di foca, un selkie sembra una normale foca, anche se di solito i suoi occhi tradiscono un piccolo riflesso della sua reale intelligenza. In forma umanoide, i selkie sembrano umani molto attraenti, di solito con capelli e occhi grigi e una pelle molto pallida.

I selkie provano una profonda curiosità per coloro che vivono sulla terraferma, curiosità che spesso porta a dei matrimoni. L'unione tra un umano e un selkie raramente termina felicemente, dato che il selkie è inevitabilmente sopraffatto dal suo desiderio di tornare a vivere in mare, abbandonando il suo compagno umano e qualsiasi bambino nato dall'unione. I mezzo-selkie sono in tutto e per

tutto umani, ma potrebbero avere mani e piedi leggermente palmati.

I selkie parlano il Comune e l'Aquan.

COMBATTIMENTO

Nella loro forma naturale i selkie attaccano mordendo i loro avversari, ma non essendo molto forti preferiscono evitare la mischia. In forma umana, impugnano armi e indossano armature forgiate di mithral.

Forma alternativa (Sop): Un selkie ha un controllo limitato sulle sue capacità di mutare forma. Quando si trova nelle acque degli oceani, è in forma di foca; quando è a terra, è in forma umanoide. Solo nei punti di contatto (le basse acque costiere, o uno stretto tratto di spiaggia) il selkie può scegliere la forma da assumere. Cambiare forma è un'azione gratuita. L'equipaggiamento che il selkie sta trasportando o indossando in forma umanoide diventa parte della sua forma di foca, e gli oggetti magici cessano di funzionare finché resta in questa forma.

Abilità: Il selkie riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

PERSONAGGI SELKIE

La classe preferita di un selkie è il bardo. I chierici selkie spesso non venerano nessuna divinità in particolare, ma hanno accesso ai domini Acqua, Guarigione e Protezione. Se il personaggio decide di venerare una specifica divinità, avrà invece accesso ai domini di quella divinità.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG selkie è il suo livello di classe +4. Per esempio, un selkie bardo di 1° livello ha LEP 5 ed è l'equivalente di un personaggio di 5° livello.

SENMURV

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 3d10+12 (28 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m, volare 18 m (media)

Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +3/+13

Attacco: Morso +8 in mischia

Attacco completo: Morso +8 in mischia, o 2 artigli +8 in mischia

Danni: Morso 1d8+9, artiglio 1d6+6

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Squartare 2d6+6, punire il male, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 22, Des 16, Cos 19, Int 9, Sag 13, Car 16

Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +4,

Nascondersi +0, Osservare +2, Percepire Intenzioni +2

Talenti: Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi montagna e foresta



Selkie

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5) o stormo (11-20)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale
buono

Avanzamento: 4-6 DV
(Grande); 7-9 DV (Enorme)

I senmurv sono creature intelligenti, feroci difensori del bene. Normalmente svolgono il ruolo di cavalcature, esploratori e guardiani per gli umanoidi non malvagi come elfi, nani e gnomi.

I senmurv hanno la testa, il corpo e le zampe posteriori artigliate di un cane, con due ali piumate al posto delle zampe anteriori. Hanno colori vibranti, e nessuno ha la stessa trama di colori di un altro suo simile. Gli occhi di un senmurv hanno il colore delle gemme, di solito blu zaffiro, rosso rubino o verde smeraldo e sono privi di pupilla.

I senmurv offrono aiuto agli umanoidi in pericolo, in particolare a coloro che soffrono per colpa dei malvagi. In grado di percepire sia il bene che il male, i senmurv sono molto esclusivi riguardo chi aiutano, e si infuriano se scoprono inganno o menzogna in quelli che hanno sostenuto.

I senmurv parlano il Silvano e possono capire, ma non parlare, il Comune.

COMBATTIMENTO

I senmurv sono esperti nel gettarsi in picchiata in un combattimento per sferrare colpi letali e poi ritirarsi al sicuro. Di solito colpiscono in questo modo un avversario un paio di volte prima di gettarsi in mischia. Quando si decidono a farlo, si aggrappano a questi con entrambi gli artigli, infliggendo danni terribili.

Un senmurv può trasportare un cavaliere e il suo equipaggiamento per un peso complessivo non superiore a 100 kg. I senmurv non sopportano le selle, e quindi un cavaliere dovrà imparare a farne a meno.

Squartare (Str): Se un senmurv colpisce un singolo bersaglio con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera le carni. L'attacco infligge automaticamente ulteriori 2d6+6 danni.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno un senmurv può compiere un normale attacco che infligga danni addizionali pari ai suoi DV (massimo +20 danni addizionali) contro un avversario malvagio.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del male.*

Olfatto acuto (Str): Un senmurv può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

SERPENTE DI FIAMMA

Brutali creature di scaglie e fiamme, i serpenti di fiamma vengono spesso obbligati o ingaggiati per servire da guardie per le famiglie reali. Dall'animo mercenario, anche i più piccoli di questi serpenti sono ottimi "cani da guardia". Nelle terre selvagge, preferiscono stabilire la propria



tana in vulcani (dormienti o attivi) o nelle prossimità di sorgenti calde o geyser.

Tutti i serpenti di fiamma (minori, inferiori e superiori) sono coperti da un misto di scaglie arancio e rosse. Lungo la schiena del serpente scorre un'intricata serie di scaglie nere che forma una trama ripetuta di ankh. I loro occhi spenti non sembrano mai chiudersi e, come molti rettili, trascorrono lunghi periodi di tempo avvolti a spirale e beandosi del caldo delle loro tane.

Tutti i serpenti di fiamma capiscono l'Ignan, ma solo i serpenti di fiamma superiori sono in grado di parlare.

COMBATTIMENTO

Tutte e tre le specie di serpenti di fiamma utilizzano tattiche simili in combattimento. Preferiscono mordere i loro avversari e poi lasciare il veleno svolgere il suo lavoro. I serpenti di fiamma più piccoli e meno intelligenti ripetono questa tattica finché i loro avversari non crollano; le varietà più intelligenti hanno a loro disposizione altre capacità. Il veleno infuocato del serpente di fiamma è una delle sue armi più temute. L'ardente agonia che la tossina provoca a volte fa collassare gli intrusi anche dopo che sono riusciti a fuggire da queste creature di fuoco.

Tutti i serpenti di fiamma condividono certe capacità.

Calore (Str): Un serpente di fiamma genera così tanto calore che il suo tocco infligge ulteriori danni da fuoco. I danni variano a seconda della sottorazza.

Sottotipo fuoco (Str): Un serpente di fiamma è immune ai danni da fuoco. Subisce una volta e mezza (+50%) i danni normale da freddo, che un tiro salvezza sia concesso o meno, o che il tiro salvezza riesca o fallisca.

Olfatto acuto (Str): Un serpente di fiamma può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Un serpente di fiamma riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di

prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SERPENTE DI FIAMMA MINORE

Bestia magica Piccola (Fuoco)

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m, scalare 3 m

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/-3

Attacco: Morso +3 in mischia

Attacco completo: Morso +3 in mischia

Danni: Morso 1d4+1 più 1d6 da fuoco più veleno

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Mani brucianti, veleno infuocato, calore

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, sottotipo fuoco, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +0

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 10, Int 7, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +3, Scalare +9

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o nido (4-12)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: 50% monete, 50% beni

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

I serpenti di fiamma minori sono le creature più piccole della loro specie. In nidi di serpenti di vario tipo (che di solito sono composti da 4-8 minori, 3-5 inferiori e 1-2 serpenti superiori), essi sono totalmente sottomessi ai loro cugini più potenti.

I serpenti di fiamma minori sono generalmente lunghi 120 cm e di circa 5 cm di diametro. Sembrano brillare per il calore e, da certe angolature, sembra che vampate di calore vengano emanate dai loro corpi.

I serpenti di fiamma minori amano gli oggetti brillanti, in particolare quelli fatti d'oro. Sfortunatamente per questi piccoli serpenti, raramente hanno l'opportunità di conservare questi oggetti, in quanto anche i loro cugini più grandi li apprezzano. Anche quando un serpente di fiamma minore riesce ad accumulare un po' di tesoro per conto proprio, spesso dimentica dove l'ha lasciato, quindi per il suo territorio si trovano piccole pile sparse di monete o di oggetti d'oro.

Combattimento

Un serpente di fiamma minore cerca di cominciare il combattimento utilizzando la sua capacità *mani brucianti* e poi lanciarsi in combattimento per mordere. I serpenti di fiamma minori, sebbene non siano affatto astuti, sanno che il loro veleno è particolarmente tossico e spesso utilizzano tattiche mordi e fuggi contro gruppi più grossi o avversari che gli sono chiaramente superiori.

Mani brucianti (Mag): Una volta al giorno, un serpente di fiamma minore può utilizzare la capacità *mani brucianti*, che funziona come l'incantesimo omonimo (3° livello dell'incantatore; Riflessi CD 11). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno infuocato (Str): Un serpente di fiamma minore rilascia il suo veleno (Tempra CD 10 nega) con ogni morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 For). Inoltre, se il tiro salvezza fallisce, il veleno del serpente di fiamma minore brucia la sua vittima dall'interno mentre scorre attraverso il corpo. Ogni round per cui il veleno rimane nel flusso sanguigno della vittima (massimo 10 round), infligge 1 danno da fuoco (nessun tiro salvezza). Questo comprende anche il round in cui la vittima è stata morsa. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SERPENTE DI FIAMMA INFERIORE

Bestia magica Media (Fuoco)

Dadi Vita: 8d10+16 (60 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 21 (+4 Des, +7 naturale),
contatto 14, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +8/+10



Serpente di fiamma

SERPENTE DI FIAMMA

Attacco: Morso +13 in mischia, o sputo di magma +12 di contatto a distanza
Attacco completo: Morso +13 in mischia e coda appuntita +9 in mischia, o sputo di magma +12 di contatto a distanza
Danni: Morso 1d8+2 più 2d6 da fuoco più veleno, coda appuntita 1d6+1 più 2d6 da fuoco, sputo di magma 2d6 da fuoco
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (arrotolato)
Attacchi speciali: Stritolare 2d6+3 più 2d6 da fuoco, veleno infuocato, calore, sputo di magma
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 3, sottotipo fuoco, visione crepuscolare, olfatto acuto, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +4
Caratteristiche: For 15, Des 18, Cos 15, Int 8, Sag 14, Car 13
Abità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +4, Scalare +10
Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (morso), Multiattacco
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (4-7)
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Monete standard, 50% beni
Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)
Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

I serpenti di fiamma inferiori sono versioni decisamente più potenti dei serpenti di fiamma minori. Sono anche i più irritabili della loro specie. Frequentemente sfruttati dai serpenti di fiamma superiori, riversano frequentemente la loro rabbia sui serpenti di fiamma minori, o qualsiasi altra creatura si trovi nelle vicinanze.

I serpenti di fiamma inferiori sembrano identici ai serpenti di fiamma minori, ma sono decisamente più grossi. Lunghi 2,1 metri e di 7,5-10 cm di diametro, sono degli esemplari spaventosi. L'unica altra differenza significativa è lo spuntone di ossa indurite che fuoriesce dalla coda della creatura.

Di tutte e tre le varietà dei serpenti di fiamma, quelli inferiori sono quelli più raramente utilizzati come guardie di dimore, nonostante la relativa maggiore rarità dei serpenti di fiamma superiori, poiché sono più violenti e crudeli delle altre varietà. La maggior parte dei datori di lavoro si tiene lontana da una creatura che è possibile mordere un intruso quanto il suo datore di lavoro.

Combattimento

I serpenti di fiamma inferiori godono nel vedere bruciare i loro avversari, quindi usano il loro sputo di magma ad ogni opportunità. In gruppo, usano delle tattiche abbastanza sofisticate, che comprendono il formare schiere di combattenti in mischia, dietro le quali altri serpenti di fiamma sparano i loro globi di sputo infuocato. Utilizzano la loro capacità di stritolare solo tra un attacco con lo sputo e l'altro.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un serpente di fiamma inferiore può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 2d6+3 danni contundenti e 2d6 danni da fuoco.

Veleno infuocato (Str): Un serpente di fiamma inferiore rilascia il suo veleno (Tempra CD 16 nega) con ogni morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 For). Inoltre, se il tiro salvezza fallisce, il veleno del serpente di fiamma inferiore brucia la sua vittima dall'interno mentre scorre attraverso il corpo. Ogni round per cui il veleno rimane nel flusso sanguigno della vittima (massimo 10 round), infligge 2 danni da fuoco (nessun tiro salvezza). Questo comprende anche il round in cui la vittima è stata morsa. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sputo di magma (Sop): Ogni 1d4 round, un serpente di fiamma inferiore può sparare un globo infuocato contro un avversario entro 9 metri (senza incrementi di gittata). Per colpire è necessario superare un attacco di contatto a distanza. Se colpito, un bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco e deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 o prendere fuoco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Guarigione rapida (Str): Un serpente di fiamma inferiore recupera i punti ferita perduti al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al serpente di fiamma inferiore di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Schivare prodigioso (Str): Un serpente di fiamma inferiore mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile.

SERPENTE DI FIAMMA SUPERIORE

Bestia magica Media (Fuoco)

Dadi Vita: 17d10+85 (178 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 18 m, scalare 15 m

Classe Armatura: 29 (-2 taglia, +3 Des, +18 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 26

Attacco base/Lotta: +17/+33

Attacco: Morso +24 in mischia

Attacco completo: Morso +24 in mischia e schiacciamento +19 in mischia e coda appuntita +18 in mischia

Danni: Morso 2d8+8 più 1d6 da fuoco più 1d6 da energia negativa più veleno, schiacciamento 1d8+4 più 1d6 da fuoco più 1d6 da energia negativa, coda appuntita 1d6+4 più 1d6 da fuoco più 1d6 da energia negativa

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m (arrotolato)

Attacchi speciali: Arma a soffio, stritolare 4d6+12 più 1d6 da fuoco più 1d6 da energia negativa, spasmo mortale, aura infuocata, veleno infuocato, calore, afferare migliorato, energia negativa, capacità magiche, inghiottire

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del

SERPENTI DI FIAMMA E DEI E SEMIDEI

Se state utilizzando il pantheon faraonico presentato in *Dei e Semidei*, i serpenti di fiamma formano la maggior parte dei servitori di Seth. Il loro piano di provenienza nella cosmologia faraonica sono le Dodici Ore della Notte.

danno 15/magia, guarigione rapida 5, sottotipo fuoco, visione crepuscolare, olfatto acuto, RI 27, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +13, Vol +7

Caratteristiche: For 27, Des 17, Cos 20, Int 11, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +14, Cercare +10, Muoversi

Silenziosamente +13, Nascondersi -5, Osservare +14, Scalare +16

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Arma

Focalizzata (schiacciamento), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: 18-24 DV (Enorme); 25-51 DV (Mastodontico)

I serpenti di fiamma superiori sono enormi creature che irradiano malvagità quanto calore. Maligni e perfidi, governano piccoli nidi di serpenti di fiamma tramite la paura e l'intimidazione. Utilizzati solo dai sovrani più ricchi, i serpenti di fiamma superiori sono di solito imprevedibili. In alcuni casi, intere case sono scomparse nel corso di una notte quando un serpente di fiamma superiore ha preso la decisione di volere per sé i preziosi del suo signore.

I serpenti di fiamma superiori sembrano versioni più grandi dei loro cugini minori; sono lunghi fino a 9 metri e sono di 180 cm di diametro. I serpenti di fiamma superiori hanno scaglie di un colore più scuro di quelle degli altri serpenti di fiamma. Le loro scaglie rosse sono ogni tanto intramezzate da una scaglia nera.

C'è un segreto dietro questi serpenti più grande di quanto molti immaginino. I serpenti di fiamma superiori sostengono, ma solo tra di loro, di essere stati un tempo potenti immondi. Banditi dai Nove Inferi per una trasgressione da tempo dimenticata, molti cercano di recuperare il livello di potere che un tempo si presuppone avessero. Coloro che hanno affrontato i serpenti di fiamma superiori danno qualche credito a questa diceria, siccome la sola presenza della creatura emana una forma di malvagità tale associata di solito solo con gli abitanti di Baator e dell'Abisso.

I serpenti di fiamma superiori parlano l'Infernale oltre all'Ignan.

Combattimento

I serpenti di fiamma superiori utilizzano spesso e volentieri la loro arma a soffio. Sono anche costantemente affamati e usano spesso la loro capacità inghiottire mentre aspettano che l'arma a soffio si ricarichi. Contro avversari particolarmente difficili, non esitano ad utilizzare le loro capacità magiche, ma sanno anche che la tattica migliore è quella di restare vicini ai loro avversari e permettere alla propria aura infuocata di sfinirli.

Arma a soffio (Sop): Ogni 1d4 round, un serpente di fiamma superiore può scatenare un cono di fiamme nere lungo 15 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23

permette di dimezzare i danni. L'arma a soffio infligge 12d6 danni, metà dei quali sono danni da fuoco e l'altra metà danni da energia negativa. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, un serpente di fiamma superiore può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 4d6+12 danni contundenti, 1d6 danni da fuoco e 1d6 danni da energia negativa.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, un serpente di fiamma superiore esplose in lampo accecante di luce infuocata che infligge 30 danni (15 danni da fuoco e 15 danni da energia negativa) a chiunque si trovi entro 15 metri. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23 permette di dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura infuocata (Str): Il semplice trovarsi in presenza di un serpente di fiamma superiore risulta dannoso. Qualunque creatura entro 1,5 metri da un serpente di fiamma superiore subisce automaticamente 1d6 danni da fuoco.

Veleno infuocato (Str): Un serpente di fiamma inferiore rilascia il suo veleno (tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 per negare) con ogni morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 For). Inoltre, se il tiro salvezza fallisce, il veleno del serpente di fiamma superiore brucia la sua vittima dall'interno mentre scorre attraverso il corpo. Ogni round per cui il veleno rimane nel flusso sanguigno della vittima (massimo 10 round), infligge 4 danni da fuoco (nessun tiro salvezza). Questo comprende anche il round in cui la vittima è stata morsa. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Se un serpente di fiamma superiore colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +33). Se riesce a trattenere, può inghiottire l'avversario con la sua prossima prova di lotta riuscita. Quindi, il serpente di fiamma superiore ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il serpente di fiamma superiore non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni da morso.

Energia negativa (Sop): Le oscure origini dei serpenti di fiamma superiori conferiscono loro la capacità di gestire i danni dell'energia negativa con la maggior parte dei suoi attacchi. Vedere le descrizioni specifiche degli attacchi e delle qualità speciali per i dettagli.

Inghiottire (Str): Un serpente di fiamma superiore può inghiottire una singola creatura che sia di almeno due taglie più piccola di lui superando una prova di lotta (bonus di lotta +33), purché abbia già l'avversario tra le sue fauci (vedi afferrare migliorato, sopra). Una volta all'interno del serpente di fiamma superiore, l'avversario subisce 2d6+13 danni da schiacciamento, 1d4 danni da fuoco e 1d4 danni da energia negativa per round a causa delle fiamme nello stomaco del serpente di fiamma. Una prova di lotta riuscita permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci del serpente, dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi. In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la stra-

da con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 20 danni allo stomaco (CA 19) in questo modo permette di creare un'apertura larga a sufficienza da consentire la fuga. Una volta che una creatura inghiottita è fuggita, un movimento muscolare richiude il foro; quindi un'altra creatura inghiottita deve aprirsi da sola la strada. Le fauci di un serpente di fiamma superiore possono contenere 2 creature Grandi, 4 Medie, 16 Piccole o inferiori.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *palla di fuoco* (CD 16), *scudo di fuoco* (solo scudo ardente); 1 volta al giorno: *colpo infuocato* (CD 18), *palla di fuoco* massimizzata (CD 19), *tempesta di fuoco* (CD 21). 16° livello dell'incantatore; la CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Guarigione rapida (Str): Un serpente di fiamma superiore recupera i punti ferita perduti al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al serpente di fiamma superiore di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Schivare prodigioso (Str): Un serpente di fiamma superiore mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto da un ladro di almeno 21° livello.

SHADAR-KAI

Folletto Medio (Extraplanare)

Dadi Vita: 3d6 (10 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 cuoio rinforzato), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Catena chiodata +4 in mischia, o arco corto +4 a distanza

Attacco completo: Catena chiodata +4 in mischia, o arco corto +4 a distanza

Danni: Catena chiodata 2d4, arco corto 1d6/x3

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (3 m con catena chiodata)

Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6

Qualità speciali: Nascondersi in piena vista, maledizione dell'ombra, visione crepuscolare superiore

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +4

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 11, Int 11, Sag 10, Car 9

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce)

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata) (B)

Ambiente: Qualsiasi foresta e sotterraneo (Piano delle Ombre)

Organizzazione: Solitario, pattuglia (3-6) o banda di predoni (7-12)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard più *gal-ralan*+1

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

Gli shadar-kai, o folletti ombra, sono una razza di creature tristi e determinate le cui anime sono state avvelenate dall'ombra. Dalla pelle grigia e gli occhi neri, i magri shadar-kai sono leggermente più alti di un uomo medio, e i loro movimenti morbidi esprimono grazia e innata furtività. Le ombre seguono gli shadar-kai ovunque vadano. Le ombre prodotte dai loro abiti sembrano più profonde di quelle prodotte dagli umanoidi, e uno shadar-kai può scomparire alla vista semplicemente entrando in una qualsiasi ombra.

Gli shadar-kai preferiscono armi leggere pensate per essere usate con grazia e agilità, in particolare le catene chiodate. Molti shadar-kai amano tatuaggi e piercing.

Tempo addietro, gli shadar-kai pensavano di salvare il mondo dall'avvento delle razze umanoidi. Abili nelle magie d'ombra, gli shadar-kai strinsero un patto con un potere oscuro del Piano delle Ombre per gettare il mondo in un crepuscolo eterno in cui i folletti ombra avrebbero governato per sempre. Ma l'esperimento andò male, e gli shadar-kai rimasero prigionieri del Piano delle Ombre, maledetti a perdere le loro anime nelle sue oscure profondità. Questa maledizione dell'ombra ancora oggi affligge gli shadar-kai, e ogni membro di questa razza è impegnato in un'eterna lotta per salvarsi da questa fine inevitabile.

La continua attrazione del Piano delle Ombre ha reso gli shadar-kai tristi e depressi. Poche razze sono in grado di comprendere la sofferenza dei folletti ombra. Anche le soluzioni temporanee trovate dagli shadar-kai li hanno lasciati a contendere con una sofferenza continua, rendendoli ancora più perfidi. La loro disponibilità a commettere atti di crudeltà e violenza è aumentata con ogni generazione.

Gli shadar-kai parlano il Comune, l'Elfico e il Silvano.



Shadar-kai

COMBATTIMENTO

Maledetti e benedetti da una grande affinità con il Piano delle Ombre, gli shadar-kai sono subdoli e ingannevoli. Quando possono, cercano di rubare senza farsi vedere, colpendo dalle ombre quando lo necessita. Gli incantatori shadar-kai preferiscono le magie delle ombre e delle illusioni, e pochi gruppi di folletti ombra sono privi di un capo dotato di potenti capacità magiche. Furtivi e dotati di una capacità visiva superiore a quella della maggior parte delle altre creature, gli shadar-kai non hanno molti problemi a far sì che i combattimenti si svolgano alle loro condizioni.

Lo shadar-kai descritto nel blocco delle statistiche indossa un *gal-ralan*+1 (vedi "Oggetti shadar-kai", sotto).

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio dello shadar-kai si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi dallo shadar-kai, lo shadar-kai infligge ulteriori 1d6 danni con un attacco in mischia. Questi danni sono cumulativi con i danni da attacco furtivo ottenuto da altre fonti, come i livelli da ladro.

Nascondersi in piena vista (Sop): Gli shadar-kai possono utilizzare la loro abilità Nascondersi anche mentre sono osservati. Finché non vengono illuminati dalla luce naturale, l'incantesimo *luce diurna* o una luce magica simile, gli shadar-kai possono nascondersi in piena vista anche senza nulla dietro cui nascondersi.

Maledizione dell'ombra (Sop): Il Piano delle Ombre esercita una tremenda pressione sull'anima dello shadar-kai, che è solo debolmente collegata al suo corpo mortale. Ogni volta che uno shadar-kai rimane stordito, frastornato, barcollante, o privo di conoscenza (a parte che per colpa del sonno normale), il folletto ombra deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o perdere una porzione della propria anima nel Piano delle Ombre. Lo shadar-kai deve effettuare un tiro salvezza anche ogni volta che rimuove un *gal-ralan*, se ne possiede uno (vedi "Oggetti shadar-kai", sotto).

Uno shadar-kai con l'anima danneggiata guadagna un livello negativo che non può essere rimosso finché non riesce a ripristinare integralmente la propria anima. Se viene esposto ad un altro evento che richiede un tiro salvezza contro la maledizione dell'ombra, uno shadar-kai può ottenere ulteriori livelli negativi. Uno shadar-kai sul Piano delle Ombre può reintegrare la propria anima con il corpo tramite un incantesimo *ristorare superiore*. Uno shadar-kai sul Piano Materiale (o in qualsiasi altro posto) deve usare *desiderio* o *miracolo* per ripristinare la propria anima.

Uno shadar-kai afflitto dalla maledizione dell'ombra non può essere rianimato dalla morte o risorto, e non può guadagnare punti esperienza. Il tocco della maledizione dell'ombra irrita lo shadar-kai, riempiendo il suo cuore di un vuoto glaciale che conduce tutti, tranne gli individui più determinati, a finire per abbandonare del tutto il Piano Materiale.

Uno shadar-kai che si reca sul Piano delle Ombre e rimane lì, allevia gli effetti della maledizione delle ombre e non soffre alcun effetto negativo. Se però lascia il Piano delle Ombre senza aver ripristinato la propria anima, soffrirà di nuovo degli effetti della maledizione delle ombre

finché non ritornerà sul Piano delle Ombre o reintegrerà la sua anima.

Visione crepuscolare superiore (Str): Gli shadar-kai possiedono una vista incredibile in condizioni di scarsa illuminazione. Possono vedere quattro volte più lontano di un umano in condizione di scarsa illuminazione.

Abilità: *Gli shadar-kai ricevono un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi in condizioni di oscurità o penombra (dovunque a parte alla luce del sole o in un'area illuminata dall'incantesimo *luce diurna*).

SOCIETÀ DEGLI SHADAR-KAI

Gli shadar-kai hanno sviluppato una società predatrice. Possiedono delle proprie città permanenti ma spesso vengono incontrati in altri insediamenti. Le città costruite dagli umani e altre razze intelligenti hanno poche possibilità di tenere fuori un gruppo di determinate spie shadar-kai, in quanto queste città sono piene di ombre.

Le poche città shadar-kai che rimangono sul Piano Materiale sono nascoste da illusioni e magia d'ombra, e ben difese da esploratori shadar-kai che guidano mastini ombra. Molti shadar-kai sono stati assorbiti dal Piano delle Ombre e anche le loro più grandi città sono desolate e abitate solo in parte.

La maggior parte dei reami degli shadar-kai sono magocrazie, governate da potenti illusionisti. Essi odiano gli altri folletti e danno la caccia e uccidono tutti i folletti tanto sventurati da attraversare il loro cammino. Occasionalmente gli shadar-kai stringono alleanza con altri folletti malvagi, di solito per ingannare o infiltrarsi in una popolazione di umanoidi buoni.

OGGETTI SHADAR-KAI

La maledizione degli shadar-kai abbraccia ogni aspetto della cultura shadar-kai, e rimanere sul Piano Materiale è una continua sofferenza per queste creature. La maggior parte degli shadar-kai utilizza dei *gal-ralan* (vedi sotto) per assicurare la loro anima al corpo e ritardare gli effetti della maledizione dell'ombra.

Gal-ralan: Quando questi bracciali di ferro crudo vengono indossati (occupando lo spazio che occuperebbero dei bracciali magici), perforano l'avambraccio dell'indossatore con lunghi aghi dello stesso metallo. Il congegno assicura l'anima dell'indossatore al suo corpo, ma procura anche un dolore costante. Finché un personaggio indossa un *gal-ralan*, subisce 1 danno alla Costituzione che non può essere curato finché il *gal-ralan* non viene rimosso.

Un *gal-ralan* fornisce a chi lo indossa un bonus di resistenza da +1 a +5 ai suoi tiri salvezza. Questo bonus incrementa di un ulteriore +2 contro gli effetti mortali, risucchi di energia ed effetti che influenzano l'anima dell'indossatore (come la maledizione delle ombre). Per esempio, un *gal-ralan*+2 fornisce un bonus di resistenza +4 contro questi effetti, un *gal-ralan*+3 un bonus di resistenza +5 e così via.

LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore deve essere almeno il triplo del bonus del *gal-ralan*; Prezzo: 625 mo (+1), 2.500 mo (+2), 5.600 mo (+3), 10.000 mo (+4), o 15.600 mo (+5). Peso: -.

Runa di pietranera: Gli shadar-kai sopraffatti dalla maledizione delle ombre spesso fanno uso della *runa di*

pietranera. La runa è un complesso sigillo tracciato su una piccola pietra lucidata. A comando, la *runa di pietranera* permette a chi la porta di effettuare uno *spostamento planare* tra il Piano delle Ombre e il Piano Materiale (in entrambe le direzioni), insieme ad un massimo di 25 kg di oggetti. Un *runa di pietranera* può essere utilizzata tre volte prima che la sua magia svanisca.

LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo: 3.300 mo. Peso: -.

Estratto di notte: Quando viene lanciata o lasciata cadere, un'ampolla di questo liquido magico riduce il livello di luce ambientale a quello della luce stellare in un raggio di 6 metri. Le luci magiche nell'area funzionano ancora (e ne contrastano gli effetti), ma torce, lanterne, verghe del sole, e altri fonti di luce mondane vengono soppresse finché non vengono portate via dall'area. La CD delle prove di Osservare effettuate contro chi si trova all'interno dell'area dell'*estratto di notte* aumenta di +10, sebbene le creature con scurovisione e visione crepuscolare superiore possano ignorare questo incremento, e le creature con la normale visione crepuscolare ricevono un bonus di +5 alle prove di Osservare fatte alla luce stellare. *Estratto di notte* fornisce un buon occultamento (40% di probabilità di mancare il bersaglio) contro le creature senza visione crepuscolare e metà occultamento (20% di probabilità di mancare il bersaglio) contro le creature con visione crepuscolare, e nessun occultamento contro le creature con scurovisione o visione crepuscolare superiore. L'effetto dura per 10 minuti.

LI 1°; Creare Oggetti Meravigliosi, *luce*; Prezzo: 50 mo. Peso: -.

PERSONAGGI SHADAR-KAI

La classe preferita di uno shadar-kai è il ladro; sebbene i ladri siano i personaggi più comuni tra gli shadar-kai, molti di loro diventano anche maghi o chierici. Pochi sono gli shadar-kai abili nel combattimento in mischia, quindi raramente si comportano bene come guerrieri, ranger, monaci o barbari.

Grazie ai loro Dadi Vita iniziali e poteri particolari, il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG shadar-kai è il suo livello di classe +4. Per esempio, uno shadar-kai ladro di 1° livello ha LEP 5 ed è l'equivalente di un personaggio di 5° livello.

SHEDU

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 9d10+27 (76 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m, volare 18 m (media)
Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +9/+17
Attacco: Schianto +12 in mischia
Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia
Danni: Schianto 1d6+4
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m



Shedu

Attacchi speciali: Capacità magiche, travolgere

Qualità speciali: Resistenza all'acido 5, resistenza al freddo 5, scurovisione 18 m, partenza, resistenza all'elettricità 5, transizione eterea, resistenza al fuoco 5, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, mente razionale, resistenza al suono 5, RI 14, stabilità prodigiosa

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 19, Des 11, Cos 17, Int 22, Sag 18, Car 16

Abilità: Ascoltare +24, Conoscenze (piani) +26, Conoscenze (religioni) +18, Concentrazione +15, Diplomazia +17, Equilibrio +20, Osservare +24, Percepire Intenzioni +16, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani)

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco in Volo (B), Combattere alla Cieca, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o sinodo (2 più 1-3 lammasu)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-24 DV (Enorme)

Parente stretto del lammasu (vedi *Manuale dei Mostri*), lo shedu viaggia per i Piani Materiale, Astrale ed Etereo promuovendo le virtù della legge e del bene e aiutando coloro che hanno bisogno di soccorso e aiuto. Dal collo in giù,

gli shedim (forma plurale) sembrano degli immensi tori alati, molto muscolosi e con una quinta gamba tra quelle posteriori e quelle anteriori. Queste creature stoiche hanno testa umana con barbe elaborate e lunghe, capelli neri e ricci lavorati in lunghe trecce. Gli shedim hanno un atteggiamento solenne, a volte distaccato, come se le preziose corone che ognuno di loro indossa li rendessero re. Se una volta queste creature possedevano regni terreni, probabilmente queste terre sono state dimenticate nei meandri della storia; gli shedim non parlano con nessuno delle loro corone.

I chierici legali buoni spesso si affidano agli shedim, chiedendogli consiglio per questioni di rilevanza planare o per proteggere i loro templi durante eventi importanti come la scelta di un nuovo capo o l'avvento di un bambino messianico. Gli shedim hanno dei cervelli portati all'analisi del dettaglio: la loro immunità al controllo mentale e la capacità di focalizzarsi su compiti specifici senza distrarsi li rende ottimi consiglieri e guardiani.

Gli shedim parlano il Comune, il Draconico e il Celestiale. Preferiscono però comunicare telepaticamente.

COMBATTIMENTO

Nonostante la loro capacità di travolgere gli avversari sotto potenti zoccoli, gli shedim non sono eccellenti combattenti quando devono affrontare avversari preparati. In questi casi, preferiscono levarsi in volo, da dove cercano di controllare la persona facendo uso di *dominare persone*. In caso la situazione dovesse complicarsi, cercherebbero di saltare nel Piano Etereo o partire per il Piano Astrale.

Capacità magiche: A volontà: *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *telecinesi*, *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *dominare persone* (CD 18). 9° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Travolgere (Str): Come azione standard, uno shedu può travolgere gli avversari che siano almeno di una categoria di taglia più piccola di lui. Questo attacco infligge 2d6+4 danni contundenti. Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Partenza (Sop): Una volta a settimana, lo shedu può lanciare *proiezione astrale* come uno stregone di 18° livello. La capacità funziona solo sullo shedu.

Transizione eterea (Sop): Uno shedu può passare dal Piano Etereo al Piano Materiale con un'azione gratuita, e tornare indietro con un'azione di movimento. Questa capacità è per il resto identica all'incantesimo *transizione eterea* come lanciato da uno stregone di 15° livello.

Cerchio magico contro il male (Sop): Uno shedu irradia un *cerchio magico contro il male* continuo che influenza un raggio di 6 metri. L'aura può essere dissolta, ma lo shedu può ricrearla con un'azione gratuita al suo prossimo turno.

Mente razionale (Str): Il cervello superiore dello shedu lo rende immune agli effetti di influenza mentale.

Stabilità prodigiosa (Str): La quinta gamba dello shedu gli conferisce ulteriore stabilità, rendendolo immune allo spostamento all'indietro provocato da una spinta. Questa capacità impedisce anche le spinte provocate da incantesimi come *mano possente di Bigby*.

Abilità: Gli shedim ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Conoscenze (piani), Equilibrio e Osservare.

SIGNORE DEGLI SCIACALLI

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +4 giaco di maglia perfetto, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +8/+9

Attacco: Morso +9 in mischia, o *scimitarra*+1 +10 in mischia

Attacco completo: Morso +9 in mischia e 2 artigli +4 in mischia, o *scimitarra*+1 +10/+5 in mischia

Danni: Morso 1d10+1, artiglio 1d4+1, *scimitarra*+1 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Forma alternativa, maledizione dello sciacallo, dominare animali, capacità magiche, incantesimi, *evoca sciacalli*

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +8, Vol +12

Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 18, Car 17

Abilità: Ascoltare +9, Camuffare +3 (+5 recitazione), Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +7, Osservare +10, Percepire Intenzioni +9, Raggiurare +9

Talenti: Incantare in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi deserto e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

I signori degli sciacalli sono misteriose creature che servono divinità oscure e sinistre. Sono noti per la loro attività nel sostituire legittime organizzazioni, governi e gruppi religiosi con propri sottoposti. Sono maestri del sotterfugio, terrorismo, ricatto e corruzione.

Vanitosi e ghiotti, i signori degli sciacalli si circondano di ricchi mobili, schiavi e cibi raffinati. Desiderano possedere quello che hanno gli altri e sono estremamente crudeli nei confronti di chi li delude.

SIGNORI DEGLI SCIACALLI E DEI E SEMIDEI

Se state usando *Dei e Semidei*, i signori degli sciacalli venerano Anubi e rappresentano un aspetto più sinistro della divinità; i signori degli sciacalli chierici hanno accesso ai domini Legge, Magia e Riposo. In alternativa, i signori degli sciacalli potrebbero adorare Seth, in quel caso il loro allineamento sarebbe caotico malvagio. I signori degli sciacalli chierici che venerano Seth hanno accesso ai domini Forza, Male e Oscurità.

Il signore degli sciacalli è una creatura sinistra, seppure dall'aspetto attraente, simile ad uno snello e robusto umanoide con la testa di uno sciacallo nero. I signori degli sciacalli indossano normalmente abiti eleganti, armature e gioielli, atteggiandosi come creature regali che devono essere adorate.

Preferiscono operare tra le ombre e utilizzare intimidazioni, corruzioni e regali per raccogliere seguaci disposti a venerare i loro dei e obbedire ai loro ordini. La maggior parte inizia la propria carriera in comunità isolate e retrograde, dove può far sfoggio con impunità dei propri poteri, sostenendo banditi e briganti che finanziano le loro organizzazioni. Alcuni signori degli sciacalli si stabiliscono nelle grandi città, dove si fingono rispettati anziani e mercanti della comunità o vivono nel sottosuolo e tirano le fila delle loro organizzazioni tramite una serie di prestanome.

I signori degli sciacalli parlano il Comune e l'Infernale. Sono inoltre in grado di comunicare con qualsiasi tipo di canide, compresi sciacalli, cani e lupi.

COMBATTIMENTO

La maggioranza dei signori degli sciacalli sono codardi, e preferiscono che siano i loro servitori e sciacalli a combattere al posto loro. Di solito evocano un grosso branco di sciacalli a propria difesa, nel caso un avversario si avvicini troppo.

Un signore degli sciacalli utilizzerà la sua forma alternativa per attaccare o mischiarsi ad un branco di sciacalli e sfuggire al pericolo. A parte questo, utilizzano scimitarre, denti e artigli per eliminare gli avversari.

I signori degli sciacalli riservano la maledizione dello sciacallo solo agli avversari più potenti o a quelli che vogliono rendere un esempio. Siccome sono in grado di dominare gli sciacalli, di solito cercano di dominare un avversario dopo che questi è stato trasformato.

Forma alternativa (Sop): Come azione standard, un signore degli sciacalli può assumere la forma di un grande sciacallo (utilizzare le statistiche del lupo sul *Manuale dei Mostri*) come se avesse fatto uso dell'incantesimo *metamorfosi*.

Maledizione dello sciacallo (Sop): Una volta al giorno, un signore degli sciacalli può compiere un attacco con lo sguardo contro un singolo avversario entro 9 metri. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17, viene trasformato in uno sciacallo (utilizzare le statistiche per il cane presentate sul *Manuale dei Mostri*). L'effetto è identico a quello di *metamorfosi funesta*, ma con durata permanente. Un signore degli sciacalli può invertire questo effetto fissando un individuo che è stato maledetto da lui o da un altro signore degli sciacalli, ma farlo viene considerato come il suo uso giornaliero della capacità. Altrimenti, solo un *desiderio*, *desiderio limitato* o

miracolo può riportare la vittima alla normalità. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Dominare animali (Sop): Un signore degli sciacalli può usare a piacere *dominare animali* (solo canidi) come se fosse un chierico di 16° livello.

Capacità magiche: A volontà: *camuffare se stesso*, *grazia del gallo*, *individuazione del magico*, *individuazione del bene*, *suggestione* (CD 16); 3 volte al giorno: *camminare nelle ombre*. 15° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Un signore degli sciacalli può lanciare incantesimi divini come un chierico di 8° livello (6/6/5/5/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo), presi dalla lista dei chierici e dai domini Animale e Male. Una tipica lista degli incantesimi: 0 - cura ferite minori (3), guida, resistenza, virtù; 1° - benedizione, calmare animali*, confusione inferiore, cura ferite leggere, foschia occultante, scudo della fede; 2° - arma spirituale, blocca animali*, blocca persone, forza del loro; 3° - cecità/sordità, cerchio magico contro il bene*, epurare invisibilità, veste magica; 4° - evoca mostri IV, immunità agli incantesimi, influenza sacrilega*.

*Incantesimi di dominio. Domini: Animale (*amicizia con gli animali* 1 volta al giorno), Male (*lancia incantesimi malvagi a livello dell'incantatore +1*).

Evoca sciacalli (Mag): Tre volte al giorno, un signore degli sciacalli può evocare fino a 8 DV di sciacalli (utilizzare le statistiche dei cani sul *Manuale dei Mostri*).



Signore degli sciacalli

SOCIETÀ DEI SIGNORI DEGLI SCIACALLI

Esiste una feroce e perversa rivalità tra i signori degli sciacalli; ognuno considera gli altri come la più grande minaccia alla propria esistenza. Molti dei machiavellici piani dei signori degli sciacalli sono progettati per abbattere un rivale e assorbirne il territorio.

In occasioni molto rare, due o più signori degli sciacalli metteranno da parte le loro divergenze per raggiungere un obiettivo comune. Di solito questo obiettivo consiste nello stabilire un grande tempio dedicato alla propria divinità o unirsi per affrontare un gruppo di allineamento buono. Queste coalizioni raramente sopravvivono più a lungo del necessario, finendo in colpi alle spalle e tradimenti non appena il compito è stato portato a termine.

