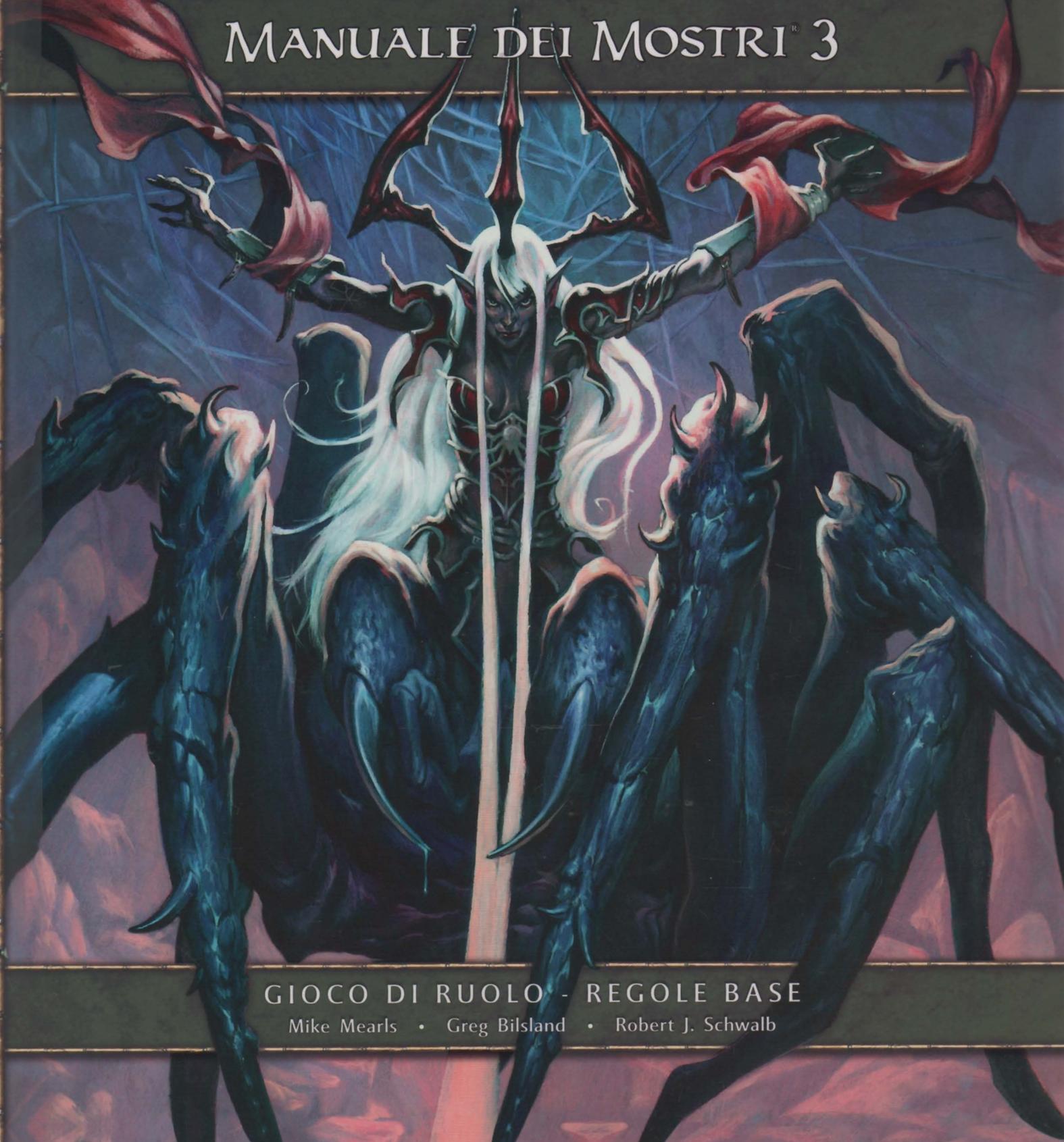


DUNGEONS & DRAGONS[®]

MANUALE DEI MOSTRI[®] 3



GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

Mike Mearls • Greg Bilsland • Robert J. Schwalb

DUNGEONS & DRAGONS[®]