PERSONAGGI SIGNORI DEGLI SCIACALLI

La classe preferita del signore degli sciacalli è il chierico. I livelli da chierico si aggiungono alla capacità di lanciare incantesimi del signore degli sciacalli, quindi un signore degli sciacalli chierico di 5° livello lancerà incantesimi come un chierico di 13° livello. Molti signori degli sciacalli sono multiclasse chierici/ladri.

SKULK

Umanoide Medio (Skulk)

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Stocco +3 in mischia, o balestra leggera +3 a distanza

Attacco completo: Stocco +3 in mischia, o balestra leggera +3 a distanza

Danni: Stocco 1d6, balestra leggera 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Anti-individuazione innata, mimetismo impareggiabile, sentiero senza tracce

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol -1

Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 11, Int 11, Sag 8, Car 6

Abilità: Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +22

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o consorzeria (2-8)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Un tempo membri della classe sottomessa di un antico impero, gli umani che sarebbero poi diventati skulk si ritirarono dal mondo tramite una cerimonia magica che solidificò il loro stato di "intoccabili". Il rituale gli conferì un mimetismo naturale, permettendo agli skulk di confondersi perfettamente con l'ambiente circostante.

Gli skulk sono alti tra gli 1,5 e gli 1,8 metri e sono completamente privi di peli. Indossano degli abiti solo quando sono obbligati a farlo. È difficile, a prima vista, determinare se uno skulk sia maschio o femmina. La pelle grigia di uno skulk sembra del cuoio morbido, e può cambiare colore a discrezione della creatura, dai marroni più tenui ai rossi e gialli più accesi. A volte uno skulk assume



Skulk

BS

la tonalità "naturale" della pelle umana e indossa degli abiti per meglio confondersi nella società umana. I loro occhi blu scuro mancano di pupilla, e rimangono una caratteristica per identificarli quale che sia la forma da loro assunta.

Molti skulk sono spinti ad incredibili atti di violenza, e coloro che si sono dimostrati i più capaci nell'arte dell'assassinio silenzioso sono di solito a capo delle comunità di membri di questa razza. Quei pochi che riescono in qualche modo a reprimere le proprie tendenze violente cercano di sopravvivere vivendo ai margini delle comunità umane, raccattando cibo e provviste ogni volta gli sia possibile. Odiati dagli skulk e dagli umani, queste patetiche creature di solito muoiono per mano di una folla inferocita.

Gli skulk parlano una versione bastardizzata del Comune, piena di parole e concetti provenienti da una cultura umana da tempo scomparsa.

COMBATTIMENTO

Gli skulk preferiscono nascondersi ai loro avversari, aspettando che un gruppo di nemici si divida prima di assalire i membri più deboli. Non esitano ad effettuare un colpo di grazia contro avversari indifesi o a terra. Gli skulk non attaccano mai in inferiorità numerica.

Anti-individuazione innata (Sop): È difficile individuare uno skulk con gli incantesimi di divinazione come *chiarovidanza/chiaroveggenza*, *localizza creatura*, incantesimi di individuazione e oggetti come una *sfera di cristallo*. Se si prova ad effettuare una divinazione su uno skulk, l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 20.

Mimetismo impareggiabile (Str): Gli skulk possono muoversi al massimo della velocità (e addirittura correre) mentre si nascondono, non ricevendo alcuna penalità alla prova di Nascondersi a causa dello spostamento.

Sentiero senza tracce (Str): La CD di qualsiasi prova di Sopravvivenza per seguire le tracce di uno skulk viene aumentata di 10.

Abilità: Gli skulk ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +15 alle prove di Nascondersi. Questi bonus si applicano solo agli skulk senza armatura o in armatura leggera.

SOCIETÀ DEGLI SKULK

Gli skulk si radunano in piccoli gruppi chiamati consorzio. Guidate dal più spietato e calcolatore dei suoi membri (di solito un assassino o danzatore delle ombre), le

GLI SKULK E L'ATLANTE DI GREYHAWK

Se nella vostra campagna state facendo uso dell'*Atlante di Greyhawk*, la divinità patrona degli skulk è Syrul, una divinità delle bugie, menzogne, inganni e false promesse. I suoi domini sono Conoscenza, Inganno e Male.

SKULK

consorterie in generale esistono nelle vicinanze di un paese o città umana, nelle grotte o sotto le strade, nelle fognie o fondamenta dimenticate. Gli skulk si nascondono durante il giorno, ma emergono di notte per rubare cibo e altre necessità.

Questi saccheggi spesso risultano in eccessi di violenza, dato che gli skulk godono nello spargere il sangue. Gli skulk sembrano preferire uccidere individui ricchi e potenti, come apparente vendetta contro chi ostracizzò i loro antenati così tanti secoli addietro.

La maggior parte degli umani che assistono alla scena di un omicidio perpetrato dagli skulk saltano alla conclusione che si tratti di fantasmi, dato che raramente queste creature lasciano tracce del loro passaggio. Gli skulk che permettono ad una preda di seguire le loro tracce fino al nascondiglio della consorteria, subiscono una punizione rapida e fatale da parte dello spietato capo della banda.

Gli skulk sono riusciti a sopravvivere come parassiti all'interno della civiltà umana per così tanto a lungo, grazie ad un forte istinto di autoconservazione che qualcuno scambia per codardia. Uno skulk ritiene la sua vita più importante di qualsiasi altra cosa; non sono rari i casi di madri di skulk che abbandonano la loro prole per fuggire da una situazione pericolosa. Questi bimbi abbandonati riscuotono cifre elevatissime da parte degli schiavisti, che li vendono poi ad individui privi di scrupoli per allevarli come il perfetto ladro inafferrabile o silenziosi assassini.

PERSONAGGI SKULK

Sebbene i normali skulk siano senza dubbio un fastidio per gli avventurieri, i membri di questa razza diventano davvero pericolosi prendendo livelli da ladro, la loro classe preferita. I capi degli skulk tendono ad essere ladri/assassini o ladri/ombre danzanti, e spesso offrono i servizi della loro consorteria a clienti privi di scrupoli che desiderano eliminare qualcuno.

SLAAD DEL FANGO

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m



Slaad del fango

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia

Attacco completo: Morso +9 in mischia e 2 artigli +7 in mischia

Danni: Morso 2d6+3, artiglio 1d4+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Rannicchiarsi, malattia, stridio sonoro, *evoca slaad*

Qualità speciali: Guarigione rapida 3, fingersi morto, tratti degli esterni, resistenze, immunità al suono

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 6, Car 8

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +7, Saltare +12, Scalare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Schivare

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Limbo)

Organizzazione: Solitario, banda (2-5) o branco (6-10)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)

Sebbene lo slaad rosso sia ritenuta la specie più debole della sua razza, ciò non è vero. Lo slaad del fango è una creatura ancora più miserabile. Derisa da alcuni dei suoi parenti più potenti, lo slaad del fango rimane comunque un avversario temibile per molti gruppi di avventurieri.

Gli slaadi del fango sono alti 1,5 metri e pesano intorno agli 85 kg. La loro pelle varia di tonalità dal marrone al verde sporco. Hanno la caratteristica grande bocca degli slaadi, piena di denti seghettati e lunghi artigli affilati al termine di lunghe ed esili braccia.

Gli slaadi del fango sono creature insicure e codarde. Possiedono un forte istinto di sopravvivenza, e spesso trovano un modo di sopravvivere anche nelle situazioni più disperate.

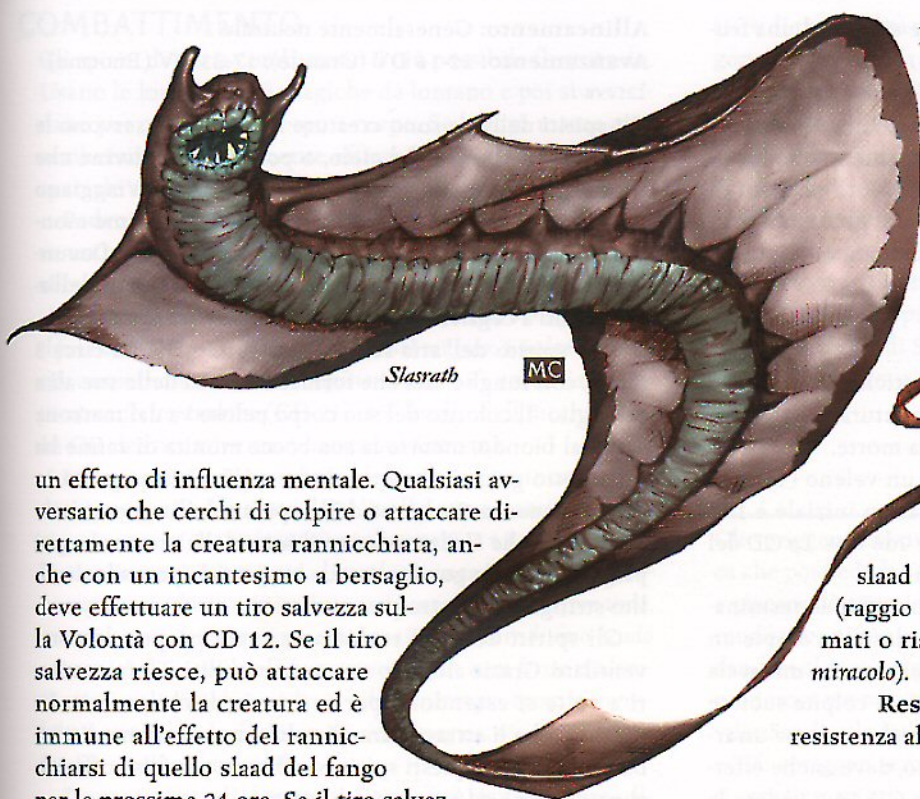
Gli slaadi del fango parlano il linguaggio degli slaadi.

COMBATTIMENTO

Gli slaadi del fango di solito iniziano un combattimento con il loro stridio sonoro o cercando di evocare altri slaadi. Se si trovano di fronte a forze che trovano a loro superiori, cercano di rannicchiarsi o fingersi morti.

Uno slaad del fango può essere evocato utilizzando l'incantesimo *evoca mostri VI*.

Rannicchiarsi (Sop): Con un'azione standard, uno slaad del fango può rannicchiarsi per la paura. Si tratta di



un effetto di influenza mentale. Qualsiasi avversario che cerchi di colpire o attaccare direttamente la creatura rannicchiata, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12. Se il tiro salvezza riesce, può attaccare normalmente la creatura ed è immune all'effetto del rannicchiarsi di quello slaad del fango per le prossime 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, l'avversario non riesce a completare l'attacco, perde quella sua parte di azione, e non riuscirà ad attaccare lo slaad del fango finché questo continuerà a rimanere rannicchiato. Se lo slaad del fango smette di stare rannicchiato e poi si rannicchia di nuovo, l'avversario può effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Malattia (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso dello slaad del fango deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o rimanere infettata da una malattia che trasforma la vittima in uno slaad del fango nel corso della settimana successiva. La creatura infettata può tentare di compiere un nuovo tiro salvezza ogni giorno con CD 15 per respingere l'infezione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stridio sonoro (Sop): Una volta al giorno, uno slaad del fango può emettere un tremendo stridio sonoro. Ogni creatura entro 9 metri deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire 5d6 danni sonori. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Evoca slaad (Mag): Una volta al giorno uno slaad del fango può tentare di evocare 1 slaad del fango con una probabilità di riuscita del 40% (risultato di 61-100 sul d%) o 1 slaad rosso con una probabilità di riuscita del 20% (risultato di 81-100 sul d%).

Guarigione rapida (Str): Uno slaad del fango recupera i punti ferita perduti al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette allo slaad del fango di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Morte apparente (Str): Se un avversario colpisce uno slaad del fango e lo riduce a 10 o meno punti ferita, la creatura può immediatamente fingersi morta. Questa capacità viene utilizzata durante il turno dell'avversario. Qualsiasi creatura che osserva uno slaad del fango che si finge morto, com-

prese le creature che lo vedono cadere a terra, può compiere una prova di Percepire Intenzioni con CD 22 per capire se lo slaad sta fingendo o meno. Una prova di Osservare non servirà a determinare se lo slaad stia fingendo o meno, e neppure una prova di Guarire o Cercare è certa di scoprire l'inganno, tanto è abile lo slaad del fango nel trattene-

re il respiro e rallentare

il suo battito cardiaco.

È necessaria una prova riuscita in una di

queste abilità con CD 22 per capire che lo slaad è ancora vivo.

Tratti degli esterni: Tutti gli slaad del fango possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio o miracolo*).

Resistenze (Str): Tutti gli slaadi hanno resistenza all'acido, freddo, elettricità e fuoco 5.

SLASRATH

Aberrazione Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 3 m, volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+15

Attacco: Pungiglione +10 in mischia

Attacco completo: Pungiglione +10 in mischia e morso +5 in mischia

Danni: Pungiglione 2d4+5, morso 1d6+2

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, colpo d'ala

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 21, Des 14, Cos 19, Int 1, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +7

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Ade)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)

Gli slasrath erano originariamente dei vermi predatori quasi privi di intelligenza finché uno sconosciuto stregone non scoprì il modo di trasformarli negli orrori volanti che sono oggi.

La maggior parte degli slasrath sono neri, ma si conoscono anche varianti grigie e verdi. Hanno un corpo da verme con grandi ali affilate come rasoi che scorrono per tutta la lunghezza del corpo, conferendogli l'aspetto di una manta. La bocca da lampreda della creatura è situata

nella parte inferiore. La coda è lunga e simile ad una frusta piena di spuntoni all'estremità.

Creati tramite la magia, la maggior parte degli slasrath ora fungono da cavalcature per gli yugoloth. Queste cavalcature vengono controllate magicamente e sono fornite di speciali briglie che permettono ai loro padroni di controllarle con facilità. Ciononostante, ogni tanto qualcuno riesce a liberarsi da questo incantamento e riguadagnare la libertà.

COMBATTIMENTO

Uno slasrath ha poco interesse nelle tattiche, a parte l'uso delle sue ali rasoio per fare a pezzi l'armatura della preda. La creatura di solito combatte fino alla morte.

Veleno (Str): Uno slasrath rilascia un veleno (Tempra CD 18 nega) con il pungiglione. Il danno iniziale è 1d4 For più 1d4 Des; il danno secondario è 2d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Colpo d'ala (Str): Se uno slasrath carica, può terminare la sua azione con un colpo d'ala. Lo slasrath compie un attacco in mischia a +9 contro ogni creatura che minaccia al termine della sua carica. Ogni creatura colpita subisce 3d6+10 danni. Inoltre, se una creatura che indossa un'armatura subisce danni da questo attacco, deve anche effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 o vedere la sua armatura fatta a pezzi in un istante. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)

Gli spiriti dell'aria sono creature bizzarre che servono le divinità del vento e del cielo, o potenze non divine che sono interessate alla stessa area di controllo. Viaggiano negli strati superiori dell'atmosfera vicino alle cime montane così come nelle ventose pianure delle valli. Dovunque ci sia vento, si possono incontrare degli spiriti dell'aria intenti a cogliere le correnti e planare tra le nuvole.

Uno spirito dell'aria sembra una scimmia, alta circa 3 metri, con lunghe dita che formano le ossa delle sue ali a ventaglio. Il colorito del suo corpo peloso va dal marrone scuro al biondo, mentre la sua bocca munita di zanne ha un aspetto gaio, anche quando lo spirito è impegnato in combattimento. La bocca dello spirito dell'aria contiene due zanne che si alzano verso il naso della creatura e poi piegano verso le guance. La sua lunga coda prensile di solito stringe una mazza pesante.

Gli spiriti dell'aria reclamano come proprie le zone ventilate. Grazie alla loro notevole mobilità, i loro territori a volte si estendono per centinaia di chilometri. Le creature che li attraversano di solito non vengono disturbate, ma a volte questi spiriti si adirano per false offese e si precipitano ad attaccare gli intrusi.

Gli spiriti dell'aria parlano l'Auran, il Draconico e il Gigante.

SPIRITO DELL'ARIA

Bestia magica Grande (Aria)

Dadi Vita: 11d10+33 (93 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m, scalare 12 m, volare 18 m (media)

Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +5 Des, +12 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +11/+19

Attacco: Mazza pesante+1 +15

Attacco completo: Mazza pesante+1 +15/+10/+5 in mischia e morso +12 in mischia e colpo d'ala +12 in mischia

Danni: Mazza pesante+1 1d8+5, morso 1d6+2, colpo d'ala 1d4+2

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Padronanza dell'aria, capacità magiche, incantesimi, turbine

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, immunità agli effetti dell'aria, visione crepuscolare, olfatto acuto, RI 23

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +12, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 20, Cos 17, Int 14, Sag 17, Car 16

Abilità: Ascoltare +14, Cercare +13, Concentrazione +14, Nascondersi +13, Osservare +14, Scalare +12

Talenti: Fluttuare, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Sbilanciare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, coppia o truppa (5-12)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard



Spirito dell'aria

COMBATTIMENTO

Gli spiriti dell'aria combattono il più possibile fluttuando. Usano le loro capacità magiche da lontano e poi si avvicinano per combattere corpo a corpo. Se le loro mazze non sembrano particolarmente efficaci, fanno ricorso al loro speciale attacco turbinante.

Padronanza dell'aria (Str): Uno spirito dell'aria riceve un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se il suo avversario si trova in aria.

Capacità magiche: A volontà: *controllare venti, invocare il fulmine* (CD 16), *individuazione del magico*; 1 volta al giorno: *camminare nel vento, confusione* (CD 17), *controllare tempo atmosferico, turbine* (CD 21). 15° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Uno spirito dell'aria lancia incantesimi divini come un chierico di 7° livello con i domini dell'Aria e Fortuna (6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo). Una tipica lista degli incantesimi: 0 - *creare acqua, cura ferite minori, luce, resistenza, virtù*; 1° - *comando, comprensione dei linguaggi, evoca mostri I, favore divino, scudo entropico**; 2° - *animale messaggero, aiuto, cura ferite moderate, estasiare, muro di vento**; 3° - *dissolvi magie, epurare invisibilità, protezione dagli elementi*, veste magica*; 4° - *evoca mostri IV, libertà di movimento**.

*Incantesimo di dominio. Domini: Aria (scacciare, distruggere, intimorire o comandare creature della terra 7 volte al giorno), Fortuna (tirare nuovamente 1 volta al giorno).

Turbine (Sop): Uno spirito dell'aria può trasformarsi in un turbine una volta al giorno e rimanere in questa forma fino ad un massimo di 10 round. In questa forma, lo spirito dell'aria può spostarsi attraverso l'aria o lungo una qualsiasi superficie alla sua velocità di volare.

Il turbine è largo 1,5 metri alla base, largo 6 metri in cima e alto 9 metri. Lo spirito dell'aria controlla l'esatta altezza del turbine (utilizzando un'azione standard per diventare più piccolo o più grande), ma deve essere alto almeno 3 metri.

Le creature di una o più taglie inferiori allo spirito dell'aria possono subire danni se vengono prese e sollevate dal turbine. Una creatura colpita deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 quando entra in contatto con il turbine o subire 2d6 danni. Deve superare anche un secondo tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 o essere sollevata fisicamente e tenuta sospesa dai forti venti, subendo automaticamente 2d6 danni ogni round. Una creatura in grado di volare può fuggire dal turbine cercando di superare un tiro salvezza sui Riflessi ogni round. La creatura subisce comunque i danni ma può uscire dal turbine se supera il tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Uno spirito dell'aria può espellere una creatura in qualsiasi momento desidera, depositandola dovunque gli capiti di trovarsi.

Se la base del turbine tocca il terreno solleva una nube di detriti, centrata intorno allo spirito dell'aria con un diametro pari alla metà dell'altezza del turbine. La nube oscura la vista, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature a più di 1,5 metri dispongono di occultamento (20% di probabilità di mancare il bersaglio), mentre quelle più lontano godono di occultamento totale

(50% di probabilità di mancare il bersaglio). Coloro che vengono catturati dalla nube devono superare una prova di Costituzione con CD 20 per lanciare un incantesimo.

Immunità agli effetti dell'aria (Str): Uno spirito dell'aria è immune ai forti venti o a qualsiasi effetto legato all'aria.

Olfatto acuto (Str): Uno spirito dell'aria può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Uno spirito dell'aria riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

SPRIGGAN

Gli spriggan sono una specie di gnomi malvagia e nomadica che possiede la strana capacità di assumere taglia Grande a piacere. Vagano in branchi per le terre boschive, avventurandosi ogni tanto in paesi e villaggi. Essi sopravvivono dandosi al saccheggio e alle ruberie: sono una popolazione numerosa ma non pongono un serio problema alle razze civiliizzate data la loro incapacità ad organizzarsi.

Gli spriggan sembrano gnomi brutti e deformi con unti capelli marrone ruggine e una pelle giallo opaco. Si fanno crescere i peli corporei fino a lunghezze ridicole, mostrando con orgoglio folti baffi, sopracciglia e code di cavallo. La loro pelle rancida emette un odore disgustoso che risulta quasi nauseante.



Spriggan

Gli spriggan parlano lo Gnomesco e il Comune. Alcuni spriggan si sono dati pena di imparare anche il Silvano e il Coboldo.

COMBATTIMENTO

Gli spriggan utilizzano tattiche tese a sorprendere o snervare i loro avversari. Sciamano intorno ai loro avversari in forma piccola, per poi ingrandirsi solo all'ultimo istante. Ciò permette agli spriggan di utilizzare la loro maggiore portata per compiere attacchi di opportunità contro i nemici che avanzano. Gli spriggan più agili fanno da retroguardia ai loro simili impegnati in mischia, rimanendo nascosti per assalire i loro avversari con attacchi furtivi, abili furti, o facendo uso della capacità *frantumare*.

Uno spriggan può essere evocato con l'incantesimo *evoca alleato naturale IV*.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio dello spriggan si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi dallo spriggan, lo spriggan infligge ulteriori 3d6 danni con un attacco in mischia. Questo danno è cumulativo con l'attacco furtivo derivante da altre fonti, come i livelli da ladro.

Capacità magiche: A volontà: *frantumare* (CD 12), *produrre fiamma*, *spaventare* (CD 12). 8° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Cambiare taglia (Sop): A volontà, uno spriggan può cambiare la propria taglia con un effetto simile all'incantesimo *ingrandire persone*. Il cambio di taglia da Piccolo a Grande comporta +8 alla Forza, -4 alla Destrezza, +6 alla Costituzione e -2 al bonus di attacco e alla Classe Armatura. La spada corta di uno spriggan assume gli stessi attributi di una spada corta Grande quando viene ingrandita. Uno spriggan ingrandito non può usare l'attacco furtivo né le sue capacità magiche.

Abilità: Gli spriggan ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Scalare, Scassinare Serrature e Rapidità di Mano.

SOCIETÀ DEGLI SPRIGGAN

Folletti burberi e maligni, gli spriggan restano in una zona solo per brevi periodi di tempo, prima di esserne cacciati dai suoi abitanti. Di solito si stabiliscono nel sottosuolo delle foreste, in fetide caverne o tra antiche rovine dimenticate. Gli spriggan sopravvivono rubando e uccidendo, derubando e terrorizzando tutti gli sfortunati che passano in prossimità della loro tana. In periodi particolarmente disperati, i branchi di spriggan si disperdono e i singoli spriggan si camuffano da gnomi per cercare di entrare in paesi o città. Gli spriggan hanno una predilezione per armi e armature, che di solito si procurano illegalmente.

	Forma naturale Folletto Piccolo	Forma ingrandita Folletto Grande
Dadi Vita:	5d6+5 (22 pf)	5d6+20 (37 pf)
Iniziativa:	+9	+7
Velocità:	6 m	9 m
Classe Armatura:	19 (+1 taglia, +4 Des, +4 giaco di maglia), contatto 15, colto alla sprovvista 15	16 (-1 taglia, +3 Des, +4 giaco di maglia), contatto 12, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+2/-2	+2/+10
Attacco:	Spada corta +6 in mischia	Spada corta +6 in mischia
Attacco completo:	Spada corta +6 in mischia	Spada corta +6 in mischia
Danni:	Spada corta 1d6	Spada corta 1d6
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Attacco furtivo +3d6, capacità magiche	-
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, cambiare taglia	Visione crepuscolare, cambiare taglia
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +9, Vol +3	Temp +5, Rifl +7, Vol +3
Caratteristiche:	For 10, Des 20, Cos 12, Int 11, Sag 9, Car 11	For 18, Des 16, Cos 18, Int 11, Sag 9, Car 11
Abilità:	Ascoltare +6, Disattivare Congegni +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Rapidità di Mano +10, Scalare +5, Scassinare Serrature +12	Ascoltare +6, Disattivare Congegni +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Rapidità di Mano +8, Scalare +9, Scassinare Serrature +10
Talenti:	Arma Accurata (spada corta), Iniziativa Migliorata	Arma Accurata (spada corta), Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Qualsiasi foresta	Qualsiasi foresta
Organizzazione:	Solitario o branco (3-12)	Solitario o branco (3-12)
Grado di Sfida:	3	3
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico (qualsiasi)	Generalmente caotico (qualsiasi)
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+2	+2

PERSONAGGI SPRIGGAN

La classe preferita dello spriggan è il ladro. In virtù delle sue capacità speciali, il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG spriggan è il suo livello di classe +7. Per esempio, uno spriggan ladro di 1° livello ha LEP 8 ed è l'equivalente di un personaggio di 8° livello.

STIRPEFATATA

Folletto Medio

Dadi Vita: 1d6-1 (2 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +0/+0

Attacco: Pugnale +0 in mischia, o arco corto +1 a distanza

Attacco completo: Pugnale +0 in mischia, o arco corto +1 a distanza

Danni: Pugnale 1d4, arco corto 1d6

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Charme su persone*

Qualità speciali: Immunità agli effetti di influenza mentale, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp -1, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 9, Int 10, Sag 10, Car 13

Abilità: Addestrare Animali +2, Conoscenze (una qualsiasi) +2, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +3, Percepire Intenzioni +4, Raggiurare +5, Sopravvivenza +4

Talenti: Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o squadra (2-4)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico (qualsiasi)

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

I folletti sono noti per la loro curiosità (alcuni dicono ossessione) nei confronti di umanoidi e giganti, e a volte si innamorano di una di queste creature. Le creature note come stirpefatata hanno un mezzo-folletto e un umanoide o gigante come genitore. (I mezzo-folletti sono descritti in questo libro).

Gli stirpefatata sono un gruppo di creature molto diverse: alcuni sono vivaci e belli, mentre altri sono orribili e brutali. Alcuni assomigliano agli elfi, con orecchie a punta e occhi a mandorla. Altri sembrano invece troll, con la pelle coperta di verruche e arti sproporzionati. Comunque, tutti gli stirpefatata hanno almeno una peculiarità o caratteristica che li pone fuori della norma: capelli dai colori particolarmente accesi, sopracciglia piumate o, per esempio, la propensione a parlare in rima. Nonostante il loro aspetto, tutti gli stirpefatata sono esseri molto carismatici che attraggono attenzione dovunque vadano.

Gli stirpefatata non hanno una cultura comune; o diventano dei solitari eremiti o s'immergono nelle società



Stirpefatata

più cosmopolite, provando tutto quello che la vita ha da offrire. Inoltre, sono attirati dagli stessi ambienti naturali che gli altri folletti rivendicano come dimora. La maggior parte dei folletti sono benevoli nei confronti degli stirpefatata e li considerano lontani cugini.

COMBATTIMENTO

Raramente gli stirpefatata prendono seriamente in considerazione il combattimento. Amano giocare con i loro avversari, ma possono davvero arrabbiarsi se le cose volgono contro di loro. In combattimento di solito sono sconcertanti e caotici.

La maggior parte dei folletti cercano di evitare il combattimento utilizzando la loro capacità *charme su persone*. Se questo fallisce, cercheranno di difendersi dagli attacchi finché non potranno fuggire.

Charme su persone (Mag): Una volta al giorno, uno stirpefatata può utilizzare l'incantesimo *charme su persone*. Il livello dell'incantatore è pari ai suoi Dadi Vita, tiro salvezza CD 11. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità agli effetti di influenza mentale (Str): Uno stirpefatata è immune a tutti gli incantesimi e gli effetti che hanno il descrittore influenza mentale.

Abilità: Gli stirpefatata ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

PERSONAGGI STIRPEFATATA

Il ladro e il bardo sono le classi preferite degli stirpefata, sebbene coloro che vivono reclusi nella natura sono di solito druidi o ranger. I chierici stirpefata sono rari, siccome la maggior parte dei folletti provano una forte avversione per la venerazione degli dei.

STIRPEPLANARE

Le creature che discendono da un esterno vengono chiamate "stirpeplanare". Data la loro ascendenza esterna, gli stirpeplanare possiedono delle caratteristiche insolite, che ricompaiono nei discendenti della creatura per numerose generazioni a seguire. Sebbene maeluth, mechanatrix, shyft e wispling presentati di seguito condividano delle peculiarità comuni, tendono ad adottare i valori culturali della società in cui sono cresciuti.

COMBATTIMENTO

Ogni stirpeplanare descritto in questa sezione possiede tattiche di combattimento diverse. Tutti hanno una serie di tratti in comune.

Tratti degli esterni: Tutti gli stirpeplanare possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere ri-animati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

PERSONAGGI STIRPEPLANARE

La classe preferita di un maeluth è il chierico. La classe preferita di un mechanatrix è il guerriero. I mechanatrix che non fanno gli avventurieri è più probabile che siano esperti che popolani. La classe preferita di un shyft è il ladro. La classe preferita di un wispling è il ladro.

MAELUTH

Esterno Medio

Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 13 (-1 Des, +3 cuoio rinforzato, +1 scudo leggero), contatto 9, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Ascia da battaglia +2 in mischia, o balestra leggera +0 a distanza

Attacco completo: Ascia da battaglia +2 in mischia, o balestra leggera +0 a distanza

Danni: Ascia da battaglia 1d8, balestra leggera 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Tratti dei nani, martello immondo, tratti degli esterni

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 11, Des 8, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Artigianato (lavorazione dei metalli) +6, Artigianato (lavori in muratura) +6, Concentrazione +6, Conoscenze (architettura e ingegneria) +4, Equilibrio +3, Saltare +4, Scalare +4, Sopravvivenza +4, Valutare +0 (+2 pietra o metallo)

Talenti: Arma Focalizzata (ascia da battaglia)

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1



Maeluth

Mechanatrix

Wispling

Shyft

I maeluth sono stirpeplanare che discendono da nani e diavoli.

I maeluth sembrano dei robusti nani con tratti immondi ad indicare la loro ascendenza diabolica. Tipiche peculiarità dei maeluth comprendono occhi rossi, dita innaturalmente lunghe e il corpo praticamente privo di peluria. I maeluth preferiscono i colori scuri e spesso indossano armature con spuntoni.

Sebbene per molti versi simili ai loro antenati nani, i maeluth sono più abili nelle interazioni sociali grazie al loro sangue diabolico. Utilizzano spesso le loro innate abilità sociali per raggiungere posizioni di potere all'interno della società nanica.

I maeluth parlano il Comune, il Nanico e il Sottocomune.

Combattimento

In combattimento i maeluth sono diretti e organizzati. Quando vengono incontrati in gran numero, utilizzano tattiche e strategie sofisticate.

Tratti dei nani (Str): Un maeluth riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni, un bonus di schivare +4 contro i giganti. Possiede anche la scurovisione fino a 18 metri, esperto minatore (bonus razziale di +2 alle prove per notare costruzioni di pietra insolite; può compiere una prova di Cercare per individuare insolite costruzioni in pietra come se le stesse attivamente cercando quando passa a 3 metri da loro e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra proprio come un ladro; orientamento in profondità), e un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato, Professione e Valutare collegate alla pietra e il metallo. Un maeluth riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando i suoi piedi poggiano sul terreno (ma non quando sta scalandolo, volando, cavalcando, o comunque non ha i piedi saldi sul terreno).

Martello immondo (Sop): Una volta al giorno, un maeluth può conferire ad un'arma da mischia la qualità speciale sacrilega. L'effetto dura 1 minuto.

MECHANATRIX

Esterno Medio

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 18 (-1 Des, +6 corazza a bande, +2 scudo pesante di metallo, +1 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Ascia da battaglia +1 in mischia

Attacco completo: Ascia da battaglia +1 in mischia

Danni: Ascia da battaglia 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Stretta folgorante*

Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, guarigione elettrica, resistenza al fuoco 5, tratti degli esterni

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 10, Des 8, Cos 13, Int 13, Sag 10, Car 9

Abilità: Artigianato (tre qualsiasi) +5, Ascoltare +4, Cercare +5, Conoscenze (architettura e ingegneria) +5, Conoscenze (una qualsiasi) +5, Osservare +6, Professione (ingegnere d'assedio) +9

Talenti: Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o squadra (2-4)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

I mechanatrix sono stirpeplanare che discendono dalle strane creature meccaniche che vivono sul piano di Mechanus.

I mechanatrix hanno un aspetto prevalentemente umano, ma con una o più caratteristiche meccaniche o inorganiche. La maggior parte dei mechanatrix ha la pelle liscia con un lieve riflesso metallico. Si comportano con fredde razionalità e hanno un atteggiamento sempre serio nei confronti della vita.

Come appropriato alla loro natura, i mechanatrix hanno un'affinità per gli oggetti meccanici di tutti i tipi. Possiedono un'innata comprensione dell'ingegneria e di ogni tipo di arte artigianale. I mechanatrix più portati alle arti combattive divengono eccellenti ingegneri d'assedio.

Come altre creature stirpeplanare, i mechanatrix non si adattano mai completamente a nessuna società. La maggior parte delle società umane li rifiuta, mentre gli abitanti di Mechanus li ritengono corrotti e impuri. Come risultato, sono spesso solitari, ma raramente sono preoccupati da questa mancanza di considerazione sociale.

Numerosi mechanatrix sono fermi credenti della legge e fanno tutto ciò che è in loro potere per combattere il caos e portare ordine al multiverso.

Combattimento

Nonostante la loro grande capacità di combattenti, i mechanatrix preferiscono evitare i combattimenti dato che li ritengono distruttivi e uno spreco di forze. Ogni volta che sono obbligati a combattere, utilizzano tattiche astute.

Non solo i mechanatrix sono immuni all'elettricità, ma vengono addirittura guariti da essa. Per questo motivo si concentrano principalmente sugli avversari che possiedono attacchi elettrici.

Stretta folgorante (Mag): Un mechanatrix può utilizzare una volta al giorno *stretta folgorante* come se fosse lanciato da uno stregone di 1° livello o del livello del personaggio del mechanatrix, quale sia superiore.

Guarigione elettrica (Str): Grazie all'affinità di un mechanatrix con l'elettricità, qualsiasi attacco elettrico diretto contro di lui lo cura di 1 danno per ogni 3 danni che avrebbe altrimenti inflitto. Il mechanatrix non può compiere tiri salvezza contro gli effetti elettrici.

Abilità: I mechanatrix hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare e un bonus razziale di +4 alle prove di Conoscenze (architettura e ingegneria).

SHYFT

Esterno Medio

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 cuoio rinforzato),
contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+0

Attacco: Spada corta +0 in mischia, o balestra leggera +2
a distanza

Attacco completo: Spada corta +0 in mischia, o balestra
leggera +2 a distanza

Danni: Spada corta 1d6-1, balestra leggera 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Resistenza al freddo 5, *transizione
etera*, resistenza al fuoco 5, visione crepuscolare, tratti
degli esterni, resistenza al suono 5

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 8, Des 13, Cos 10, Int 10, Sag 13,
Car 9

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +4, Muoversi
Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5,
Percepire Intenzioni +3, Raggiare +3, Rapidità di
Mano +4

Talenti: Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, banda (2-8) o clan (11-20)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

Gli shyft sono creature che discendono da una delle razze native del Piano Etereo. Non appartenendo completamente al Piano Materiale né al Piano Etereo, hanno la capacità di muoversi avanti e indietro tra questi due piani.

Gli shyft sembrano dei normalissimi esseri umani. In effetti, hanno un aspetto del tutto insignificante e che passa facilmente inosservato. Preferiscono indossare abiti scuri e semplici che non attirano l'attenzione. Gli shyft non sembrano preoccuparsi di essere così tanto ignorati e sfruttano la cosa a loro vantaggio. Sono ottime spie, in quanto possono ascoltare qualsiasi sorta di conversazione dal Piano Etereo e vendere le informazioni raccolte al miglior offerente. Gli shyft sono noti per specializzarsi nell'arte dell'assassinio, furto e altre attività criminali.

Gli shyft parlano il Comune.

Combattimento

Raramente uno shyft attacca un avversario direttamente, perché preferisce utilizzare furtività, imboscate e trappole per vincere le sue battaglie. Utilizzano la capacità *transizione etera* per restare in agguato nel Piano Etereo, andare in perlustrazione alla ricerca del momento migliore per attaccare, o per fuggire da una minaccia sul Piano Materiale.

Transizione etera (Mag): Una volta al giorno, uno shyft può compiere una *transizione etera* come un chierico di 9° livello o del suo livello di personaggio, quale sia il più alto.

Abilità: Gli shyft ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

WISPLING

Esterno Piccolo

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +2 Des, +2 cuoio, +1
scudo leggero di legno), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/-4

Attacco: Spada corta +1 in mischia, o balestra leggera +4
a distanza

Attacco completo: Spada corta +1 in mischia, o balestra
leggera +4 a distanza

Danni: Spada corta 1d6-1, balestra leggera 1d8

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Camuffare se stesso, tratti degli
halfling, tratti degli esterni

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos 11, Int 13, Sag 11,
Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +4, Cercare +5,
Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +10,
Osservare +4, Raggiare +4, Saltare +5, Scalare +5

Talenti: Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

I wispling sono stirpeplanare che discendono da halfling e demoni.

Con il sangue di immonde creature di fuoco e caos che gli scorre nelle vene, questa progenie della razza halfling incarna tutto ciò che è piccolo, rapido e ingannevole. Raramente i wispling rimangono fermi, e i loro scherzi e battute vanno dal crudele al mortale.

La pelle marrone chiaro, i capelli rosso fuoco e i lineamenti spigolosi del wispling lo fanno risaltare tra gli umanoidi Piccoli. Sebbene la loro ascendenza demoniaca gli conferisca capacità furtive ben al di sopra della norma di molte altre razze, i wispling amano i vestiti colorati che li facciano risaltare in mezzo alla folla.

I wispling parlano il Comune.

Combattimento

Velocità, istinto e crudeltà rendono i wispling molto più letali di quanto la loro taglia o struttura fisica lascerebbe intendere. I wispling tendono quasi sempre imboscate e cercano di fuggire dagli scontri prima di essere chiusi in un angolo.

Camuffare se stesso (Sop): I wispling possono cambiare sembianze una volta al giorno come se fossero stregoni di 1° livello che hanno lanciato *camuffare se stesso*.

Tratti degli halfling (Str): I wispling hanno un bonus

morale di +2 ai tiri salvezza contro paura, un bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza, un bonus razziale di +1 al tiro per colpire con le armi da lancio e un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

TERLEN

Bestia magica Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 4d10+8 (30 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 18 m, volare 18 m (media), nuotare 18 m

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +4/+7

Attacco: Morso +7 in mischia

Attacco completo: Morso +7 in mischia

Danni: Morso 1d8+4

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Imboscata, afferrare migliorato, dilaniare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 3, Sag 11, Car 7

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +10, Nuotare +12, Sopravvivenza +3

Talenti: Allerta, Seguire Tracce

Ambiente: Qualsiasi terreno e acquatico (Carceri, Gehenna, Ade)

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Medio)

Prodotti di un ambiente ostile, i terlen sono predatori perfettamente adattatisi a cacciare in aria, terra e acqua. I terlen sono molto più veloci in acqua della maggior parte delle creature, ma come volatili hanno abilità moderata.

I terlen sembrano grossi squali alati, con delle mascelle insolitamente larghe, come quelle degli squali, i cui denti continuano a crescere fino alla morte della creatura. I terlen sono dotati di un eccellente mimetismo naturale: la loro pelle grigia si confonde facilmente con l'ambiente circostante.

Sebbene siano malevoli predatori, possiedono sufficiente istinto di sopravvivenza da tenersi lontani dalle grandi e potenti creature che a volte incontrano nei Piani Esterni.

COMBATTIMENTO

La loro natura vorace fa sì che i terlen non rinuncino mai ad un'opportunità di cibarsi. Ogni giorno coprono grandi distanze, sebbene restino vicini al terreno se comparati agli altri grandi uccelli da preda e facciano uso della vegetazione per tendere imboscate. In combattimento cercano istintivamente di colpire tendendo imboscate, e una volta che le loro potenti mascelle si serrano sulla preda, frantumano le ossa e dilanano le carni degli avversari tanto sfortunati da venir catturati.

I terlen utilizzano spesso una tattica mordi e fuggi, e come cacciatori naturali sanno bene che hanno maggiori probabilità di uccidere con un assalto rapido.

Imboscata (Str): Ogni volta che un terlen effettua con successo un attacco in carica contro un avversario colto alla sprovvista, infligge danni raddoppiati con il suo morso.

Afferrare migliorato (Str): Se un terlen colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +7). Se riesce a trattenere,

nello stesso round può lacerare l'avversario. Quindi, il terlen ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il terlen non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del morso.

Dilaniare (Str): Un terlen che riesce a trattenere un avversario con la sua capacità afferrare migliorato inizia a scuotere violentemente la vittima. L'attacco infligge danni da morso ogni round, finché la vittima non si libera, il terlen viene ucciso o la vittima muore.