MANUALE DEI MOSTRI[®] 3



GIOCO DI RUOLO • REGOLE BASE

Mike Mearls • Greg Bilslund • Robert J. Schwalb



INDICE

MOSTRI DALLA A ALLA Z 4
 La tabella delle statistiche 6

GLOSSARIO 216
 MOSTRI PER LIVELLO 222

MOSTRI IN ORDINE ALFABETICO

Abnorme di Thoon 124	Draghi catastrofici 56	Manti assassini 114	Ragno dell'imboscata 168
Adepto di Orcus 81	Draghi del terremoto 56	Meazel 116	Ragno fatato sputante 169
Allabar,	Draghi della tempesta 59	Meenlock 118	Rane 171
Colui Che Mostra la Via 166	Draghi vulcanici 63	Mimic 120	Rana dorsospinosa 171
Anomalo della terra 152	Drow 66	Mimic impostore 121	Rana pellespinosa 170
Apostolo ctonico 153	Eclavdra, esarca di Lolth 112	Mimic oggetto 120	Rana signora della gora 171
Araldo di fuoco incolore 103	Elementali dell'acqua 70	Mind flayer 122	Rinnegati 172
Araldo di Kyuss 163	Elementali dell'aria 71	Minotauri 126	Schiavo deformato 41
Arcaniani 10	Elementali del fuoco 72	Molydeus (demone) 33	Sciacalli mannari 176
Aspetto di Lolth 112	Elementali della terra 73	Mostri suh 128	Scultore ctonico 153
Babau (demone) 30	Elementali 70	Muschio dell'oblio 130	Segreto di Vecna 179
Balestriere ombra 157	Eletto del tempio di fuoco 99	Muscoso guardiano 131	Seguaci corrotti 44
Banderhobb 12	Eletto di Yeenoghu 91	Muscoso invocatore 133	Serpente di Nihal 166
Behemoth corona ossea 14	Emissario di Caiphon 165	Muscoso lanciatore 132	Servo del Signore
Behemoth lunghecorna 15	Enigma di Vecna 178	Muscoso rampicante 132	del Fuoco 98
Behemoth pellealata 15	Figlio di Kyuss 162	Muscoso rigenerante 133	Servo della pietra 152
Behemoth 14	Frammentali 74	Muta di Zehir 215	Slaad 180
Beholder 16	Frammento di Uralinda 104	Nagpa 134	Slaad dorato 180
Beholder fantasma 17	Furtivi 76	Nalfeshnee (demone) 34	Slaad putrido 181
Cacciatore del corno	Gargoyle 78	Nerra 136	Sovrano della corruzione 44
spezzato 127	Gargoyle cornopietroso 79	Nerra delphar 139	Spaventapasseri 182
Cambion 18	Gargoyle ferropietroso 78	Nerra kalareem 138	Spira di Zehir 213
Cambion incatenato 19	Gargoyle di ossidiana 79	Nerra meerak 137	Spirito di iena 91
Campione del tempio	Gargoyle runico 79	Nerra sillit 138	Streghe 184
del fuoco 99	Ghast 81	Nerra teltarym 139	Strega della nebbia 185
Carcassa di Kyuss 163	Ghoul 80	Nerra varoot 137	Strega del patto 184
Carnefice di Lolth 169	Giganti delle colline 82	Ninfe 140	Strega dei sogni 185
Catoblepa 20	Giganti del fuoco 84	Ninfa autunnale 141	Tanarukk 186
Cavaliere affatturato 156	Giganti del gelo 86	Ninfa dei boschi 142	Tessitori 188
Cervello anziano 125	Girallon 88	Ninfa estiva 143	Tessitore da battaglia 189
Chitine 22	Girallon infernale 89	Ninfa infernale 142	Tessitore fattucchiere 189
Coldrite 25	Globo della	Ninfa primaverile 141	Tessitore di incantesimi 191
Combattente pelle di ferro 127	conflagrazione 100	Norker 144	Tessitore del pensiero 190
Combattenti del terrore 26	Gnoll 90	Occhio d'ombra 16	Thri-kreen 192
Craud 28	Gorilla 92	Ogre 146	Tulgar 194
Cultista del	Gorilla crinargentea 93	Ogremoch 148	Ultrademone
Signore del Fuoco 98	Gorilla grande 92	Ombre 154	manipolatore 37
Cultista della terra 151	Gremlin 94	Oscuri 156	Ululatori 198
Cultisti di Imix 98	Imix 96	Pescatori di caverna 158	Umber hulk 200
Cultisti di Ogremoch 150	Immondo sanguinario	Portavoce ombra 157	Umber hulk abissale 201
Demone delle fauci 31	pallido 126	Prescelto di Imix 101	Umber hulk astrale 201
Derro 38	Incantatore ululante di	Prigione di Mual-Tar 102	Umber hulk devastatore 200
Diavoli della corruzione 43	Vecna 179	Progenie aberrante 160	Ustilagor 54
Diavoli vespe infernali 52	Incantesimi apocalittici 102	Progenie di Kyuss 162	Verbeeg 202
Diavolo cavaliere infernale 42	Incendio deicida 104	Progenie stellare 164	Vermi putrescenti 204
Diavolo della fanghiglia 48	Klurichir (demone) 32	Prole fiammeggiante 100	Wilden 206
Diavolo dell'ira 49	Kraken 106	Prole di Ulban 164	Xivort 208
Diavolo della passione 50	Kraken astrale 107	Pugno del Tiranno	Yeti 210
Diavolo dello sciame 51	Kraken marino 106	di Pietra 151	Yuan-ti 212
Diavolo visir 53	Kuo-toa 108	Quasit (demone) 36	Zoccolo cinereo
Divoratori di intelletto 54	Lolth 110	Ragni 168	travolgente 126
Draegloth abominio 67	Luce di Amoth 105	Ragno cucciolo 168	

MOSTRI DALLA A ALLA Z

IN UNA campagna di DUNGEONS & DRAGONS® i mostri non sono mai abbastanza. Con le oltre 300 nuove creature contenute nelle sue pagine, il *Manuale dei Mostri*® 3 offre un orripilante assortimento di scaltri ingannatori, bruti abnormi e nemici diabolici con cui tormentare i personaggi giocanti. Dall'infido sciacallo mannaro al folle derro, numerosi mostri classici di DUNGEONS & DRAGONS fanno il loro ingresso nella 4ª Edizione con l'uscita di questo libro.

Chi ha letto i primi due volumi di questa serie probabilmente noterà numerose differenze nell'approccio che questo libro segue nel descrivere i mostri. Ad esempio, il testo "di atmosfera" che accompagna la scheda delle statistiche di una creatura si basa più sul materiale narrativo che non sulle meccaniche di gioco per trasmettere il concetto del mostro. Questo cambiamento è stato effettuato in quanto molti mostri hanno delle storie accattivanti, collegate all'ambientazione del gioco. Mano a mano che i giocatori fanno conoscenza con mostri vecchi e nuovi, è giusto fare di più per mostrare il background, la storia e le caratteristiche speciali che rendono un mostro interessante. L'obiettivo di questo volume è assicurarsi che i nuovi mostri si guadagnino un posto nella campagna del DM non solo attraverso meccaniche innovative e divertenti, ma anche grazie a una storia che stimoli l'immaginazione.

Un altro grosso cambiamento riguarda la struttura delle schede delle statistiche dei mostri, che è stata riprogettata per facilitare al DM la gestione della creatura (e di tutti i suoi alleati) al tavolo di gioco. Vedi le quattro pagine successive per una discussione più dettagliata su come leggere e usare le schede delle statistiche.

Alla fine di questo libro compare un glossario onnicomprensivo e aggiornato dei termini di gioco che compaiono nel *Manuale dei Mostri*, nonché negli altri libri delle regole.





LA TABELLA DELLE STATISTICHE

Le statistiche dei mostri sono presentate in un formato concepito per facilitarne l'uso e la consultazione. Una tipica tabella delle statistiche segue il formato sottostante.

Nome del mostro		Livello e ruolo	
Tipo, origine e taglia (parole chiave), razza		valore in PE	
PF massimi; Sanguinante valore	Iniziativa modificatore		
CA, Tempra, Riflessi, Volontà	Percezione modificatore		
Velocità	Sensi speciali		
Immunità tipo/effetto; Resistenza tipo; Vulnerabilità tipo			
Tiri salvezza modificatore; Punti azione numero			
TRATTI			
Nome dell'aura (parole chiave) ♦ Aura dimensione		Effetto.	
Nome del tratto (parole chiave)		Effetto.	
AZIONI STANDARD / DI MOVIMENTO / MINORI / GRATUITE			
[Icona] Nome del potere (parole chiave) ♦ Uso			
Requisito:			
Attacco: Tipo di gittata (bersaglio); bonus contro difesa			
Colpito/Mancato/Effetto/Azione di mantenere/Attacco secondario/			
Effetto secondario/Tiri salvezza falliti/Speciale:			
AZIONI ATTIVATE			
[Icona] Nome del potere (parole chiave) ♦ Uso			
Requisito:			
Attivazione:			
Attacco (azione): Tipo di gittata (bersaglio); bonus contro difesa			
Colpito/Mancato/Effetto (azione)/Azione di mantenere/Attacco secondario/			
Effetto secondario/Tiri salvezza falliti/Speciale:			
Abilità modificatori di abilità			
For punteggio (modificatore)	Des punteggio (modificatore)	Sag punteggio (modificatore)	
Cos punteggio (modificatore)	Int punteggio (modificatore)	Car punteggio (modificatore)	
Allineamento		Linguaggi	
Equipaggiamento			

LIVELLO E RUOLO

Il livello e il ruolo sono strumenti utilizzabili dal DM nella fase di progettazione degli incontri. Il Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master* spiega come usare questi strumenti.

Livello: Il livello di un mostro riassume la sua potenza all'interno di un incontro. Determina la maggior parte delle statistiche di un mostro, oltre alla ricompensa in punti esperienza (PE) che i PG ottengono quando lo sconfiggono (*Guida del Dungeon Master*, pagine 56-57).

Ruolo: Il ruolo di un mostro descrive le sue tattiche di combattimento preferite, così come il ruolo della classe di un personaggio suggerisce le tattiche impiegate dai PG. I ruoli dei mostri sono appostato, artigliere, brutto, controllore, schermagliatore e soldato (*Guida del Dungeon Master*, pagine 54-55).

Un mostro può avere anche un secondo ruolo: elite, gregario o solitario. I mostri d'elite e i mostri solitari sono più forti dei mostri standard, mentre i gregari sono più deboli. Ai fini della costruzione degli incontri, un mostro d'elite conta come due mostri standard del suo livello, un mostro solitario conta come cinque mostri standard, e un numero variabile da quattro a sei gregari conta come un mostro

standard (quattro al rango eroico, cinque al rango leggendario e sei al rango epico).

In aggiunta, un mostro potrebbe avere il sottoruolo di guida, a indicare che concede qualche tipo di vantaggio ai propri alleati, come un'aura benefica.

TIPO

Il tipo di una creatura (animato, bestia, bestia magica e umanoide) riassume alcuni elementi essenziali del suo aspetto e comportamento. Per ulteriori informazioni relative a ciascun tipo, vedi il glossario.

ORIGINE

L'origine di un mostro (aberrante, elementale, fatato, immortale, naturale o ombra) riassume la sua collocazione nella cosmologia di *DUNGEONS & DRAGONS*. Per ulteriori informazioni relative a ciascuna origine, vedi il glossario.

TAGLIA

La taglia di una creatura determina lo spazio che occupa, oltre alla sua portata. Una creatura potrebbe avere una portata maggiore, se glielo consentono certe peculiarità del suo corpo.

Taglia del mostro	Spazio	Portata
Minuscola	1/2 x 1/2	0
Piccola	1 x 1	1
Media	1 x 1	1
Grande	2 x 2	1 o 2
Enorme	3 x 3	2 o 3
Mastodontica	4 x 4 o superiore	3 o 4

Spazio: Questa è l'area (misurata in quadretti) occupata da una creatura sulla griglia di battaglia.

Portata: Nelle schede delle statistiche pubblicate prima del *Manuale dei Mostri 3*, quando la portata di una creatura era superiore a 1, veniva annotata all'inizio di un potere di attacco in mischia. Nel nuovo formato è la voce della gittata a contenere questa informazione. Se il DM deve determinare la portata della creatura, ad esempio per un attacco per afferrare o un tentativo di raccogliere un oggetto, basta consultare la tabella soprastante.

Anche quando la portata o la gittata in mischia della creatura è superiore a 1, la creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro quei bersagli che non le sono adiacenti.

Una creatura dotata di un attacco in mischia con gittata 0 (come ad esempio un quasit) normalmente non può effettuare attacchi in mischia contro i bersagli al di fuori del proprio spazio.

PAROLE CHIAVE/RAZZA

Alcuni mostri hanno delle parole chiave che li definiscono ulteriormente. Queste parole chiave rappresentano gruppi di mostri come angelo, demone, diavolo, drago e non morto. Questa parte della voce può includere anche la razza di un mostro, se la sua razza non è inclusa nel nome.

VALORE IN PE

La ricompensa in punti esperienza prevista per la sconfitta di questa creatura è riportata sotto il suo ruolo e livello.

PF/INIZIATIVA

Il massimo dei punti ferita del mostro, il suo valore di sanguinante e il modificatore alle prove di iniziativa compagno nella prima riga delle statistiche.

DIFESA/PERCEZIONE

La riga successiva contiene tutti e quattro i punteggi di difesa, assieme al modificatore di Percezione del mostro (spesso usato all'inizio di un incontro).

VELOCITÀ

La velocità di un mostro rappresenta il numero di quadretti di cui esso può muoversi quando effettua un'azione di movimento. Se un mostro possiede delle modalità di movimento alternative, come ad esempio il volo, la scalata o il nuoto, tali modalità sono annotate alla voce della velocità. Le modalità di movimento speciali sono descritte nel glossario.

SENSI

Alcuni mostri sono dotati di sensi speciali, come ad esempio la scurovisione o la percezione tellurica. Gli eventuali sensi di questo tipo sono riportati sotto il modificatore di Percezione del mostro; tali termini sono descritti nel glossario.