Abilità: I terlen ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi grazie al loro mimetismo naturale. Il terlen riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare



Terlen

tare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

TERRORE DEI TUNNEL

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 18d8+90 (171 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m, scalare 3 m

Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +2 Des, +8 naturale),
contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +13/+30

Attacco: Colpo di tentacolo +20 in mischia

Attacco completo: 2 colpi di tentacolo +20 in mischia

Danni: Colpo di tentacolo 1d8+9

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Avvolgere, poteri psionici, stritolamento soffocante 1d8+10

Qualità speciali:

Mimetizzarsi, scurovisione

18 m, percezione tellurica

18 m

Tiri salvezza: Temp +13,

Rifl +10, Vol +12

Caratteristiche: For 28,

Des 15, Cos 20, Int 11,

Sag 13, Car 16

Abilità: Ascoltare +11,

Muoversi

Silenziosamente

+12, Nascondersi

+10, Osservare +11,

Scalare +17

Talenti: Abilità

Focalizzata

(Muoversi

Silenziosamente),

Abilità

Focalizzata

(Nascondersi),

Allerta, Attacco

Poderoso,

Iniziativa Migliorata,

Riflessi Fulminei,

Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 15

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 19-32 DV (Enorme); 33-54 DV

(Mastodontico)

Nelle profondità della terra, i terrore dei tunnel (conosciuti anche come vermi delle rocce) scavano pericolosi labirinti e fosse che conducono gli ingenui vagabondi nelle loro grandi fauci. Questi bizzarri predatori sono lontanamente imparentati con gli scavatori.

Un terrore dei tunnel sembra un gigantesco verme di pietra, svuotato delle sue interiora, e di cui rimane solo

una spessa pelle tubolare. Ha due tentacoli piatti, ciascuno posizionato ad un'estremità del suo corpo. Quando riposa, questi tentacoli restano distesi e si confondono con i pavimenti o il soffitto di un tunnel. I terrore dei tunnel non hanno bocca, occhi o orecchie. Per interagire con l'ambiente utilizzano le capacità psioniche e la percezione tellurica.

COMBATTIMENTO

I terrore dei tunnel tengono sotto continua sorveglianza le proprie tane grazie alle capacità psioniche di cui dispongono. Quando la preda è vicina, utilizzano i poteri psionici per aumentare le proprie doti di combattente, e poi restano in attesa del momento migliore per colpire.

Le creature che entrano nello spazio di un terrore dei tunnel si trovano improvvisamente avvolte mentre la bestia si contrae per stringersi intorno alla preda. Le creature avvolte vengono frantumate dal violento stritolamento

e assorbite nelle rugose pareti interne del terrore. Mentre sta digerendo un pasto, il terrore dei tunnel tiene a bada gli altri avversari con i suoi tentacoli, di solito attivando trappole che seppelliscono o li tengano separati dai loro nemici.

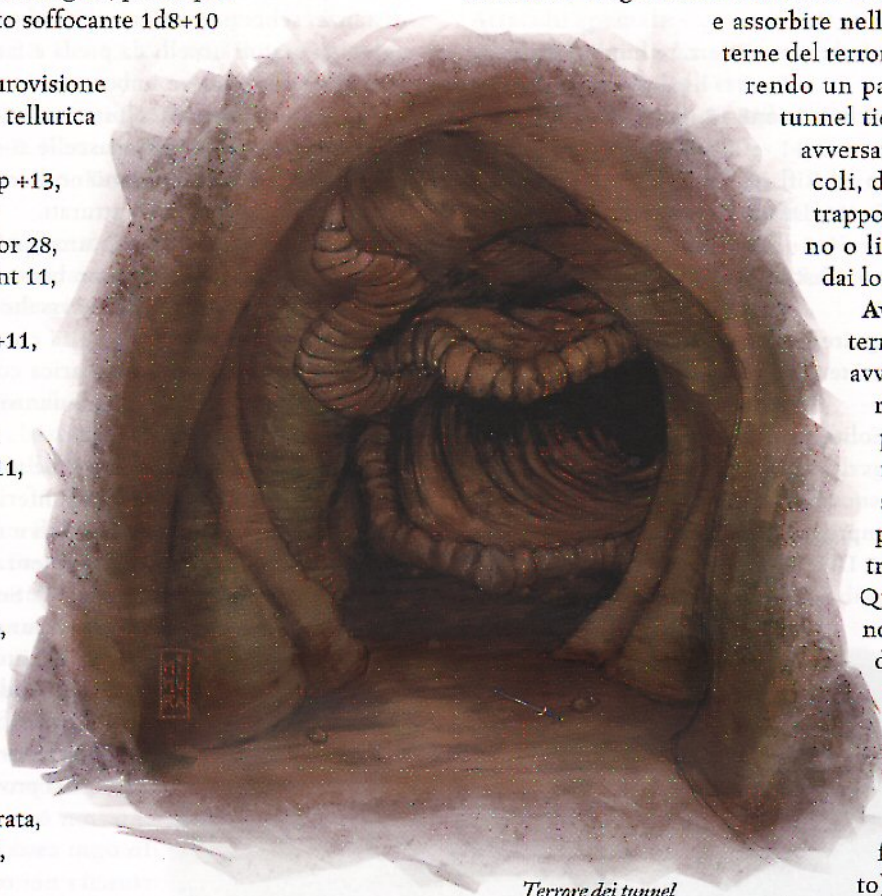
Avvolgere (Str): Un terrore dei tunnel può avvolgere un avversario Grande o più piccolo che è entrato nel suo corpo superando una prova di lotta contro quell'avversario. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Le vittime avvolte sono intralciate e subiscono danni ogni round dallo stritolamento soffocante (vedi sotto). Se il terrore dei

Terrore dei tunnel
tunnel riesce a trattenere, è libero di utilizzare i suoi tentacoli per colpire altri avversari mentre stritola. Gli attacchi portati contro un terrore dei tunnel che avvolge infliggono metà dei loro danni al mostro e metà alla vittima intrappolata.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *forza del toro, grazia del gatto, muro di pietra, occhi indagatori, occhio arcano, resistenza dell'orso, scolpire pietra, telecinesi*. 12° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Stritolamento soffocante (Str): Una creatura avvolta subisce 1d8+13 danni contundenti, non ha aria per respirare e comincia a soffocare.

Mimetizzarsi (Str): Dato che mentre riposa un terrore dei tunnel sembra parte di un tunnel, c'è bisogno di una prova riuscita di Osservare con CD 20 per notarlo pri-



Terrore dei tunnel

ma che attacchi. I nani possono usare le loro doti di esploratore per notare un terrore dei tunnel.

Percezione tellurica (Str): Un terrore dei tunnel può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 18 metri e che sia in contatto con il terreno.

Abilità: Un terrore dei tunnel riceve un bonus razziale +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

TESSITORE OSCURO

Aberrazione Media
(Extraplanare)

Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 26
(+4 Des, +8 naturale, +4 deviazione),
contatto 18, colto
alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta:
+6/+9

Attacco: Tentacolo
+10 in mischia

Attacco completo:
4 tentacoli +10
in mischia e
morso +5 in
mischia

Danni: Tentacolo
1d4+3, morso
1d6+3 più danno
alla Forza

Spazio/Portata: 1,5
m/1,5 m (3 m con i
tentacoli)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, filamenti d'ombra, capacità magiche, danno alla Forza

Qualità speciali: Visione a 360°, resistenza al freddo 10, scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/magia, guarigione rapida 3, salto d'ombra, armatura d'ombra, RI 16, vulnerabilità alla luce solare, rigenerazione dei tentacoli

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 17, Des 18, Cos 12, Int 15, Sag 16, Car 17

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +9, Concentrazione +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +21, Osservare +10, Scalare +18

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Attacco Poderoso, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi terreno (Piano delle Ombre)

Organizzazione: Solitario o congrega (2-4)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 10-15 DV (Medio); 16-27 DV (Grande)



Tessitore oscuro

I tessitori oscuri sono sinistre e aliene creature del Piano delle Ombre che hanno scoperto come il Piano Materiale offra terreni di caccia molto più ricchi della loro dimora. Arrivati solo di recente sul Piano Materiale, i tessitori oscuri stanno cercando di apprendere il più possibile su di esso e sulla potenza delle creature che vi risiedono al fine di ottenerne il controllo.

Poche delle creature che hanno visto un tessitore oscuro riescono davvero a capire cosa sembri. Ogni tessitore oscuro vive all'interno di ombre soprannaturali, e una creatura deve inoltrarsi nelle oscure profondità di queste tenebre per trovarlo. Al centro di quest'area, il curioso esploratore potrebbe scorgere una forma aracnoide avvolta da tenebre in continuo movimento.

La vera forma del tessitore oscuro ricorda solo vagamente quella

di un ragno. Il suo corpo carnoso e grigio è diviso in due segmenti, ognuno con quattro tentacoli. Nugoli di occhi da ragno ne coprono tutti i lati della sezione frontale, mentre la parte sottostante contiene una bocca piena di zanne letali.

Di solito un tessitore oscuro cammina su tutti e otto i tentacoli, ma può inarcare la sua sezione posteriore e muoversi lo stesso, liberando i tentacoli anteriori per attaccare gli avversari e manipolare oggetti.

I tessitori oscuri parlano l'Abissale, il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un tessitore oscuro si affida principalmente alla sua capacità di avvolgere il campo di battaglia in una rete di ombre. In grado di vedere attraverso le ombre che esso stesso produce, un tessitore oscuro preferisce nascondersi e far avvicinare le prede con *suggestione*. Se la preda si rifiuta di entrare nei filamenti d'ombra, il tessitore oscuro farà uso di *oscurità* e *confusione* per far esitare la creatura mentre sposta su di essa l'area di filamenti d'ombra. Quando una creatura si troverà vicino al centro dell'effetto, il tessitore oscuro si alzerà e colpirà con i suoi quattro tentacoli anteriori, sperando di intrappolare il nemico e privarlo della sua forza.

Afferrare migliorato (Str): Se un tessitore oscuro colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +9). Se riesce a trattenere, infligge automaticamente danni da mor-

so, infliggendo 1d6+3 danni normali e 2d4 danni alla Forza. Quindi, il tessitore oscuro ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo tentacolo per trattenerne l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il tessitore oscuro non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente danni con il morso.

Filamenti d'ombra (Sop): A volontà il tessitore oscuro può creare una rete di ombre soprannaturali e semisolide che emanano da esso in una propagazione di 18 metri. Un tessitore oscuro può vedere normalmente attraverso i filamenti d'ombra, ma le altre creature hanno grosse difficoltà nel farlo. Ogni 1,5 metri di filamenti d'ombra forniscono occultamento (10% di probabilità di mancare il bersaglio). Una creatura all'interno dei filamenti d'ombra che si trovi a 3 metri da un'altra creatura avrebbe metà occultamento (20% di probabilità di mancare il bersaglio), mentre una creatura a 6 metri godrebbe di occultamento totale (50% di probabilità di mancare il bersaglio). Una creatura nei filamenti d'ombra non gode di alcun occultamento se è entro 1,5 metri da un'altra. Anche le creature con scurovisione ne subiscono gli effetti, e i filamenti d'ombra riescono a danneggiare anche la vista cieca, ma una *visione del vero* permette ad una creatura di vedervi normalmente.

Qualsiasi creatura che entri in quest'area può muoversi liberamente verso il tessitore oscuro, ma qualsiasi tentativo di muoversi in un'altra direzione viene impedito dai semisolidi filamenti d'ombra. Una creatura che cerchi di spostarsi in questo modo deve superare una prova di Forza o Artista della Fuga; la creatura può allontanarsi di 1,5 metri dal tessitore oscuro per ogni 5 punti per cui la prova ha superato il 10. Se una creatura è adiacente al tessitore oscuro (entro 1,5 metri), può muoversi liberamente finché rimane adiacente ad esso. Una creatura protetta da *libertà di movimento* è immune agli effetti limitanti dei filamenti d'ombra.

Il tessitore oscuro può muoversi come gli pare e portarsi appresso i filamenti d'ombra. Le creature non sono influenzate dallo spostamento dei filamenti da parte del tessitore oscuro, ma la direzione verso di esso cambierà di conseguenza.

Le creature all'interno dei filamenti non devono indovinare dove si trovi il tessitore; lo sarà immediatamente ovvio non appena cercheranno di muoversi e i filamenti cercheranno di fermarli e bloccare tutte le altre rotte. Quando una creatura senza *libertà di movimento* cerca di muoversi contro i filamenti, il tessitore oscuro sarà immediatamente consapevole della sua posizione anche se non potrà vedere la creatura per colpa dell'*invisibilità*.

I tessitori oscuri sono immuni ai filamenti d'ombra degli altri tessitori oscuri e possono vedervi attraverso.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *confusione* (CD 17), *linguaggi*, *oscurità*, *ragnatela*, *suggestione* (CD 16); 1 volta al giorno: *camminare nelle ombre*. 13° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Danno alla Forza (Sop): Qualsiasi creatura morsa da un tessitore oscuro subisce 2d4 danni alla Forza (o 4d4 danni con un colpo critico). I tessitori oscuri si "nutrono" privando di forza la vittima.

Vista a 360° (Str): Un tessitore oscuro può vedere con-

temporaneamente in tutte le direzioni. Grazie a questo, ha un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Guarigione rapida (Str): Finché ha almeno 1 punto ferita, un tessitore oscuro recupera i punti ferita perduti al ritmo di 3 per round. La guarigione rapida non fa recuperare i punti ferita perduti a causa della fame, sete o soffocamento e non permette al tessitore oscuro di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo perdute.

Salto d'ombra (Sop): Un tessitore d'ombra può attraversare le ombre come se facesse uso dell'incantesimo *porta dimensionale*. I punti di partenza e arrivo del salto devono trovarsi tra le ombre. Un tessitore d'ombra può compiere diversi salti al giorno, finché la distanza totale attraversata in questo modo non eccede i 96 metri ed è effettuata a incrementi di 3 metri per salto. Quindi un tessitore d'ombra che salti 10,5 metri ha utilizzato 12 metri del suo limite della capacità salto d'ombra per quel giorno.

Un tessitore d'ombra all'interno dei suoi filamenti d'ombra dispone sempre di ombre sufficienti per saltare a meno che una fonte di luce forte quanto un incantesimo *luce diurna* non venga portato a 1,5 metri da esso.

Armatura d'ombra (Sop): Un tessitore oscuro è avvolto da un'armatura semisolida d'ombra che gli conferisce un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura e un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi (già incluso nelle statistiche). L'armatura d'ombra non fornisce occultamento, né la quantità d'ombra necessaria a compiere il salto. Quest'armatura scompare all'interno di un *campo anti-magia*, ma ritornerà non appena il tessitore oscuro si troverà fuori del campo.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Quando esposto alla luce solare o ad una luce equivalente all'incantesimo *luce diurna*, il tessitore oscuro subisce una penalità morale di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove e tiri per il danno. Inoltre non può recuperare punti ferita grazie alla sua capacità guarigione rapida.

I filamenti d'ombra del tessitore oscuro forniscono alla creatura occultamento totale (50% di probabilità di mancare il bersaglio) dalla luce all'esterno dell'area dei filamenti d'ombra. Qualsiasi fonte di luce magica all'interno dei filamenti d'ombra deve trovarsi a 1,5 metri dal tessitore oscuro per agire su di lui, grazie all'occultamento fornito dai filamenti d'ombra.

Rigenerazione dei tentacoli (Str): I nemici possono attaccare i tentacoli di un tessitore oscuro, ma solo quando questi stanno afferrando un avversario. Un tentacolo ha CA 27 (contatto 19) e può sopportare 20 danni. La perdita di un tentacolo non danneggia la creatura (cioè il danno non si applica al totale dei suoi punti ferita), e gli arti recisi ricrescono in un giorno.

Abilità: Un tessitore oscuro riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

Società dei tessitori oscuri

I tessitori oscuri sono di natura solitari, ma spesso tengono con sé dei predatori pericolosi come "animali da compagnia". Quando un tessitore oscuro priva una creatura di tutta la sua forza (riducendo a 0 il suo punteggio di Forza

e rendendola indifesa), spesso porta via con sé la creatura e si mette alla ricerca di un grande carnivoro o una tribù di creature malvagie disposte a divorare la sua preda. Il tessitore oscuro intrappolerà poi il predatore nei suoi filamenti d'ombra, forzandolo a muoversi verso di sé. Quando sarà giunto vicino, il tessitore oscuro rilascerà la sua preda ancora viva e si tirerà indietro, permettendo alla creatura di nutrirsi dell'avversario indebolito. Il tessitore oscuro ripeterà questa attività numerose volte finché il predatore non si affiderà ad esso per il cibo o lo percepirà come alleato. Le capacità *linguaggi* e *suggestione* del tessitore oscuro spesso servono a cementare questo rapporto. Le tane dei tessitori oscuri sono spesso protette da simili predatori, e non è raro per una tribù di predatori, come i troll, adorare un tessitore oscuro e aiutarlo nei suoi sogni di dominazione.

TESTA STRISCIANTE

Non morto Enorme

Dadi Vita: 28d12 (182 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 12 (-2 taglia, -2 Des, +6 naturale), contatto 8, colto alla spovvista 12

Attacco base/Lotta: +14/+32

Attacco: Morso +23 in mischia

Attacco completo: Morso +23 in mischia e 4 tentacoli +17 in mischia

Danni: Morso 2d6+10/19-20, tentacolo 1d8+5

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Cacofonia, stritolare 1d8+5, afferrare migliorato, capacità magiche, morso vorpal

Qualità speciali: Assorbire testa, riduzione del danno 20/perforanti magiche, immunità all'elettricità, immunità al suono, RI 31, visione del vero, tratti dei non morti, vulnerabilità all'acqua

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +20

Caratteristiche: For 30, Des 7, Cos -, Int 20, Sag 19, Car 25

Abilità: Cercare +36, Concentrazione +38, Conoscenze (arcane) +36, Conoscenze (religioni) +36, Osservare +35, Sapienza Magica +38 (+40 decifrare pergamene), Scalare +49, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce),

Utilizzare Oggetti Magici +38 (+40 pergamene)
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Disarmare Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo e deserto

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Standard, doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 29-56 DV (Enorme); 57-84 DV (Mastodontica)

La testa strisciante è un'orribile mostruosità non morta prodotta dalla testa recisa di un gigante.

Il corpo di una testa strisciante è l'enorme testa rigonfia di un gigante che è cresciuta fino ad una taglia enorme. Le sue mandibole sono sovravvillupate e piene di numerose fila di denti affilati come quelli di uno squalo. Un nugolo di intestini animati, arterie e vene fuoriesce dal collo, permettendo alla creatura di strisciare su qualsiasi superficie (anche quelle verticali) con sorprendente e inquietante grazia. Il corpo della creatura è rinforzato dalle numerose teste recise che ha inghiottito, ognuna intrappolata in una sacca appena sotto la pelle trasparente della creatura.

Un necromante troppo sicuro di sé, che venne rapidamente ucciso dalla propria creazione, produsse secoli addietro la testa strisciante originale. Da allora, le teste striscianti sono lentamente aumentate in numero nelle zone frequentate dai giganti e loro simili.

Una testa strisciante può parlare il Comune e il Gigante.

COMBATTIMENTO

Una testa strisciante utilizza i suoi incantesimi per indebolire i nemici prima di avvicinarsi e finire il lavoro con il temibile morso e i tentacoli. La maggior parte delle teste striscianti perde tempo a creare tane intricate infestate da trappole magiche e guardiani non morti.

Cacofonia (Sop): Quando una testa strisciante attacca,

le teste immagazzinate nel suo corpo strillano, ululano e gridano per il dolore. Se una

testa strisciante ha almeno dieci teste

conservate, l'orrendo suono prodotto può incutere paura nei

suoi avversari. Tutte le creature entro 18 metri dalla

testa strisciante devono superare un tiro salvezza

sulla Volontà con CD 31 ogni round o divenire

tremanti. Le creature tremanti perdono il loro

bonus di Destrezza alla Classe Armatura

(se c'è) e non possono intraprendere alcuna

azione. Gli avversari rice-

Testa strisciante



vono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire contro le creature tremanti. Questo è un effetto sonoro che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta riuscita, una testa strisciante può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d8+5 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se una testa strisciante colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un tentacolo, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +32). Se riesce a trattenere, stritola nello stesso round. Quindi, la testa strisciante ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo tentacolo per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma la testa strisciante non è considerata in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta superata nei round successivi infligge automaticamente danni con il tentacolo e da stritolamento.

Capacità magiche: A volontà: *animare morti, controllare non morti* (CD 24), *infliggi ferite gravi* (CD 20), *parlare con i morti* (CD 20), *paura* (CD 21), *rintocco di morte* (CD 19), *riposo inviolato* (CD 20), *scudo*; 3 volte al giorno: *creare non morti, creare non morti superiore, dito della morte* (CD 24), *lamento della banshee* (CD 26). 20° livello dell'incantatore. Come azione gratuita, una volta per round una testa strisciante può rendere rapida una delle sue capacità magiche assorbendo una delle teste che sta attualmente conservando (vede il talento Capacità Magica Rapida nell'introduzione). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Morso vorpal (Str): Con un colpo critico riuscito, il morso di una testa strisciante recide dal corpo la testa dell'avversario (se ne ha una). Alcune creature, come i golem e i non morti a parte i vampiri, non sono influenzate dalla perdita della testa, ma la maggior parte delle creature muore se la sua testa le viene rimossa.

Assorbire testa (Sop): Come azione gratuita, una testa strisciante può inghiottire una testa di una creatura Grande o più piccola che ha decapitato con il suo morso vorpal. Nel round seguente, la testa della vittima entra a far parte delle teste conservate dalla testa strisciante. Una testa strisciante può conservare un numero di teste pari ai suoi Dadi Vita. Può assorbire una delle teste come azione gratuita (massimo di una testa per round) per velocizzare una capacità magica, per guarirsi come se fosse diventata il bersaglio di un incantesimo *ferire* o concedersi un bonus di potenziamento +6 ad uno dei suoi punteggi di caratteristica per 1 round. Una testa strisciante incontrata casualmente conserva 1d4+10 teste.

Visione del vero (Sop): Una testa strisciante può sempre vedere come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *visione del vero*.

Tratti dei non morti: Una testa strisciante è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Una testa strisciante non può essere rianimata, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. La creatura possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Vulnerabilità all'acqua (Str): L'acqua agisce sulla testa strisciante allo stesso modo in cui l'acido agisce sulla maggior parte delle creature. L'acqua infligge 1d6 danni alla creatura per round di esposizione, eccetto nel caso di immersione totale (come in una profonda pozza d'acqua), che procura 10d6 danni per round. Un attacco con l'acqua, come un'ampolla scagliata o l'incantesimo *creare acqua*, conta come 1 round di esposizione.

Abilità: Una testa strisciante riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciata.

UCCELLO TERRORIZZANTE

Animale Grande

Dadi Vita: 7d10+14 (52 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 15 m

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale),
contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +5/+13

Attacco: Morso +8 in mischia

Attacco completo: Morso +8 in mischia

Danni: Morso 1d8+6

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 14,
Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +7,
Nascondersi +8, Osservare +4

Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta,
Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi foresta, collina o pianura

Organizzazione: Solitario o branco (3-6)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

Gli uccelli terrorizzanti sono divoratori di carogne e predatori astuti. Nel loro territorio si collocano in cima o vicino la cima della catena alimentare a meno che nelle vicinanze non si trovi un predatore più temibile. In questi casi, è l'istinto di divoratore di carogne del volatile terrorizzante a farla da padrone, dato che gli uccelli non devono ora più cacciare per sopravvivere.

Alti tra i 2,4 e i 2,7 metri, gli uccelli terrorizzanti sono privi di ali. I loro grandi becchi uncinati sono perfetti per squarciare le carni mentre i loro artigli dall'aspetto affilato e appuntito non vengono utilizzati per attaccare. Il piumaggio dell'uccello terrorizzante muta a secondo del territorio occupato dal branco. Se gli uccelli sono principalmente predatori, il colore del piumaggio è simile a quello del terreno in cui cacciano. Se agiscono invece da divoratori di carogne, possono possedere un piumaggio più colorato.

Raramente si incontra un uccello terrorizzante da solo. Sono efficienti e astuti cacciatori da branco. Non attacca-



contatto 8, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +8/+29

Attacco: Morso +13 in mischia

Attacco completo: Morso +13 in mischia

Danni: Morso 3d6+13

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, afferrare migliorato, acido necromantico, progenie scheletrica, inghiottire, viticci

Qualità speciali: Immunità all'acido, immunità al freddo, riduzione del danno 25/+3, RI 21, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +13

Caratteristiche: For 28, Des 15, Cos -, Int 18, Sag 16, Car 19

Abilità: Ascoltare +23, Cercare +24, Conoscenze (quattro qualsiasi) +24, Intimidire +24, Osservare +23

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario (1, più 12-32 scheletri di varie taglie)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 18-51 DV (Colossale)

no mai gli avversari palesemente più forti, dato che preferiscono dare caccia alle prede che possono facilmente trascinare via.

COMBATTIMENTO

I branchi di uccelli terrorizzanti provano ad accerchiare le vittime prescelte. Quando la preda sembra più distratta, gli uccelli terrorizzanti si muovono per distrarre le creature, mentre il capo si getta nel mucchio cercando di afferrare una creatura Piccola o minore prima di scappare diretto verso il nido del branco. Gli altri offrono poi copertura per il loro capo in fuga. Sanno, che se uno di loro tornerà con del cibo, il resto del branco riceverà la sua parte.

Afferrare migliorato (Str): Se un uccello terrorizzante colpisce un avversario di almeno due taglie inferiori alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +13). Se riesce a trattenere, infligge automaticamente i danni da morso con una prova riuscita di lotta. Un uccello terrorizzante può muoversi mentre mantiene la presa.

ULGURSTASTA

Non morto Mastodontico

Dadi Vita: 17d12 (110 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 17 (-4 taglia, +2 Des, +9 naturale),

Il primo ulgurstasta venne creato ere fa da Kyuss, un potente chierico malvagio divenuto poi un semidio. Un ulgurstasta è una nauseante creatura che sembra un grosso bruco giallo chiaro. File gemelle composte da dozzine di gambe cicciotte e rudimentali, ciascuna terminante in uno spuntone osseo, lo muniscono di un metodo di locomozione sorprendentemente efficace. La testa è coperta da dozzine di occhi umanoidi, sotto i quali sbava una bocca piena di denti aguzzi. Milioni di pori dilatati che secercono in continuazione un muco dall'odore rivoltante ne coprono il corpo. Questo orrore irradia un fetore di fiori marci e latte andato a male.

Vaghe note sopravvissute sin dai tempi di Kyuss lasciano intendere che il processo di creazione di un ulgurstasta è lungo e pericoloso. L'essere appena creato ha Intelligenza 1 e può creare immediatamente dei nuovi scheletri. Esso obbedisce ai comandi vocali del suo creatore e diventa in grado di cavarsela da sola al raggiungimento del punteggio di Intelligenza 10.

L'unica cosa di cui Kyuss non tenne conto fu che l'ulgurstasta conserva alcuni dei ricordi di coloro che consuma. Quando Kyuss svanì molti dei suoi ulgurstasta erano divenuti intelligenti quanto dei ghouls. Sapendo che avrebbero subito la caccia e sarebbero stati distrutti per mano dei nemici di Kyuss sopravvissuti, gli ulgurstasta si ritirarono nelle profondità delle terre selvagge. Nonostante questo tentativo di salvarsi, molti di loro vennero

cacciati e uccisi negli anni seguenti, fino a quando ne rimase solo una manciata nel Crepaccio dei Vermi. Recentemente, uno o due ulgurstasta si suppone siano ricomparsi in superficie in zone isolate del Crepaccio dei Vermi (come nel Pomarj o nella Marca delle Ossa), dove gli abitanti del luogo li venerano come dei.

L'ulgurstasta è una creatura solitaria che non ha desiderio o necessità di avere intorno dei suoi simili. In caso due bestie di Kyuss dovessero incontrarsi, si terrebbero ben lontane.

Dato che vennero create tramite una potente magia necromantica, queste creature non possono riprodursi, né hanno bisogno di respirare o dormire. I loro ordini un tempo li spingevano a trasformare le creature viventi in scheletri, ma col passare del tempo, questo istinto è stato soppiantato dalla necessità di diventare più intelligenti. Come regola generale, ogni mille scheletri creati da un ulgurstasta gli permette di conservare abbastanza pensieri e ricordi da guadagnare un punto di Intelligenza. È possibile che in qualche angolo dimenticato del Crepaccio dei Vermi, si possa annidare un ulgurstasta di Intelligenza geniale o superiore; questi ulgurstasta potrebbero aver addirittura padroneggiato la stessa scuola della Necromanzia.

Gli ulgurstasta comprendono il Comune anche se non sono in grado di parlarlo.

COMBATTIMENTO

Gli ulgurstasta sono diventati molto più intelligenti col passare dei secoli e si comportano di conseguenza. L'ulgurstasta attacca con le sue fauci, montate su un'appendice flessibile e con una portata di 6 metri.

Arma a soffio (Sop): In caso di emergenza, l'ulgurstasta può rigurgitare i contenuti del suo stomaco. Il risultato è un cono di acido necromantico lungo 18 metri. Chiunque incappi nel percorso del cono deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 o subire 3d6 punti di risucchio di Costituzione. Coloro che hanno successo subiscono solo 1d6 danni alla Costituzione. Le creature uccise in questo modo si animano nel round successivo come scheletri sotto il comando dell'ulgurstasta. Viene così vomitato anche qualsiasi scheletro dormiente nello stomaco dell'ulgurstasta (vedi sotto). Questi non morti si animano subito e attaccano qualsiasi cosa vedano eccetto l'ulgurstasta. Una volta che l'ulgurstasta ha vomitato, non può farlo di nuovo per un giorno. Le creature inghiottite durante questo periodo non subiscono il risucchio di Costituzione. Un ulgurstasta incapace di utilizzare la sua arma a soffio spesso cerca di fuggire finché non ha rifornito la sua riserva di acido. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Se un ulgurstasta colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +29). Quindi, l'ulgurstasta ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma l'ulgurstasta non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge

automaticamente i danni del morso.

Acido necromantico (Sop): Se si viene inghiottiti da un ulgurstasta si è in grossi guai: la creatura si nutre di vita e trasforma le sue vittime in scheletri animati che potrà poi rigurgitare. Una vittima inghiottita subisce 1d8 punti di risucchio di Costituzione ogni round dall'acido necromantico all'interno della creatura. Dopo morta, i resti della vittima vengono infusi dell'acido e trasformati in uno scheletro animato. Gli scheletri rimangono dormienti nello stomaco dell'ulgurstasta finché non saranno vomitati.

Progenie scheletrica (Sop): Con un'azione di round completo un ulgurstasta può rigurgitare gli scheletri dormienti. In ogni momento, un ulgurstasta ha nello stomaco 2d4 scheletri di varie taglie. Questi non morti obbediscono totalmente ai comandi mentali dell'ulgurstasta e possono cominciare ad agire nel round dopo essere stati rigurgitati. Per 1d6 round dopo essere stati vomitati, questi scheletri sono ricoperti di acido necromantico. Essi infliggono 1 punto di risucchio di Costituzione con ogni attacco riuscito, in aggiunta a qualsiasi altro danno inferto. Gli ulgurstasta sono sempre seguiti da una banda di scheletri precedentemente creati.

Inghiottire (Str): Un ulgurstasta può inghiottire una singola creatura che sia di almeno una taglia più piccola di lui superando una prova di lotta (bonus di lotta +29), purché abbia già l'avversario tra le sue fauci (vedi afferrare migliorato, sopra). Una volta all'interno dell'ulgurstasta, l'avversario viene ricoperto da acido necromantico (vedi sopra). Una prova riuscita di lotta permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci dell'ulgurstasta,



Ulgurstasta

dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi. In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 25 danni allo stomaco (CA 14) in questo modo permette di creare un'apertura larga a sufficienza da consentire la fuga. Una volta che una creatura inghiottita è fuggita, un movimento muscolare richiude il foro; quindi un'altra creatura inghiottita deve aprirsi da sola la strada. Le fauci di un ulgurstasta possono contenere 2 avversari Enormi, 8 Grandi, 32 Medi o 128 Piccoli o di taglia inferiore.

Vitici (Str): I milioni di pori sul corpo dell'ulgurstasta gli forniscono una difesa letale; ogni poro contiene un viticcio avvolto lungo 12 metri sottile come un capello. Quando la creatura è infuriata, i viticci si estendono fino alla loro gittata massima e vorticano furiosamente. Questa tempesta di viticci rende l'ulgurstasta immune alle armi a distanza Piccole non magiche come le frecce e infligge 1d12 danni taglienti al round a qualsiasi creatura entro 12 metri dall'ulgurstasta. Chiunque si trovi nell'area subisce anche una penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire.

Tratti dei non morti: Un ulgurstasta è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un ulgurstasta non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. L'ulgurstasta possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

UOMO DI VIMINI

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 12d10+40 (106 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m (non può correre)

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, -1 Des, +8 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+26

Attacco: Schianto +16 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +16 in mischia

Danni: Schianto 2d8+9

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Ingabbiare, afferrare migliorato

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, immunità al fuoco, corpo infuocato, durezza 5, immunità alla magia, immunità al perforamento

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 29, Des 8, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario



Uomo di vimini

Grado di Sfida: 11

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-19 DV (Enorme); 20-36 DV (Mastodontico)

Un uomo di vimini è un'enorme struttura cava fatta di rame e rampicanti dalla forma vagamente umana. Una grande corona di ramoscelli spunta dalla testa priva di lineamenti, mentre le mani terminano in enormi fasci di rami affilati che utilizza per ghermire le creature e gettarle nella gabbia all'interno del suo petto.

Un uomo di vimini viene di solito creato per qualche festività da un druido o un chierico in un comunità che riverisce una divinità come Nerull. Durante queste festività, i criminali e altri indesiderati vengono chiusi dentro l'uomo di vimini, a cui viene dato fuoco. Se non si dispone di nessuna persona del genere, a volte la gente del villaggio cerca di condurre degli stranieri sul luogo del sacrificio. In quelle rare occasioni in cui la vittima sacrificale riesce a fuggire, un druido può trovare la forza di attivare un uomo di vimini dopo un adeguato sacrificio di innocenti. Il druido spedisce l'uomo di vimini a recuperare i fuggitivi.

COMBATTIMENTO

Un uomo di vimini segue i comandi del suo creatore, uccidendo o catturando le vittime in base alle istruzioni ricevute. Il creatore dell'uomo di vimini può impartire ordini al costrutto se si trova entro 18 metri ed esso può vedere e udire il proprio creatore. Quando non riceve ordini, l'uomo di vimini segue generalmente l'ultimo comando impartitogli al meglio delle proprie capacità, anche se risponderà agli attacchi qualora venisse aggredito. Il suo creatore può impartire all'uomo di vimini un semplice programma da seguire in sua assenza, come "Cattura quattro persone e torna qui", o "Rimani qui e attacca tutte quelle che si avvicinano".

Ingabbiare (Str): Un uomo di vimini può tentare di ingabbiare nemici di taglia Grande o inferiore superando una prova di lotta. Le vittime di questi attacchi vengono gettati nella cavità all'interno del petto dell'uomo di vi-

UOMINI DI VIMINI NELL'AMBIENTAZIONE DI FORGOTTEN REALMS

Le comunità che contengono seguaci di Talos o addirittura dei seguaci estremisti di Silvanus, possono utilizzare gli uomini di vimini nelle loro festività rituali.

mini. L'uomo di vimini non infligge danni alle persone qui ingabbiate a meno che non abbia preso fuoco (vedi "Corpo infuocato", sotto). Un nemico ingabbiato può liberarsi dalla trappola superando una prova contrapposta di lotta (bonus di lotta +26). Una vittima ingabbiata può anche aprirsi la strada con gli artigli o un'arma tagliente leggera che infligga 20 danni (CA 14), o con una prova riuscita di Artista della Fuga con CD 20. Se una creatura si libera in questo modo, l'uomo di vimini si ripara da solo; un altro avversario ingabbiato deve procurarsi da solo la propria via di uscita. L'interno di un uomo di vimini può contenere 3 creature Grandi, 6 Medie, 12 Piccole, 24 Minuscole, 48 Minute o 96 Piccolissime.

Afferrare migliorato (Str): Se un uomo di vimini colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con uno schianto, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +26). Se riesce a trattenerlo, nello stesso round può ingabbiare l'avversario superando un'altra prova di lotta. In alternativa, l'uomo di vimini ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il braccio solo per trattenerlo l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni da schianto.

Tratti dei costrutti: Un uomo di vimini è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da sola ma può guarire venendo riparato. Non può essere rianimato o risorto. Un uomo di vimini possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Corpo infuocato (Str): Quando viene esposto al fuoco, un uomo di vimini viene avvolto dalle fiamme. (Il costrutto non viene danneggiato da queste fiamme grazie alla sua immunità al fuoco). Chiunque si trovi entro 9 metri dall'uomo di vimini infuocato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire 1d6 danni da fuoco per l'intenso calore. Trattare questo effetto come un'esplosione che si irradia continuamente dalla creatura. Chiunque venga toccato da un uomo di vimini infuocato deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 o subire 2d6 danni da fuoco. Gli avversari che sono in lotta con un uomo di vimini infuocato subiscono 4d6 danni da fuoco mentre gli quelli ingabbiati dentro l'uomo di vimini infuocato subiscono 6d6 danni da fuoco ogni round. (Quindi un avversario ingabbiato all'interno di un uomo di vimini infuocato subirebbe 6d6 danni da fuoco durante il conteggio di iniziativa dell'uomo di vimini e altri 4d6 danni da fuoco quando compirà la prova di lotta per fuggire durante il proprio conteggio di iniziativa). Un uomo di vimini dato alle fiamme brucerà per 10 minuti. Dopo questo periodo di tempo, non potrà essere riaccessibile dal fuoco o altri effetti basati sul fuoco prima che siano passati 5 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Durezza (Str): Un uomo di vimini ha durezza 5. Sottrarre 5 da tutti i danni subiti da un uomo di vimini.

Immunità alla magia (Str): Gli uomini di vimini sono immuni a tutti gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali, eccetto quanto segue. Un incantesimo *deformare legno* o *sculpire legno* aprono le porte della sua gabbia per 1 round. Trovarsi nell'area dell'incantesimo *intralciare* quando viene lanciato cura 2d8 danni all'uomo di vimini. Il fuoco e gli effetti basati sul fuoco attivano la capacità corpo infuocato dell'uomo di vimini.

Immunità alla perforazione (Str): Le armi perforanti, anche quelle magiche, non infliggono alcun danno all'uomo di vimini.

COSTRUZIONE DELL'UOMO DI VIMINI

Un uomo di vimini è composto di liane acerbe e rami tagliati da antiche querce e alberi di legnoscuo; il peso totale di questi materiali deve essere almeno di 400 kg.

Assemblare il corpo richiede una prova riuscita di Artigianato (carpenteria) con CD 17 e una prova riuscita di Artigianato (alchimia) con CD 15 e 3.000 mo di legno e 20.000 mo di speciali erbe e oli da utilizzare nel trattamento del legno già compresi nel costo.

LI 16; Creare Costrutti, *intralciare*, *protezione dall'energia*, *querciviva*; Prezzo: 50.000 mo; Costo: 48.000 mo + 1.080 PE.

VARRANGOIN

I varrangoin sono maligni abitanti dell'Abisso. Astuti, malevoli e ferocemente territoriali, queste creature simili a pipistrelli formano delle comunità nelle buie grotte lontane da qualsiasi fonte di luce.

I varrangoin sembrano dei pipistrelli di taglia umana con corpi emaciati e volti demoniaci simili a teschi. Possiedono ali logore e lunghe code sulle cui estremità spunta una punta ricurva. Il colore della pelle è sempre grigio scuro o nero, e i loro corpi sono glabri.

Le loro comunità spesso servono da mercenari per gli abitanti dell'Abisso e a volte anche degli altri piani. Gli stormi di varrangoin possono crescere a dismisura se non vengono controllati da qualche predatore. Se lasciati a se stessi, spesso raggiungono cifre sopra il centinaio e rivendicano come proprio un territorio di diversi chilometri quadrati.

I varrangoin hanno il proprio linguaggio e possono apprendere anche altri linguaggi.

COMBATTIMENTO

Tutti i varrangoin scelgono attentamente le loro battaglie e preferiscono attaccare le creature palesemente più deboli di loro. In battaglia, i varrangoin arcanisti cercano di assumere il comando di stormi anarchici, ma generalmente con scarso successo. I varrangoin inferiori vengono gettati avanti negli scontri, diversivi che i varrangoin superiori utilizzano per prolungare la propria sopravvivenza. I furiosi amano squarciare un avversario con i propri artigli, e sono rapidi a seguire i loro cugini inferiori in battaglia con il supporto magico degli arcanisti. Di solito, nessun individuo riesce a guidare a lungo uno stormo o comunità di varrangoin data la natura innatamente caoti-



Varrangoin

ca della società varrangoin.

Una delle tattiche preferite dagli arcanisti è di usare la propria competenza con la magia di illusione per fare sembrare uno stormo due o tre volte più grande di quello che è in realtà, gettando nel caos le fila dei propri avversari mentre cercano di capire quale varrangoin sia reale e quale no.

Tratti dei varrangoin (Str): L'esposizione ad una forte luce (come la luce solare o l'incantesimo *luce diurna*) acceca i varrangoin per 1 round. Anche dopo aver recuperato la vista, essi subiscono una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità mentre operano sotto una forte luce. I varrangoin hanno resistenza all'acido, freddo, elettricità e fuoco 10.

VARRANGOIN ARCANISTA

Bestia magica Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 8d10+16 (60 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m, volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 20 (+3 Des, +7 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +8/+9

Attacco: Artiglio +9 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia e morso +7 in mischia e pungiglione +7 in mischia

Danni: Artiglio 1d4+1, morso 1d6, pungiglione 1d4 più veleno

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/ferro, immunità agli incantesimi, visione crepuscolare, RI 22, tratti dei varrangoin

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +9, Vol +3

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 15, Int 17, Sag 13, Car 12

Abilità: Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +8, Sapienza Magica +16

Talenti: Creare Bacchette (B), Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (Illusione), Incantesimi Focalizzati (Invocazione), Multiattacco (B), Scrivere Pergamene (B)

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario o stormo (2-6)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-10 DV (Medio); 11-16 DV (Grande); o per classe del personaggio

Se i caotici varrangoin hanno dei capi, questi di solito sono membri della sottorazza degli arcanisti. I varrangoin arcanisti sono crudeli quanto i loro cugini; semplicemente si affidano più sulla magia che alla forza bruta.