IMMUNITÀ

Se un mostro è immune a un tipo di danno (come ad esempio il freddo o il fuoco), non subisce quel tipo di danno. Se è immune a una condizione o a un altro effetto (come ad esempio la condizione di frastornato o il movimento forzato), non è influenzato da quella condizione o effetto. Se un mostro è immune a charme, illusione, paura, sonno o veleno, non subisce gli effetti diversi dai danni dei poteri che contengono quella parola chiave.

L'immunità a una parte del potere non rende un mostro immune alle altre parti di quel potere. Ad esempio, un potere da tuono non infligge danni da tuono a una creatura immune al tuono, ma il potere potrebbe sempre spingere la creatura.

RESISTENZA

Una creatura dotata di resistenza subisce meno danni da un tipo di danno specifico. Ad esempio, una creatura dotata di resistenza 10 al fuoco subisce 10 danni in meno quando un attacco le infligge 10 danni da fuoco o quando subisce danni da fuoco continuati.

Contro i tipi di danni combinati: La resistenza di una creatura è inefficace contro i tipi di danni combinati, a meno che la creatura non possieda resistenza a ognuno dei tipi di danni in questione, nel qual caso si applica soltanto la più debole delle resistenze della creatura. Ad esempio, se un potere che infligge 15 danni da fulmine e da tuono colpisce una creatura dotata di resistenza 10 al fulmine e resistenza 5 al tuono, la creatura subisce 10 danni,

in quanto la resistenza ai tipi di danni combinati è limitata alla minore delle due resistenze.

Non cumulativa: Le resistenze allo stesso tipo di danno non sono cumulative. Si applica soltanto la resistenza più alta. Ad esempio, se una creatura possiede resistenza 5 al freddo e poi ottiene resistenza 10 al freddo, quella creatura avrà resistenza 10 al freddo, e non resistenza 15 al freddo.

Vedi anche "Tipo di danno," pagina 220.

VULNERABILITÀ

Una creatura vulnerabile a uno specifico tipo di danno subisce di solito un determinato ammontare di danni extra quando riceve danni di quel tipo, quando viene influenzata da uno specifico effetto o entrambe le cose contemporaneamente. Per esempio, una creatura con vulnerabilità 10 ai danni radiosi subisce 10 danni radiosi extra quando un attacco le infligge danni radiosi o quando subisce danni radiosi continuati.

Contro i tipi di danni combinati: La vulnerabilità di una creatura a uno specifico tipo di danno si applica anche quando quel tipo di danno è combinato a un altro. Ad esempio, se una creatura possiede vulnerabilità 5 al fuoco, subisce 5 danni extra quando subisce danni da fuoco e radiosi continuati.

Non cumulativa: Le vulnerabilità allo stesso tipo di danno non sono cumulative. Si applica soltanto la vulnerabilità più alta. Ad esempio, se una creatura possiede vulnerabilità 5 ai danni psichici e poi riceve vulnerabilità 10 ai danni psichici, quella creatura avrà vulnerabilità 10 ai danni psichici, e non vulnerabilità 15 ai danni psichici.

Vedi anche "Tipo di danno," pagina 220.

TIRI SALVEZZA

Alcuni mostri possiedono dei bonus da applicare ai tiri salvezza. Un mostro aggiunge i suoi bonus al risultato del tiro salvezza per determinare se un effetto ha termine.

PUNTI AZIONE

I mostri d'élite e solitari dispongono solitamente di punti azione che possono spendere per eseguire azioni extra, proprio come i personaggi giocanti. A differenza dei personaggi, un mostro può usare più di 1 punto azione in un incontro, ma soltanto 1 per round.

TRATTI

TRATTI

Nome dell'aura (parole chiave) ♦ Aura dimensione

Effetto.

Nome del tratto (parole chiave)

Effetto.

La sezione dei tratti comprende quelle peculiarità della creatura che non sono poteri. Molti tratti sono sempre attivi, come ad esempio la rigenerazione o la capacità di infliggere danni extra con certi attacchi. Altri possono essere attivati o disattivati, come ad esempio un'aura o il beneficio fornito al cavaliere o alla cavalcatura di una creatura.

AURA

Un'aura è un effetto continuo emanato da una creatura. È denotata da un'icona speciale (☼) e la dimensione dell'aura è annotata subito dopo il suo nome. L'aura di una creatura influenza ogni quadrato entro la linea di effetto ed entro la distanza specificata da quella creatura. L'aura di una creatura non influenza la creatura stessa, a meno che non sia specificato diversamente, e non è influenzata dal terreno o dai fenomeni ambientali.

Una creatura può attivare o disattivare la sua aura come azione minore. Se una creatura muore, la sua aura termina immediatamente.

Se più aure si sovrappongono e impongono delle penalità allo stesso tiro o alla stessa statistica di gioco, una creatura influenzata dalle aure sovrapposte è soggetta alla penalità peggiore; le penalità non sono cumulative. Ad esempio, se una creatura è influenzata da tre aure sovrapposte che impongono una penalità di -2 ai tiri per colpire, quella creatura subisce una penalità di -2, e non una penalità di -6.

TIPO DI AZIONE

AZIONI STANDARD / DI MOVIMENTO / MINORI / GRATUITE

[Icona] Nome del potere (parole chiave) ♦ Uso

Requisito:

Attacco: Tipo di gittata (bersaglio); bonus contro difesa

Colpito/Mancato/Effetto/Azione di mantenere/Attacco secondario/

Effetto secondario/Tiri salvezza falliti/Speciale:

Le azioni standard, di movimento, minori e gratuite non attivate di un mostro sono disposte per tipo di azione.

POTERI

I poteri di un mostro sono presentati sotto il rispettivo tipo di azione in ordine di frequenza di uso: prima vengono quelli a volontà, poi quelli a ricarica e infine quelli a incontro.

ICONA/TIPO

La riga del nome di un potere di attacco include un'icona (se applicabile) che rappresenta il tipo di potere: mischia (⊕), distanza (⊗), ravvicinato (↔) o ad area (⊗).

L'icona di un attacco basilare è evidenziata da un cerchio e si riferisce a un attacco basilare in mischia ⊕ o a un attacco basilare a distanza ⊗.

USO

Un potere di un mostro è utilizzabile a volontà, una volta per incontro (o più raramente una volta al giorno), oppure si ricarica in certe circostanze.

Ricarica ☰ ☱ ☲ ☳: Il potere ha una probabilità casuale di ricaricarsi a ogni round di combattimento. All'inizio di ogni turno del mostro, il DM tira un d6. Se il risultato del tiro del dado corrisponde a uno di quelli mostrati nella descrizione del potere, il mostro recupera l'uso di quel potere. Il potere si ricarica anche dopo un riposo breve.

Ricarica se/quando...: Il potere si ricarica in una circostanza specifica, ad esempio quando il mostro diventa sanguinante per la prima volta nel corso di un incontro. Il potere si ricarica anche dopo un riposo breve.

REQUISITO

Alcuni poteri hanno una condizione preventiva che deve essere soddisfatta affinché il mostro possa usare il potere.

ATTACCO

Se il potere di un mostro prevede un tiro per colpire, è un potere di attacco. A volte una voce di attacco comprende delle informazioni speciali che riguardano una componente di quella voce.

TIPO E GITTATA

Il tipo e la gittata di un potere sono indicati per primi alla voce "Attacco" di un potere. I tipi sono mischia, distanza, area e ravvicinato. Ogni tipo segue alcune regole relative alla gittata e ai bersagli, descritte alle pagine 270-273 del *Manuale del Giocatore*.

BERSAGLI

Tra parentesi, dopo il tipo di attacco e la gittata, compaiono le informazioni che specificano quali o quante creature un potere può bersagliare.

BONUS DI ATTACCO/DIFESA

Solitamente, l'ultimo elemento della voce di attacco di un potere è il bonus di attacco del mostro e la difesa bersagliata dal potere.

COLPITO

Questa voce descrive cosa accade a ogni bersaglio che un mostro colpisce con l'attacco del potere.

MANCATO

Questa voce descrive cosa accade a ogni bersaglio che un mostro manca con l'attacco di un potere.

La dicitura "Danni dimezzati" a questa voce si riferisce al risultato del tiro dei danni. Si tirano i danni indicati alla voce "Colpito" e si infligge la metà di quei danni a ogni bersaglio che il mostro manca. "Danni dimezzati" non si applica ai danni continuati o ad altri effetti di danno riportati alla voce "Colpito".

EFFETTO

Ogni cosa che compare a una voce "Effetto" si verifica quando il mostro usa il potere, che colpisca il bersaglio o meno.

ATTACCO SECONDARIO

Alcuni poteri consentono a un mostro di effettuare un attacco secondario. Le voci "Colpito," "Mancato" o "Effetto" indicano se il mostro effettua un attacco secondario. A meno che non sia specificato diversamente, il tipo di attacco e la gittata di un attacco secondario sono gli stessi del potere, e l'attacco secondario non richiede un'azione separata. Come nel caso dei normali poteri di attacco, il bersaglio di un attacco secondario è indicato dopo il tipo e la gittata dell'attacco.

MANTENERE

Se un potere prevede la voce "Mantenere," il mostro può mantenere attiva parte di quel potere eseguendo un tipo specifico di azione prima della fine di ogni suo turno. Un mostro non può eseguire l'azione di mantenere fino al turno successivo in cui ha usato il potere. La voce relativa al potere specifica il tipo

di azione che il mostro deve eseguire (solitamente un'azione minore, di movimento o standard). Vedi "Durate," pagina 278 del *Manuale del Giocatore*, per ulteriori informazioni su come mantenere un potere.

EFFETTO SECONDARIO

Un effetto secondario si verifica automaticamente quando un altro effetto ha termine. Nella descrizione di un potere, la voce "Effetto secondario" compare di seguito all'effetto a cui si applica.

Un bersaglio a volte è soggetto a un effetto secondario dopo un tiro salvezza. Se quel tiro salvezza ha luogo quando il bersaglio deve effettuare vari tiri salvezza, l'effetto secondario si verifica dopo che il bersaglio ha effettuato tutti i tiri salvezza.

TIRO SALVEZZA FALLITO

A volte un effetto cambia se il bersaglio fallisce il tiro salvezza contro di esso. Il nuovo effetto, specificato alla voce "Primo tiro salvezza fallito" o "Secondo tiro salvezza fallito," si applica dopo che il bersaglio ha fallito un tiro salvezza contro l'effetto precedente, alla fine del turno del bersaglio. Alcuni effetti specificano anche cosa accade a "Ogni tiro salvezza fallito." Questo è un nuovo effetto che va ripetuto ogni volta che il bersaglio fallisce un tiro salvezza contro l'effetto alla fine del suo turno.

Un effetto non cambia se la creatura fallisce un tiro salvezza contro di esso in un momento diverso dalla fine del suo turno.

SPECIALE

Qualsiasi informazione insolita relativa all'uso di un potere compare a questa voce. Ad esempio, se certi poteri possono essere usati come attacchi basilari, tale opzione è riportata alla voce "Speciale."

AZIONI ATTIVATE

AZIONI ATTIVATE

[Icona] Nome del potere (parole chiave) ◆ Uso

Requisito:

Attivazione:

Attacco (azione): Tipo di gittata (bersaglio); bonus contro difesa

Colpito/Mancato/Effetto (azione)/Azione di mantenere/Attacco

secondario/Effetto secondario/Tiri salvezza falliti/Speciale:

Questa sezione contiene quei poteri che prevedono un'attivazione. Questi poteri includono alcune voci che non compaiono negli altri poteri.

ATTIVAZIONE

Un'attivazione definisce il momento in cui il mostro è in grado di usare un potere. Un mostro deve comunque essere in grado di eseguire l'azione richiesta dal potere e di soddisfare ogni altro requisito.

(AZIONE)

Il tipo di azione di un potere attivato viene riportato tra parentesi all'inizio della sua voce "Attacco" o "Effetto". Potrebbe trattarsi di una reazione immediata, di una interruzione immediata, di un'azione di opportunità o di un'azione gratuita. Alcuni poteri non prevedono nessuna azione per essere usati; si verificano semplicemente in reazione a un'attivazione.