I varrangoin arcanisti hanno una pelle spessa e scura, occhi bianchi stretti e luminosi, e arti lunghi e dinoccolati. Sono alti circa 1,8 metri con un'apertura alare di 3,6

metri. Le loro lunghe orecchie a punta sono molto simili a quelle di un grosso pipistrello, mentre gli artigli e i denti affilati sono minuti rispetto a quelli dei loro cugini più fisici.

I varrangoin arcanisti studiano potenti misteri arcani proprio come i maghi. Custodiscono gelosamente la propria sapienza, e i libri degli incantesimi degli arcanisti varrangoin vengono tramandati solo ad alcuni membri selezionati della specie, che mostrano le maggiori promesse nelle arti arcane, oltre che l'appropriato livello di sottomissione verso gli anziani.

I varrangoin arcanisti parlano il proprio linguaggio, l'Abissale, il Comune e il Sottocomune.

Combattimento

Raramente i varrangoin arcanisti vengono incontrati da soli. Quando si avventurano fuori delle loro grotte, sono quasi sempre accompagnati da diversi varrangoin inferiori e da alcuni varrangoin furiosi. In combattimento, mandano avanti i loro servitori per impegnare gli avversari in mischia mentre scagliano da lontano i loro incantesimi. I varrangoin arcanisti preferiscono ogni sorta di incantesimo di invocazione e illusione, dato che questi tendono ad avere un impatto diretto sulle battaglie. Raramente preparano incantesimi che aumentano l'efficacia in combattimento di altri. Gli arcanisti tendono ad avere sempre un incantesimo di fuga preparato, come *ritirata rapida* o *porta dimensionale*.

Veleno (Str): Un varrangoin arcanista rilascia un veleno (Tempra CD 16 nega) con ogni attacco riuscito del pungiglione. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: 2 volte al giorno - *dissolvi magie*; 1 volta al giorno - *carne in pietra* (CD 17), *immagine speculare*, *metamorfosi*, *metamorfosi funesta* (CD 16), *occhio arcano*. 8° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: Un varrangoin arcanista può lanciare incantesimi arcani come un mago di 9° livello (4/5/5/4/2/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo o 15 + livello dell'incantesimo per le magie di invocazione e illusione). Una tipica lista di incantesimi: 0 - *individuazione del magico* (2), *lampo*, *suono fantasma*; 1° - *dardo incantato* (3), *spruzzo colorato*, *stretta folgorante*; 2° - *immagine minore*, *oscurità*, *sfera infuocata* (2), *sfocatura*; 3° - *immagine maggiore*, *palla di fuoco* (2), *tocco del vampiro*; 4° - *porta dimensionale*, *tempesta di ghiaccio*; 5° - *cono di freddo*.

Immunità agli incantesimi (Sop): I varrangoin arcanisti ignorano gli effetti degli incantesimi e delle capacità magiche di 3° livello o inferiore, proprio come se l'incantatore non fosse riuscito a superare la resistenza agli incantesimi. I varrangoin arcanisti possono attivare o disattivare questa capacità con un'azione gratuita.

Personaggi varrangoin arcanisti

La classe preferita del varrangoin arcanista è il mago. Se guadagna livelli da mago, assumere che il varrangoin arcanista abbia già le capacità di un mago di 9° livello. Quindi, un varrangoin arcanista che prende un livello da mago otterrebbe le capacità di un mago di 10° livello. I suoi tiri salvezza, incantesimi al giorno, e incantesimi nel libro de-

gli incantesimi incrementerebbero a seconda della differenza tra i bonus di un mago di 9° e 10° livello, così come il suo bonus di attacco base.

VARRANGOIN FURIOSO

Bestia magica Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 8d10+16 (60 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m, volare 15 m (buona)

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +8/+12

Attacco: Artiglio +13 in mischia

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia e morso +10 in mischia e pungiglione +10 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+4, morso 1d6+2, pungiglione 1d4+2 più veleno

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Ira, veleno, squartare 2d4+6, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/ferro, azione extra, immunità agli effetti di influenza mentale, visione crepuscolare, RI 22, schivare prodigioso, tratti dei varrangoin

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +8, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 14, Int 13, Sag 11, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +5

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Ghermire (B), Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario o stormo (2-16)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-10 DV (Media); 11-16 DV (Grande); o per classe del personaggio

I varrangoin furiosi sono l'equivalente delle truppe d'assalto. Volubili sia di personalità che in combattimento, i varrangoin furiosi sono arroganti e crudeli. La gioia che provano nel tormentare i loro cugini inferiori è superata solo dall'eccitamento della battaglia.

Poco più grandi dei varrangoin inferiori, i furiosi sono anche molto più muscolosi. La loro ruvida pelle nera copre strati di muscoli tesi. I furiosi sono alti tra gli 1,8 metri e i 2,1 metri con un'apertura alare tra i 3,6 e i 4,2 metri. Le orecchie sono appuntite, ma più piccole e più vicine alla sommità della testa rispetto a quelle degli altri varrangoin. Inoltre, i loro artigli sono molto più grossi di quelli di entrambe le altre varietà di varrangoin.

I varrangoin furiosi godono nell'affondare i loro grandi e pesanti artigli nei corpi degli avversari e strapparne gli arti prima di farli schiantare a terra gettandoli da grandi altezze. La loro crudeltà non conosce limiti, e si beano della paura ispirata dalla loro presenza.

I varrangoin furiosi parlano il proprio linguaggio e l'Abissale. Alcuni sono riusciti ad apprendere anche il Sottocomune e il Comune.

Combattimento

Un varrangoin furioso di solito comincia la battaglia con la sua capacità magica *dissolvi magie*. Poi vanno in ira e caricano dall'aria con i loro pungiglioni nella speranza di cogliere gli avversari alla sprovvista. Nei round seguenti, attivano la loro capacità *paura* e poi attaccano gli avversari con denti e artigli.

Ira (Str): Tre volte al giorno un varrangoin furioso può lasciarsi prendere dalla furia, entrando in ira come un barbaro. Per 7 round, il varrangoin furioso guadagna un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus di morale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. I seguenti cambiamenti rimangono attivi per tutta la durata dell'ira: DV 8d10+32 (76 pf); CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Attacco base/lotta +10/+14; attacco completo 2 artigli +15 in mischia e morso +12 in mischia e pungiglione +12 in mischia; danni artiglio 1d6+6, morso 1d6+3, pungiglione 1d4+3 più veleno; TS Temp +10, Vol +4; For 22, Cos 18. Al termine dell'ira, il varrangoin furioso è affaticato (-2 alla For, -2 alla Des, non può caricare o correre) fino al termine dell'incontro. Un varrangoin furioso può scegliere di uscire dalla furia prima del termine della durata.

Veleno (Str): Un varrangoin furioso rilascia un veleno (Tempra CD 16 nega) con ogni attacco riuscito del pungiglione. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Squartare (Str): Se un varrangoin furioso colpisce un singolo bersaglio con entrambi gli artigli, afferra il corpo dell'avversario e ne lacera le carni. L'attacco infligge automaticamente 2d4+6 danni.

Capacità magiche: 2 volte al giorno: *dissolvi magie*, *paura* (CD 14). 8° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Azione extra (Sop): Un varrangoin furioso può compiere un'azione extra o singola azione di attacco extra ogni round.

Immunità agli effetti di influenza mentale (Str): Un varrangoin furioso è immune agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale.

Schivare prodigioso (Str): Un varrangoin furioso mantiene il suo bonus della Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile, e non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 12° livello o superiore.

Personaggi varrangoin furiosi

La classe preferita del varrangoin furioso è il barbaro. Se guadagna livelli da barbaro, assumere che il varrangoin furioso abbia già le capacità di un barbaro di 9° livello. Quindi, un varrangoin furioso che prende un livello da barbaro otterrebbe le capacità di un barbaro di 10° livello. I suoi tiri salvezza incrementerebbero a seconda della differenza tra i bonus di un barbaro di 9° e 10° livello, così come il suo bonus di attacco base.

VARRANGOIN INFERIORE

Bestia magica Media (Extraplanare)

Dadi Vita: 5d10+5 (32 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m, volare 12 m (media)

Classe Armatura: 19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +5/+7

Attacco: Morso +7 in mischia

Attacco completo: Morso +7 in mischia e 2 artigli +5 in mischia e pungiglione +5 in mischia

Danni: Morso 1d6+2, artiglio 1d4+1, pungiglione 1d4+1 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, spasmo mortale, veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/ferro, immunità, visione crepuscolare, RI 12, tratti dei varrangoin

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +1

Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos 13, Int 11, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +2

Talenti: Allerta (B), Attacco in Volo, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario o stormo da caccia (2-12)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 6-10 DV (Media); 11-15 DV (Grande); o per classe del personaggio

I varrangoin inferiori sono la varietà più comune di varrangoin. Sebbene non siano stupidi, sono i membri meno considerati della società varrangoin. Vivono in un costante stato di paura, nonostante il loro numero, a causa delle continue persecuzioni che subiscono da parte dei varrangoin arcanisti e furiosi.

Trattati non molto meglio che da schiavi dai loro cugini più forti, i varrangoin inferiori hanno una scarsa autoconsiderazione. Amano però la battaglia, e attaccano qualsiasi creatura reputino più debole di loro, anche se non provocati o se farlo si dimostri dannoso allo stormo o alla comunità varrangoin.

I varrangoin inferiori hanno lunghe orecchie appuntite, simili a quelle dei pipistrelli al lato della testa, e i loro occhi hanno una luminescenza rossa, bianca, blu o verde a seconda dell'arma a soffio a disposizione dell'individuo (cono di fuoco, cono di freddo, linea di elettricità o linea di acido). Quest'arma a soffio fa parte del loro corredo genetico e non può mai cambiare. Quando fanno uso dell'arma a soffio, i loro teschi sembrano brillare dall'interno come se i loro corpi facessero fatica a controllare la terribile energia. I varrangoin inferiori sono alti circa 1,5 metri con un'apertura alare di 3 metri.

I varrangoin inferiori parlano il proprio linguaggio e l'Abissale.

Combattimento

Un varrangoin inferiore cerca quasi sempre di cominciare un combattimento tentando di utilizzare il suo pungiglione in un attacco in volo. Sa che se il veleno ha effetto, l'avversario avrà difficoltà ad evitare la sua arma a soffio, che utilizzerà alla prossima occasione. I varrangoin infe-

riori attaccano sempre gli avversari dall'aria. Gli stormi di varrangoin inferiori raramente si impegnano in tattiche complesse dato che preferiscono aggredire insieme un singolo nemico a caso e poi separarsi per attaccare i singoli individui.

Arma a soffio (Str): Ogni varrangoin inferiore possiede uno dei quattro tipi di armi a soffio: un cono di fuoco di 9 metri, un cono di freddo di 9 metri, una linea di acido di 15 metri, o una linea di elettricità di 15 metri. L'arma a soffio di un varrangoin inferiore infligge 3d6 danni (Riflessi CD 13 dimezza) del tipo di energia appropriato. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso (ridotto a -10 punti ferita), un varrangoin inferiore si distrugge in un'esplosione di 6 metri che infligge 3d6 danni (Riflessi CD 13 dimezza) dello stesso tipo dell'arma ad energia del varrangoin. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Un varrangoin inferiore rilascia un veleno (Tempra CD 13 nega) con ogni attacco riuscito del pungiglione. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Des). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Immunità (Str): Un varrangoin inferiore è immune al danno dello stesso tipo di energia della sua arma a soffio.

Personaggi varrangoin inferiori

La classe preferita del varrangoin inferiore è il guerriero. Se guadagna livelli da guerriero, assumere che il varrangoin inferiore abbia già le capacità di un guerriero di 9° livello. Quindi, un varrangoin inferiore che prende un livello da guerriero otterrebbe le capacità di un guerriero di 10° livello. I suoi tiri salvezza incrementerebbero a seconda della differenza tra i bonus di un guerriero di 9° e 10° livello, così come il suo bonus di attacco base.

VERME LUMINOSO

Bestia magica Mastodontica

Dadi Vita: 22d10+154 (275 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m, scavare 9 m, nuotare 9 m

Classe Armatura: 23 (-4 taglia, -1 Des, +18 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +22/+46

Attacco: Morso +31 in mischia

Attacco completo: Morso +31 in mischia

Danni: Morso 2d8+12/19-20 più paralisi

Spazio/Portata: 6 m (attorcigliato)/4,5 m

Attacchi speciali: Schiacciamento, afferrare migliorato, paralisi, inghiottire

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 15/perforante, tagliente o magia, visione crepuscolare, percezione tellurica 18 m

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +12, Vol +7

Caratteristiche: For 34, Des 9, Cos 25, Int 1, Sag 10, Car 8

Abilità: Nascondersi +12, Nuotare +20

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso,

Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (morso),

Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata,

Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi acquatico, montuoso o sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 23-32 DV (Mastodontico); 33-55 DV (Colossale)

Coloro che incontrano un verme luminoso, di solito lo fanno prima di rendersi conto che la creatura sia nelle vicinanze. Sebbene sia di enormi dimensioni, il verme è abile nel nascondersi. Questa dote, combinata ai suoi versatili metodi di locomozione fanno sì che il verme resti raramente affamato.

Un verme lucente adulto è di circa 1,5 metri di diametro e lungo quasi 30 metri, del peso tra i 27.500 e i 30.000 kg. La pelle del verme è quasi del tutto trasparente (permettendo a chi lo osserva di vedere i suoi organi interni e i resti di qualsiasi pasto abbia da poco consumato) e coperta da milioni di ciglia pelose che gli permettono di spostarsi. La sua bocca è piena di denti affilati.

Un verme luminoso richiede una quantità impressionante di cibo per mantenere il proprio peso, ed è quindi sempre in caccia. Il suo sistema digerente può assimilare solo la materia organica, quindi a volte gli rimangono dei piccoli oggetti intrappolati nello stomaco, mentre quelli più grandi vengono lasciati dietro come rifiuti.

COMBATTIMENTO

Quando si trova di fronte ad una preda, ovvero qualsiasi creatura vivente, il verme luminoso attacca con il morso. Se ha di fronte più avversari, cerca di schiacciarne il più possibile prima di affrontare gli altri con il morso.

Schiacciamento (Str): Un verme luminoso può spostarsi sopra gli avversari di tre categorie di taglia inferiore alla propria con un'azione standard, utilizzando tutto il suo corpo per schiacciarli. Un attacco per schiacciare agisce su tante creature quante possono stare sotto il corpo del verme luminoso. Ogni creatura nell'area in questione deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 33 o rimane immobilizzata, subendo automaticamente 4d6+13 danni contundenti. Quindi, se il verme luminoso decide di mantenere la presa, trattarla come un normale attacco di lotta (bonus di lotta +46). Mentre è immobilizzato, l'avversario subisce ogni round i danni dello schiacciamento. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Afferrare migliorato (Str): Se un verme luminoso colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +46). Se riesce a trattenere, nello stesso round può inghiottire l'avversario con la sua prossima prova di lotta riuscita. Quindi, il verme luminoso ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, oppure utilizzare il morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta riuscita nei round successivi infligge automaticamente i danni del morso.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal morso o schiacciamento dal verme luminoso deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 28 o rimanere paralizz-

ta per 4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Inghiottire (Str): Un verme luminoso può inghiottire una singola creatura che sia di almeno due taglie più piccola di lui superando una prova di lotta (bonus di lotta +46), purché abbia già l'avversario tra le sue fauci (vedi afferrare migliorato, sopra). Una volta all'interno del verme luminoso, l'avversario subisce 2d8+12 danni contundenti e 2d4 danni da acido al round a causa dello stomaco del verme luminoso. Una prova riuscita di lotta permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci del verme luminoso, dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi. In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 30 danni allo stomaco (CA 19) in questo modo permette di creare un'apertura larga a sufficienza da consentire la fuga. Una volta che una creatura inghiottita è fuggita, un movimento muscolare richiude il foro; quindi un'altra creatura inghiottita deve aprirsi da sola la strada. Le fauci di un verme luminoso possono contenere 2 creature Grandi, 4 Medie, o 16 Piccole.

Percezione tellurica: Un verme luminoso può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 18 metri e che sia in contatto con il terreno.

Abilità: Un verme luminoso ha un bonus razziale di +15 alle prove di Nascondersi. Il verme luminoso riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

VERME SECOLARE

Parassita Mastodontico

Dadi Vita: 40d8+240 (420 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 9 m, scavare 6 m, nuotare 3 m

Classe Armatura: 29 (-4 taglia, -2 Des, +25 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +30/+54

Attacco: Morso +38 in mischia

Attacco completo: Morso +38 in mischia

Danni: Morso 4d6+18

Spazio/Portata: 6 m (attorcigliato)/4,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stridore, inghiottire, progenie contorcete

Qualità speciali: Resistenza all'acido 20, percezione tellurica 36 m, tratti dei parassiti

Verme luminoso



Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 35, Des 7, Cos 22, Int -, Sag 11, Car 2

Abilità: Nuotare +20

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 19

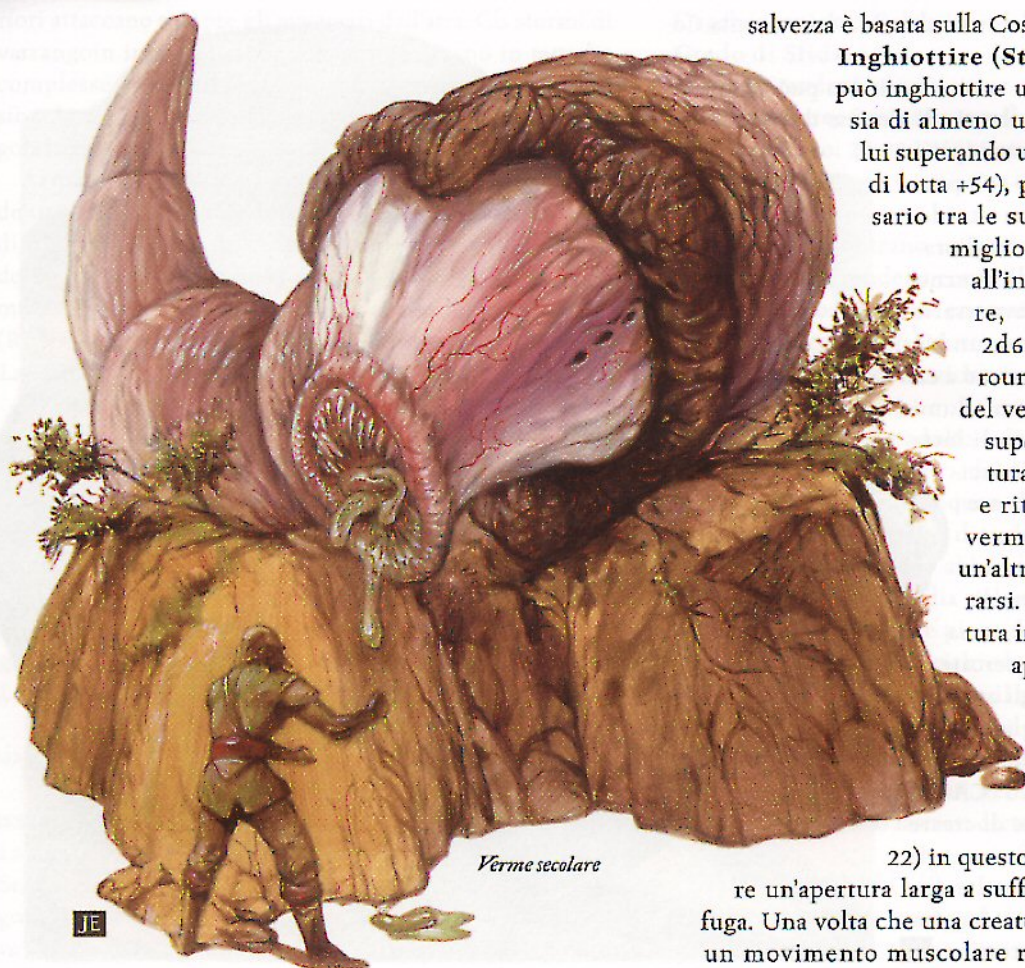
Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 41-80 DV (Mastodontico); 81-120 DV (Colossale)

Alcuni ritengono che la natura sia una forza caotica e distruttiva, a cui poco importa dei concetti di moralità e gioco pulito. Costoro devoti alla distruzione selvaggia e all'entropia spesso indicano il temuto verme secolare come prova della loro filosofia e ritengono la repellente e vorace creatura incarnazione vivente dell'ira incurante del mondo naturale.

Un verme secolare è composto di sette segmenti carnosì e trasparenti che terminano in una testa parzialmente coperta da una ruvida pelle marrone. La sua bocca circolare piena di denti, può facilmente accogliere un ogre. Centinaia di larve, delle dimensioni del braccio di uomo si trovano nello stomaco della creatura, che funziona anche da ventre. Queste piccole creature a volte fuoriescono dalla bocca del verme, ma muoiono entro un'ora a causa della mancanza della bile nutriente del loro procreatore.



Verme secolare

Le larve di verme secolare sono lungi dall'essere innocue per le creature che si trovano intrappolate all'interno del loro procreatore. Una volta che la vittima ha perso la vita, una larva si sistema nel cadavere, dove rimane in gestazione per un periodo di 100 anni.

COMBATTIMENTO

Dal momento della sua nascita, un verme secolare esiste solo per distruggere. Cerca incessantemente di inghiottire qualsiasi creatura vivente incontrando scattando in avanti con un violento attacco e finendo il nemico in un avido boccone.

Afferrare migliorato (Str): Se un verme secolare colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con un morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +54). Se riesce a trattenere, infligge automaticamente danni da morso e può tentare di inghiottire l'avversario. Quindi, il verme secolare ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare il suo morso per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma il verme secolare non è considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta superata nei round successivi infligge automaticamente danni con il morso.

Stridore (Str): Una volta per round, come azione gratuita, un verme secolare può emettere un terribile stridore. Tutte le creature viventi entro 15 metri dal verme devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 38 per evitare di essere assordate dal suono. La CD del tiro

salvezza è basata sulla Costituzione.

Inghiottire (Str): Un verme secolare può inghiottire una singola creatura che sia di almeno una taglia più piccola di lui superando una prova di lotta (bonus di lotta +54), purché abbia già l'avversario tra le sue fauci (vedi afferrare migliorato, sopra). Una volta all'interno del verme secolare, l'avversario subisce 2d6+9 danni da acido per round a causa dello stomaco del verme. Una prova di lotta superata permette alla creatura di uscire dallo stomaco e ritornare tra le fauci del verme, dove sarà necessaria un'altra prova di lotta per liberarsi. In alternativa, una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada con gli artigli o un'arma perforante o tagliente leggera. Infliggere un totale di almeno 40 danni allo stomaco (CA

22) in questo modo permette di creare un'apertura larga a sufficienza da consentire la fuga. Una volta che una creatura inghiottita è fuggita, un movimento muscolare richiude il foro; quindi un'altra creatura inghiottita deve aprirsi da sola la strada. Le fauci di un verme secolare possono contenere 2 creature Grandi, 8 Medie, 32 Piccole o 128 Minuscole o più piccole.

Progenie contorcente (Str): I personaggi intrappolati all'interno dello stomaco di un verme secolare devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 36 ogni round o subire 1d8 danni alla Costituzione mentre le larve del verme secolare scavano all'interno della pelle della vittima, aprendosi la strada verso il suo cuore. Un tiro salvezza superato blocca i danni alla Costituzione solo per quel round.

Quando la Costituzione di una vittima raggiunge lo 0, la vittima muore e una larva del verme secolare si infila sotto la sua pelle e si attacca alla sua spina dorsale. La larva può essere distrutta da un incantesimo *rimuovi malattia*. Se non viene distrutta, un nuovo verme secolare comincia a crescere all'interno del corpo. Questa forma larvale inizia come creatura Minuscola con 20 punti ferita e cresce di taglia ogni 20 anni (ottenendo altri 80 punti con ogni aumento di taglia). Quando la taglia sarà divenuta la stessa del corpo ospite, il verme fuoriuscirà dal corpo e continuerà a nutrirsi dei resti di questo finché, dopo 100 anni, raggiungerà la taglia Mastodontica e sarà un verme secolare adulto.

I corpi che servono da incubatrici per una larva di verme secolare non possono essere riportati in vita in alcun modo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Percezione tellurica: Un verme secolare può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 36 metri e che sia in contatto con il terreno.

Tratti dei parassiti: Un verme secolare è immune agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti del morale). Possiede anche la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Il verme secolare riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

VERME TONANTE

Bestia magica Colossale (Incorporea)

Dadi Vita: 48d10+432 (696 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: Volare 18 m (perfetta)

Classe Armatura: 23 (-8 taglia, +5 Des, +16 deviazione), contatto 23, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +40/-

Attacco: Tocco incorporeo +46 in mischia

Attacco completo: Tocco incorporeo +46 in mischia

Danni: Tocco incorporeo 4d6 da elettricità più 4d6 sonori

Spazio/Portata: 12 m/4,5 m

Attacchi speciali: Avvolgere, tuono

Qualità speciali: Vista cieca 27 m, scurovisione 18 m, scossa difensiva, immunità all'elettricità, sottotipo incorporeo, visione crepuscolare, immunità al suono, RI 30

Tiri salvezza: Temp +37, Rifl +33, Vol +22

Caratteristiche: For -, Des 21, Cos 28, Int 14, Sag 19, Car 42

Abilità: Ascoltare +47, Cercare +42, Nascondersi +33, Osservare +47, Sopravvivenza +45

Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi), Arma Focalizzata (tocco incorporeo), Allerta, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Correre, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Seguire Tracce, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Terre temperate

Organizzazione: Solitario o bacello (2-4)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 49-144 DV (Colossale)

I vermi tonanti vengono qualche volta chiamati tempeste viventi, dato che fluttuano sotto forma di nubi e i loro corpi sono attraversati da energia elettrica e sonora.

Alcuni saggi e avventurieri comparano i vermi tonanti ai vermi purpurei, ma le similarità

terminano nell'aspetto da verme condiviso da entrambi i mostri. I vermi tonanti sono incorporei, con corpi simili a nubi che resistono agli attacchi fisici. Sembrano delle lunghe nubi di vapore che variano in colore dal bianco nebbia ad un nero minaccioso, con molte tonalità di grigio tra i due estremi. Scariche elettriche danzano continuamente attraverso di essi, e quando sono agitati emettono un lieve rumore simile ad un tuono.

I vermi tonanti non parlano ma comprendono il Comune, l'Auran e il Gigante.

COMBATTIMENTO

Un verme tonante inizia di solito il combattimento con il suo attacco tuono; poi si avvicina agli avversari per toccarli e avvolgerli.

Avvolgere (Str): Come creatura incorporea, un verme tonante può posizionarsi in modo da occupare lo stesso spazio dei suoi nemici: un fato potenzialmente peggiore dell'essere inghiottiti da un verme purpureo. Quest'attacco agisce su tante creature quante ne entrano nello spazio del verme tonante (un cubo con spigolo di 12 metri). I bersagli devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 43 o subire danni da elettricità e sonori come se fossero stati colpiti dall'attacco di contatto incorporeo del verme tonante. Le creature che falliscono il loro tiro salvezza subiscono questi danni ogni round in cui rimangono all'interno del corpo del verme, senza aver diritto ad ulteriori tiri salvezza. Le creature che superano il tiro salvezza devono continuare a compierne ogni round in cui rimangono all'interno del corpo del verme, subendo i danni qualora falliscano (e non avendo più diritto ad altri tiri salvezza finché non escono dal corpo del verme).

Tuono (Str): Un verme tonante può produrre un'esplosione tonante con un'azione standard. Le creature entro 9 metri dal verme devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 43 o subire 24d8 danni da suono. Dopo aver prodotto il tuono, un verme tonante deve aspettare 1d4 round prima di poterlo fare di nuovo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): Un verme tonante si muove e com-



Vermine tonante

batte non solo grazie alla vista, ma anche utilizzando l'udito e l'olfatto per determinare l'ambiente circostante. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 27 metri. Un verme tonante di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Scossa difensiva (Str): Un avversario che utilizza armi da mischia metalliche o un'arma naturale per infliggere danni al verme tonante deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 34 o subire 2d6 danni da elettricità dal corpo della creatura.

Sottotipo incorporeo: Un verme tonante può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Un verme tonante può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un verme tonante si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

VORR

Esterno Medio (Caotico, Malvagio, Extraplanare)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+6

Attacco: Morso +6 in mischia

Attacco completo: Morso +6 in mischia e 2 artigli +1 in mischia

Danni: Morso 2d4+3, artiglio 1d3+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +2d6, sbilanciare

Qualità speciali: Tratti degli esterni, olfatto acuto, forma d'ombra, salto d'ombra

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +3

Caratteristiche: For 16, Des 17, Cos 14, Int 7, Sag 11, Car 14

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +4, Muoversi

Silenziosamente +9,

Nascondersi +9, Osservare +8,

Sopravvivenza +6*

Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca

Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Il vorr è un demoniaco canide dell'Abisso che tende agguati nell'ombra, in attesa della sua opportunità per saltare fuori e attaccare.

Un vorr è alto circa 1,2 metri al garrese e sembra una iena nera ma con un'espressione molto più intelligente. I vorr sono coperti da un manto ispido grigio e nero e hanno lunghe code da topo.

I vorr sono abbastanza intelligenti e sono capaci di cacciare e seguire le loro prede coprendo lunghe distanze. I vorr parlano l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Raramente i vorr vengono incontrati da soli; preferiscono viaggiare e cacciare in branco. Di solito seguono la loro preda per qualche tempo, in modo da osservarne e apprenderne le debolezze. Quando attaccano, assalgono ai fianchi gli avversari per sfruttare a pieno la loro capacità attacco furtivo.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio del vorr si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da un vorr, il vorr infligge ulteriori 2d6 danni con un attacco in mischia.

Sbilanciare (Str): Un vorr che colpisce con il morso può cercare di sbilanciare il suo avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può cercare di sbilanciare a sua volta il vorr.

Tratti degli esterni: Tutti i vorr possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Olfatto acuto (Str): Un vorr può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Forma d'ombra (Sop): Una volta al giorno, un vorr può assumere la forma di un'ombra vivente per 10 minuti. Mentre è in forma d'ombra, il vorr può spostarsi a normale velocità su qualsiasi superficie, compresi pareti e soffitti, e addirittura sui liquidi. Può essere individuato dagli effetti che individuano i pensieri, la vita o le presenze (compreso *visione del vero*); altrimenti un vorr riceve un bonus di circostanza +15 alle prove di Nascondersi. Mentre è in forma d'ombra, un vorr guadagna una riduzione del danno 50/magia ed è immune alla cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche da parte di attacchi non magici, sordità, malattie, affoga-



Vorr



mento, veleno e stordimento. Subisce metà danni da fuoco e acido.

Salto d'ombra (Sop): Un vorr può viaggiare tra le ombre come se utilizzasse l'incantesimo *porta dimensionale*. Il punto di partenza e quello di arrivo del salto deve trovarsi tra ombre almeno a 3 metri di distanza. Questa è un'azione standard, e può essere utilizzata per coprire un massimo di 18 metri al giorno.

Abilità: Un vorr riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando segue le tracce con l'olfatto acuto.

WENDIGO

Folletto Medio (Freddo)

Dadi Vita: 4d6+19 (33 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: Volare 36 m (perfetta)

Classe Armatura: 20 (+5 Des, +5 deviazione), contatto
20, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: Morso +3 in mischia

Attacco completo: Morso +3 in mischia

Danni: Morso 1d6+1/18-20/x3 più malattia

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Malattia, sussurri di follia, morso affamato, incantesimi

Qualità speciali: Sottotipo freddo, coda dell'occhio, visione crepuscolare, rigenerazione 5, camminare nel vento, riduzione del danno 5/ferro

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 12, Des 20, Cos 18, Int 10, Sag 15, Car 20

Abilità: Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +11, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13,

Raggirare +6, Sapienza Magica +13, Sopravvivenza +10

Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi

Inarrestabili, Robustezza, Seguire Tracce (B)

Ambiente: Foreste fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Solo equipaggiamento

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Un wendigo è un temibile e affamato spirito della natura che infesta le tundre e le foreste gelide. Molti credono che i wendigo siano spiriti non morti o esterni malvagi, ma in verità sono un prodotto del mondo naturale. Sono il lato oscuro della natura, eterne, affamate e crudeli forze del cannibalismo, della solitudine e della follia fatte carne.

Un wendigo trascorre gran parte della sua esistenza a camminare nel vento, divenendo solido esclusivamente per nutrirsi delle sue vittime. In quel momento, appare come un'imitazione ferina, selvatica e innaturalmente rapida di ciò che era un tempo. A volte gli occhi di un wendigo brillano di una fredda luce colma di odio e la sua bocca è spesso piena di denti affilati e storti. Alcuni wendigo sono coperti di peli arruffati, mentre altri sono glabri. Tut-



Wendigo

ti i wendigo hanno in comune una cosa: le loro gambe terminano in moncherini anneriti e insanguinati. Come spiriti dell'aria, non hanno necessità di piedi.

I wendigo parlano il Silvano; dimenticano qualsiasi altro linguaggio conoscessero nella loro precedente esistenza.

COMBATTIMENTO

Il wendigo di esempio presentato qui utilizza uno stregone umano di 4° livello come creatura base.

Malattia (Sop): Per questo wendigo, la CD del tiro salvezza sulla Tempra per resistere all'infezione è 16, e la CD del tiro salvezza sulla Volontà per evitare la sua fame insaziabile è 17. Vedi la descrizione dell'archetipo, sotto, per maggiori informazioni.

Sussurri di follia (Sop): Per questo wendigo, la CD del tiro salvezza sulla Volontà per resistere a questo attacco speciale è 17. Vedi la descrizione dell'archetipo, sotto, per maggiori informazioni.

Morso affamato (Str): Un wendigo minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 18-20 quando attacca con il morso, e infligge danni triplicati con un colpo critico riuscito. Una ferita provocata da un colpo critico continua a sanguinare infliggendo 3 danni ulteriori per round successivo. Vedi la descrizione dell'archetipo, sotto, per maggiori informazioni.

Incantesimi: Questo wendigo è uno stregone di 4° livello (incantesimi al giorno 6/8/4, tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo). Incantesimi conosciuti: 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *dardo incantato, scudo, tocco gelido*; 2° - *invisibilità*.

Sottotipo freddo (Str): Un wendigo è immune ai danni da freddo. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni normali da fuoco, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza, o che riesca o meno il tiro salvezza.

Coda dell'occhio (Sop): Un wendigo che segue una vittima mentre cammina nel vento sembra sempre essere in agguato nella coda dell'occhio del campo visivo della vittima. Questa vittima subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza finché il wendigo continua a dargli la caccia.

Rigenerazione (Str): Il wendigo subisce danni normali dal fuoco. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e un wendigo non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Camminare nel vento (Sop): Un wendigo può camminare nel vento a volontà, passando dalla forma fisica alla forma incorporea e tornando normale con un'azione di movimento.

ARCHETIPO DEL WENDIGO

Il "wendigo" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi animale, gigante, umanoide, bestia magica o umanoide mostruoso (da qui in poi detto la creatura base), sebbene la stragrande maggioranza dei wendigo erano un tempo animali o umanoidi. Il tipo del wendigo cambia in folletto, e guadagna il sottotipo freddo. Altrimenti utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato altrimenti di seguito.

Dadi Vita: Cambiano in d6.

Velocità: Un wendigo guadagna una velocità di volare di 36 metri (perfetta), a meno che non possedesse una velocità di volare migliore, nel qual caso mantiene quella della creatura base. Il wendigo perde tutti gli altri metodi di movimento, compresa la sua velocità di base sul terreno. I wendigo non camminano per terra.

Classe Armatura: Un wendigo ottiene un bonus di deviazione alla CA pari al suo bonus di Carisma (minimo di +1).

Attacchi: Il morso del wendigo è il suo solo attacco. Se la creatura base non ha un attacco con il morso, il wendigo ne guadagna uno.

Danni: L'attacco col morso del wendigo infligge danni come mostrato sulla tabella seguente, o come la creatura base, quale sia il valore migliore. Somma 1 volta e mezzo il suo modificatore di Forza ai danni inferti.

Taglia del wendigo	Danni del morso
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	2d4
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Attacchi speciali: Un wendigo conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e guadagna i seguenti attacchi speciali.

Malattia (Sop): Qualsiasi creatura colpita dal morso del wendigo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV del wendigo + il modificatore di Cos del wendigo) o venire infetto dalla fame del wendigo. Il periodo di incubazione è 1d3 giorni, e la malattia infligge 1d3 danni alla Saggezza. Inoltre, ogni giorno in cui la vittima subisce danni alla Saggezza per colpa della malattia, deve superare un tiro salvezza sulla Saggezza (CD 10 + 1/2 dei DV del wendigo + il modificatore di Car del wendigo) o venire sopraffatta da una fame insaziabile di carne della propria razza. La vittima segue e cerca di uccidere il membro più vicino della propria razza; se riesce, si ciba del corpo della vittima e poi torna a casa senza ricordo del tragico evento. Se una vittima della fame viene ridotta a Saggezza 0, si trasforma immediatamente in un wendigo e scappa verso il cielo notturno ad una tale velocità che i suoi piedi bruciano, lasciando solo dei moncherini insanquinati e anneriti.

Sussurri di follia (Sop): Un wendigo può utilizzare i suoi sussurri di follia su qualsiasi bersaglio entro 36 metri una volta al giorno. Il wendigo può utilizzare questa capacità mentre cammina nell'aria. Solo la vittima prescelta può udire i folli sussurri e inviti del wendigo. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del wendigo + il modificatore di Car del wendigo) o subire 1d3 danni alla Saggezza. Di solito, un wendigo segue una vittima per giorni, abbassando la Saggezza della vittima finché non decide di attaccare e trasmettere la sua temuta malattia alla povera anima. Un wendigo smetterà di seguire un bersaglio che resiste ai suoi sussurri per più di tre giorni e volerà via alla ricerca di una preda più facile.

Morso affamato (Str): Un wendigo minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 18-20 quando attacca con il morso, e infligge danni triplicati con un colpo critico riuscito. Una ferita risultante da un colpo critico sanguina infliggendo 3 danni aggiuntivi ogni round successivo. Più ferite da questi attacchi risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 6 danni al round, e così via). Il sanguinamento può essere arrestato solo da una prova di Guarire riuscita (CD 10) o l'applicazione di qualsiasi incantesimo *curare* o altro incantesimo di guarigione (*guarigione, cerchio di guarigione* o simile).

Qualità speciali: Un wendigo conserva tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna anche le seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno (Str): Un wendigo acquisisce una riduzione del danno 5/ferro.

Sottotipo freddo (Str): Un wendigo è immune ai danni da freddo. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni normali da fuoco, che un tiro salvezza sia concesso o meno, o che il tiro salvezza riesca o fallisca.

Coda dell'occhio (Sop): Un wendigo che segue una vittima mentre cammina nel vento sembra sempre essere in agguato nella coda dell'occhio del campo visivo della vittima. Questa vittima subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza finché il wendigo continua a dargli la caccia.

Rigenerazione 5 (Str): Il fuoco infligge danni normali al wendigo.

Camminare nel vento (Sop): Un wendigo può camminare nel vento a volontà, passando dalla forma fisica alla forma incorporea e tornando normale con un'azione di movimento.

Caratteristiche: Aumentare la creatura base come segue: For +4, Des +8, Cos +4, Sag +2, Car +4.

Abilità: Le stesse della creatura base, ma il wendigo riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza.

Talenti: Gli stessi della creatura base, ma il wendigo guadagna Seguire Tracce.

Ambiente: Foreste fredde.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Allineamento: Sempre caotico malvagio.

WRAITH SPADACCINO

Non morto Medio

Dadi Vita: 5d12 (32 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m

Classe Armatura: 20 (+1 Des, +6 *corazza di piastre*+1, +3 *scudo pesante di metallo*+1), contatto 11, colto alla sprovvista 9

Attacco base/Lotta: +5/+8

Attacco: Spada lunga+1 +10 in mischia, o balestra pesante+1 +7 a distanza

Attacco completo: Spada lunga+1 +10 in mischia, o balestra pesante+1 +7 a distanza

Danni: Spada lunga 1d8+6 e danni alla Forza, o balestra pesante 1d10+1

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Danno alla Forza

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia e tagliente, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 13, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +7, Cavalcare +5, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +5, Osservare +7, Saltare +3, Scalare +3

Talenti: Allerta (B), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro (B)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, compagnia (2-8) o squadrone (11-20 più 1 capo di 6°-9° livello)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Alcuni mercenari hanno talmente dedicato la loro vita alla guerra che ritornano dalla morte per continuare a combattere, vagando per il luogo della loro morte o della loro sepoltura, alla ricerca

di nemici da passare alla spada.

I wraith spadaccini hanno lo stesso aspetto che avevano in vita, sebbene il loro equipaggiamento sembri più danneggiato e la carne quasi priva di sostanza. Con scarsa luce o nell'oscurità, si possono vedere i loro occhi brillare debolmente. Dato che la maggior parte dei membri di una banda proviene dalla stessa compagnia mercenaria, di solito portano tutti le stesse insegne.

I wraith spadaccini parlano qualsiasi linguaggio parlassero in vita, alcuni infatti sono disposti a parlare con coloro che considerano loro eguali nelle vicende militari.

Il wraith spadaccino d'esempio ha come creatura base un umano guerriero di 5° livello.