ABILITÀ

La sezione delle abilità nella tabella delle statistiche di un mostro contiene solo le sue abilità con addestramento o quelle in cui il mostro beneficia di un modificatore particolare. Il modificatore di Percezione di un mostro non viene ripetuto quaggiù, anche se Percezione è per lui un'abilità con addestramento.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

I sei punteggi di caratteristica di un mostro sono inclusi in fondo alla tabella delle statistiche. Di seguito a ogni punteggio, tra parentesi, viene riportato il modificatore di caratteristica finale, comprensivo di tutte le modifiche quali la metà del livello del mostro, utile ogni volta che il mostro deve effettuare una prova di abilità senza addestramento o una prova di caratteristica.

ALLINEAMENTO

L'allineamento più comune per un mostro è riportato nella scheda delle statistiche. Il Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore* contiene informazioni sui vari allineamenti.

LINGUAGGI

Questa voce elenca i linguaggi che un mostro è in grado di parlare e di capire. Un singolo esemplare potrebbe conoscere linguaggi aggiuntivi, come ad esempio il Comune o i linguaggi dei suoi compagni. Vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 171, per ulteriori informazioni sui linguaggi del mondo di DUNGEONS & DRAGONS.

EQUIPAGGIAMENTO

La voce "Equipaggiamento" di un mostro elenca gli oggetti importanti che un mostro porta su di sé. Un mostro potrebbe portare con sé anche altri oggetti non elencati nella sezione "Equipaggiamento". Quegli oggetti che non sono importanti per il mostro sono lasciati alla discrezione del Dungeon Master.

Se un personaggio si impossessa dell'equipaggiamento di un mostro, può usarlo come equipaggiamento normale. Un personaggio non ottiene i poteri che un mostro usa tramite un articolo del suo equipaggiamento.

Un oggetto dell'equipaggiamento usato dai personaggi giocanti non dispone necessariamente delle stesse proprietà anche per i mostri. Ad esempio, un'ascia bipenne potrebbe essere dotata della proprietà di alto critico, ma se viene usata da un mostro, il mostro non beneficia di questa proprietà a meno che le sue statistiche non specifichino diversamente.

IMPULSI CURATIVI

Anche i mostri possiedono degli impulsi curativi. Tuttavia, solo pochi mostri dispongono di poteri che consentano loro di utilizzarli. Il numero di impulsi curativi a disposizione di un mostro dipende dal suo livello: 1-10, un impulso curativo; 11-20, due impulsi curativi; 21 o più, tre impulsi curativi.

Dal momento che entrano in gioco raramente, gli impulsi curativi non sono inclusi nella tabella delle statistiche di un mostro.

ARCANIANO

AL FINE DI OTTENERE I LORO POTERI ARCANI, i warlock trafficano con entità ultraterrene, mentre gli stregoni attingono all'antico potere della loro stirpe. I maghi, al contrario, devono sottoporsi ad anni di apprendistato e di fatiche, in quanto la loro conoscenza arcana è frutto della diligenza e dello studio. Tuttavia, alcuni maghi inesperti non hanno la pazienza di aspettare.

Certi esperimenti che richiedono un ammontare di energia arcana che va oltre la capacità di un incantatore solitamente si concludono con un inutile gorgoglio. In qualche rara occasione, invece, l'incantesimo sprigiona un'ondata di energia selvaggia che annienta l'incantatore, lanciando un macabro monito agli altri maghi.

In casi ancora più rari, tuttavia, avviene qualcosa di veramente orribile. Nel vano tentativo di padroneggiare un potere che va oltre il suo controllo, un mago assorbe troppa energia allo stato puro, che distorce la sua personalità e la sua memoria e uccide il suo corpo. Una scintilla di vita tuttavia sopravvive, e l'incantesimo (o meglio la sua essenza) anima il cadavere dell'incantatore, infondendo in esso nuovi obiettivi e trasformandolo in un arcaniano.

CONOSCENZE

Arcano CD 22: Quando l'energia arcana allo stato puro uccide un mago, il potere a volte anima il cadavere e dà origine a un arcaniano. Un arcaniano, animato da una forte volontà e dotato di un involucro corporeo, è spinto dagli impulsi del mago morente. Gli arcaniani rossi sono mossi da desideri focosi incontrollati, gli arcaniani blu cercano di preservare la vita incastonandola in una gelida perfezione e gli arcaniani verdi disprezzano la bellezza fisica. Forse esistono anche altri arcaniani, generati e distorti dagli incantesimi falliti che facevano uso di energia da fulmine, necrotica o da tuono. Quando circolano delle voci che parlano di interi villaggi distrutti nel giro di una notte dall'energia arcana, qualcuno mormora sempre che si tratti dell'ossessivo operato di un arcaniano.

INCONTRI

Gli arcaniani si alleano con qualsiasi creatura disposta a condividere la loro causa. Sono stati avvistati a fianco dei non morti e dei demoni, oltre che in compagnia di razziatori orchi e gnoll. Prima o poi, però, un arcaniano ritorce sempre i suoi poteri contro i propri alleati viventi. I non morti sono le uniche creature immuni dalle terribili mire degli arcaniani.

ARCANIANO VERDE

Il corpo di un arcaniano verde luccica di acido, proiettando una patina lebbrosa su tutta la sua pelle. L'acido cola dai pori torturati che si aprono sul suo corpo, andando a ricoprire gli arti e il volto semifuso della creatura. Le sue mani tremanti si stringono attorno a un globo di cristallo. A ogni passo, un arcaniano verde lascia dietro di sé un'impronta fumante che gronda di acido.