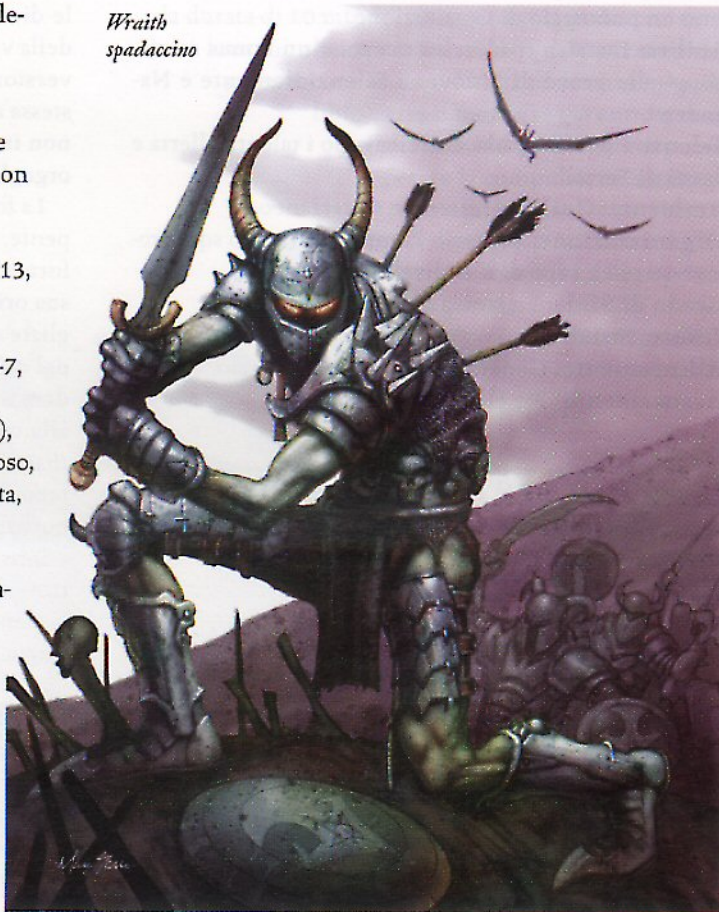
COMBATTIMENTO

Il wraith spadaccino utilizza la stessa tecnica di combattimento che utilizzava in vita.

Resistenza allo scacciare (Str): Un wraith spadaccino viene trattato come un non morto con 2 Dadi Vita in più di quanti ne abbia per determinare il risultato di scacciare, intimorire, comandare, rinforzare.

Tratti dei non morti: Un wraith spadaccino è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un wraith spadaccino non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Il wraith spadaccino possiede la

Wraith spadaccino



scurovisione fino a 18 metri.

Oggetti: spada lunga+1, balestra pesante+1, corazza di piastra+1, scudo pesante di metallo+1, mantello di resistenza+1, pozione di forma gassosa.

ARCHETIPO DEL WRAITH SPADACCINO

Il "wraith spadaccino" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide o umanoide mostruoso con livelli da guerriero (d'ora in poi indicata come la creatura base). Il tipo della creatura cambia in non morto. Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Attacchi speciali: Un wraith spadaccino mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e guadagna anche i seguenti.

Danno alla Forza (Sop): Una creatura colpita dall'arma da mischia del wraith spadaccino subisce 1 danno alla Forza.

Qualità speciali: Un wraith spadaccino mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna anche le seguenti.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo privo di sostanza del wraith spadaccino è molto robusto, fornendo alla creatura una riduzione del danno 10/magia e tagliente. Nonostante il loro aspetto i wraith spadaccino non sono incorporei.

Resistenza allo scacciare (Str): Un wraith spadaccino viene trattato come un non morto con 2 Dadi Vita in più di quanti ne abbia per determinare il risultato di scacciare, intimorire, comandare, rinforzare.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base eccetto che, come creature non morte, i wraith spadaccini non hanno un punteggio di Costituzione.

Abilità: I wraith spadaccini ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Talenti: I wraith spadaccini ricevono i talenti Allerta e Volontà di Ferro.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario, compagnia (2-8) o squadrone (11-20 più 1 capo di 6°-9° livello).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +2.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Generalmente legale malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

YUAN-TI ANATEMA

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 22d8+198 (297 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m, scalare 6 m, nuotare 6 m

Classe Armatura: 29 (-2 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +16/+32

Attacco: Falchion blasfemo+1 Mastodontico +23 in mischia, o artiglio +22 in mischia

Attacco completo: Falchion blasfemo+1 Mastodontico +23/+18/+13 in mischia, o 2 artigli +22 in mischia e 6 morsi +20 in mischia

Danni: Falchion blasfemo+1 Mastodontico 2d8+13 (+2d6

contro il bene), artiglio 1d8+8, morso 1d8+4 più veleno

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d8+8, afferrare migliorato, veleno, poteri psionici, capacità magiche

Qualità speciali: Immunità all'acido, visione a 360°, attaccarsi innesti, scurovisione 18 m, riduzione del danno 15/bene e magia, resistenza all'elettricità 10, resistenza al fuoco 10, immunità al veleno, rigenerazione 5, olfatto acuto, RI 26

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +10, Vol +20

Caratteristiche: For 27, Des 13, Cos 29, Int 24, Sag 24, Car 22

Abilità: Artigianato o Conoscenze (due qualsiasi) +32, Ascoltare +32, Cercare +36, Concentrazione +34, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +18*, Nuotare +16, Osservare +36, Scalare +33, Sopravvivenza +7*

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare

Ambiente: Foreste calde e sotterranee

Organizzazione: Solitario o culto (1 anatema più 2-13 sanguepuro, 2-5 mezzosangue e 2-4 abomini)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

Riveriti come incarnazioni divine della loro innominabile divinità, queste creature sono la più disgustosa forma della vile razza degli yuan-ti. Rappresentano una tale perversione della loro originale natura umana che la loro stessa esistenza è un'eresia contro tutte le divinità umane, non importa quanto malvagie: quindi, possono chiamarsi orgogliosamente anatema.

La forma base di un anatema è quella di un enorme serpente, lungo quasi 7,5 metri. Un paio di braccia e la vaga forma di un torso umanoide sono le ultime vestigia della sua originale umanità. Le braccia terminano in mani artigliate con sole tre dita. Al posto della testa, si estendono dal collo sei serpenti, permettendo alla creatura di guardare in tutte le direzioni e attaccare fino a otto avversari alla volta. Le scaglie della creatura variano in colore dal marrone scuro al blu notte fino al nero-viola, e sono solitamente più chiare sul torso e sulla pancia. I suoi dodici occhi gialli brillano di malizia e intelligenza. Secerne un odore di muschio che la maggior parte dei mammiferi trova fastidioso.

Come gli altri yuan-ti, gli anatema parlano il proprio linguaggio, più il Comune, il Draconico e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Quando viene incontrato con altri yuan-ti, un anatema preferisce lasciare i suoi servitori a curarsi degli aspetti mondani del combattimento da mischia mentre utilizza i suoi poteri psionici e capacità magiche per indebolire le fila dei nemici. Da solo, o quando obbligato ad entrare in mischia, l'anatema lotta con gli avversari, utilizzando il

suo potere psionico *tocco dissolvente* per sciogliere gli avversari nella sua presa, e distruggendo i nemici che si stanno tenendo fuori del combattimento (arcieri e incantatori) con le sue capacità magiche.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, un anatema può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d8+8 danni contundenti.

Afferrare migliorato (Str): Se un anatema colpisce un avversario di almeno una taglia inferiore alla propria con il morso, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità (bonus di lotta +32). Se riesce a trattenere, nello stesso round può anche stritolare l'avversario. Quindi, l'anatema ha l'opzione di condurre normalmente la lotta, o utilizzare una delle sue sei teste da serpente per trattenere l'avversario (-20 di penalità alla prova di lotta, ma non è considerato in lotta). Di solito sceglie la seconda opzione.

Yuan-ti anatema



Veleno (Str): Un anatema rilascia un veleno (Tempra CD 30 nega) con ogni attacco riuscito del morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d4 Cos). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Poteri psionici (Mag): Un anatema può produrre a piacere i seguenti effetti.

Forma alternativa: Un anatema può assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Enorme (vedi *Manuale dei Mostri*). Questa capacità è simile all'incantesimo *trasformazione* lanciato da uno stregone di 19° livello ma permette di assumere solo forma di vipera. In forma di vipera, il veleno dell'anatema infligge 1d6 danni alla Costituzione invece di 1d4.

Inoltre, l'anatema può assumere la forma di uno sciame di vipere (descritto in questo libro).

Potere camaleontico: Un anatema può mutare il proprio colorito e quello del proprio equipaggiamento per confondersi con l'ambiente. *Un anatema che utilizza *potere camaleontico* riceve un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Individuazione del veleno: Come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 20° livello.

Tocco dissolvente: Un anatema può secerne un acido dal corpo, che infligge 7d6 danni da acido a qualunque cosa tocchi. Se utilizza il potere quando afferra o stritola un avversario, l'acido infligge invece 10d6 danni. L'acido è efficace solo durante il round in cui il potere viene utilizzato, e diventa inerte una volta staccatosi dal corpo dell'anatema.

Avversione di massa: Un anatema produce un effetto di compulsione che colpisce tutti i nemici entro 9 metri. I bersagli devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 o guadagnare un'avversione per i serpenti della durata di 10 minuti. I soggetti colpiti devono tenersi lontani almeno 6 metri da qualsiasi serpente, yuan-ti o creatura ti-khana (descritta in questo libro), viva o morta; se già entro 6 metri, si allontanano. Un soggetto può superare la compulsione superando un altro tiro salvezza sulla Volontà con CD 27, ma soffrirà comunque di una profonda ansia. Ciò provoca una riduzione di -4

della Destrezza finché l'effetto non avrà termine o il soggetto si sarà allontanato di 6 metri dal serpente, yuan-ti o creatura ti-khana. Questa capacità è altrimenti identica all'incantesimo *antipatia* lanciato da uno stregone di 16° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *inculi paura* (CD 17), *influenza sacrilega* (CD 20), *intralciare* (CD 17), *metamorfosi*, *neutralizza veleno*, *oscurità profonda*, *suggestione* (CD 19), *trance animale*, *velocità*; 1 volta al giorno: *aura sacrilega*, *blasfemia* (CD 23). 20° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Visione a 360° (Str): Le sei teste dell'anatema gli permettono di vedere contemporaneamente in tutte le direzioni. Grazie a questo ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non possono essere attaccati ai fianchi.

Attaccare innesti (Sop): Un anatema possiede la capacità di trasformare creature umanoidi e umanoidi mostruosi, rendendoli simili agli yuan-ti. Ogni giorno, un anatema può attaccare otto innesti yuan-ti (descritti più avanti in questo libro) ad una o più creature. Ciò richiede 1 ora di lavoro ininterrotto per innesto, periodo durante il quale l'anatema non può fare altro. Tra gli innesti, l'anatema può riposare o impegnarsi in attività leggera come parlare o camminare, ma non può combattere, lanciare incantesimi, utilizzare oggetti magici, condurre ricerche o svolgere qualsiasi altra attività fisicamente o mentalmente impegnativa.

Inoltre, gli anatema possono creare la mistura di veleno, radici ed erbe necessarie per creare un corrotto o un guardiacovata (descritti nel *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn* e in *Specie Selvagge*).

Rigenerazione (Str): Un anatema subisce danni normali dagli effetti di forza e le armi adamantine. Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita ignorano la rigenerazione, e l'anatema non può recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Olfatto acuto (Str): Un anatema può individuare l'approcciarsi di nemici, nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto.

Abilità: Un anatema riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato. L'anatema riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. L'anatema riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza quando segue le tracce con l'olfatto.

SOCIETÀ DEGLI ANATEMA

Gli anatema sono estremamente rari tra gli yuan-ti, e la società yuan-ti nel suo complesso non sembra molto certa di cosa fare di loro. Non vengono mai incontrati nelle città yuan-ti, dato che il potere che rappresentano è una forza talmente destabilizzante che l'ordine e le strutture che li circondano collassano inevitabilmente. Molti vivono come solitari fuori casta nelle terre selvagge vicino a grandi gruppi di yuan-ti.

La maggior parte degli anatema, però, raduna rapidamente, spesso involontariamente, culti di altri yuan-ti intorno alla loro figura. I più corrotti e folli yuan-ti di quell'intera specie corrotta e folle sono attratti irresistibilmente dal male innominabile rappresentato dall'anatema, e un culto violento è il risultato naturale di tutto ciò.

Un culto centrato intorno ad un anatema è sempre una disgrazia per le terre circostanti. Nessuna razza o creatura può vivere in pace con un simile culto nelle vicinanze, dato che gli yuan-ti non avranno riposo finché non avranno obliterato qualsiasi altra civiltà entro una settimana di viaggio dalla loro tana. L'unico credo degli anatema è la distruzione totale al servizio del grande serpente che, gli yuan-ti ritengono, un giorno divorerà il mondo intero.

OGGETTI DEGLI ANATEMA

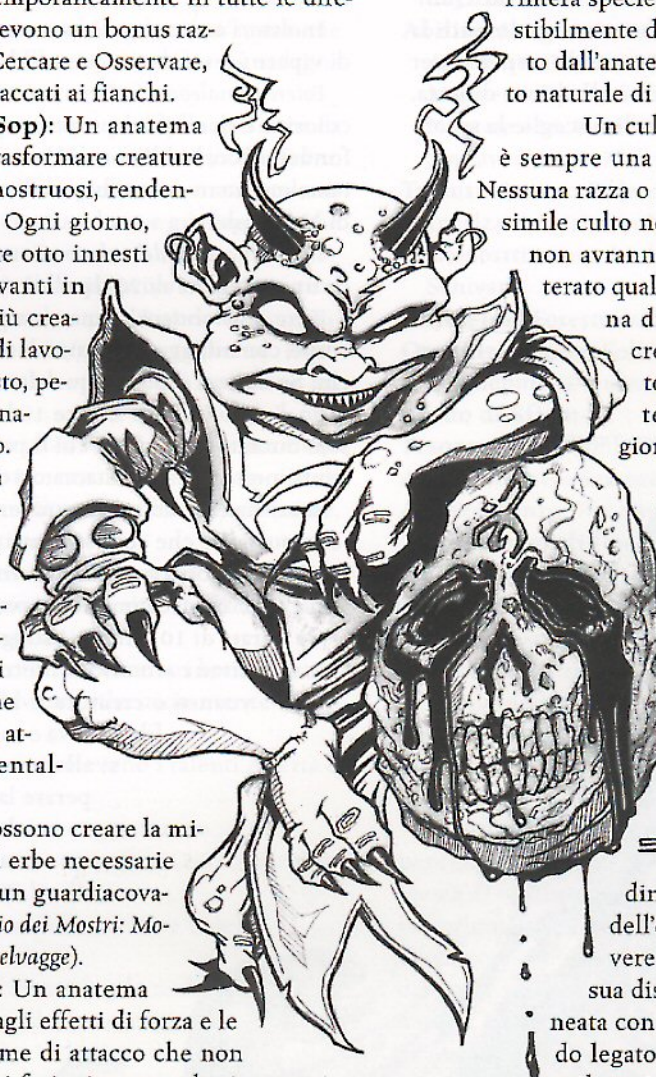
Gli anatema sono noti per diversi oggetti unici, sia magici che mondani. Trovare questi oggetti nelle mani di yuan-ti inferiori è un segno quasi inequivocabile della loro appartenenza al culto di un anatema.

Armi blasfeme: Le armi con questa proprietà sono una rovina per il mondo, e un paladino o chierico buono che apprenda dell'esistenza di una di queste ha il dovere di operare incessantemente per la sua distruzione. Un'arma blasfema è allineata con il male grazie allo spirito immondo legato dentro di essa. Come un'arma sacrilega, infligge 2d6 danni sacrileghi (mal-

vagi) bonus contro tutti coloro di allineamento buono; con un colpo critico questi danni aumentano a 2d10 e l'arma libera un effetto limitato di *blasfemia* che colpisce solo la creatura ferita.

L'arma blasfema infligge due livelli negativi a qualsiasi creatura buona che tenti di impugnarla. I livelli negativi rimangono finché l'arma viene tenuta in mano e scompaiono nel momento in cui viene lasciata. Questi livelli negativi non comportano mai una reale perdita di livello, ma non possono essere ignorati in alcun modo (compresi incantesimi *ristorare*) mentre l'arma è impugnata. Archi, balestre e fionde blasfeme forniscono le loro proprietà alle munizioni.

Gli anatema spesso equipaggiano i loro cultisti più po-



YUAN-TI
ANATEMA

tenti con scimitarre e falchion blasfemi.

LI: 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *blasfemia, influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo di mercato: bonus +4.

Simbolo del serpente: Questo disco d'argento rappresenta il mondo con un serpente arrotolato intorno ad esso, con la bocca spalancata come per consumarlo. Si tratta di un simbolo sacro utilizzato dai culti anatema, a simboleggiare la loro devozione alla distruzione e fornendogli delle concrete capacità magiche per sostenerla. Una volta al giorno, un *simbolo del serpente* può generare un incantesimo *disintegrazione* o *distruzione*, a seconda dei comandi di chi lo indossa. La CD del tiro salvezza contro entrambi gli effetti è 20. Il congegno funziona solo nelle mani di uno yuan-ti. (Un personaggio con l'abilità Utilizzare Oggetti Magici può tentare di emulare la razza yuan-ti per utilizzare le funzioni del *simbolo del serpente*).

LI: 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Intensificati, *distruzione, disintegrazione*, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo: 50.000 mo.

Arma nauseabonda: Un'arma nauseabonda funziona come un'arma sacrilega che libera ulteriore potere sacrilego dopo aver ottenuto un colpo critico contro una creatura buona. La creatura colpita deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire, danni delle armi, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità per 1d4 round.

I cultisti yuan-ti di livello inferiore spesso impugnano delle armi nauseabonde.

LI: 9° livello; Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo di mercato: bonus +3.

Fuoco velenoso: Questa creazione alchemica è un metodo insidioso per rilasciare un veleno tossico. Essenzialmente, il fuoco velenoso è simile al fuoco alchemico: è una sostanza viscosa che brucia quando esposta all'aria. Viene però mescolata con il veleno di yuan-ti, cosicché nel round dopo aver subito danni dal fuoco, il personaggio colpito deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 contro il veleno che è entrato nel corpo dalla ferita provocata dal fuoco. Il danno iniziale e secondario del veleno è lo stesso (1d6 Cos). Se il fuoco continua a bruciare per un altro round (facendo così subire danni al personaggio nei round successivi), il personaggio viene esposto a due dosi di veleno.

Un'ampolla di fuoco velenoso è un'arma a spargimento con un incremento di gittata di 3 metri. Infligge 1d6 danni da fuoco con un colpo diretto, più 1d6 danni da fuoco nel round successivo se non viene spenta (cosa che richiede un'azione di round completo e un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15). Uno spruzzo infligge 1 danno da fuoco, e un bersaglio colpito da uno spruzzo riceve un bonus di circostanza +4 al tiro salvezza sulla Tempra contro il veleno.

Costo: 220 mo; Peso: 0,5 kg.

PERSONAGGI ANATEMA

La classe preferita di un anatema è il chierico. Come gli altri yuan-ti, i chierici anatema venerano Merrshaulk e possono scegliere tra due dei seguenti domini: Caos, Distruzione, Male e Vegetale.

Date le numerose capacità speciali, il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG anatema è il suo livello di classe +28. Per esempio, un anatema chierico di 1° livello ha LEP 29 ed è l'equivalente di un personaggio di 29° livello.

YUGOLOTH

Definiti come le creature più avide ed egoiste dei Piani Esterni, gli yugoloth insozzano il termine "mercenario" offrendo le loro doti di combattenti al miglior offerente. Gli yugoloth godono nell'infliggere dolore agli altri, e spesso servono potenti demoni o diavoli come torturatori, messaggeri o guardie del corpo.

Gli yugoloth parlano l'Abissale, il Draconico e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Di solito gli yugoloth sono combattenti specializzati. Scelgono un avversario nel mezzo del gruppo e lo attaccano finché non cade, poi si muovono contro il successivo. Guerrieri vigorosi, cominciano sempre la battaglia con i loro attacchi e capacità magiche migliori.

Tutti gli yugoloth hanno in comune le seguenti capacità speciali.

Tratti degli esterni: Tutti gli yugoloth possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere ri-animati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Evoca yugoloth (Mag): La maggior parte degli yugoloth può evocare altri della sua specie come se lanciasse l'incantesimo *evoca mostri*, ma hanno una probabilità limitata di successo. Tirare un d% e comparare il risultato alla variante di dado fornita nella descrizione dello specifico yugoloth. Le creature evocate rimangono per 1 ora, poi ritornano da dove sono venute. Uno yugoloth evocato non può utilizzare la sua capacità di evocare prima che sia passata 1 ora.

Tratti degli yugoloth: Uno yugoloth è immune al veleno e all'acido. Ha resistenza all'elettricità, al freddo e al fuoco 10. Gli yugoloth possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

PISCOLOTH

Esterno Medio (Malvagio, Extraplanare)

Dadi Vita: 9d8+18 (58 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m, nuotare 6 m

Classe Armatura: 24 (+14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +9/+13

Attacco: Chela +13 in mischia

PISCOLOTH E MANUALE DEI PIANI

Se nella campagna si fa uso del *Manuale dei Piani*, i piscoloth dovrebbero avere accesso a più opzioni di evocazione. Invece di provare ad evocare 4 skeroth, uno piscoloth può tentare di evocare 1d3 mezzoloth con una probabilità di successo del 30% (risultato di 71-100 sul d%).

Piscoloth



Attacco completo: 2 chele +13 in mischia e 8 tentacoli +11 in mischia

Danni: Chela 2d6+4/19-20/x3, tentacolo paralisi

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Critico aumentato, paralisi, capacità magiche, *evoca yugoloth*

Qualità speciali: Visione a 360°, riduzione del danno 10/bene, tratti degli esterni, RI 20, tratti degli yugoloth

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 11, Cos 15, Int 6, Sag 10, Car 14

Abilità: Ascoltare +12, Cercare +10, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Nuotare +12, Osservare +12, Percepire Intenzioni +4

Talenti: Abilità Focalizzata (Intimidire), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Ade)

Organizzazione: Solitario, squadra (4-8), plotone (10-18)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Medio); 19-27 DV (Grande)

Sergenti e supervisori degli eserciti yugoloth, i piscoloth mantengono un controllo dittatoriale sulle compagnie di yugoloth inferiori.

Il piscoloth ha coda da pesce e occhi sporgenti, il corpo rosso e chitinoso da aragosta, gli speroni di un uccello e la testa di un vermeiena. Le braccia del piscoloth, sebbene

umanoidi, terminano in una coppia di chele da granchio.

Bulli crudeli e odiosi, i piscoloth mantengono l'ordine negli eserciti degli yugoloth: un compito adeguato al loro carattere meschino e tirannico.

Combattimento

I piscoloth progettano le tattiche più dirette degli eserciti yugoloth. Si gettano in battaglia, utilizzando la loro capacità *nube maleodorante* e le loro chele incredibilmente affilate con grande efficacia. Di solito al comando di yugoloth inferiori, i piscoloth generalmente mandano prima in battaglia i loro subordinati, e poi si uniscono alla mischia.

Un piscoloth può essere evocato utilizzando *evoca mostri VII*.

Critico aumentato (Str): La chela di un piscoloth minaccia un colpo critico con un tiro per colpire naturale di 19-20. Con un colpo critico riuscito della chela, infligge danni triplicati.

Paralisi (Str): Qualsiasi creatura colpita dal tentacolo del piscoloth deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o rimanere paralizzato per 2d6 minuti.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *intermittenza*, *paura* (CD 16), *protezione dal bene*, *spaventare* (CD 14), *vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *allucinazione mortale* (CD 16), *fondersi nella*

pietra, nube maleodorante (CD 14). 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Due volte al giorno il piscoloth può utilizzare *teletrasporto superiore* (se stesso più il carico massimo solo in oggetti) come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 9° livello.

Evoca yugoloth (Mag): Tre volte al giorno, un piscoloth può tentare di evocare 4 skeroloth con una probabilità di successo del 60% (risultato di 41-100 sul d%).

Abilità: Il piscoloth riceve un bonus razziale +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

SKEROLOTH

Esterno Piccolo (Malvagio, Extraplanare)

Dadi Vita: 4d4+4 (22 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m, scavare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 20 (+1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +4/+0

Attacco: Artiglio +8 in mischia

Attacco completo: 4 artigli +8 in mischia

Danni: Artiglio 1d3

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +1d6, capacità magiche, *evoca yugoloth*

Qualità speciali: Rannicchiarsi, tratti degli esterni, tratti degli yugoloth

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For 11, Des 16, Cos 12, Int 5, Sag 8, Car 11

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +14,

Nascondersi +18, Osservare +6, Scalare +15

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Ade)

Organizzazione: Solitario, squadra (4-8), o plotone (10-18 più 1 piscoloth)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 5-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Spie, ladri, infiltrati e feccia, gli skeroloth sono la feccia degli eserciti yugoloth. Sono forzatamente servili con gli yugoloth più potenti e capaci di tradire i loro precedenti padroni ogni volta che intravedono la possibilità di ottenere maggiori ricchezze. Gli skeroloth sono rapidi nell'attaccare coloro che ritengono più deboli, e ancor più rapidi nel supplicare pietà quando vengono attaccati da avversari più forti.

Gli insettoidi skeroloth hanno sei gambe e si muovono con uguale abilità su due, quattro o sei. La pelle rosso-grigio chiaro di uno skeroloth diventa bianco latte ogniqualvolta la creatura è spaventata, ovvero quasi sempre.

Gli altri yugoloth considerano gli skeroloth deboli e privi di valore. Sebbene vengano spinti in battaglia come avanguardia di unità più potenti, nessuno li considera una vera forza combattente. Gli skeroloth sono utili principalmente come spie, e vengono spesso inviati in mis-

sioni di spionaggio.

Uno skeroloth può essere evocato utilizzando l'incantesimo *evoca mostri IV*.

Combattimento

Nascondersi e tendere imboscate è tutto ciò che sanno gli skeroloth dell'arte del combattere. Spesso spinti in battaglia da yugoloth più potenti, gli skeroloth sono combattenti inaffidabili a meno che non sembra possano avere la meglio. Quando incontrano creature più deboli di loro, gruppi di skeroloth gli sciamano addosso, abbattendo i nemici più grossi con il numero.

Attacco furtivo (Str): Ogni volta in cui il bersaglio dello skeroloth si vede negato il suo bonus di Destrezza, o quando un bersaglio è attaccato ai fianchi da uno skeroloth, lo skeroloth infligge ulteriori 1d6 danni con un attacco in mischia.

Capacità magiche: A volontà: *frastornare* (CD 10), *individuazione del bene, saltare*; 3 volte al giorno: *mani brucianti* (CD 11), *ritirata rapida*. 4° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Evoca yugoloth (Mag): Una volta al giorno uno skeroloth può cercare di evocare 1 skeroloth con una probabilità di successo del 40% (risultato di 61-100 sul d%).

Rannicchiarsi (Sop): Con un'azione standard, uno skeroloth può rannicchiarsi per la paura. Si tratta di un effetto di influenza mentale. Qualsiasi avversario cerchi di colpire o altrimenti attaccare uno skeroloth rannicchiato, anche con un incantesimo mirato, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 12. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario può attaccare normalmente ed è immune all'effetto del rannicchiarsi di quello skeroloth per un giorno intero. Se il tiro salvezza fallisce, l'avversario non riesce a completare l'attacco, perdendo l'azione, e non potrà attaccare lo skeroloth finché questo continua a rimanere rannicchiato. Se lo skeroloth cessa di stare rannicchiato e poi si rannicchia di nuovo, l'avversario deve effettuare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà per attaccarlo.

Abilità: Gli skeroloth ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Uno skeroloth riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche quando è di fretta o minacciato.

YURIAN

Umanoide mostruoso Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, nuotare 6 m

Classe Armatura: 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Chela +5 in mischia

Attacco completo: 2 chele +5 in mischia

Danni: Chela 1d6+2

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, rigenerazione limitata

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +1
Caratteristiche: For 14, Des 11, Cos 14, Int 9, Sag 11, Car 8
Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +6, Nuotare +10, Osservare +5
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso
Ambiente: Acquatico temperato e caldo
Organizzazione: Solitario o tribù (2-12)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuna moneta, beni standard, 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 4-5 DV (Medio); 6-9 DV (Grande)
Modificatore di livello: +4

Lo yurian è un bizzarro ibrido di caratteristiche da crostaceo e umanoide incontrato nelle grotte costiere. Sebbene non sia generalmente aggressivo, in tempi di scarsità di cibo, gli yurian a volte organizzano attacchi contro altre creature.

Uno yurian sta eretto come un bipede, camminando di solito su due delle sue sei gambe. I due arti di mezzo terminano in piccole pinze che la creatura utilizza per la manipolazione di precisione. I due superiori sono più robusti e forti, e terminano in potenti chele. La schiena di uno yurian è coperta da un pesante guscio, mentre piastre più piccole e flessibili proteggono il petto e gli arti. Due peduncoli emergono dalla sommità del guscio, muovendosi a scatti sopra una bocca articolata. Il suo colorito va dal rosso chiaro all'arancio a toni più spenti come rosso ruggine,

verde o nero. La maggior parte degli yurian è alta tra 1,80 e 2,10 metri, ma continuano a crescere per tutta la loro vita, e gli esemplari più anziani possono raggiungere un'altezza di 3 metri o più.

Gli yurian sono semplici cacciatori-agricoltori, e sopravvivono principalmente di carcasse e vegetali acquatici. Le loro opere artigianali sono semplici ma belle: tessuti di alghe marine, sculture di legno e costruzioni di conchiglie.

Gli yurian parlano l'Aquan. Possono respirare sia acqua che aria.

COMBATTIMENTO

In combattimento gli yurian utilizzano le loro grandi chele. I maschi di certe tribù yurian possiedono una chela ingrandita che infligge 1d8 danni più il modificatore di Forza della creatura.

Rigenerazione limitata (Str): Gli yurian possono farsi ricrescere le parti del corpo come parte della loro capacità di guarigione naturale. Se uno yurian perde un arto o un peduncolo, la parte ricresce non appena il danno viene guarito in un qualsiasi modo.

Abilità: Gli yurian ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Lo yurian riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche manovra speciale o evitare un pericolo e inoltre può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato.

PERSONAGGI YURIAN

La classe preferita degli yurian è il barbaro; gli incantatori yurian sono di solito adepti o druidi. I loro pochi chierici riveriscono spiriti ancestrali e possono scegliere tra due dei seguenti domini: Acqua, Fortuna, Guarigione e Protezione.

Il livello effettivo del personaggio (LEP) di un PG yurian è il suo livello di classe +4. Per esempio, uno yurian barbaro di 1° livello ha LEP 5 ed è l'equivalente di un personaggio di 5° livello.



Yurian

ZODAR

Costrutto Medio

Dadi Vita: 16d10+20 (108 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 18 m (non può correre)

Classe Armatura: 28 (+3 Des, +10 naturale, +5 deviazione), contatto 18, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +12/+19

Attacco: Schianto +19 in mischia

Attacco completo: 2 schianti +19 in mischia

Danni: Schianto 2d6+7

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolare

Qualità speciali: Esplosione di forza, tratti dei costrutti, invulnerabilità, desiderio

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +8, Vol +8

Caratteristiche: For 25, Des 16, Cos -, Int -, Sag 16, Car 10

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario



Zodar

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Solo oggetti magici

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 17-45 DV (Medio)

Costrutti incredibilmente potenti ed enigmatici dalle origini sconosciute, gli zodar sembrano delle corazze di piastre nere e lucide animate. Alcuni sono riccamente decorati, altri sono semplici e funzionali. Non sono composti di metallo ma di qualche sorta di ceramica che circonda una solida massa di muscoli capace di produrre incredibili esplosioni di forza.

Gli zodar parlano raramente, quando mai lo fanno. Uno zodar non pronuncia mai più di una frase nel corso di un'intera vita umana. Anche in quel caso, le parole pronunciate non potrebbero essere altro che parte di una frase, ma qualsiasi cosa lo zodar dica è certamente importan-

te. Ogni personaggio nel raggio uditivo comprende ciò che viene detto, indipendentemente da quali linguaggi conosca (trattare questi personaggi come sotto l'effetto dell'incantesimo *linguaggi* con durata istantanea).

Occasionalmente, uno zodar segue un gruppo di avventurieri e li accompagna durante i loro viaggi. Potrebbe partecipare alle loro avventure o semplicemente seguirli, osservandoli in silenzio.

COMBATTIMENTO

Gli zodar non iniziano mai i combattimenti ma lottano per autodifesa. La maggior parte si affida sulle mani nude, ma alcuni zodar (10%) utilizzano armi magiche.

Stritolare (Str): Quando combatte a mani nude, uno zodar usa raramente i pugni. Cerca invece di afferrare l'avversario (bonus di lotta +19). Con una prova riuscita di lotta, uno zodar può stritolare un avversario afferrato, infliggendo 1d6+7 danni ogni round in cui mantiene la presa.

Esplosione di forza (Str): Tre volte al giorno, uno zodar può raddoppiare la propria Forza fino a 50 per 1 round (bonus di For +20).

Tratti dei costrutti: Uno zodar è immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici e qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non operi anche sugli oggetti. La creatura ignora colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristica, risucchio di energia o la morte per danno massiccio. Non può guarirsi da solo ma può guarire venendo riparato. Non può essere rianimato o risorto. Uno zodar possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Invulnerabilità (Str): Uno zodar è inattaccabile eccetto dalle armi contundenti, e il bonus di potenziamento di queste armi (se c'è) viene ignorato ai fini di determinare il risultato di un attacco.

Desiderio (Sop): Una volta all'anno, uno zodar può alterare la realtà come se avesse appena lanciato l'incantesimo *desiderio* come uno stregone dello stesso livello dei suoi Dadi Vita. Non si conosce di nessuno zodar che abbia utilizzato questa capacità più di una volta per secolo. Anche quando l'effetto del *desiderio* è di grande importanza, è probabile che operi in maniera sottile e non venga riconosciuto come frutto dell'operato dello zodar.

APPENDICE 1: CLASSI DI PRESTIGIO

Questa appendice presenta una serie di classi di prestigio pensate per gli immondi. Offrono nuove e interessanti opportunità per gli esterni con il sottotipo malvagio.

IMMONDO BLASFEMO

Le creature mortali sembrano possedere un istinto naturale nell'offrire la propria venerazione alle divinità e formare associazioni di natura religiosa. L'immondo blasfemo è un signore delle arti infernali della perversione di questo desiderio naturale e nel trasformarlo nella corrotta venerazione dei suoi immondi padroni. Abile nello sfruttare le debolezze umane, un immondo blasfemo forma un culto diabolico i cui membri sono legati indissolubilmente all'immondo, fino alla dannazione delle proprie anime.

Come suggerisce il nome, solo gli immondi possono acquisire e avanzare nella classe di prestigio dell'immondo blasfemo. Alcuni possono riuscire a qualificarsi senza avere livelli in alcuna classe, mentre altri guadagnano livelli, di solito da chierico, prima di unirsi a questa classe di prestigio. Alcuni stregoni e bardi immondi, e occasionalmente anche dei maghi, usano i poteri dell'illusione e dell'ammaliamento per aiutarsi nell'ingannare i mortali e attirarli nei loro culti blasfemi. Gli immondi di mentalità marziale, con livelli da guerriero, ranger o barbaro, formano occasionalmente dei culti composti da briganti, pirati o mercenari.

Gli immondi blasfemi operano sempre da soli. Il loro scopo finale è quello di allontanare i mortali dalla venerazione delle vere divinità, in particolare quelle buone, e sacrificare le loro anime ai Piani Inferiori.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un immondo blasfemo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Esterno con il sottotipo malvagio.

Bonus del tiro salvezza base: Volontà +7.

Abilità: Conoscenze (religioni) 10 gradi, Raggiare 10 gradi.

Talenti: Autorità.

Speciale: Deve possedere almeno una capacità magica che duplichi l'effetto di un incantesimo di 4° livello o superiore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'immondo blasfemo (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuf-

fare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'immondo blasfemo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli immondi blasfemi non guadagnano alcuna competenza nelle armi, armature o scudi.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un immondo blasfemo guadagna la capacità di lanciare una piccola quantità di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, l'immondo blasfemo deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un immondo blasfemo con Saggezza 10 o meno non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus di un immondo blasfemo sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'immondo (se presente). Quando l'immondo riceve 0 incantesimi di un dato livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello, l'immondo blasfemo riceve solo gli incantesimi bonus (in aggiunta allo slot per l'incantesimo di dominio, che riceve per ogni livello di incantesimo). Un immondo blasfemo senza incantesimi bonus per quel livello non può lanciare incantesimi di quel livello eccetto il suo incantesimo di dominio. La lista degli incantesimi di un immondo blasfemo è presentata di seguito. Un immondo blasfemo prepara e lancia gli incantesimi alla stessa maniera dei chierici.

Un immondo blasfemo ottiene accesso a due dei domini della sua divinità patrona. Un immondo blasfemo può scegliere i domini di prestigio (descritti in *Difensori della Fede*) offerti dalla sua divinità. Come un chierico, ogni dominio dà accesso al demone ad un incantesimo di dominio per ogni livello oltre che ad un potere concesso. L'immondo prepara uno degli incantesimi di dominio disponibile per ciascun livello dell'incantesimo ogni giorno.

Patto di sangue (Sop): Un immondo blasfemo possiede la capacità di svolgere un rituale di iniziazione che lega i membri del culto al servizio dell'immondo. Il rituale forgia un legame magico e mentale tra l'immondo e quei mortali che vi partecipano. Richiede un giorno di preparazione, durante il quale l'immondo deve meditare e preparare una stanza in cui si svolgerà il rituale. Il rituale stesso dura 2 ore, più ulteriori 10 minuti per ogni iniziato mortale. Se il processo di preparazione o il rituale vengono interrotti, il processo viene rovinato e l'immondo deve cominciare da capo.

Tutte le creature nella stanza (e che non si trovino lon-

TABELLA A1-1: IMMONDO BLASFEMO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno				
						1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+2	+2	+2	Patto di sangue, localizzare cultista allineamento imperscrutabile	0+1	-	-	-	-
2°	+1	+3	+3	+3	Trasferire capacità magica	1+1	0+1	-	-	-
3°	+2	+3	+3	+3	Sostenere adoratore	1+1	1+1	0+1	-	-
4°	+3	+4	+4	+4	Scrutare cultista, torturare cultista	1+1	1+1	1+1	0+1	-
5°	+3	+4	+4	+4	Scudo mentale	2+1	1+1	1+1	1+1	0+1
6°	+4	+5	+5	+5	Uccidere cultista	2+1	2+1	1+1	1+1	1+1

tane più di 18 metri dall'immondo blasfemo) all'inizio del rituale o che entrano nell'area durante il rituale devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livelli di classe dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo) o divenire soggette all'incantesimo *estasiare*. I partecipanti volontari ricevono una penalità di -4 al tiro salvezza, mentre gli osservatori ostili ricevono un bonus di +4.

Dopo le prime 2 ore del rituale, ogni iniziato è sottoposto all'attenzione personale dell'immondo per 10 minuti, durante i quali si forma il legame tra

i due. Se un iniziato desidera resistere al legame, può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + livello di classe dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo). I partecipanti volontari possono scegliere di fallire il tiro salvezza. Se un iniziato supera il tiro salvezza, l'immondo blasfemo è consapevole che il legame non si è del tutto formato, ma la cosa non interromperà il rituale. Gli immondi spesso permettono ai mortali di credere che la loro resistenza non è stata notata fino al termine del rituale.

Localizzare cultista (Sop): Un effetto del patto di sangue è una sorta di legame telepatico tra l'immondo blasfemo e i suoi cultisti. A volontà, l'immondo blasfemo può utilizzare un potere soprannaturale identico a *localizza oggetto* per percepire la posizione di qualsiasi creatura che ha stretto un patto di sangue con l'immondo.

Allineamento imperscrutabile (Sop): L'allineamento di un immondo blasfemo è sempre occultato da ogni sorta di divinazione, come se fosse sotto l'incantesimo *allineamento imperscrutabile*.

Trasferire capacità magica (Mag): Al 2° livello, un immondo blasfemo può utilizzare un potere simile all'incantesimo da chierico *infondere capacità magiche* per conferire ai membri del suo culto accesso a delle capacità magiche. Un immondo può decidere di permettere ad una creatura che ha stretto un patto di sangue con esso a tante delle sue ca-

pacità magiche quante ne desidera l'immondo. Il cultista può usare questa capacità una volta al giorno, con tutte le caratteristiche variabili (compreso il livello dell'incantatore e la CD dei tiri salvezza) determinata come se fosse l'immondo ad usare la capacità.

Quando trasferisce una capacità magica, l'immondo non può usare la capacità quanto può normalmente: può utilizzare le capacità normalmente disponibili a volontà solo 4 volte al giorno, e perde un utilizzo al giorno dalle al-

tre capacità. Un immondo può concedere la stessa capacità su più adoratori, o permettere agli adoratori di utilizzare la stessa capacità più di una volta al giorno, ma nel processo perde altri utilizzi giornalieri della capacità.

Ad esempio un glabrezu immondo blasfemo può conferire a due suoi cultisti la capacità *dissolvi magie* una volta al giorno, o conferire ad un singolo cultista la capacità *dissolvi magie* due volte al giorno, ma il glabrezu stesso può usare *dissolvi magie* tre volte al giorno finché i cultisti mantengono la capacità.

L'immondo blasfemo può revocare il trasferimento in qualsiasi momento con un'azione gratuita. Se il cultista aveva già utilizzato la capacità durante il giorno in corso, conta come se l'immondo avesse usato la capacità durante quel giorno.

Sostenere adoratore (Sop): Un immondo blasfemo che abbia raggiunto almeno

il 3° livello può infondere la capacità di lanciare incantesimi agendo da tramite tra il suo padrone immondo e un mortale con livelli nella classe da chierico. Un immondo può sostenere un chierico il cui livello non sia più del doppio del livello di classe dell'immondo. Quindi, un immondo blasfemo di 3° livello può sostenere un chierico fino al 6° livello, che riceve accesso a tutti gli incantesimi da chierico e due domini qualsiasi selezionati tra quelli offerti dal suo padrone immondo.

Scrutare cultista (Mag): Al 4° livello, un immondo blasfemo può scrutare qualsiasi creatura che abbia stretto un



Immondo blasfemo

patto di sangue con esso, come se stesse utilizzando l'incantesimo *scrutare*. L'immondo non può scrutare i cultisti che si trovano su altri piani. L'immondo può utilizzare questa capacità su un qualsiasi cultista una volta al giorno, ma non c'è limite al numero di cultisti che può scrutare ogni giorno.

Torturare cultista (Sop): Al 4° livello, un immondo blasfemo ottiene la capacità di infliggere dolore a coloro con cui ha stretto un patto di sangue. La distanza non è un problema, ma l'immondo non può torturare un cultista che si trova su un altro piano. Quando l'immondo utilizza il potere, il cultista colpito soffre un dolore terribile. La creatura colpita subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per 1 round per livello di classe dell'immondo. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 10 + livello di classe dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo) diminuisce la penalità di -2.

Scudo mentale (Sop): Al 5° livello, un immondo blasfemo ottiene l'immunità agli incantesimi *individuazione dei pensieri* e *rivela bugie*.

Uccidere cultista (Sop): Al 6° livello, un immondo blasfemo ottiene la capacità di uccidere coloro che hanno stretto un patto di sangue con esso, in caso lo abbiano deluso. La distanza non è un problema, ma l'immondo non può uccidere un cultista che si trova su un altro piano. La creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo) o morire. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce 3d6+6 danni. Si tratta di un effetto mortale.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DELL'IMMONDO BLASFEMO

Gli immondi blasfemi scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° - *anatema*, *benedizione*, *comando*, *devastazione*, *incuti paura*, *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del male*, *protezione*



dal bene/caos/legge/male, *santuario*, *scudo della fede*.

2° - *aiuto*, *allineamento imperscrutabile*, *blocca persone*, *dissacrare*, *estasiare*, *forza del toro*, *oscurità*, *resistenza dell'orso*, *silenzio*.

3° - *cerchio magico contro il bene*, *cerchio magico contro la legge*, *cerchio magico contro il male*, *contagio*, *creare cibo e acqua*, *dissolvi magie*, *epurare invisibilità*, *oscurità profonda*, *preghiera*, *scagliare maledizione*.

4° - *alleato planare inferiore*, *immunità agli incantesimi*, *infondere capacità magiche*, *inviare*, *interdizione alla morte*, *linguaggi*, *rivela bugie*, *veleno*.

5° - *comando superiore*, *comunione*, *dissolvi il bene*, *dissolvi il caos*, *dissolvi la legge*, *dissolvi il male*, *espiazione*, *sigillo di giustizia*, *resistenza agli incantesimi*, *scrutare*, *spostamento planare*, *uccidere viventi*, *visione del vero*.

IMMONDO CORRUTTORE

Per diverse ragioni (per ottenere più carne da cannone da utilizzare nella Guerra Sanguinosa, per ottenere moneta di scambio nell'economia infernale, o per ottenere un vantaggio nel conflitto cosmico tra bene e male) alcuni immondi si preoccupano di corrompere i mortali in modo da assicurarsi che le loro anime terminino, dopo la morte, nei Piani Inferiori. Questi immondi godono nel trovare anime pure e libere dal male, e guidarle sulla via della perdizione finché non saranno del tutto e irrimediabilmente state corrotte. Ciò che non possono corrompere, sperano comunque di reclamare in virtù di un patto infrangibile che l'immondo può inevitabilmente piegare ai propri fini. Questi immondi sono coloro che fanno parte della classe di prestigio dell'immondo corruttore.

Come suggerisce il nome, solo gli immondi possono entrare a far parte della classe di prestigio dell'immondo corruttore. Alcuni possono ottenerla senza avere alcun livello di classe, mentre altri devono guadagnare alcuni livelli in una classe di personaggio prima di poter entrare a far parte di questa classe di prestigio.

Un immondo corruttore funziona al meglio stabilendo una relazione personale con un singolo mortale, quindi generalmente svolge la sua opera diabolica in maniera indipendente da altri immondi. In rare occasioni, capita che immondi corruttori succubi o erinni lavorino in coppia.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un immondo corruttore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Esterno con il sottotipo malvagio.

Bonus del tiro salvezza base: Volontà +7.

Abilità: Camuffare 10 gradi, Percepire Intenzioni 10 gradi, Raggiare 10 gradi.

Speciale: Deve essere in grado di utilizzare *charme su persone* o *charme sui mostri* come incantesimo o capacità magica.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'immondo corruttore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono *Ascoltare* (Sag), *Camuffare* (Car), *Cercare* (Int), *Conoscenze (religioni)* (Int), *Di-*

plomazia (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggiurare (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'immondo corruttore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli immondi corruttori non guadagnano alcuna competenza nelle armi, armature o scudi.

Forma alternativa (Sop): Un immondo corruttore ha la capacità di assumere qualsiasi forma umanoide di taglia da Piccola a Grande con un'azione gratuita. Questa capacità è simile all'incantesimo *metamorfosi* ma permette di assumere solo forma umanoide. Mentre si utilizza questa capacità, l'immondo riceve un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.

Gli immondi corruttori di solito utilizzano questa capacità per rendersi attraenti o addirittura fisicamente desiderabili dai loro bersagli. Dopotutto è difficile manipolare una persona che sta scappando, urlando terrorizzata.

Gli immondi di solito utilizzano tentazioni sessuali come strumento di corruzione, ma la seduzione resta soltanto un mezzo per raggiungere il fine della corruzione del mortale, e non essa stessa il fine. Una volta attirato in un rapporto d'intimità con un immondo (in particolare se la relazione è considerata illecita), i mortali sono di solito più suscettibili ad ulteriori tentazioni e ricatti.

Favore dell'immondo (Sop): Una volta al giorno, un immondo corruttore può conferire ad una creatura toccata un bonus di +4 ad uno dei suoi punteggi di caratteristica. Questo bonus è cumulativo con qualsiasi altro bonus la creatura possieda già, e dura per un giorno. Quando l'effetto termina, la creatura subisce una penalità di -4 allo stesso punteggio di caratteristica per tutto il giorno successivo. Altre applicazioni del favore dell'immondo non solo negano la penalità, ma forniscono nuovamente il bonus per intero.

Gli immondi corruttori sono abbastanza generosi con l'uso di questa capacità: almeno le prime volte. Spesso avvicinano le persone che hanno bisogno di piccoli potenziamenti di caratteristica per una situazione specifica, of-

frendogli il "favore" gratuitamente o in cambio dello svolgimento di una semplice missione. Il giorno successivo, quando la creatura soggetta starà subendo la penalità, il prezzo per ridarle il favore sarà leggermente superiore, e così via. Fino a quando un personaggio bramoso di

potere sarà disposto a fare in cambio del "favore" praticamente qualsiasi cosa.

Suggestione (Mag): Al 2° livello, un immondo corruttore guadagna la capacità di utilizzare *suggestione* tre volte al giorno. La CD del tiro salvezza è 15 + il modificatore di Carisma dell'immondo (come se l'immondo avesse Incantesimi Focalizzati [Ammaliamento]). L'immondo corruttore utilizza il livello di classe come livello dell'incantatore. Se il bersaglio di questa capacità è attualmente sotto l'effetto di uno *charme su persone* lanciato dall'immondo, subisce una penalità di -2 al tiro salvezza.

Un immondo corruttore è di solito interessato a corrompere i mortali e sedurli per portarli sulla via del male. Un mortale che compia un atto malvagio a causa di una compulsione magica non è del tutto corrotto, e il tocco del male può essere facilmente rimosso dall'incantesimo *espiazione*. Anche così, l'utilizzo di questo potere può essere un utile primo passo verso la dannazione totale del mortale. Una volta che l'atto è stato compiuto, l'immondo ha una grande leva per ulteriori tentazioni o ricatti.

Scudo mentale (Sop): Al 2° livello, un immondo corruttore ottiene totale immunità da *individuazione dei pensieri*, *rivela bugie* e qualsiasi tentativo di rivelare magicamente il suo allineamento.

Questa capacità rafforza il camuffamento dell'immondo, celandone i pensieri oltre che l'aspetto.

Sigillo di giustizia (Mag): Al 3° livello un immondo corruttore può utilizzare *sigillo di giustizia* una volta al giorno, sebbene la capacità potrebbe essere più appropriatamente chiamata "sigillo di iniquità", quando utilizzata in questa maniera.

Un immondo corruttore utilizza questa capacità per velocizzare la caduta verso il male di una persona buona. Una volta che la sua vittima starà conducendo una vita immorale, l'immondo utilizza *sigillo di giustizia* per assicurarsi che la vittima non ritorni alle sue vecchie pratiche o cer-



AS

Immondo corruttore

TABELLA A1-2: IMMUNDO CORRUTTORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Forma alternativa, favore dell'immondo
2°	+1	+3	+3	+3	Suggestione, scudo mentale
3°	+2	+3	+3	+3	Sigillo di giustizia
4°	+3	+4	+4	+4	Innesto immondo, creazione maggiore
5°	+3	+4	+4	+4	Costrizione, tentazione
6°	+4	+5	+5	+5	Conferire desiderio, baratto dell'anima

chi di espiare. Mentre i chierici buoni di solito pongono un *sigillo di giustizia* in un luogo visibile del soggetto, gli immondi di solito celano il loro sigillo in luoghi che non sono solitamente visibili.

Innesto immondo (Sop): Una volta al mese, un immondo corruttore di 4° livello o superiore può fornire un innesto o un simbiote immondo (vedi Appendice 2) ad un mortale volontario.

Gli innesti immondi sono offerti come ricompense per quei personaggi già ben instradati sul sentiero della corruzione.

Creazione maggiore (Mag): Un immondo corruttore di 4° livello ottiene la capacità di utilizzare *creazione maggiore* tre volte al giorno. Il livello di classe dell'immondo corruttore è il suo livello dell'incantatore.

Gli immondi corruttori utilizzano questa capacità per offrire una tentazione concreta ai mortali i cui gusti sono rivolti alle ricchezze materiali.

Costrizione (Mag): Al 5° livello, un immondo corruttore può utilizzare *costrizione/cerca* una volta al giorno.

Come per *suggestione*, la compulsione magica non è un modo ideale per raggiungere lo scopo di corruzione dell'immondo, ma funziona perfettamente come passo lungo la via della perdizione.

Tentazione (Sop): Al 5° livello, un immondo corruttore riceve la capacità di offrire alle creature buone l'opportunità di cambiare il loro allineamento in malvagio. Opera esattamente come la funzione *redenzione* o *tentazione* dell'incantesimo *espiazione*, e l'immondo può utilizzare la capacità ogniqualvolta ce ne sia bisogno.

Conferire desiderio (Mag): Al 6° livello, l'immondo corruttore può conferire un *desiderio* ad un mortale (che non sia una creatura elementale, esterno o non vivente) una volta al giorno. L'utilizzo di questa capacità costa all'immondo lo stesso numero di punti esperienza come se stesse lanciando l'incantesimo *desiderio*, quindi non è una capacità che viene utilizzata alla leggera.

Un immondo corruttore di solito utilizza questa capacità come parte del baratto dell'anima (vedi sotto), permettendogli di soddisfare qualsiasi desiderio del suo bersaglio mortale in cambio della proprietà della sua anima.

Baratto dell'anima (Sop): Al 6° livello l'immondo corruttore riceve la capacità di stringere un accordo inscindibile con un mortale, al costo dell'anima del mortale. La vittima mortale deve accettare volontariamente l'accordo.

Alla morte della vittima (in qualsiasi modo avvenga), la sua anima viene trasferita in una gemma (preparata come attraverso l'incantesimo *legare anima* al momento dell'accordo), anche se la gemma e il mortale in quel momento non si trovano sullo stesso piano.

Il baratto richiede un'ora per essere completato, e una volta forgiato è inscindibile. L'unico modo per sfuggire al baratto dell'anima è recuperare la gemma dopo la morte della vittima e romperla, liberandone l'anima e permettendogli di essere riportato in vita tramite i mezzi normali.

È abbastanza comune per gli immondi corruttori, una volta che il baratto dell'anima è stato completato, ritornare al proprio piano nativo e attendere il decesso del mortale, o perlomeno depositare la gemma in un posto sicuro prima di tornare al Piano Materiale per velocizzarne la morte.

IMMONDO POSSESSORE

Un immondo che squarcia la pelle con i suoi artigli o lacerata con la sua spada infuocata è davvero un avversario temibile, ma un immondo possessore è spaventoso ad un livello più personale. In grado di abbandonare la sua forma fisica e abitare o addirittura controllare un corpo mortale, un immondo possessore è una presenza intrusiva che insozza la stessa anima, corrompendo da dentro.

Come suggerisce il nome, solo gli immondi possono entrare a far parte della classe di prestigio dell'immondo possessore. Alcuni possono ottenerla senza avere alcun livello di classe, mentre altri devono guadagnare alcuni livelli, spesso come bardo o stregone, prima di poter entrare a far parte di questa classe di prestigio. Molti immondi chierici seguono la classe di prestigio dell'immondo possessore come parte della loro agenda spirituale, vedendo la possessione di un mortale come una sorta di obbligo religioso. Gli immondi con livelli da guerriero preferiscono un approccio più diretto ai conflitti sul Piano Materiale, e raramente mostrano interesse nel diventare un immondo possessore.

Gli immondi possessori di solito agiscono da soli. Alcuni utilizzano i loro poteri solo per disseminare quanto più caos e distruzione possibile, assaporando molto più intensamente il massacro e la depravazione grazie alla natura della carne mortale. Altri utilizzano il loro ospite mortale come parte di un più complesso piano di corruzione. In ogni caso, le loro vittime non si sentiranno mai più linde o sicure.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un immondo possessore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Esterno con il sottotipo malvagio.

Bonus del tiro salvezza base: Volontà +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Nascondersi 6 gradi.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'immondo possessore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Diplomazia (Car), Nascondersi (Des o Int; vedi sotto), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'immondo possessore. I tiri salvezza contro le capacità soprannaturali dell'immondo possessore hanno una CD di 10 + livello di classe dell'immondo possessore + il suo modificatore di Carisma, a meno che non venga indicato diversamente nella descrizione delle capacità.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli immondi possessori non guadagnano alcuna competenza nelle armi, armature o scudi.

Forma eterea (Sop): A volontà, un immondo possessore può diventare etereo, come se stesse utilizzando *forma*

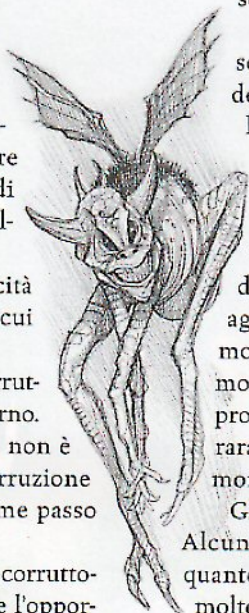


TABELLA A1-3: IMMONDO POSSESSORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Forma eterea, nascondere presenza, possedere oggetto
2°	+1	+3	+3	+3	Maledizione, oggetto magico
3°	+1	+3	+3	+3	Controllare oggetto
4°	+2	+4	+4	+4	Animare oggetto, possedere creatura
5°	+2	+4	+4	+4	Alleato o nemico, possedere oggetto non continuo
6°	+3	+5	+5	+5	Controllare creatura

etera lanciato da uno stregone con il livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita totali dell'immondo o il suo livello da stregone (quando utilizza le sue capacità magiche) più i suoi livelli da immondo possessore, quale sia il più alto. Possedere un oggetto o creatura pone termine a questa capacità, quindi il tempo trascorso all'interno di un altro corpo od oggetto non conta ai fini della durata della capacità.

Nascondere presenza (Str): Un immondo che possiede un oggetto o creatura può tentare di nascondere la propria presenza compiendo una speciale prova di Nascondersi. Questa prova "mentale" di Nascondersi utilizza il modificatore di Intelligenza dell'immondo al posto di quello di Destrezza.

Una prova riuscita permette all'immondo possessore di evitare praticamente qualsiasi cosa che possa rivelare la sua presenza all'interno della creatura od oggetto posseduto: può passare attraverso un cerchio di protezione dal male, entrare in un tempio a lui interdetto con proibizione, o sfuggire ad un'individuazione del male. La CD di questa prova di Nascondersi è la stessa dell'incantesimo che l'immondo sta cercando di evitare. L'immondo riceve un bonus di circostanza +4 a questa prova se al momento di effettuarla non sta controllando la persona o l'oggetto.

Quando possiede una creatura, un immondo possessore può compiere questa prova di Nascondersi per proteggere la creatura posseduta dal pieno effetto di incantesimi basati sull'allineamento come *punizione sacra*. Se l'immondo supera una prova di Nascondersi (contro una CD del tiro salvezza dell'incantesimo), la creatura posseduta subisce i danni appropriati al suo allineamento, ma se l'immondo fallisce la prova di Nascondersi, la creatura posseduta viene colpita come se fosse l'immondo.

Effettuare la prova non è un'azione; l'immondo può effettuarla in risposta all'azione di un'altra creatura (come il lancio di *individuazione del male*).

Possedere oggetto (Sop): Un immondo possessore in forma eterea può possedere un oggetto sul Piano Materiale. L'oggetto deve essere perlomeno Minuscolo e non più grande di Enorme. Gli oggetti magici e gli oggetti custoditi ricevono un tiro salvezza sulla Volontà. Gli oggetti non magici incustoditi sono automaticamente posseduti.

Un immondo possessore diventa parte dell'oggetto che possiede, finché rimane etereo. L'immondo è consapevole di quello che accade intorno all'oggetto: può percepire e udire fino a 18 metri di distanza come se stesse utilizzando i suoi normali sensi (non riceve vista cieca). In qualsiasi round in cui non compie nessun'altra azione (come l'utilizzo di una capacità magica), può estendere i suoi sensi fino al doppio della normale distanza (36 metri).

L'immondo è vulnerabile agli incantesimi che colpiscono specificamente esterni o creature del suo allineamento (come *parola sacra* e *punizione sacra*, oltre che *martello del caos* o *ira dell'ordine*) e gli incantesimi o effetti di influenza mentale, ma ignora gli attacchi fisici o i normali effetti magici (come *palla di fuoco*). Danneggiare l'oggetto non danneggia l'immondo, ma se l'oggetto viene distrutto, l'immondo è obbligato a tornare in forma eterea.

Mentre possiede un oggetto, un immondo può utilizzare qualsiasi capacità magica possiede e che non richieda azioni fisiche, come l'utilizzo di capacità magiche o la telepatia. Non può lanciare incantesimi (dato che non può né parlare né muoversi), attaccare fisicamente o svolgere qualsiasi altra azione fisica, finché non raggiungerà un livello sufficientemente alto da permettere all'oggetto posseduto di svolgere queste azioni.

Maledizione (Sop): Al 2° livello, l'immondo possessore guadagna la capacità di far irradiare all'oggetto posseduto un'aura corrotta e maligna. Chiunque tocchi l'oggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o cadere sotto l'effetto dell'incantesimo *scagliare maledizione*. La creatura colpita non sa che la maledizione proviene dall'oggetto, e



Immondo possessore

a dirla tutta potrebbe non sapere neppure di essere stata colpita da una maledizione. Nulla dell'aspetto dell'oggetto lascia suggerire che sia posseduto. La maledizione dura finché non verrà rimossa, anche se l'immondo abbandona l'oggetto che ha posseduto.

Oggetto magico (Sop): Al 2° livello, un immondo possessore riceve la capacità di far funzionare un'arma o armatura magica posseduta come un oggetto magico. L'immondo può conferire poteri all'oggetto con un valore come bonus di potenziamento pari al suo livello di classe, quindi un immondo possessore di 3° livello potrebbe rendere una spada un'arma+3, un'arma affilata+2 o un'arma del ferimento+1, ad esempio. Se l'oggetto posseduto è già magico, l'immondo può incrementarne dello stesso ammontare i poteri: quindi un immondo possessore di 5° livello potrebbe trasformare una spada+1 in una spada vorpal+1, ad esempio. Quando un immondo utilizza questo potere su di un'arma non magica, l'oggetto posseduto non diventa magico. *Individuazione del magico* non rivela l'aura dell'oggetto, ma *individuazione del male* sì.

Se l'immondo che possiede di un oggetto cerca di possedere una creatura che utilizza l'oggetto o lo tiene con sé, la CD del tiro salvezza del bersaglio aumenta di 1 per ogni giorno in cui ha portato addosso o utilizzato l'oggetto, fino ad un massimo di +10. Un personaggio che supera una prova di Cercare con CD 25 mentre esamina l'oggetto posseduto può dire che l'oggetto ha "qualcosa di strano".

Controllare oggetto (Sop): Quando possiede un oggetto in grado possibilmente di muoversi, un immondo possessore di almeno 3° livello può controllarne i movimenti. L'immondo può far sì che un veicolo o un simile oggetto si muova ad una velocità pari alla velocità sul terreno dell'immondo in forma corporea. Altre parti mobili (come le lancette di un orologio o il meccanismo di sparo di una balestra) sono sotto il controllo dell'immondo. Quindi, un immondo potrebbe far sterzare un vagone verso un pedone, o farlo uscire da una stalla senza un cavallo a tirarlo. Potrebbe far incoccare e sparare una balestra (ma non mirarla o caricarla da solo). Esercitare questo controllo è un'azione gratuita, mentre muovere l'oggetto richiede un'azione di movimento.

Animare oggetto (Sop): Al 4° livello, l'immondo possessore guadagna la capacità di obbligare un oggetto senza parti mobili di animarsi, animandolo come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *animare oggetti*. Vedi la descrizione degli oggetti animati nel *Manuale dei Mostri*. A questo livello, un immondo possessore può possedere (animare) oggetti di taglia Mastodontica.

Possedere creatura (Sop): Al 4° livello, l'immondo possessore guadagna la capacità di possedere anche le creature. L'immondo deve trovarsi in forma eterea e adiacente al bersaglio, e utilizzare un'azione standard per tentare la possessione. Un incantesimo *protezione dal male* o simile magia impedisce la possessione di questo tipo. Un

bersaglio non protetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Le creature malvagie subiscono una penalità di -2 al tiro salvezza, così come le creature impegnate in atti malvagi nel momento in cui avviene la possessione (a discrezione del DM). Se il tiro salvezza riesce, la creatura è immune alla possessione da parte di quell'immondo per un giorno intero. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura viene posseduta, sebbene non ne sarà necessariamente consapevole.

Un immondo che possiede una creatura diventa parte della vittima, e quindi non è più etereo.

Non può essere il bersaglio di incantesimi o attacchi che non abbiano come bersaglio la vittima, compresi attacchi da parte di creature eteree. I danni subiti dalla creatura posseduta non hanno alcun effetto sull'immondo. Se la vittima muore, l'immondo è obbligato a tornare in forma eterea.

L'immondo può percepire tutto ciò che riesce a percepire la vittima, guadagnando anche i benefici della vista cieca o altri sensi eccezionali che la vittima possieda. In qualsiasi momento, l'immondo possessore può comunicare telepaticamente con la vittima, proiettando parole in qualsiasi linguaggio la vittima comprenda direttamente nei pensieri della vit-

tima. L'immondo è sempre consapevole degli attuali pensieri della vittima. Può anche scandagliarne a piacere i ricordi, ma la vittima in questo caso può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'immondo non riesce a sondare i pensieri della creatura per un giorno intero.

Alleato o nemico (Sop): Al 5° livello, l'immondo possessore riceve la capacità di ricompensare o punire una creatura che possiede. Se la creatura posseduta è consapevole della presenza dell'immondo ed è disposta ad ospitarlo, l'immondo può conferirgli un bonus profano di +4 ad uno qualsiasi dei suoi punteggi di caratteristica. Questo bonus dura finché lo desidera l'immondo: l'immondo può cancellarlo con un'azione gratuita in qualsiasi momento, in particolare se la creatura posseduta comincia ad agire in maniera contraria agli intenti dell'immondo.

Allo stesso modo, un immondo possessore può imporre una penalità profana di -4 a qualsiasi punteggio di caratteristica della creatura posseduta, di solito quando fallisce i tentativi di controllare la creatura o la creatura ne contraddice intenti. Come per il bonus, l'immondo può, in qualsiasi momento, rimuovere la penalità con un'azione gratuita.

Conferire la penalità o il bonus è per l'immondo un'azione gratuita.

Possedere oggetto non continuo (Sop): Al 5° livello, un immondo possessore può utilizzare la sua capacità di possedere oggetti per prendere il controllo di un "oggetto" dalla definizione vaga: una pozza d'acqua, una nube di polvere, o una parte di muro o pavimento. A questo livello, l'immondo possessore può anche possedere (e animare) oggetti Colossali.



Controllare creatura (Sop): Al 6° livello, un immondo possessore riceve la capacità di esercitare controllo diretto sulla creatura che sta possedendo. Cercare di stabilire il controllo è per l'immondo un'azione standard. La vittima deve compiere ogni round un tiro salvezza sulla Volontà finché l'immondo non abbandona il tentativo o la vittima fallisce il tiro salvezza e l'immondo ne ottiene il controllo, o la vittima compie tre tiri salvezza riusciti di fila, indicando che per quel giorno l'immondo non può controllare la vittima (sebbene la stia sempre possedendo). Ogni round di lotta, la vittima può compiere una sola azione di movimento o di attacco. Una volta che l'immondo ha ottenuto il controllo, lo mantiene automaticamente per un numero di round pari al suo livello di classe (6) + il suo modificatore di Carisma + 1 per ogni occasione precedente in cui ha preso controllo dell'ospite. Quando il periodo di tempo ha termine, l'immondo può o meno cercare di riprendere il controllo, come preferisce.

Mentre è in controllo della vittima, l'immondo possessore ha accesso a tutte le capacità, abilità, talenti e incantesimi conosciuti della vittima. L'immondo può adesso agire come se fosse in tutto e per tutto la creatura, finché non ne perde o ne lascia il controllo. L'immondo utilizza i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, ma adotta tutte le caratteristiche fisiche della creatura posseduta. L'immondo mantiene il tipo della creatura, e viene colpito dagli incantesimi e altri effetti come se fosse la creatura posseduta eccetto per quanto riguarda l'allineamento. Ad esempio, un cornugon che possiede il corpo di un lupo è soggetto agli incantesimi che agiscono sugli animali, anche se è molto più intelligente di un normale lupo. Un balor che possiede il corpo di un paladino ignora *influenza sacrilega*, ma subisce interamente *punizione sacra*.

L'immondo può decidere se la creatura posseduta mantiene la consapevolezza delle percezioni e azioni del suo corpo, nel qual caso può comunicare mentalmente con l'immondo, o perda semplicemente conoscenza per tutta la durata della possessione.

Terminare la possessione: Incantesimi come *congedo* ed *esilio* sono tra i pochi che possono agire sull'immondo possessore indipendentemente dall'oggetto o dalla creatura che occupa. Quando questi incantesimi vengono diretti contro un immondo possessore, vengono risolti come se l'immondo si trovasse nella sua forma corporea normale, utilizzasse i propri Dadi Vita, tiri salvezza, punteggi di caratteristica e così via. Se riescono, questi incantesimi scacciano l'immondo fuori della vittima e lo rispediscono sul suo piano nativo. Anche *parola sacra* e incantesimi simili possono scacciare l'immondo possessore e rispedirlo sul suo piano nativo, ma l'immondo può nascondere la pro-

pria presenza per sfuggire agli effetti di questi incantesimi. Certe altre capacità speciali (come il potere concesso dal dominio di prestigio dell'Esorcismo descritto in *Difensori della Fede*) possono scacciare un immondo possessore e rispedirlo sul suo piano di origine.

APPENDICE 2: INNESTI E SIMBIONTI

Innesti e simbionti non sono dei mostri completi, ma piuttosto parti mostruose del corpo o addirittura creature senzienti (nel caso dei simbionti) che si fondono con delle creature esistenti al fine di potenziarle. Gli innesti sono parti del corpo non senzienti (braccia, gambe, ali e simili) mentre i simbionti hanno un proprio cervello si attaccano all'ospite in diversi modi.

INNESTI

Gli innesti non hanno delle proprie statistiche. Un innesto può potenziare alcune capacità o caratteristiche della creatura a cui viene attaccato, o conferire qualche nuova capacità. Ad esempio, un braccio immondo potrebbe conferire alla creatura una portata maggiore o un attacco naturale migliorato. Alcuni innesti sono in grado di agire indipendentemente: ciò significa di solito che la creatura con l'innesto guadagna una singola azione extra di attacco o movimento ogni round, di solito di un tipo specifico (un attacco naturale con un artiglio immondo, ad esempio).

Gli innesti non sono oggetti magici, ma in termini di gioco funzionano in maniera molto simile ad essi. Un personaggio con il talento *Innestare Carne* (vedi riquadro) può creare e applicare gli innesti. Il creatore deve trovarsi in un ambiente tranquillo e confortevole, di solito un laboratorio alchemico ma in certi casi il luogo può essere anche un tempio malvagio o un locale simile. Ha bisogno di riserve di materiale, che di solito sono pezzi di carne prese da una creatura del tipo appropriato. Il costo per il materiale è incluso nel costo per la creazione dell'innesto. Creare un innesto costa la metà del prezzo di mercato.

Se ci sono degli incantesimi come prerequisiti per la creazione dell'innesto, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare, conoscerli (nel caso di uno stregone o bardo) o avere accesso a capacità magiche che ne duplicano gli effetti. Il creatore non deve fornire alcuna componente materiale o focus richiesto dall'incantesimo, né viene considerato alcun costo in PE dell'incantesimo prerequisito nella creazione dell'innesto. L'atto di lavorare l'innesto consuma gli incantesimi tra quelli attualmente

INNESTARE CARNE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può applicare un certo tipo di innesti ad altre creature viventi o a se stesso.

Prerequisiti: Guarire 10 gradi.

Beneficio: Scegliere un tipo di innesto: aboleth, beholder, illithid, immondo, non morto o yuan-ti. Si deve essere un aboleth per scegliere innesti aboleth. Si deve essere un immondo per scegliere innesti immondi. Si deve essere un illithid per scegliere innesti illi-

thid. Si deve essere uno yuan-ti per scegliere innesti yuan-ti. Non esistono ulteriori requisiti per scegliere innesti beholder o non morti.

Si possono creare innesti del tipo scelto e applicarli ad altre creature viventi o a se stessi. Creare un innesto richiede un giorno per 1.000 mo di prezzo. Per creare un innesto, si deve spendere 1/25 del prezzo dell'innesto in PE e utilizzare materie prime del costo di metà del suo prezzo.

preparati dall'incantatore, proprio come se fossero stati lanciati.

Un innesto non è un oggetto magico: non irradia magia una volta completato, né viene contato per il limite di oggetti magici indossati, non ha un livello dell'incantatore, ed è molto difficile, se non impossibile, da tenere da parte come tesoro. Conta però per quanto riguarda il valore del tesoro della creatura con l'innesto, a significare che una creatura con un innesto è comunque ancora una sfida appropriata per il suo Grado di Sfida, ma ha meno tesori.

INNESTI ABOLETH

Creazioni dei malvagi aboleth, queste sono parti del corpo extra che possono essere attaccate al corpo di un'altra creatura corporea.

Acquisire un innesto aboleth

Gli aboleth applicano frequentemente questi innesti sugli skum e altre creature schiavizzate. Il processo coinvolge la trasformazione psionica del soggetto, cosa che pochi aboleth sanno fare. In generale, l'innesto aboleth può essere aggiunto solo a skum o creature che sono già state sottoposte alla trasformazione come risultato degli attacchi dei tentacoli di un aboleth.

Se una creatura trasformata con innesti aboleth riceve poi un incantesimo *guarigione* che inverte la trasformazione, gli innesti si seccano e avvizziscono nel corso di 1d4+1 giorni, staccandosi dal corpo alla fine di questo periodo. Se l'innesto ha sostituito uno degli arti o altri organi della creatura, l'incantesimo *rigenerazione* è necessario per rimpiazzare la parte del corpo originale.

Coda da skum: Questo innesto non può essere aggiunto ad uno skum, dato che essi dispongono già di appendici simili. La coda di uno skum è lunga e muscolosa, la creatura con l'innesto non ha più bisogno di compiere prove di Nuotare per spostarsi alla sua velocità di nuotare sott'acqua, e riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare compiute per effettuare azioni speciali o evitare i pericoli. La creatura con l'innesto può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se di fretta o minacciata, e può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, ma solo se nuota in linea retta.

Prerequisito: Innestare Carne, il creatore deve essere un aboleth; Prezzo di mercato: 6.000 mo.

Involucro di muco: Un involucro di muco è in realtà un grosso innesto di carne, che fa sì che il soggetto sia costantemente coperto da un sottile strato di muco. Questo involucro aggiunge 3 metri alla velocità di nuotare della creatura e gli conferisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga. Serve anche come focus per capacità psioniche in modo che abbiano maggiore effetto sul soggetto. La creatura con l'innesto subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti di in-

fluenza mentale. Il muco raddoppia anche il raggio di azione a cui un aboleth può controllare uno schiavo, fino a 3 km.

Prerequisito: Innestare Carne, il creatore deve essere un aboleth; Prezzo di mercato: 5.000 mo.

Occhi da skum: Gli occhi da skum sono rigonfi e simili a quelli di un pesce. L'innesto non può essere aggiunto ad uno skum, dato che costoro già possiedono queste capacità. La creatura con l'innesto riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare, che aumenta a +4 sott'acqua.

Prerequisito: Innestare Carne, il creatore deve essere un aboleth; Prezzo di mercato: 600 mo.

Tentacolo aboleth: Un tentacolo di aboleth sostituisce di solito un braccio o arto anteriore della creatura innestata, anche se a volte viene attaccato appena sopra l'arto anteriore o sotto il braccio. La creatura riceve un bonus di +4 alla Forza quando fa uso del tentacolo per qualsiasi scopo,

compreso attaccare. Un attacco naturale riuscito con il tentacolo infligge 1d6 danni più il bonus di Forza modificato della creatura con l'innesto, e può far sì che la creatura colpita si trasformi. Le creature colpite devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura con l'innesto + il modificatore di Cos della creatura con l'innesto) o iniziare a trasformarsi come se fosse stata colpita dal tentacolo di un aboleth (vedi il *Manuale dei Mostri*).

Prerequisito: Innestare Carne, il creatore deve essere un aboleth; Prezzo di mercato: 50.000 mo.

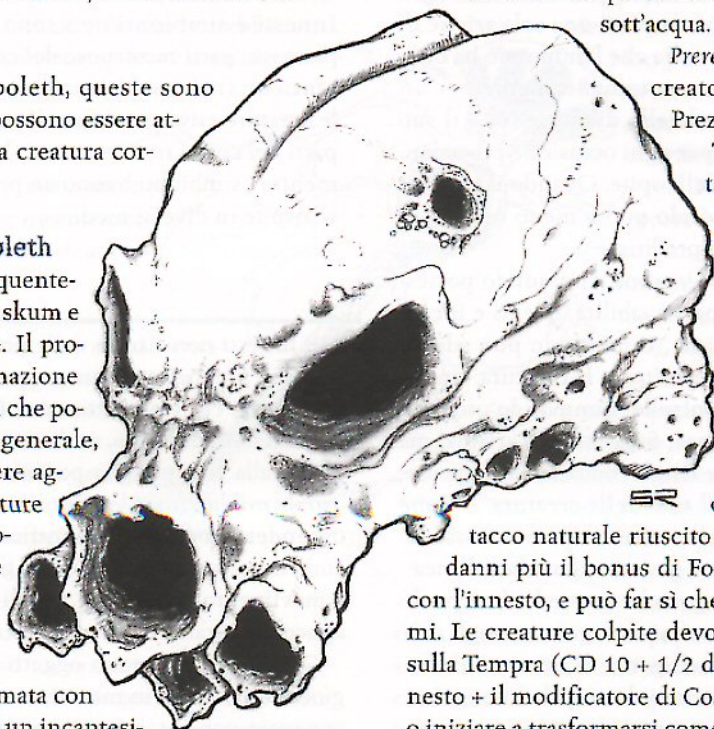
INNESTI BEHOLDER

Per un beholder, ogni altra specie di creatura (compresi altri beholder che differiscono solo leggermente da essi) sono abomini che meritano di essere distrutti. Qualsiasi tentativo di trasferire la perfezione della forma del beholder ad un'altra creatura è un'idea aberrante per i beholder: ed è proprio ciò che sono gli innesti beholder. Questi vengono creati e impiantati da dementi cultisti che venerano i beholder (generalmente umani ma a volte anche umanoidi) nel tentativo di diventare più simili alle creature che idolatrano.

Acquisire un innesto beholder

Gli innesti beholder vengono creati da bizzarri culti dei beholder, e vengono solitamente applicati solo ai membri di questi. Questi culti sono generalmente composti da creature sotterranee come coboldi, trogloditi e derro.

Corona di occhi: Una corona di occhi consiste in sei piccoli occhi che sono disposti nel cranio della creatura lungo tutta la sua circonferenza. La loro visione è scarsa (metà della normale portata), ma dispongono di scurovisione fino a 18 metri e la creatura con l'innesto gode della visione a 360°. Ciò fornisce alla creatura un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare e le impedisce di



essere attaccata ai fianchi.

Prerequisito: Innestare Carne; Prezzo di mercato: 60.000 mo.

Occhio fissante: Questo innesto rimpiazza uno degli occhi della creatura e gli fornisce un attacco con lo sguardo. Questo attacco può essere *charme sui mostri, sonno, carne in pietra o incuti paura*. Ha un raggio di azione di 9 metri e una CD del tiro salvezza di 16 (compreso un bonus di +2 dato che solo uno degli occhi della creatura con l'innesto può compiere l'attacco), ma funziona per tutto il resto come i raggi oculari di un beholder.

Prerequisito: Innestare Carne più uno dei seguenti incantesimi: *carne in pietra, charme sui mostri, incuti paura o sonno*. Prezzo di mercato: 195.000 mo.

Occhio di rimpiazzo: Un occhio di rimpiazzo viene posto nel cranio della creatura per sostituire uno dei suoi occhi. La creatura con l'innesto può utilizzarlo per produrre un raggio oculare con un'azione standard fino a tre volte al giorno; imita perfettamente quello di uno dei raggi oculari minori di un beholder. Un singolo stelo occhiuto può produrre un solo tipo di raggio oculare. La creatura con l'innesto utilizza il proprio bonus di attacco per determinare se il raggio colpisce il bersaglio, ma la CD del tiro salvezza contro l'effetto è sempre 18. Il raggio ha una gittata di 15 metri.

Prerequisito: Innestare Carne più uno dei seguenti incantesimi: *carne in pietra, charme su persone, charme sui mostri, disintegrazione, dito della morte, infliggi ferite moderate, lentezza, paura, sonno o telecinesi*; Prezzo di mercato: 195.000 mo.

Pelle corazzata: Un innesto di pelle corazzata copre le parti vulnerabili del corpo della creatura con piastre d'osso simili a quelle di un beholder. Il bonus di armatura naturale della creatura aumenta di +4.

Prerequisito: Innestare Carne, *pelle coriacea*; Prezzo di mercato: 64.000 mo.

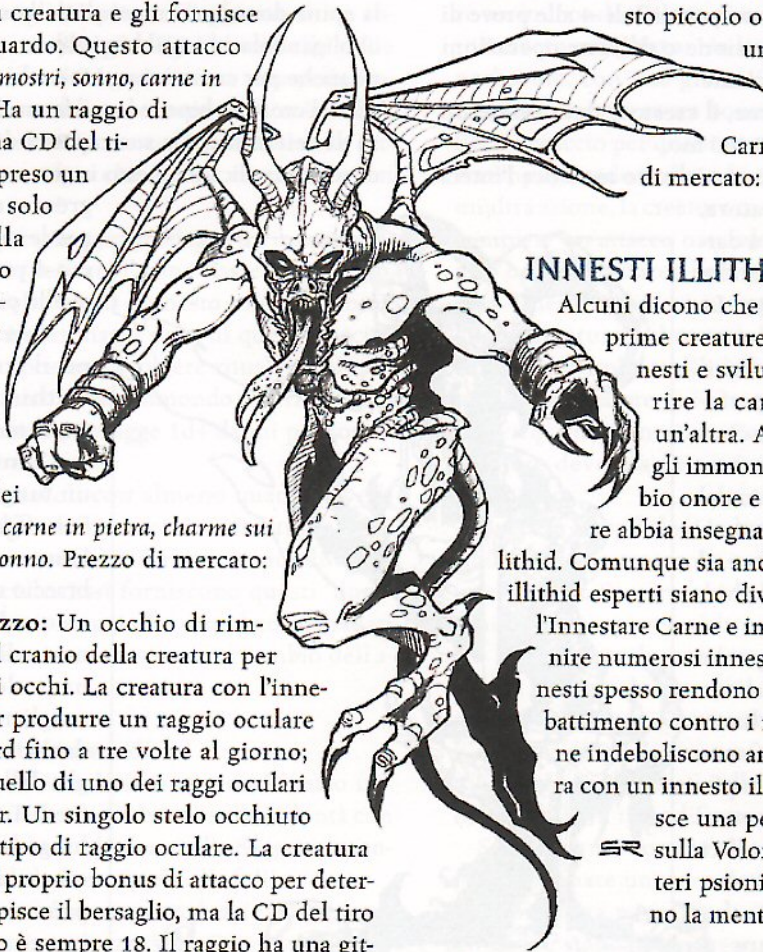
Stelo occhiuto: Uno stelo occhiuto è posto sulla testa della creatura ed è connesso al suo sistema nervoso. La creatura può utilizzarlo per produrre un raggio oculare con un'azione standard fino a tre volte al giorno; l'effetto imita perfettamente quello di uno dei raggi oculari minori di un beholder. Un singolo stelo occhiuto può produrre un solo tipo di raggio oculare. La creatura con l'innesto utilizza il proprio bonus di attacco per determinare se il raggio colpisce il bersaglio, ma la CD del tiro salvezza contro l'effetto è sempre 18. Il raggio ha una gittata di 45 metri.