Arcaniano Verde	Livello 8 Artigliere	
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 350	
PF 67; Sanguinante 33	Iniziativa +4	
CA 20, Tempra 17, Riflessi 20, Volontà 21	Percezione +7	
Velocità 6		
AZIONI STANDARD		
⊕ Tocco Acido (acido) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro Riflessi		
Colpito: 2d6 + 9 danni da acido.		
⊕ Dardo di Acido (acido, strumento) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +11 contro Riflessi		
Colpito: 2d10 + 3 danni da acido e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 3 danni da acido.		
➤ Flusso di Acido (acido, strumento) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +11 contro Riflessi		
Colpito: 2d6 + 10 danni da acido, il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA e 5 danni da acido continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
AZIONI ATTIVATE		
➤ Globo del Diniego (strumento) ◆ Incontro		
Attivazione: Un nemico supera un tiro salvezza.		
Attacco (interruzione immediata): Gittata 10 (una creatura); +13 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio fallisce il tiro salvezza.		
Impulso Arcano ◆ Incontro		
Attivazione: L'arcaniano colpisce un nemico con un attacco da strumento.		
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge il massimo dei danni al nemico.		
Abilità Arcano +13		
For 10 (+4)	Des 11 (+4)	Sag 17 (+7)
Cos 13 (+5)	Int 19 (+8)	Car 10 (+4)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune
Equipaggiamento globo		

ARCANIANI VERDI IN COMBATTIMENTO

Un arcaniano verde è una creatura rancorosa. Disprezza gli esseri viventi a causa dei loro corpi relativamente privi di imperfezioni. Colleziona oggetti artigianali di finissima fattura e creature di bell'aspetto, allo scopo di distruggerle. Dal suo punto di vista, la bellezza serve solo a mascherare l'orrore che si nasconde all'interno di ogni essere vivente. Un arcaniano verde crede che una dose di acido sia sufficiente a portare alla luce la verità in ogni creatura.

Un arcaniano verde disprezza gli avversari carismatici. Scaglia flussi di acido da lontano, bersagliando le creature di aspetto più attraente o quelle più spigliate. Quando una creatura gli si avvicina troppo, l'arcaniano verde la stringe tra le sue braccia grondanti acido e la lecca con ciò che rimane della sua lingua.

ARCANIANO BLU

Un arcaniano blu è costantemente e violentemente scosso da tremiti. I suoi denti battono mentre la creatura cerca di stringersi al petto un bastone nodoso. La sua pelle blu è ricoperta di ghiaccio, e uno strato di brina si forma sulla sua fronte e sui bordi della sua tunica. Al suo passaggio, un arcaniano blu lascia dietro di sé una scia di gelo.



Arcaniano Blu **Livello 10 Controllore**
 Umanoide naturale Medio (non morto) PE 500
 PF 105; Sanguinante 52 **Iniziativa +5**
 CA 24, Tempra 22, Riflessi 21, Volontà 19 **Percezione +6**
 Velocità 5

AZIONI STANDARD

- ⊕ **Bastone di Gelo** (arma, freddo) ♦ **A volontà**
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro Tempra
 Colpito: 2d8 + 9 danni da freddo e l'arcaniano spinge il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dell'arcaniano.
- ⊕ **Dardo di Gelo** (freddo, strumento) ♦ **A volontà**
 Attacco: Gittata 5 (una creatura); +13 contro Tempra
 Colpito: 2d8 + 9 danni da freddo e sia lo spazio del bersaglio che tutti i quadretti a esso adiacenti diventano terreno difficile fino alla fine del turno successivo dell'arcaniano.
- ✱ **Tormenta Turbinante** (freddo, strumento) ♦ **Incontro**
 Attacco: Emanazione ad area 2 entro 5 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro Riflessi
 Colpito: 2d8 + 9 danni da freddo.
 Mancato: Danni dimezzati.

AZIONI ATTIVATE

- Bastone dello Scudo** ♦ **Incontro**
 Attivazione: Un attacco colpisce l'arcaniano.
 Effetto (interruzione immediata): L'arcaniano ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro l'attacco che attiva il potere.
 - Impulso Arcano** ♦ **Incontro**
 Attivazione: L'arcaniano colpisce un nemico con un attacco da strumento.
 Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge il massimo dei danni al nemico.
- Abilità Arcano +14**
 For 10 (+5) **Des 11 (+5)** **Sag 13 (+6)**
 Cos 17 (+8) **Int 19 (+9)** **Car 10 (+5)**
Allineamento caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Equipaggiamento bastone

ARCANIANI BLU IN COMBATTIMENTO

Un arcaniano blu detesta il calore presente nel mondo, compreso quello emanato dalle creature a sangue caldo. Crede che una creatura congelata possa mantenere la sua perfezione per sempre, senza mai invecchiare o alterarsi, fintanto che rimane nella morsa protettiva del freddo gelido. Un arcaniano blu rivolge i suoi poteri contro i nemici feriti, nell'erronea convinzione di preservarli in tal modo.

ARCANIANO ROSSO

Un arcaniano rosso è una conflagrazione ambulante, dalla pelle perennemente crepitante di fiamme. Tra le fiamme è visibile la carcassa carbonizzata di un umanoide avvolto in una tunica. Anche se il cadavere di un arcaniano rosso brucia, non si riduce mai in cenere. La collera che arde nell'anima di un arcaniano rosso alimenta i suoi fuochi inestinguibili.

Arcaniano Rosso **Livello 19 Artigliere**
 Umanoide naturale Medio (non morto) PE 2.400
 PF 131; Sanguinante 65 **Iniziativa +13**
 CA 31, Tempra 27, Riflessi 30, Volontà 28 **Percezione +10**
 Velocità 6

AZIONI STANDARD

- ⊕ **Tocco Infuocato** (fuoco) ♦ **A volontà**
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro Riflessi
 Colpito: 3d10 + 11 danni da fuoco.
- ✱ **Esplosione Rovente** (fuoco, strumento) ♦ **A volontà**
 Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (le creature entro l'emanazione); +22 contro Riflessi
 Colpito: 3d6 + 8 danni da fuoco.
- ⚡ **Mani Brucianti** (fuoco, strumento) ♦ **Incontro**
 Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +22 contro Riflessi
 Colpito: 4d8 + 9 danni da fuoco e l'arcaniano spinge il bersaglio di 3 quadretti.

AZIONI MINORI

- Bacchetta della Precisione** ♦ **Incontro**
 Effetto: L'arcaniano ottiene un bonus di +4 al prossimo tiro che effettua prima della fine del suo turno successivo.

AZIONI ATTIVATE

- Impulso Arcano** ♦ **Incontro**
 Attivazione: L'arcaniano colpisce un nemico con un attacco da strumento.
 Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge il massimo dei danni al nemico.