Prerequisito: Innestare Carne più uno dei seguenti incantesimi: *carne in pietra, charme sui mostri, charme su persone, disintegrazione, dito della morte, infliggi ferite moderate, lentezza, paura, sonno o telecinesi*; Prezzo di mercato: 195.000 mo.

Terzo occhio: Impiantato sulla fronte sopra i normali occhi della creatura, un terzo occhio imita gli effetti del

grande occhio centrale di un beholder, producendo un cono di anti-magia simile all'incantesimo *campo anti-magia* lanciato da uno stregone di 13° livello. Le funzioni di questo piccolo occhio sono però limitate ad un cono di 15 metri. Funziona per tre volte al giorno.

Prerequisito: Innestare Carne, *campo anti-magia*; Prezzo di mercato: 165.000 mo.



INNESTI ILLITHID

Alcuni dicono che i mind flayer siano state le prime creature a sperimentare con gli innesti e sviluppare le tecniche per inserire la carne di una creatura su di un'altra. Altri sostengono che siano gli immondi a detenere questo indubbio onore e che un immondo corrotto abbia insegnato questo processo ad un illithid. Comunque sia andata, è innegabile che molti illithid esperti siano divenuti maestri dell'arte dell'Innestare Carne e impieghino il talento per fornire numerosi innesti ai loro schiavi. Questi innesti spesso rendono gli schiavi più utili in combattimento contro i nemici dei mind flayer, ma ne indeboliscono anche la volontà. Una creatura con un innesto illithid di qualsiasi tipo subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza **SR** sulla Volontà contro incantesimi, poteri psionici ed effetti che influenzano la mente.

Acquisire un innesto illithid

È normale per gli illithid fornire i loro schiavi di innesti. Un illithid ha bisogno solo del talento Innestare Carne per dispensare questi innesti, quindi schiavi con orribili innesti sono una vista comune nelle comunità illithid.

Il processo di creazione di ceremorfosi (vedi l'archetipo del mezzo-illithid, in questo libro) è una trasformazione molto più radicale della creatura ospite di un innesto illithid.

Arma innestata: Sebbene la maggior parte degli innesti siano di tessuti viventi attaccati ad un altro corpo vivente, un'arma innestata è esattamente quello che suggerisce il nome; un'arma normale, perfetta o magica innestata nella mano di uno schiavo in modo che non sia mai disarmato. L'arma diventa un'arma naturale, ma conserva tutte le sue altre proprietà. La creatura con l'innesto riceve un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire e per i danni con l'arma, purché sia competente nel suo uso. Non può utilizzare però il braccio con l'innesto per nient'altro che combattere, e subisce una penalità di -2 alle prove di abilità che richiedono l'uso delle mani.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: Prezzo dell'arma + 1.000 mo.

Artiglio squarciante: Un artiglio squarciante è in realtà un intero braccio: innaturalmente lungo per l'altezza della creatura (di solito arriva fino al pavimento) e molto muscoloso. La mano presenta lunghi artigli affilati che sembrano lame di coltello. Una creatura può compiere un

attacco naturale con l'artiglio squarciante, infliggendo danni taglienti basati sulla propria taglia (vedi Tabella A2-1). L'artiglio squarciante infligge danni x3 con un colpo critico. La creatura subisce una penalità di -4 alle prove di abilità che richiedono precisione o delicate operazioni manuali con l'artiglio squarciante.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 5.000 mo.

Corno per attaccare: Questo innesto modifica l'intera struttura facciale della creatura, allungandone la faccia fino a darle un muso bestiale e attaccandole un lungo corno affilato. La creatura con l'innesto può compiere un attacco naturale con il corno, infliggendo danni perforanti basati sulla taglia della creatura (vedi Tabella A2-1). La creatura riceve anche il beneficio del talento Spingere Migliorato.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 8.000 mo.

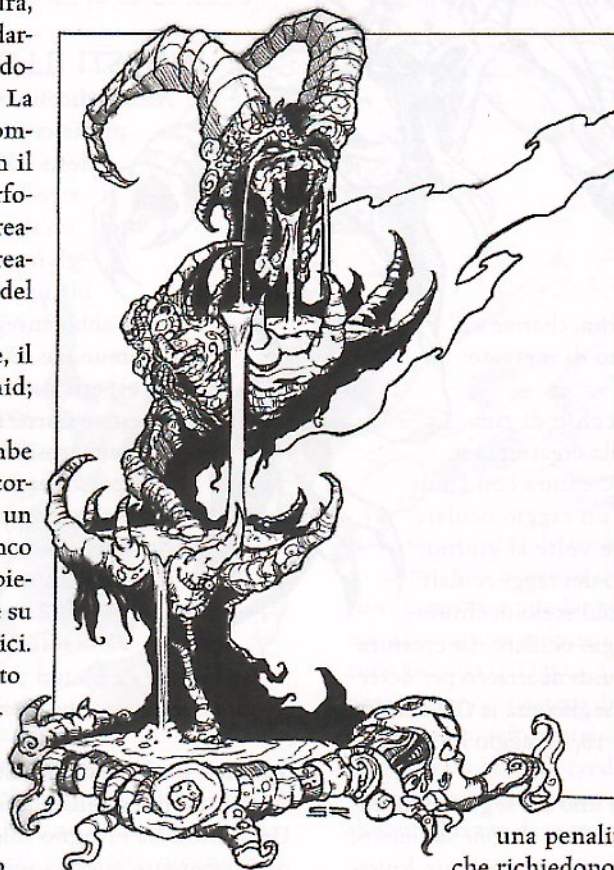
Gambe da scalata: Le gambe da scalata sporgono fuori dal corpo della creatura. Ciascuna ha un ginocchio piegato verso il fianco della creatura e termina in un piede palmato con grandi ventose su ciascuno dei suoi quattro pollici. L'effetto generale ricorda molto le gambe e i piedi di un gecko. La creatura può camminare sulle pareti e anche sul soffitto alla velocità di 4,5 metri, come se stesse indossando delle pantofole dei movimenti del ragno.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 4.000 mo.

Innesto di antenne: Un paio di lunghe antenne spuntano dalla testa della creatura con l'innesto, e centinaia di peli lunghi un paio di centimetri ne coprono le spalle e le braccia. L'effetto combinato di questi complessi organi sensori è di fornire alla creatura con l'innesto la percezione tellurica, permettendole di percepire qualsiasi cosa si trovi entro 18 metri e sia in contatto con il terreno.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 20.000 mo.

Mandibole afferranti: Si tratta di un paio di grosse mandibole chitinee simili a quelle di un umber hulk, innestate ad entrambi i lati della bocca della creatura (con conseguente potenziamento della mascella e dei suoi muscoli). La creatura con l'innesto infligge danni taglienti con il morso in base alla sua taglia (vedi Tabella A2-1). Se la creatura con l'innesto colpisce con il morso una creatura che sia di almeno una taglia più piccola della propria, infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Ogni prova di lotta riuscita durante i round successivi le permette di infliggere automaticamente i danni del morso.



una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che richiedono l'uso delle mani.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 5.000 mo.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 15.000 mo.

Schiena da carico: Questo innesto contorce e rafforza la spina dorsale e i muscoli della schiena della creatura, obbligandola ad ingobbirsi abbastanza da utilizzare le mani anche per camminare. Una schiena da carico applicata ad una creatura bipede la trasforma in un quadrupede ai fini di determinare la sua capacità di trasporto. Gli illithid di solito applicano questo innesto a creature Grandi o più grosse, dato che il beneficio per le creature Medie è minimo e praticamente nullo per quelle più piccole.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un illithid; Prezzo di mercato: 2.000 mo.

Tentacolo artigliante: È un lungo tentacolo flessibile con affilate estensioni ossee alle sue estremità. Sostituisce un braccio o un avambraccio, permettendo alla creatura con l'innesto di compiere un attacco naturale con il tentacolo per artigliare. Il tentacolo infligge danni taglienti basati sulla taglia della creatura con l'innesto (vedi Tabella A2-1). Esso prolunga la portata naturale della creatura di 1,5 metri ma non può essere utilizzato per impugnare un'arma o compiere delicate operazioni manuali. La creatura con l'innesto subisce

TABELLA A2-1: DANNI DEGLI INNESTI ILLITHID PER TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia della creatura	Corno per attaccare	Mandibole afferranti	Tentacolo artigliante	Artiglio squarciante
Piccolissima	1d2	1d3	-	1
Minuta	1d3	1d4	1	1d2
Minuscola	1d4	1d6	1d2	1d3
Piccola	1d6	1d8	1d3	1d4
Media	1d8	2d6	1d4	1d6
Grande	2d6	2d8	1d6	1d8
Enorme	2d8	4d6	1d8	2d6
Mastodontica	4d6	4d8	2d6	2d8
Colossale	4d8	8d6	2d8	4d6

INNESTI IMMONDI

Gli innesti immondi sono parti del corpo di natura immonda che possono essere attaccate al corpo di un'altra creatura fisica.

Acquisire un innesto immondo

Esistono diversi modi per acquisire un innesto immondo. Sono stati scoperti diversi congegni magici che avvolgono una creatura, le rimuovono un arto, infliggendo 6d6 dan-

ni, e lo sostituiscono con un innesto immondo (o a volte un famiglio immondo; vedi "Simbionti immondi", sotto), ristorando 5d6 danni nel processo.

Certe classi di prestigio implicano l'aggiunta di un innesto immondo al personaggio. L'accollito della pelle (dettagliato ne *Il Tomo e il Sangue*) ottiene una pelle immonda al 1° livello, e con l'aumentare dei livelli entra sempre più in sintonia con l'innesto. È probabile che esistano altre classi di prestigio che forniscano tipi diversi di innesti immondi.

Anche quando un personaggio guadagna un innesto immondo come beneficio derivato da una classe di prestigio, l'entità immonda di solito dona l'innesto solo al termine di un oscuro rituale. I personaggi privi di queste specifiche classi di prestigio possono svolgere rituali simili per ottenere i benefici di un innesto immondo. Un rituale del genere richiede 10 round e infligge 1d4 danni per round al personaggio.

Infine, demoni o diavoli con almeno quattro livelli nella classe di prestigio dell'immondo corruttore (vedi Appendice 1) possono conferire innesti immondi come propria capacità speciale. Essi forniscono questi "doni" come ricompense ai personaggi che sono ben instradati lungo la strada della corruzione, spesso in cambio dell'anima del mortale.

Svantaggi degli innesti immondi

Le creature di allineamento buono con un innesto immondo devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 ogni giorno o subire 1d3 danni alla Saggezza mentre l'esperienza li conduce lentamente alla follia.

Le creature di allineamento non malvagio devono superare ogni giorno un tiro salvezza sulla Saggezza con CD 15 o soccombere alla tentazione di compiere un atto malvagio. Ciò potrebbe anche comportare un cambio di allineamento.

Quando un personaggio con innesti immondi interagisce con PNG non malvagi, applica una penalità di circostanza -6 a tutte le prove basate sul Carisma (Diplomazia, Raggirare ecc.). Questa penalità si applica anche se il PNG è inconsapevole della presenza dell'innesto, dato che riflette la sottile perversione della personalità dell'ospite.

Ali membranose: Le ali membranose sembrano quelli di un succube, diavolo della fossa o pipistrello. La creatura con l'innesto può volare ad una velocità doppia della sua normale velocità sul terreno, con manovrabilità media. La creatura con l'innesto riceve resistenza al fuoco e al freddo 10.

Prerequisiti: Innestare Carne, *protezione dall'energia, volare*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 50.000 mo.

Ali piumate: Le ali piumate sono simili a quelle di un rocco o di un erinni: grandi e simili a quelle di un uccello, sebbene spesso abbiano degli artigli alle estremità. La creatura con l'innesto può volare ad una velocità pari al doppio della sua normale velocità sul terreno, con manovrabilità media. Quando non vola, la creatura può utilizzare le ali per colpire e disorientare i suoi avversari. Ogni round, in aggiunta ai suoi normali attacchi, può compiere una prova di Raggirare (contrapposta dalla prova di Percipire Intenzioni dell'avversario). Se la prova riesce, in quel

round gli attacchi della creatura con l'innesto ricevono un bonus di circostanza +2.

Prerequisiti: Innestare Carne, *volare*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 10.000 mo.

Braccio artigliato: Un braccio artigliato è muscoloso e nerboruto, con una grande mano artigliata. La creatura con l'innesto riceve un bonus di +4 alla Forza quando utilizza il braccio per qualsiasi scopo, anche attaccare. Se non sta impugnando nulla o lo sta utilizzando per compiere un'altra azione, la creatura con l'innesto può utilizzarlo per compiere un attacco naturale al round, utilizzando il proprio bonus di attacco base e il modificatore di Forza alterato. Questo attacco è in aggiunta ai normali attacchi di quella creatura nel round. Un attacco riuscito infligge danni basati sulla taglia della creatura (vedi Tabella A2-2) più il modificatore di Forza alterato della creatura.

Prerequisiti: Innestare Carne, *forza del toro, velocità*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 50.000 mo.

Braccio flessibile: Un braccio flessibile è lungo e flessibile come un tentacolo, con un rozzo triplice artiglio ad un'estremità. Se non sta impugnando nulla o lo sta utilizzando per compiere un'altra azione, la creatura con l'innesto può utilizzarlo per compiere un attacco naturale al round, utilizzando il proprio bonus di attacco base e il modificatore di Forza. Questo attacco è in aggiunta ai normali attacchi di quella creatura nel round. Un attacco riuscito infligge danni basati sulla taglia della creatura (vedi Tabella A2-2) più il modificatore di Forza della creatura.

Se la creatura con l'innesto utilizza il braccio flessibile per impugnare un'arma, tutti gli attacchi con quell'arma ricevono una penalità di -2. Una volta al giorno, con un'azione standard, la creatura con l'innesto può far lanciare al braccio un *dardo incantato* come un incantatore di 5° livello.

Prerequisiti: Innestare Carne, *dardo incantato, velocità*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 27.000 mo.

Braccio lungo: Un braccio lungo è magro e vigoroso, insolitamente lungo per la taglia della creatura con l'innesto. La portata naturale della creatura per gli attacchi portati con le braccia o armi tenute in mano incrementa di 1,5 metri. Sebbene non possa compiere azioni indipendenti, il braccio può essere utilizzato per compiere attacchi naturali, infliggendo danni in base alla taglia della creatura con l'innesto (vedi Tabella A2-2).

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 5.000 mo.

Coda pungente: Una coda pungente è lunga e spessa, con un aspetto segmentato e chitinoso e all'estremità un pungiglione come quello di uno stregone. La creatura con l'innesto può dirigere la coda pungente in modo da compiere un attacco naturale per round, utilizzando il bonus di attacco base e il modificatore di Forza della creatura. Questo attacco è in aggiunta alle normali azioni in un round della creatura. Un attacco riuscito infligge 2d4 danni (quale che sia la taglia della creatura) più il bonus di Forza della creatura con l'innesto. Inoltre, la coda pungente rilascia un veleno (Tempra CD 14 nega) con ogni attacco riuscito. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 For).

Prerequisiti: Innestare Carne, *veleno*, *velocità*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 50.000 mo.

Coda sferzante: Una coda sferzante è lunga e sottile, e si agita di propria volontà dietro la creatura a cui è innestata. Con un'azione di round completo, la creatura con l'innesto può dirigere la coda in modo da attaccare una creatura in un raggio pari alla portata naturale della creatura più 3 metri. La coda utilizza il bonus di attacco base della creatura con l'innesto e somma un modificatore di Forza di +2, infliggendo 1d6+3 danni con un colpo andato a segno (quale che sia la taglia e la Forza della creatura). Le ferite lasciate dalla frusta bruciano terribilmente, lasciando la creatura ferita frastornata per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11.

Prerequisiti: Innestare Carne, *tocco del ghoul*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 8.000 mo.

Gamba forte: Una gamba forte è tozza e muscolosa. Una creatura con questa gamba riceve un bonus di +2 al suo punteggio di Costituzione.

Prerequisiti: Innestare Carne, *resistenza dell'orso*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 8.000 mo.

Gamba rapida: Lunga e agile, una gamba rapida incrementa la velocità della creatura di 3 metri quando non indossa un'armatura pesante o sta trasportando un carico pesante. Inoltre, la creatura guadagna un bonus di competenza +5 alle prove di Saltare e Scalare.

Prerequisiti: Innestare Carne, *ritirata rapida*, *saltare*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 4.000 mo.

Gamba saltellante: Questa gamba molta lunga è piegata, o in avanti (come quella di una rana) o all'indietro (come quella di una cavalletta). La creatura riceve un bonus di competenza +30 alle prove di Saltare. La normale velocità sul terreno della creatura viene ridotta di 3 metri, data la discrepanza tra le sue due gambe.

Prerequisiti: Innestare Carne, *saltare*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 35.000 mo.

Gamba travolgente: Una gamba travolgente è corta e tozza, terminante in una specie di piede piatto come quello di un elefante. Con un'azione standard ogni round, durante il proprio turno, la creatura con l'innesto può muoversi fino al limite della propria velocità e letteralmente passare sopra una creatura di almeno una categoria di taglia più piccola della propria. Questo attacco infligge danni contundenti basati sulla taglia della creatura con l'innesto (vedi Tabella A2-2). Un avversario travolto può cercare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura con l'innesto + il modificatore di For della creatura con l'innesto) per dimezzare i danni.

Prerequisiti: Innestare Carne, *forza del toro*, *metamorfosi*, il

creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 5.000 mo.

Mascella immonda: Questa grande e pesante mascella è coperta da una pelle spessa e scagliosa. Due grandi zanne si protendono fuori da una fila di denti affilati e marci. Queste zanne permettono alla creatura con l'innesto di compiere un attacco naturale di incornata, infliggendo danni in base alla propria taglia (vedi Tabella A2-2).

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 2.000 mo.

Occhio affascinante: Quest'occhio ha un'iride d'oro e la pupilla a forma di clessidra come quella di un caprone. La creatura con l'innesto riceve la capacità di vedere perfettamente in ogni sorta di buio, anche magico.

Inoltre, la creatura con l'innesto riceve un attacco con lo sguardo che ha l'effetto di uno charme. Chiunque si trovi entro 9 metri dalla creatura e ne incroci lo sguardo deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere sotto charme per un giorno per ogni Dado Vita della creatura con l'innesto. La CD del tiro salvezza contro questo effetto comprende un bonus di +2 dato che solo uno degli occhi della creatura con l'innesto può compiere l'attacco con lo sguardo. La creatura con l'innesto è immune al proprio attacco con lo sguardo.

Prerequisiti: Innestare Carne, *charme sui mostri*, *visione del vero*, il creatore deve essere un immondo;

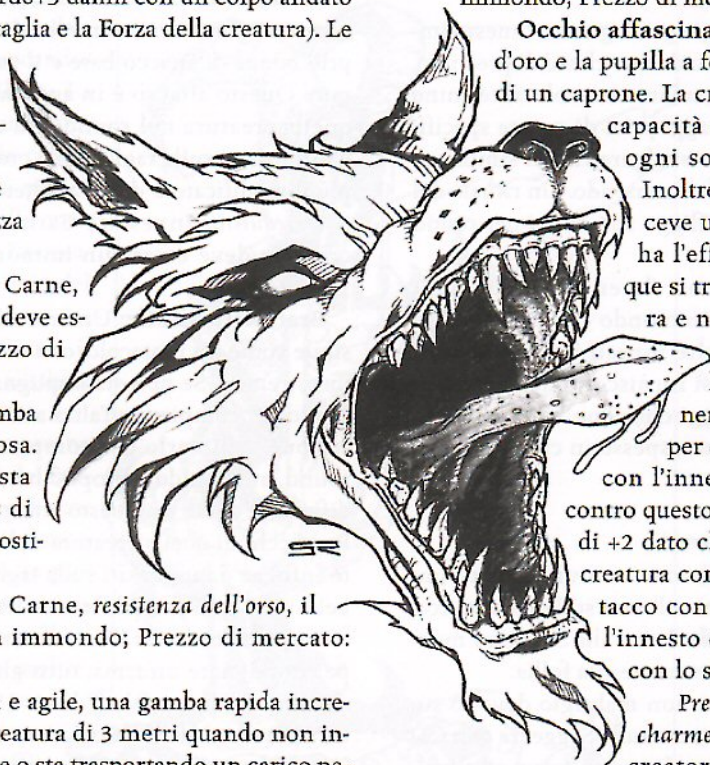
Prezzo di mercato: 120.000 mo.

Occhio terrificante: Quest'occhio ha un colore rosso e luminoso e l'iride nero. La creatura con l'innesto ottiene la capacità di utilizzare continuamente *vedere invisibilità* come un incantatore di 20° livello. Inoltre, la creatura ottiene un attacco con lo sguardo basato sulla paura. Chiunque si trovi entro 9 metri dalla creatura con l'innesto e ne incroci lo sguardo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o rimanere paralizzato dalla paura per 1d4 round. La CD del tiro salvezza riflette anche il bonus di +2 dato dal fatto che solo uno degli occhi della creatura può compiere l'attacco. La creatura con l'innesto è immune al proprio attacco con lo sguardo.

Prerequisiti: Innestare Carne, *paura*, *vedere invisibilità*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 120.000 mo.

Orecchio immondo: Un orecchio immondo è grande e a forma di ventaglio, con spuntoni affilati connessi da una spessa membrana. Una creatura con un orecchio immondo riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e riceve i benefici del talento Combattere alla Cieca.

Ogni volta che la creatura con l'innesto tira un 1 naturale sulla prova di Ascoltare, l'orecchio trasmette un rumore proveniente dalle Profondità Ventose del Pandemonium. La creatura con l'innesto rimane assordata per 1d4+1 round e subisce gli effetti dell'incantesimo *confusione* per la stessa durata. Mentre è assordata, perde i benefi-



ci del talento Combattere alla Cieca.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 2.500 mo.

Pelle immonda: La pelle immonda migliora il bonus di armatura naturale della creatura con l'innesto di +1 e conferisce un bonus intrinseco di +2 alla Destrezza. Inoltre, la creatura riceve la scurovisione con un raggio di azione di 18 metri. Una volta al giorno, la creatura può utilizzare *veleno* come l'incantesimo lanciato da un incantatore di 16° livello (Tempra CD 18 + il modificatore di Carisma della creatura con l'innesto).

Prerequisiti: Innestare Carne, *grazia del gatto, pelle coriacea, veleno*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 55.000 mo.

Tentacolo afferrante: Un tentacolo afferrante assomiglia molto ad un braccio flessibile: è un lungo tentacolo con dei ganci ricurvi al posto di dita o artigli all'estremità. Non è in grado di utilizzare efficacemente delle armi, sebbene possa compiere opere di manipolazione grossolane come tirare una leva o sollevare una grata. La creatura con l'innesto riceve un bonus di +4 alla Forza quando fa uso del tentacolo per un qualsiasi motivo. Quando la creatura con l'innesto entra in lotta, utilizza il suo punteggio modificato di Forza (con il bonus del tentacolo) e riceve un ulteriore bonus di +4 alle sue prove di lotta fatte per trattenere, immobilizzare o danneggiare un avversario. Non riceve questo bonus speciale quando invece cerca di liberarsi da una lotta.

Il tentacolo afferrante può essere utilizzato per compiere degli attacchi naturali, infliggendo danni in base alla taglia della creatura (vedi Tabella A2-2) più il suo modificatore di Forza alterato. Esso non conferisce i benefici dell'attacco speciale afferrare migliorato.

Prerequisiti: Innestare Carne, *forza del toro*, il creatore deve essere un immondo; Prezzo di mercato: 20.000 mo.

TABELLA A2-2: DANNI DEGLI INNESTI IMMONDI PER TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia della creatura	Braccio lungo o flessibile, mascella immonda	Braccio artigliato, tentacolo afferrante, gamba travolgente
Piccolissima	-	1
Minuta	1	1d2
Minuscola	1d2	1d3
Piccola	1d3	1d4
Media	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6
Mastodontica	2d6	2d8
Colossale	2d8	4d6

INNESTI MAUG

Quando creano altri esemplari della loro razza sul piano dell'Acheronte, gli incantatori maug applicano loro degli speciali innesti. Tutti gli innesti maug sono innesti da costruito, di solito prodotti con la pietra di Thuldandin, il secondo strato dell'Acheronte. Solo i maug comprendono i segreti della loro creazione, ma i maug incantatori spesso trasformano i loro seguaci tramite l'impiego di questi innesti.

Braccio a pala: Un braccio a pala è un'appendice di pietra a pistone che termina in una mano composta da un unico blocco di pietra liscia. Viene attaccato al torso della

creatura insieme ad una "cinta" di pietra per tenerla ferma. Il braccio è inutile per la maggior parte delle attività, ma una volta per round con un'azione di attacco può essere utilizzato per compiere uno speciale attacco con la pala contro un qualsiasi avversario entro 1,5 metri dalla creatura con l'innesto. La creatura con l'innesto compie un attacco di contatto in mischia che non provoca attacchi di opportunità. Se colpisce con il braccio a pala, deve compiere una prova di Forza contrapposta con il bersaglio colpito come se avesse appena compiuto una spinta. In aggiunta ai normali bonus, la creatura con l'innesto aggiunge un bonus speciale di +5 a questo tiro. Se la creatura con l'innesto vince, il difensore viene spinto all'indietro di 1,5 metri più ulteriori 30 cm per ogni punto di distanza tra il risultato della prova della creatura con l'innesto e l'avversario. La creatura con l'innesto non si sposta insieme al bersaglio.

Al fine di colpire oggetti incustoditi, il braccio a pala ha una Forza pari a 10 + la Forza della creatura con l'innesto. Il braccio a pala può spingere le creature solo in linea retta.

Prerequisiti: Innestare Carne, *forza del toro*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 2.000 mo.

Mano con sicura: Questa mano di pietra è progettata in modo che le sue dita possano stringersi e chiudersi tra di loro. Rimpiazza la normale mano di una creatura. Quando viene utilizzata per compiere attacchi senz'armi, infligge danni normali a meno che l'attaccante non decida di subire una penalità di -4 per infliggere danni non letali. Una mano con sicura non modifica l'ammontare di danni che una creatura infligge con i suoi attacchi senz'armi o naturali.

Lo scopo principale di una mano con sicura è di rafforzare la presa di una creatura, rendendo più difficile disarmarla o sottrarre un oggetto alla sua presa. La creatura con l'innesto riceve un bonus di +5 a qualsiasi tiro per evitare di essere disarmata, per opporsi ai tentativi degli avversari di fuggire da una presa, per afferrare una sporgenza al volo mentre sta cadendo, e per tenersi appesa ad una superficie se subisce danni mentre si arrampica. Una creatura con più di una mano con sicura cumula i bonus di ogni mano coinvolta nell'attività in questione.

Le mani con sicura possono essere chiuse e aperte con la stessa facilità con cui una creatura stringe un pugno; non impediscono il lancio di incantesimi o l'impiego di abilità. Il bonus fornito da una mano con sicura è cumulabile con quello fornito da un guanto d'arme con sicura.

Prerequisiti: Innestare Carne, *forza del toro*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 2.000 mo.

Pattini: Sei grandi cilindri di pietra sotto una piramide di roccia, i pattini rimpiazzano le gambe e i piedi di una creatura. I pattini aggiungono 6 metri alla velocità sul terreno della creatura e le conferiscono la capacità di travolgere gli avversari; la creatura con l'innesto subisce però una penalità di -8 alle prove di Cavalcare, Nuotare e Scalare. La creatura con l'innesto non può correre.

Ogni round con un'azione standard durante il proprio turno, la creatura con l'innesto può muoversi fino al limite della propria velocità e travolgere un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla propria. L'attacco infligge danni contundenti in base alla taglia della crea-

tura con l'innesto (vedi Tabella A2-3). Un avversario travolto può tentare di compiere un attacco di opportunità con una penalità di -4 o un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei DV della creatura con l'innesto + il modificatore di For della creatura con l'innesto) per dimezzare i danni.

Prerequisiti: Innestare Carne, *metamorfosi, ritirata rapida*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 10.000 mo.

Piastra vibrante: Di solito disposta sul petto di una creatura, una piastra vibrante sembra un sottile riquadro di roccia scistosa inserita in una cornice di pietra. Progettata e sviluppata appositamente, la piastra vibrante fremente e trema all'interno del proprio contenitore, fornendo alla creatura con l'innesto una conoscenza soprannaturale dell'area in cui si trova. Se la creatura con l'innesto è in contatto con il terreno, può anche percepire la posizione di qualsiasi cosa si trovi entro 4,5 metri e sia anch'essa in contatto con il terreno. Inoltre, la creatura con l'innesto subisce una penalità di -4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Prerequisiti: Innestare Carne, *vedere invisibilità*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 8.000 mo.

Rocce aguzze: Queste piccole pietre rotonde sono inserite sulla superficie di carne di una creatura, per tutto il corpo. La creatura con l'innesto può farle crescere con un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Le pietre si allungano improvvisamente in spuntoni affilati, capaci di perforare la carne e le armature. In una lotta, gli spuntoni infliggono 2d4 danni perforanti in aggiunta ai normali danni della lotta quando la creatura con l'innesto supera una prova di lotta. Una creatura con l'innesto può anche utilizzare le rocce come arma leggera che infligge 1d4 danni perforanti; in congiunzione con un attacco senz'armi o naturale, le rocce aguzze infliggono ulteriori 1d4 danni perforanti per colpo andato a segno.

Prerequisiti: Innestare Carne, *rocce aguzze*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 4.000 mo.

Spara pietre: Uno spara pietre è un congegno simile ad una scatola o bidone, di solito agganciato alla spalla di una creatura. Alla base dell'arma c'è un tubo dal quale possono essere sparate pietre con stupefacente accuratezza ed effetti letali. Una creatura con innestato uno spara pietre può utilizzarlo per sparare una pietra o proiettile da fionda compiendo un attacco a distanza. Questi attacchi hanno un incremento di gittata di 15 metri e infliggono danni in base alla taglia della creatura (vedi Tabella A2-3). Sei volte al giorno, lo spara pietre può sparare le proprie munizioni con una velocità e una potenza soprannaturalmente elevate. Questi attacchi infliggono danni come se fossero incrementati di un tipo di dado rispetto al normale (utilizzare la colonna "Incremento" sulla Tabella A2-3) e hanno un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai danni. Uno spara pietre può essere caricato con fino a 50 pietre o proiettili da fionda.

Prerequisiti: Innestare Carne, *pietra magica*, il creatore deve essere un maug; Prezzo di mercato: 2.000 mo.

TABELLA A2-3: DANNI DEGLI INNESTI MAUG PER TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia della creatura	Pattini	Spara pietre		
		Pietra	Proiettile	Incremento
Piccolissima	1d6	-	1	1d2+1
Minuta	1d8	1	1d2	1d3+1
Minuscola	2d6	1d2	1d3	1d4+1
Piccola	2d8	1d3	1d4	1d6+1
Media	4d6	1d3	1d4	1d6+1
Grande	4d8	1d4	1d6	1d8+1
Enorme	8d6	1d6	1d8	1d10+1
Mastodontica	8d8	1d8	1d10	2d6+1
Colossale	16d6	1d10	2d6	2d8+1

INNESTI NON MORTI

Il risultato di perversi esperimenti da parte di necromanti viventi e sacerdoti della morte nel tentativo di divenire più simili a ciò che riveriscono pur rimanendo ancora in vita, gli innesti non morti sono formati con della carne morta attaccata ad un corpo ancora vivo.

Acquisire innesti non morti

Qualsiasi incantatore con il talento Innestare Carne e i prerequisiti necessari può creare e applicare innesti non morti. I membri della classe di prestigio del maestro esangue (dettagliata ne *Il Tomo e il Sangue*) ricevono certi innesti gratuitamente mentre avanzano di livello, e diventano anche più capaci nell'uso dei loro innesti.

Braccio debilitante: Un braccio debilitante è un magro arto con carne cuoiosa ed essiccata. Conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura con l'innesto. Due volte al giorno, la creatura può utilizzare un tocco debilitante per conferire un livello negativo ad una creatura vivente. Il tiro salvezza sulla Tempra per rimuovere il livello negativo ha una CD di 14. Un tocco che manca il bersaglio non viene conteggiato per il limite di utilizzi giornaliero.

Prerequisiti: Innestare Carne, *debilitazione*; Prezzo di mercato: 40.000 mo.

Braccio indebolente: Un braccio indebolente è un avambraccio scheletrico che conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura con l'innesto. Due volte al giorno, la creatura con l'innesto può produrre un tocco indebolente: una creatura vivente toccata subisce 1d6 danni alla Forza. Un tocco che va a vuoto non viene conteggiato per il limite di utilizzi giornaliero.

Prerequisiti: Innestare Carne, *raggio di indebolimento*; Prezzo di mercato: 40.000 mo.

Braccio paralizzante: Un braccio paralizzante è un robusto arto di carne non morta conservata. Conferisce un bonus intrinseco di +4 alla Forza della creatura con l'innesto. Due volte al giorno, la creatura con l'innesto può produrre un tocco paralizzante: una creatura vivente toccata deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o rimanere paralizzato per 1d6+2 minuti. Gli elfi sono immuni a questo tocco paralizzante. Un tocco che va a vuoto non viene conteggiato per il limite di utilizzi giornaliero.

Prerequisiti: Innestare Carne, *riposo inviolato, tocco del ghoul*; Prezzo di mercato: 40.000 mo.

Corazza di ossa: La corazza di ossa sembra un'armatura creata con ossa intrecciate e frammenti di ossa, ma è in



realtà parte della creatura con l'innesto. La corazza di ossa fornisce un bonus di armatura naturale +2 alla CA della creatura con l'innesto.

Prerequisiti: Innestare Carne, *riposo inviolato*; Prezzo di mercato: 16.000 mo.

Occhio mummificato: Questa sfera dura e circolare sembra a prima vista un occhio normale, ma ha un aspetto decisamente spento e non si muove all'interno dell'orbita. Spesso al suo interno sembra risplendere una luce pallida. La creatura con l'innesto può utilizzare una volta al giorno l'incantesimo *sguardo penetrante* come un incantatore di 12° livello.

Prerequisiti: Innestare Carne, *sguardo penetrante*; Prezzo di mercato: 50.000 mo.

INNESTI YUAN-TI

Gli innesti yuan-ti sono parti del corpo serpentine che possono essere attaccate al corpo di un'altra creatura corporea.

Acquisire innesti yuan-ti

I mostruosamente potenti yuan-ti anatema (descritti su questo libro) sono i principali creatori di innesti yuan-ti, dato che sono in grado di crearli rapidamente. Altri yuan-ti che lavorano a stretto contatto con agenti o cultisti umanoidi spesso apprendono il talento Innestare Carne e potenziano i loro servitori con questi innesti.

Braccio serpentino: Questo lungo braccio flessibile termina in una testa di serpente. La creatura con l'innesto può utilizzare il braccio per compiere un attacco con il morso, infliggendo 1d4 danni più veleno (Tempra CD 17 nega). Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Cos).

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo di mercato: 12.000 mo.

Coda aggiuntiva: Estendendosi dall'osso sacro della creatura invece che rimpiazzarne le gambe, una coda aggiuntiva fornisce alla creatura con l'innesto una velocità di nuotare naturale pari alla metà della sua velocità sul terreno. Come qualsiasi altra creatura con una velocità di nuotare naturale, la creatura con l'innesto non deve compiere prove di Nuotare per muoversi alla sua velocità di nuotare sott'acqua, e riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. La creatura con l'innesto può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se di fretta o minacciata mentre nuota, e può utilizzare l'azione di correre mentre nuota in linea retta. La creatura con l'innesto riceve anche un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, e può stritolare le creature Piccole o inferiori. Con una prova riuscita di lotta, infligge 1d4 danni contundenti più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza alle creature afferrate.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo di mercato: 6.000 mo.

Coda di rimpiazzo: Questa coda rimpiazza le gambe o gli arti posteriori della creatura con l'innesto. La velocità

sul terreno della creatura viene ridotta di 3 metri, ma può ora scalare e nuotare a metà della sua originale velocità sul terreno. La creatura può anche stritolare le creature di taglia Media o inferiore: con una prova riuscita di lotta, infligge 1d4 danni contundenti più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza alle creature afferrate.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo di mercato: 12.000 mo.

Pelle scagliosa: Questa pelle di yuan-ti migliora il bonus di armatura naturale della creatura con l'innesto di +3.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo di mercato: 36.000 mo.

Zanne avvelenate: Queste lunghe zanne affilate permettono alla creatura con l'innesto di rilasciare del veleno (Tempra CD 17 nega) con il morso. Il danno iniziale e secondario è lo stesso (1d6 Cos). Se la creatura con l'innesto non aveva prima un morso naturale, può mordere solo un avversario afferrato (rilasciando il veleno con una prova riuscita di lotta per immobilizzare) o un avversario indifeso.

Prerequisiti: Innestare Carne, il creatore deve essere uno yuan-ti; Prezzo di mercato: 8.000 mo.

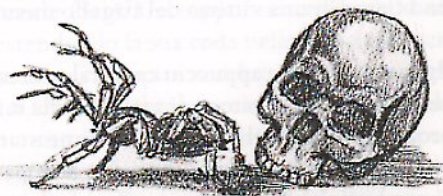
SIMBIONTI

I simbionti sono creature complete, in genere capaci di sopravvivere separate dalla creatura ospite per almeno un breve periodo di tempo. Sono di solito Minuscoli o di taglia inferiore, e fisicamente molto deboli. Sopravvivono unendosi ad una creatura ospite, generalmente conferendo ad essa certi benefici in cambio della protezione offerta da un corpo più grande. Questa relazione simbiotica di solito è un bene per entrambe le parti (sebbene in alcuni casi il simbiote potrebbe essere meglio definito come parassita).

Un simbiote occupa parte del corpo della creatura ospite: a volte, ma non sempre, limitando il numero massimo di oggetti magici che l'ospite può utilizzare allo stesso modo di un oggetto magico. Come gli oggetti intelligenti, però, i simbionti hanno un punteggio di Ego, che riflette la loro forza di volontà e desiderio di potere. I simbionti con alti punteggi di Ego, proprio come gli oggetti magici, possono a volte prendere il controllo delle loro creature ospiti.

Il punteggio di Ego di un simbiote viene determinato allo stesso modo che per un oggetto magico intelligente, ed è riportato nella scheda di ogni simbiote di questa appendice. Sommare il bonus di Intelligenza, Saggezza e Carisma (se presenti) del simbiote per determinare il suo Ego base. Sommare 1 per ciascuna qualità speciale e 2 per ciascun attacco speciale. Sommare 4 se il simbiote è un esterno. Ad esempio, un famiglio immondo ha un punteggio di Ego base di 1 (dalla sua Intelligenza 12), più 1 per la sua qualità speciale istruzione arcana, 1 per la sua qualità speciale potenziare incantatore, 1 per la sua capacità telepatica, e 4 per l'essere un esterno, per un totale di Ego 8. D'altra parte, una sanguisuga mentale ha un punteggio base di Ego 8 (Int 16, Sag 14, Car 16), più 2 per il suo attacco speciale flagello mentale, 4 per le sue capacità psioniche di *charme sui mostri* e *suggestione*, 1 per la capacità psionica *individuazione dei pensieri*, e 1 per la sua telepatica, per un totale di Ego 16.

Se la creatura ospite non condivide l'allineamento e gli



obiettivi del simbiote, potrebbe risultarne un conflitto tra di essa e il simbiote. Allo stesso modo, un simbiote con un punteggio di Ego di 20 o più si considererà sempre superiore al proprio ospite, e ne risulterà un conflitto di personalità se l'ospite non è sempre d'accordo con il simbiote.

Quando occorre un conflitto di personalità, l'ospite deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = Ego del simbiote). Se la creatura ospite riesce, è lei a dominare. Se fallisce, è il simbiote a dominare. Il dominio dura per un giorno o finché non si presenta una situazione critica (come una battaglia importante, una seria minaccia al simbiote o all'ospite, e così via, a discrezione del DM). In caso il simbiote dovesse ottenere il dominio, controllerà direttamente le azioni della creatura ospite finché questi non recupererà il dominio.

Tratti dei simbioti: Quando unito ad un ospite, un simbiote ottiene certi benefici. Ogni round agisce durante il turno dell'ospite, quale che sia il suo modificatore di Iniziativa. Non è preso alla sprovvista a meno che non lo sia anche l'ospite, ed è sempre consapevole dei pericoli di cui è consapevole anche l'ospite.

Se il simbiote è innestato in una parte visibile del corpo dell'ospite (al contrario di una sanguisuga cerebrale, ad esempio, che si attorciglia intorno al tronco cerebrale dell'ospite), gli avversari possono attaccare il simbiote al posto della creatura ospite. Funziona come attaccare un oggetto: il simbiote guadagna i benefici del modificatore di Destrezza dell'ospite alla CA al posto del proprio, insieme a qualsiasi bonus di deviazione alla CA di cui goda anche l'ospite. Se presenti, utilizzare anche il suo modificatore di taglia e bonus di armatura naturale. Attaccare un simbiote invece dell'ospite provoca un attacco di opportunità da parte dell'ospite.

Un simbiote non subisce mai danni da attacchi diretti contro l'ospite. Come un oggetto magico indossato, un simbiote di solito ignora gli incantesimi che danneggiano l'ospite, ma se questi tira 1 sul suo tiro salvezza, il simbiote è uno degli "oggetti" che possono essere colpiti dall'incantesimo (vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Un simbiote utilizza i tiri salvezza base del proprio ospite se sono migliori dei propri.

Condividere incantesimi (Sop): Qualsiasi incantesimo che la creatura ospite lanci su se stessa agisce anche sul simbiote. Inoltre, l'ospite può lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul simbiote invece che se stesso. Allo stesso modo, un simbiote può scegliere che qualsiasi incantesimo o capacità magica utilizzi su di sé abbia effetto anche sulla creatura ospite, e può lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sull'ospite invece che su di sé. L'ospite e il simbiote possono condividere incantesimi anche se gli incantesimi normalmente non agiscono sul tipo dell'ospite o del simbiote. Gli incantesimi mirati sull'ospite da un altro incantatore non agiscono sul simbiote e viceversa.

SIMBIOTE CEREBRALE

I simbioti cerebrali condividono una certa serie di poteri psionici e, almeno in teoria, alcuni legami con i mind flayer, che si presume li abbiano creati.

Combattimento

I simbioti cerebrali non sono di solito potenti combattenti. Il cappuccio cerebrale è un'eccezione, dato che il suo metodo di attaccamento richiede la sopraffazione dell'ospite.

Cappuccio cerebrale

Aberrazione Minuscola (Simbiote)

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 1,5 m, volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 11 (+2 taglia, -3 Des, +2 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +1/-11

Attacco: Colpo di coda -1 in mischia

Attacco completo: Colpo di coda -1 in mischia

Danni: Colpo di coda 1d4+4

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Avvolgere, flagello mentale, nutrimento mentale

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, tubo orale, tratti dei simbioti, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl -1, Vol +4

Caratteristiche: For 3, Des 5, Cos 11, Int 16, Sag 12, Car 14, Ego 15

Abilità: Concentrazione +5, Conoscenze (una qualsiasi) +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Sapienza Magica +7, Sopravvivenza +2

Talenti: Iniziativa Migliorata (B), Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario (simbiote)

Grado di Sfida: 1/2 o ospite +1

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: -

Il cappuccio cerebrale sembra un piccolo manto assassino, sebbene non abbia né occhi né bocca. È una creatura nera quasi amorfa che vola lentamente facendo ondulare il suo corpo nell'aria. Una lunga coda pende dalla sua massa, spesso e pesante ma anche umida e tubolare. Numerose sporgenze affilate si estendono dalla coda.

I cappucci cerebrali non parlano alcun linguaggio, ma comprendono il Sottocomune.

Combattimento

Un cappuccio cerebrale si attacca ad un ospite avvolgendo la testa della creatura ed estendendo la sua coda nella bocca della creatura e giù lungo la gola. Nella gola, i viticci spinosi della coda si estendono per connettersi al sistema nervoso, digestivo e circolatorio dell'ospite. Dato che è così debole, preferisce attaccare le creature stordite o indifese, quindi spesso comincia un combattimento con il suo flagello mentale o rimane in attesa in prossimità delle tane di mind flayer di una vittima del flagello mentale degli illithid.

Avvolgere (Str): Un cappuccio cerebrale cerca di avvolgere la testa di una creatura di taglia Media o inferiore con il proprio corpo, utilizzando un'azione standard. Il cappuccio cerca di iniziare una lotta che non provoca attacchi di opportunità. Se riesce a trattenere (bonus di lor-

ta -11), il bersaglio è accecato e non può respirare. Il cappuccio cerebrale cerca immediatamente di inserire la propria coda nella gola della vittima, cosa che richiede un'altra prova di lotta riuscita.

Dato che il suo bonus di lotta è così scarso, un cappuccio cerebrale di solito attacca in questo modo solo gli avversari storditi.

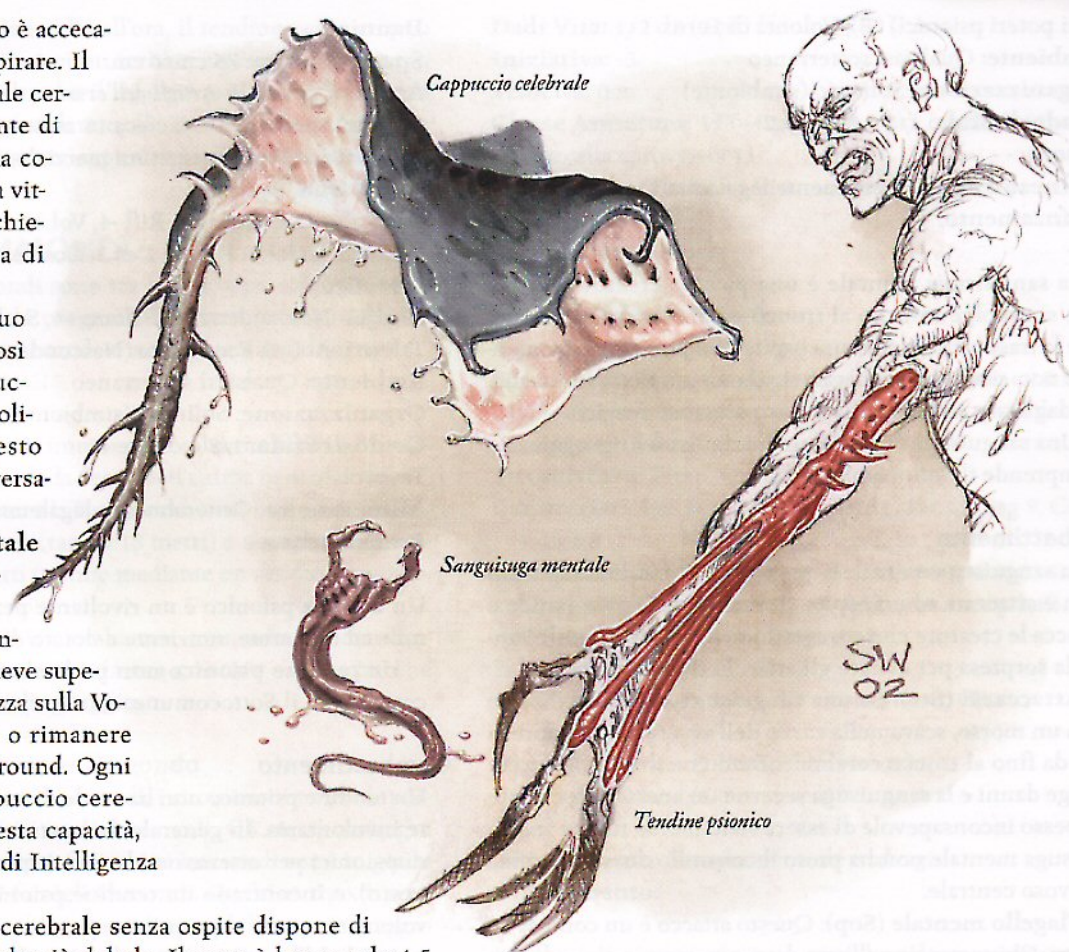
Flagello mentale (Sop): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o rimanere stordito per 1d4 round. Ogni volta che il cappuccio cerebrale utilizza questa capacità, infligge 1 danno di Intelligenza all'ospite.

Un cappuccio cerebrale senza ospite dispone di un flagello mentale più debole. Il cono è lungo solo 4,5 metri, la CD del tiro salvezza è solo 13, mentre i bersagli che falliscono il tiro salvezza rimangono storditi per 1 solo round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Nutrimiento mentale (Sop): Un cappuccio cerebrale sopravvive consumando l'energia mentale dell'ospite. Ciò infligge 1 danno di Intelligenza per ogni giorno in cui il cappuccio rimane attaccato. Ordinariamente, l'ospite recupera 1 punto di Intelligenza perduto ogni notte, poco prima che il cappuccio succhi il nuovo punto, tenendo l'ospite ad un punto di equilibrio di -1 alla sua Intelligenza base. Quando il cappuccio cerebrale usa però il suo flagello mentale, infligge danni extra all'Intelligenza dell'ospite, quindi un uso eccessivo di quell'attacco speciale rischia di distruggere la mente dell'ospite.

Vista cieca (Str): Un cappuccio cerebrale è cieco, ma il suo intero corpo è un primitivo organo sensorio che gli permette di individuare le prede tramite l'olfatto e le vibrazioni. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 18 metri. Un cappuccio cerebrale di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca. Un cappuccio cerebrale attaccato ad un ospite condivide le percezioni sensoriali dell'ospite, conferendo anche all'ospite la vista cieca.

Tubo orale (Str): Un cappuccio cerebrale si unisce all'ospite estendendo la sua coda nella bocca della creatura e giù lungo la gola. L'ospite non ha più bisogno di mangiare o respirare, dato che il cappuccio cerebrale lo rifornisce di ossigeno e nutrienti tramite un tubo nella sua coda. L'ospite è immune ai gas, comprese le malattie e i veleni inalati, e non rischia di morire di fame o disidratazione fin-



ché ha Intelligenza con cui il cappuccio cerebrale possa nutrirsi.

Telepatia (Sop): Un cappuccio cerebrale può comunicare con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

Abilità: Un cappuccio cerebrale riceve un bonus raziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Sanguisuga mentale

Aberrazione Piccolissima (Simbionte)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: -4

Velocità: 30 cm

Classe Armatura: 14 (+8 taglia, -4 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-21

Attacco: Morso +3 in mischia

Attacco completo: Morso +3 in mischia

Danni: Morso attaccarsi

Spazio/Portata: 15 cm/0 cm

Attacchi speciali: Attaccarsi, flagello mentale, poteri psionici

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei simbionti, telepatia

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl -4, Vol +6

Caratteristiche: For 1, Des 3, Cos 11, Int 16, Sag 14, Car 16, Ego 16

Abilità: Ascoltare +6, Concentrazione +4, Conoscenze (una qualsiasi) +7, Muoversi Silenziosamente +4,

Nascondersi +12, Osservare +6, Sapienza Magica +7

Talenti: Allerta (B), Incantesimi Inarrestabili (si applica

ai poteri psionici) (B), Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario (simbionte)

Grado di Sfida: 1/8 o ospite +2

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: -

Una sanguisuga mentale è una piccola creatura viscida che si avvolge intorno al tronco cerebrale della creatura che la trasporta. La creatura ospite di una sanguisuga mentale non riceve alcun beneficio da un amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano o scarabeo magico.

Una sanguisuga mentale non parla alcun linguaggio, ma comprende il Sottocomune.

Combattimento

Una sanguisuga mentale è quasi del tutto indifesa quando non è attaccata ad un ospite. Si nasconde in aree umide e attacca le creature che attraversano il suo spazio, utilizzando la sorpresa per evitare gli attacchi di opportunità.

Attaccarsi (Str): Se una sanguisuga mentale colpisce con un morso, scava nella carne dell'avversario e si apre la strada fino al tronco cerebrale. Dato che il morso non infligge danni e la sanguisuga secerne un anestetico, l'ospite è spesso inconsapevole di essere stato morso finché la sanguisuga mentale non ha preso il controllo del suo sistema nervoso centrale.

Flagello mentale (Sop): Questo attacco è un cono di 18 metri. Chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o rimanere stordito per 1d4 round. Ogni volta la sanguisuga mentale utilizza questa capacità, infligge 1 danno all'Intelligenza dell'ospite. Una sanguisuga mentale senza ospite non può utilizzare questa capacità.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *charme sui mostri* (CD 17), *dominare persone* (CD 18), *individuazione dei pensieri* (CD 15) e *suggestione* (CD 16). Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di 13° livello. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Ogni volta che la sanguisuga mentale utilizza i suoi poteri *charme sui mostri* o *suggestione*, infligge 1 danno all'Intelligenza dell'ospite. L'utilizzo della capacità *dominare persone* infligge 2 danni all'Intelligenza dell'ospite. Una sanguisuga mentale senza ospite non può usare queste capacità (tranne *individuazione dei pensieri*).

Telepatia (Sop): Una sanguisuga mentale può comunicare mentalmente con il proprio ospite, se questo possiede un linguaggio.

Abilità: Una sanguisuga mentale riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Tendine psionico

Aberrazione Minuscola (Simbionte)

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: -4

Velocità: 1,5 m

Classe Armatura: 14 (+2 taglia, -4 Des, +2 naturale, +4 armatura inerziale), contatto 8, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/-6

Attacco: -

Attacco completo: -

Danni: -

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: *Artigli dell'orso*

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, potenziare Forza, armatura inerziale, tratti dei simbiotici, *vigore*

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl -4, Vol +2

Caratteristiche: For 14, DèS 3, Cos 13, Int 6, Sag 8, Car 11, Ego 6

Abilità: Nascondersi +8, Saltare +4, Scalare +4

Talenti: Abilità Focalizzata (Nascondersi)

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario (simbionte)

Grado di Sfida: 1/8 o ospite +1

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: -

Un tendine psionico è un rivoltante pezzo di muscolo simile ad un verme, senziente e dotato di poteri psionici.

Un tendine psionico non parla alcun linguaggio, ma comprende il Sottocomune.

Combattimento

Un tendine psionico non ha modo di attaccarsi ad un ospite involontario. In generale, le creature ricercano i tendini psionici per ottenerne i benefici (proprio come un innesto), o incontrano un tendine psionico e lo attaccano volontariamente al proprio corpo.

Artigli dell'orso (Mag): A volontà (e di solito sotto ordine dell'ospite), un tendine psionico può utilizzare il potere psionico *artigli dell'orso* sul proprio ospite. L'avambraccio dell'ospite si allunga e le sue mani (o appendici equivalenti) si allargano in grossi palmi con artigli da orso. Questo potere fornisce all'ospite armi naturali che infliggono 1d12 danni taglienti (più il modificatore di Forza dell'ospite) con un attacco riuscito. L'artiglio resta attivo per 3 ore. Ogni volta che il tendine psionico utilizza questa capacità, infligge 1 danno alla Destrezza dell'ospite. Un tendine psionico senza ospite non può utilizzare questa capacità.

Vista cieca (Str): Un tendine psionico è cieco, ma il suo intero corpo è un primitivo organo sensorio che gli permette di individuare le prede tramite l'olfatto e le vibrazioni. Questa capacità gli permette di individuare gli oggetti e le creature entro 18 metri. Un tendine psionico di solito non ha bisogno di compiere prove di Ascoltare o di Osservare per notare le creature entro il raggio della sua vista cieca.

Potenziare Forza (Sop): Un tendine psionico conferisce un bonus di potenziamento +4 al punteggio di Forza dell'ospite. Questo bonus rimane attivo finché il tendine psionico rimane attaccato.

Armatura inerziale (Sop): Un tendine psionico è circondato da un campo tangibile di forza psicocinetica che conferisce un bonus di armatura +4 alla CA. Quando attaccato ad un ospite, il tendine psionico estende il suo campo di forza per coprire anche l'ospite. L'armatura inerziale non comporta penalità di armatura alla prova, riduzione di velocità o probabilità di fallimento incantesimo arcano. Dato che è composta di forza, le creature incorporee non possono ignorarla come fanno con le normali armature.

Vigore (Mag): Una volta all'ora, il tendine psionico può fornire al suo ospite 3 punti ferita temporanei che durano 1 minuto. Ogni volta che il tendine psionico utilizza questa capacità, infligge 1 danno alla Destrezza dell'ospite. Un tendine psionico senza ospite non può utilizzare questa capacità.

SIMBIONTI IMMONDI

I simbiotici immondi sono tra le più deprecabili creature esistenti: minuscole progenie dei Piani Inferiori che sopravvivono solo attaccandosi a creature più grandi.

Combattimento

Di regola, i simbiotici immondi non hanno forme di attacco degne di nota; solo la zecca dell'anima fa eccezione.

Tratti degli esterni: Tutti i simbiotici immondi possiedono la scurovisione (raggio 18 metri) e non possono essere rianimati o risorti (tranne mediante un *desiderio* o *miracolo*).

Telepatia (Sop): Un simbiote immondo può comunicare telepaticamente con la sua creatura ospite, purché questa possieda un linguaggio.

Acquisire un simbiote immondo

Come per gli innesti immondi, i simbiotici immondi possono essere acquisiti in diversi modi. Gli stessi congegni magici noti per l'attaccare innesti immondi sono in grado di attaccare anche famigli immondi. Qualsiasi tipo di simbiote immondo può essere "donato" ad un personaggio come parte di rituale o ricompensa da parte di un immondo corruttore.

Il verme intestinale e la zecca dell'anima si attaccano ad un ospite nella stessa maniera dei normali parassiti. La forma larvale di un verme intestinale spesso infesta le acque impure, mentre una zecca dell'anima si attacca all'ospite dopo aver effettuato con successo un tiro per colpire.

Svantaggi dei simbiotici immondi

Le creature di allineamento buono con un simbiote immondo devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 ogni giorno o subire 1d3 danni alla Saggezza mentre l'esperienza li conduce lentamente alla follia.

Le creature di allineamento non malvagio devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 ogni giorno o soccombere alla tentazione di compiere un atto malvagio. Ciò potrebbe eventualmente portare ad un cambio di allineamento.

Quando un personaggio con un simbiote immondo interagisce con PNG non malvagi, applica una penalità di circostanza -6 a tutte le prove basate sul Carisma (Diplomazia, Raggiungere ecc.). Questa penalità si applica anche se il PNG è inconsapevole della presenza dell'innesto, dato che riflette la sottile perversione della personalità dell'ospite.

I simbiotici immondi tendono leggermente al parassitismo, succhiando parte della forza spirituale o fisica della vittima. Vedi le schede dei singoli simbiotici.

Famiglio immondo

Esterno Minuto (Extraplanare, Malvagio, Simbiote)

Dadi Vita: 1/2 d8 (2 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 11 (+4 taglia, -3 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +1/-16

Attacco: -

Attacco completo: -

Danni: -

Spazio/Portata: 30 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Istruzione arcana, scurovisione 18 m, potenziare incantatore, tratti degli esterni, tratti dei simbiotici, telepatia

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl -1, Vol +1

Caratteristiche: For 3, Des 4, Cos 11, Int 12, Sag 9, Car 6, Ego 8

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +5, Concentrazione +4, Conoscenze (tre qualsiasi) +5, Percepire Intenzioni +3, Osservare +5, Sapienza Magica +5

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Piani Inferiori)

Organizzazione: Solitario (simbiote)

Grado di Sfida: 1/8 o ospite +0

Tesoro: -

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Un famiglio immondo è un piccolo volto con un'espressione malvagia innestato sulle spalle, schiena, stomaco o mano di un personaggio. Fornisce i maggiori benefici agli ospiti che sono anche incantatori arcani.

I famigli immondi parlano il Comune e l'Abissale, e possono comunicare telepaticamente.

Combattimento

I famigli immondi non si impegnano in combattimento, né sono in grado di aiutare i loro ospiti, sebbene i potenziamenti che offrono agli ospiti incantatori possono risultare fondamentali.

Istruzione arcana (Str): Quando innestato su un mago, un famiglio immondo può insegnare al personaggio un nuovo incantesimo di qualsiasi livello degli incantesimi che il personaggio possa lanciare. Ogni volta che il personaggio ottiene accesso ad un nuovo livello degli incantesimi, il famiglio insegna un nuovo incantesimo in aggiunta ai due incantesimi che il personaggio guadagna automaticamente per l'essere avanzato di un livello. Quando innestato su uno stregone o bardo, un famiglio immondo può servire come fonte di conoscenza per gli incantesimi come descritto nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Potenziare incantatore (Str): Quando innestato sul corpo di un qualsiasi incantatore, un famiglio immondo aumenta i punteggi di caratteristica effettivi del personaggio legati al lancio di incantesimi di 2, al fine di determinare gli incantesimi bonus. Se il personaggio ha più di una classe da incantatore, tutti i punteggi di caratteristica rilevanti vengono aumentati in questo modo.

Verme intestinale

Esterno Minuscolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Simbionte)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: -3

Velocità: 1,5 m

Classe Armatura: 10 (+2 taglia, -3 Des, +1 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 10

Attacco

base/Lotta: +1/-10

Attacco: -

Attacco completo: -

Danni: -

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali:

Scurovisione 18 m, potenziare

Costituzione, incitare ira, infettare, neutralizza veleni, tratti degli esterni, tratti dei simbioti, telepatia

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl -1, Vol +2

Caratteristiche: For 4, Des 5, Cos 12, Int 5, Sag 10, Car 7, Ego 9

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +1,

Nascondersi +9, Osservare +6

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Abisso)

Organizzazione: Solitario (simbionte)

Grado di Sfida: 1/8 o ospite +1

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Un parente Abissale della tenia, il verme intestinale è un perfido immondo che vive nel sistema digerente dell'ospite. Sembra un verme segmentato lungo 30-60 cm di colore porpora scuro, da cui cola una spessa melma giallastra. Ha bulbosi occhi rossi e una bocca dentata. A differenza della tenia, non si attacca alla parete intestinale, ma nuota liberamente nel tratto digerente, creando nell'ospite una sensazione di disagio.

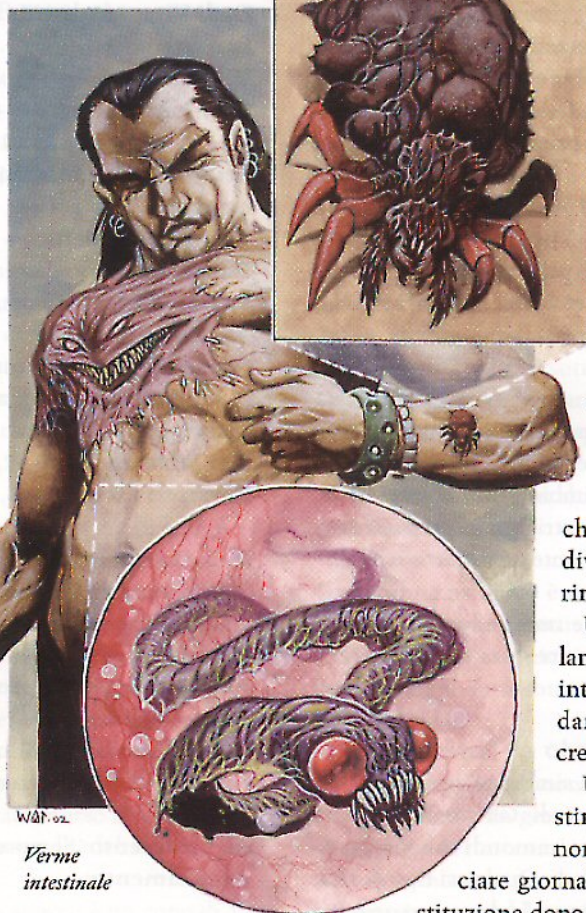
I vermi intestinali non parlano ma comprendono l'Abissale.

Combattimento

I vermi intestinali non si impegnano in combattimento.

Potenziare Costituzione (Str): Una creatura con un simbionte verme intestinale riceve un bonus intrinseco di +2 al punteggio di Costituzione.

Incitare ira (Str): A volontà, un verme intestinale può fare entrare la creatura ospite in uno stato di frenesia identico all'ira del barbaro (+4 Forza, +4 Costituzione, bonus di morale +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, penalità di -2 alla



W&A '02

Verme intestinale



Zecca dell'anima

CA). L'ira dura 4 round e l'ospite non si sente affaticato al suo termine.

Infettare (Str): Le uova di verme intestinale si trovano spesso nelle acque contaminate dell'Abisso e infettano le creature che se ne abbeverano. Un incantesimo *purificare acqua* non rimuove le uova dall'acqua, sebbene queste muoiano se lasciate nell'acqua pura per un giorno. Una volta dentro l'ospite, le uova si dischiudono in 1d4 ore, e i piccoli si divorano l'un l'altro finché non ne rimane solo uno.

Un incantesimo *rimuovi malattia* lanciato sull'ospite uccide il verme intestinale, ma l'ospite subisce 4d6 danni dallo spasmo mortale della creatura.

Una creatura con un verme intestinale deve mangiare il doppio del normale ogni giorno, e deve cominciare giornalmente a compiere prove di Costituzione dopo un solo giorno senza cibo (invece dei normali tre giorni). Inoltre, la creatura ospite è affaticata dopo 8 ore di attività e subisce una penalità di -4 alle seguenti prove e tiri salvezza: prove di Nuotare per resistere ai danni non letali; prove di Costituzione per continuare a correre, per evitare i danni non letali di una marcia forzata, per trattenere il fiato, o per evitare i danni non letali da fame o sete; e i tiri salvezza sulla Tempra per evitare i danni non letali da calore o freddo, o per resistere ai danni per assenza di ossigeno.

Neutralizza veleni (Sop): Una volta al giorno, un verme intestinale può negare qualsiasi veleno introdotto nel corpo dell'ospite (non solo i veleni ingeriti), proteggendo l'ospite da qualsiasi effetto negativo.

Viso spettrale

Non morto Minuscolo (Incorporeo, Simbionte)

Dadi Vita: 1d12 (6 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: Volare 3 m (perfetta)

Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +2 Des, +3 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +0/-

Attacco: Tocco incorporeo +4 in mischia

Attacco completo: Tocco incorporeo +4 in mischia

Danni: Tocco incorporeo, fondersi

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Sguardo di terrore, fondersi, viso

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, sottotipo incorporeo, scudo mentale, tratti dei simbioti, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For -, Des 14, Cos -, Int 12, Sag 9, Car 16, Ego 10

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +5, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +5, Intimidire +7, Nascondersi +10, Osservare +5, Raggiare +7

Talenti: Allerta (B), Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario (simbionte)

Grado di Sfida: 2 o ospite +1

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: -

Uno spirito non morto minore, simile ad un fantasma, un viso spettrale infesta i corpi fisici. Il suo nome deriva dalla capacità di manifestare un viso trasparente sul corpo del suo ospite.

Quando non è attaccato ad un ospite, un viso spettrale sembra uno sbuffo di fumo di circa 30 centimetri di diametro. Solo guardando attentamente un personaggio può distinguere gli occhi, che appaiono come piccoli punti neri all'interno del fumo. Quando è attaccato ad un ospite, il viso normalmente si nasconde dentro il corpo. Può, però, manifestare un volto sulla faccia dell'ospite, arrivando anche a coprire del tutto il suo viso. Questo volto ha un aspetto orribile, contorto dall'agonia della non morte.

I visi spettrali parlano il Comune e un ulteriore linguaggio.

Combattimento

I visi spettrali evitano i conflitti aperti, cercando di insinuarsi furtivamente in un corpo ospite.

Dato che un viso spettrale è automaticamente affetto dagli incantesimi che l'ospite lancia su di sé, raramente sceglie di unirsi a personaggi in grado di lanciare incantesimi curativi o simili incantesimi che lo danneggerebbero mentre aiutano l'ospite.

Sguardo di terrore (Sop): Chiunque si trovi entro 9 metri da un viso spettrale e incroci gli occhi della sua forma manifestata (vedi viso, sotto) deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o rimanere paralizzato dalla paura per 1d4 round. I visi spettrali sono immuni al proprio sguardo e a quelli di altre creature della loro specie. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fondersi (Sop): Una volta per round, un viso spettrale può fondere il proprio corpo con quello di una creatura corporea. Se supera un attacco di contatto incorporeo, il corpo del viso spettrale scompare nel corpo dell'avversario. Il bersaglio può resistere all'attacco superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13. Una creatura che supera il tiro sal-

vezza è immune al fondersi di quel viso spettrale per un giorno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Viso (Str): A volontà, un viso spettrale può manifestare un volto su qualsiasi parte del corpo dell'ospite, compresa la faccia dell'ospite (la vista dell'ospite non è impedita). Il volto appare fisico e di carne, ma è in realtà la forma incorporea del viso spettrale. Quando manifesta un viso, il viso spettrale è suscettibile agli attacchi separatamente dall'ospite. Gli attacchi che mancano il viso data la sua natura incorporea (comprese le armi non magiche così come gli attacchi che vengono bloccati dalla probabilità del 50% di ignorare i danni) vengono invece diretti contro l'ospite. Per gli attacchi che richiedono tiri per colpire, se il tiro per colpire eccede la CA dell'ospite, è l'ospite a subire i danni al posto del viso.

Sottotipo incorporeo: Un viso spettrale può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. La creatura ha una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi sferrati con armi del tocco fantasma. Un viso spettrale può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano i bonus di armatura naturale, armatura e scudo, ma contro di loro i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente. Un viso spettrale si muove sempre silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare se non lo desidera.

Scudo mentale (Str): Quando è attaccato ad un ospite, un viso spettrale protegge l'ospite dagli incantesimi e gli effetti di influenza mentale. Questa capacità è simile all'incantesimo *vuoto mentale*, ma non protegge la creatura dagli incantesimi di divinazione che non influenzano la mente. In sostanza, il viso spettrale conferisce all'ospite la sua immunità da non morto agli incantesimi che influenzano la mente.

Tratti dei non morti: Un viso spettrale è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali, effetti necromantici, e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non agisca anche sugli oggetti. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, o la morte per danno massiccio. Un viso spettrale non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Un viso



Viso spettrale

spettrale possiede la scurovisione (raggio 18 metri).

Abilità: Un viso spettrale riceve un bonus razziale di +4 alle prove Intimidire e Raggiare.

Zecca dell'anima

Esterno Piccolissimo (Extraplanare, Legale, Malvagio, Simbionte)

Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 1,5 m

Classe Armatura: 21 (+8 taglia, +3 Des), contatto 21, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +1/-20

Attacco: Morso +12 in mischia

Attacco completo: Morso +12 in mischia

Danni: Morso attaccarsi

Spazio/Portata: 15 cm/0 cm

Attacchi speciali: Attaccarsi, risucchio di sangue

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, potenziare magia, impedire magia, aura protettiva, tratti degli esterni, tratti dei simbiotici, telepatia, vulnerabile al potere sacro

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos 11, Int 14, Sag 11, Car 8, Ego 13

Abilità: Ascoltare +4, Concentrazione +4, Conoscenze (due qualsiasi) +6, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +23, Osservare +4, Sopravvivenza +4

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo (Nove Inferi)

Organizzazione: Solitario (simbionte)

Grado di Sfida: 1/8 o ospite +1

Tesoro: -

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

La zecca dell'anima è un aracnide infernale che si attacca alla pelle dell'ospite e si nutre del suo sangue. Il suo corpo è di circa 2,5 cm di diametro, che diventa 5 cm quando pieno di sangue (o addirittura 10 cm quando eccede nel mangiare). È coperto da un sottile guscio chitinoso dal colore marrone, che diventa rosso chiaro all'estremità delle zampe e della sua bocca articolata. Quando è attaccato ad un ospite, le sue zampe e la testa scavano nella carne dell'ospite, lasciando visibile solo il corpo.

Le zecche dell'anima non parlano ma comprendono l'Infernale.

Combattimento

A differenza di altri simbiotici immondi, le zecche dell'anima possono compiere attacchi in mischia. Il metodo preferito di attacco della creatura, però, è di nascondersi in qual-

siasi terreno disponibile e attaccare le creature che attraversano il suo spazio, utilizzando la sorpresa per evitare gli attacchi di opportunità. Una volta attaccata, utilizza la sua telepatia per comunicare con il nuovo ospite, cercando di persuaderlo a non rimuoverla e spiegando i propri poteri.

Attaccarsi (Str): Se una zecca dell'anima colpisce con il morso, utilizza la sua bocca e le otto zampe per scavare nella carne del bersaglio, agganciandosi al corpo della vittima. Una zecca dell'anima attaccata perde il suo bonus di Destrezza alla CA, portando la sua CA a 18.

Risucchio di sangue (Sop): Una zecca dell'anima succhia il sangue, infliggendo 1 danno alla Costituzione per ogni giorno in cui rimane attaccata. Normalmente, l'ospite recupera 1 punto perso di Costituzione ogni notte, poco prima che la zecca dell'anima risucchi 1 nuovo punto, tenendo l'ospite in un punto di equilibrio di -1 rispetto alla sua normale Costituzione. Però, una volta al giorno, con un'azione di round completo la zecca dell'anima può nutrirsi in eccesso, risucchiando abbastanza sangue da infliggere 1d4 danni alla Costituzione al suo ospite, di solito come punizione per averla delusa.

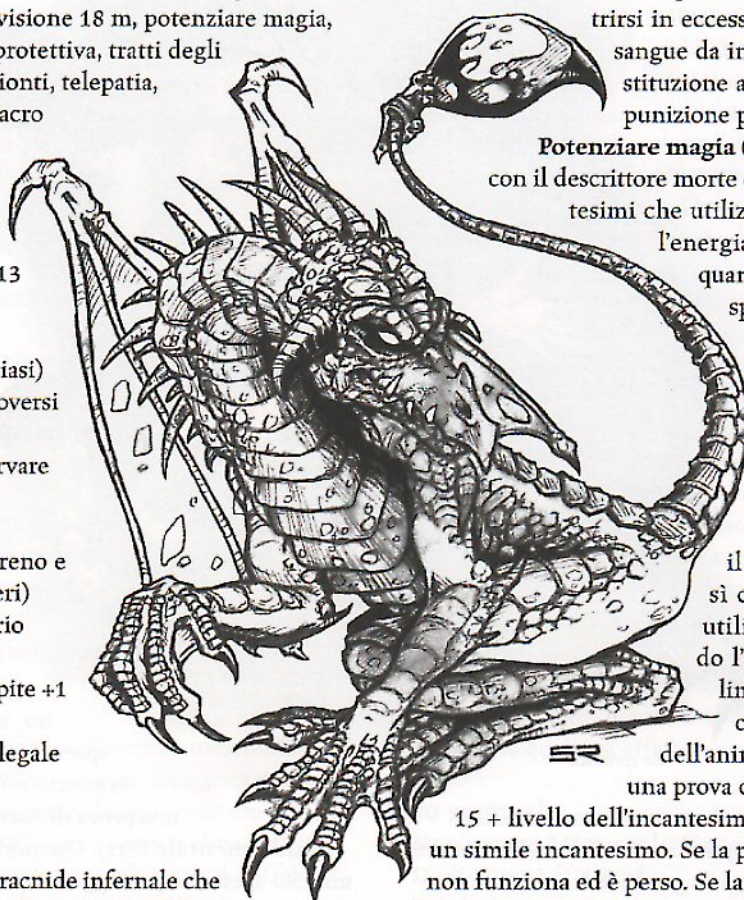
Potenziare magia (Str): Qualsiasi incantesimo con il descrittore morte o male, così come gli incantesimi che utilizzano in un qualsiasi modo l'energia negativa, sono potenziati quando vengono lanciati dall'ospite di una zecca dell'anima.

Questi incantesimi sono automaticamente potenziati senza cambiare lo slot incantesimo o il tempo di lancio richiesto.

Impedire magia (Str): Qualsiasi incantesimo con il descrittore caos o bene, così come gli incantesimi che utilizzano in un qualsiasi modo l'energia positiva, risultano limitati quando vengono lanciati dall'ospite di una zecca dell'anima. L'ospite deve compiere una prova di Sapienza Magica con CD 15 + livello dell'incantesimo quando cerca di lanciare un simile incantesimo. Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ed è perso. Se la prova riesce, l'incantesimo funziona normalmente.

Aura protettiva (Sop): Un effetto di *protezione dal bene* o *protezione dal caos* protegge costantemente una zecca dell'anima e il suo ospite, come l'incantesimo appropriato lanciato da uno stregone di 12° livello. La zecca dell'anima può cambiare l'aura a piacere con un'azione gratuita. L'aura può essere dissolta, ma la zecca dell'anima può ricrearla durante il suo prossimo turno con un'azione gratuita. (I benefici difensivi dell'aura non sono compresi nelle statistiche della creatura).

Vulnerabile al potere sacro (Str): Una zecca dell'anima è colpita dal potere sacro (come gli incantesimi *punizione sacra* e le armi con la proprietà sacra) come se la creatura fosse di allineamento malvagio, quale che sia il suo reale allineamento.



APPENDICE 3: MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Simbionte cerebrale, sanguisuga mentale.....1/8	Senmurv.....3	Golem di sangue di Hextor.....8	Sanguisuga del cielo.....12
Simbionte cerebrale, tendine psionico.....1/8	Spriggan.....3	Megaterio.....8	Demodand, kelubar.....13
Simbionte immondo, famiglio immondo.....1/8	Yugoloth, skeroloth.....3	Sciame, locuste immonde di sangue.....8	Magro etereo, bianco.....13
Simbionte immondo, verme intestinale.....1/8	Demone, skulvyn.....4	Signore degli sciacalli.....8	Mascella ferrea.....13
Simbionte immondo, zecca dell'anima.....1/8	Kuldurath.....4	Alga pescatrice.....9	Olocausto vivente.....13
Conglomerato.....1/3	Mezzo-folletto centauro (archetipo).....4	Bhut.....9	Predatore d'acciaio.....13
Falco di sangue.....1/2	Mezzo-illithid lucertoloide (archetipo).....4	Canomorfo, vultivor ladro di 5° livello.....9	Sarkrith, divoramagia.....13
Muschio giallo zombi, orco combattente di 1° livello.....1/2	Muschio giallo rampicante.....4	Chwidenchra.....9	Demone, alkilith.....14
Simbionte cerebrale, cappuccio cerebrale.....1/2	Orrore rampicante.....4	Demone, maurezhi.....9	Demone, immondo di sangue.....14
Stirpefatata.....1/2	Oscuri, predatore oscuro.....4	Demone, movanico.....9	Dragone solare.....14
Stirpeplanare, maeluth.....1/2	Uccello terrorizzante.....4	Fhorge.....9	Aoa, sfera.....15
Stirpeplanare, mechanatrix.....1/2	Vorr.....4	Indricothere.....9	Draco di mare.....15
Stirpeplanare, wispling.....1/2	Canomorfo, haraknin, barbaro di 2° livello.....5	Magro etereo rosso.....9	Hullathoin.....15
Abrian.....1	Deinonico ti-khana.....5	Mezzo-troll barbazu (archetipo).....9	Terrore dei tunnel.....15
Baccanti.....2	Fensir.....5	Rilmani, ferrumach.....9	Demodand, shator.....16
Cane mortale.....2	Fossergrim.....5	Rinoceronte crudele.....9	Sciame, formiche abissali.....16
Cobra di ferro.....2	Sciame, formiche pestilenziali.....5	Rukanyr.....9	Serpente di fiamma superiore.....16
Imp della sporicizia.....2	Sciame, topi cranio, branco medio.....5	Yugoloth, piscoloth.....9	Zodar.....16
Melma acquatica, sanguigna.....2	Ahuizotl.....6	Gathra.....10	Assalitore spettrale.....17
Necrofidio.....2	Colonna cariatide.....6	Ghoul abissale.....10	Deincantatore.....17
Ofide.....2	Formian, guerriero alato.....6	Golem cerebrale.....10	Demone, wastrilith.....17
Sciacalloide.....2	Gigante degli acquitrini.....6	Kelpie.....10	Golem di fuoco infernale.....17
Sciame, topi cranio, branco inferiore.....2	Melma acquatica, fetore oscuro.....6	Maelefante.....10	Inevitabile, quarut.....17
Sciame, vespe.....2	Nerra, sillit.....6	Melma eterea.....10	Magro etereo, nero.....17
Simbionte, viso spettrale.....2	Sciame, locuste estasianti.....6	Pipistrello spora.....10	Maulgoth.....17
Skulk.....2	Slaad del fango.....6	Sciame, scarabei.....10	Rilmani, aurumach.....17
Terlen.....2	Varrangoin inferiore.....6	Shedu.....10	Verme luminoso.....17
Aoa, goccia.....3	Wendigo, stregone umano di 4° livello.....6	Tessitore oscuro.....10	Diavolo, xerfilstige.....18
Custode della cripta.....3	Custode.....7	Varrangoin furioso.....10	Gigante delle ombre.....18
Imp borsa di sangue.....3	Huecuva, chierico di 5° livello.....7	Canomorfo, shadurakul guerriero di 6° livello.....11	Gigante di pietranera.....18
Imp euforico.....3	Oread.....7	Demodand, farastu.....11	Golem di carne demoniaca.....18
Khaasta.....3	Quth-maren.....7	Formian, osservatore.....11	Inevitabile, varakhut.....18
Maug.....3	Serpente di fiamma inferiore.....7	Phiuhl.....11	Yuan-ti, anatema.....18
Nerra, kalareem.....3	Slasrath.....7	Sarkrith,thane.....11	Cronotyryn.....19
Oscuri, turpe oscuro.....3	Wraith spadaccino, guerriero umano di 5° livello.....7	Sciame, topi cranio, branco superiore.....11	Verme secolare.....19
Roveto sanguinoso.....3	Fensir, rakka.....8	Spirito dell'aria.....11	Testa strisciante.....20
Sciame, vipere.....3	Formian, armadon.....8	Ulgurstasta.....11	Demone, myrmyxycus.....21
		Uomo di vimini.....11	Verme tonante.....21
		Varrangoin, arcanista.....11	Diavolo, paeliryoth.....22
		Albero piovra.....12	Demone, klurichir.....25
		Deva, monodico.....12	
		Lanciaossa.....12	
		Ocularon.....12	
		Rilmani, cuprilach.....12	

Sconfiggi Incredibili Malvagità

Eric Cagle, Jesse Decker, James Jacobs, Erik Mona,
Matthew Sernett, Chris Thomasson, James Wyatt

Gli eroi più nobili devono affrontare i mostri più terrificanti. Le creature contenute all'interno di queste pagine, provenienti dai più oscuri piani di esistenza e giunte sul mondo naturale, saranno in grado di rappresentare una sfida per audaci eroi di qualsiasi livello di esperienza.

Questo accessorio per D&D® contiene più di 150 mostri, comprese alcune delle creature più infide che siano mai state create. Sebbene sia incentrato principalmente sulle creature extraplanari e ultraterrene, al suo interno si possono incontrare nuovi esseri di qualsiasi tipo, con Gradi di Sfida che vanno da 1/8 a 25. Insieme a tre nuove classi di prestigio immonde, sei nuovi archetipi, e regole per sciami, innesti e simbionti, *Abissi e Inferi* presenta una moltitudine di sfide adatte ad ogni eroe.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master deve essere in possesso anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*. Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web:

www.25edition.it

ISBN 88-8288-084-2



9 788882 880842

Prezzo: € 29,95



Visita il sito web

www.wizards.com/dnd