Abilità Arcano +20
 For 10 (+9) **Des 18 (+13)** **Sag 13 (+10)**
 Cos 11 (+9) **Int 23 (+15)** **Car 10 (+9)**
Allineamento caotico malvagio **Linguaggi** Comune
Equipaggiamento bacchetta

ARCANIANI ROSSI IN COMBATTIMENTO

Un arcaniano rosso vuole vedere bruciare il mondo intero. Le ombre arancioni delle fiamme che avvolgono le rovine di una città sono il campo di giochi più apprezzato da un arcaniano rosso. Il fetore della carne bruciata si diffonde per le strade mano a mano che l'arcaniano rosso consuma con il suo fuoco purificatore gli abitanti in fuga. Un arcaniano rosso canticchia allegro tra i denti quando riesce a spedire nuove anime nella Coltre Oscura.

BANDERHOBB

QUANDO IL SOLE TRAMONTA, le ombre si allungano sul mondo come se fossero artigli pronti a ghermirlo. È allora che i banderhobb si fanno avanti. Sotto le stelle, o nel buio delle notti senza luna, marciano in file da uno o da due dalla terra dei morti e dell'oscurità. La lingua serpentina di un banderhobb accalappa la sua vittima e la trascina verso le fauci spalancate della creatura, che la inghiotte nel suo stomaco cavernoso. Poi il banderhobb riparte verso il luogo dove il suo padrone lo attende, nel quale rigurgiterà il suo passeggero ancora vivo. A quale scopo? Questo è un segreto che il banderhobb non rivela mai.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: I genitori raccontano ai bambini che se si comportano male, il banderhobb verrà a portarli via. Secondo le storie, sui toraci dei banderhobb sono incisi dei marchi rituali che consentono alle creature di passare da un mondo all'altro in quei punti in cui il velo è sottile e le ombre sono più fitte. La loro dimora è la Coltre Oscura, dove il loro antico signore risiede in una torre tenebrosa.

La gente crede che coloro che sono catturati dai banderhobb vengano fatti lavorare come schiavi nella Coltre Oscura finché prima o poi non si trasformano in banderhobb a loro volta. Alcuni frammenti di storie parlano anche di vaste fosse dei banchetti dove i banderhobb gozzovigliano con le loro vittime. Nei meandri più oscuri di quei luoghi, nemmeno gli occhi degli dèi riescono a spingersi.



INCONTRI

Anche le altre empie creature della Coltre Oscura si tengono alla larga dai banderhobb. Quando i banderhobb si alleano con altre creature, sono quasi sempre avvistati in compagnia di lupi ombra e ululatori.

BANDERHOBB CARCERIERE

Nascosto tra le ombre dello scantinato o nell'abisso nero che si spalanca sotto il letto, il banderhobb carceriere attende in agguato. Nessun luogo del mondo è a sicuro dal carceriere, perché è anche la luce più intensa non fa che proiettare le ombre più fitte. Ovunque una preda cerchi di fuggire, il carceriere la troverà.

Banderhobb Carceriere	Livello 16 Soldato	
Bestia magica ombra Grande	PE 1.400	
PF 160; Sanguinante 80	Iniziativa +16	
CA 32, Tempra 30, Riflessi 28, Volontà 26	Percezione +15	
Velocità 6, nuoto 6	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio Ditalunghe ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA		
Colpito: 3d8 + 11 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del carceriere.		
⊕ Lingua Fulminante (fulmine) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +19 contro Riflessi		
Colpito: 2d8 + 7 danni da fulmine e il bersaglio cade a terra prono.		
⊕ Stretta Ditalunghe ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una o due creature); +21 contro CA		
Colpito: 2d8 + 7 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del carceriere.		
AZIONI ATTIVATE		
⊕ Inghiottire ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico di taglia Grande o inferiore marchiato dal carceriere effettua un attacco che non include il carceriere tra i bersagli.		
Effetto (reazione immediata): Il carceriere scatta di 3 quadretti fino a uno spazio adiacente al nemico che attiva il potere, poi effettua il seguente attacco.		
Attacco: Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +19 contro Tempra		
Colpito: Il bersaglio è rimosso dal gioco. Finché l'effetto permane, il bersaglio subisce 10 danni continuati. Il bersaglio può eseguire azioni normalmente e può effettuare attacchi in mischia o ravvicinati contro il carceriere. L'effetto ha termine quando il carceriere scende a 0 punti ferita o quando il carceriere pone termine all'effetto come azione gratuita. Quando l'effetto termina, il bersaglio ricompare in uno spazio non occupato di sua scelta adiacente al carceriere.		
Nessuna Via di Fuga (teletrasporto) ♦ Incontro		
Attivazione: Un nemico marchiato dal carceriere termina il suo movimento.		
Effetto (reazione immediata): Il carceriere si teletrasporta di 10 quadretti fino a uno spazio adiacente al nemico che attiva il potere.		
Abilità Atletica +21		
For 26 (+16)	Des 23 (+14)	Sag 24 (+15)
Cos 24 (+15)	Int 22 (+14)	Car 11 (+8)
Allineamento malvagio		Linguaggi capisce il Goblin

BANDERHOBB CARCERIERI IN COMBATTIMENTO

I mortali scappano. Sfiniti e in preda al panico, sudati e ansimanti, si precipitano a rifugiarsi in un nascondiglio segreto. Spalancano le porte del loro rifugio, ma scoprono che i banderhobb si trovano già laggiù, pronti a inghiottire le loro prede.

BANDERHOBB SACCHEGGIATORE

Come una lucertola, una creatura fatta d'ombra scivola giù dai comignoli, passa attraverso le finestre nei muri e nei fori tra le tegole per giungere fino al letto della sua preda addormentata.

Qualcosa viene trascinato sul pavimento.

Un'ombra avanza ricurva sotto il peso di uno strano sacco che scende dalle sue spalle fino a toccare terra.

Qualcosa viene trascinato nei boschi.

La creatura si muove sulla pietra, tra i roveti. La vittima nel sacco geme, ma la creatura la tiene stretta e la fa tacere.

Una nuova vittima è stata trascinata via.

Banderhobb	Livello 17 Schermaggiatore (Guida)	
Saccheggiatore		
Bestia magica ombra Piccola	PE 1.600	
PF 164; Sanguinante 82	Iniziativa +18	
CA 31, Tempra 28, Riflessi 32, Volontà 27	Percezione +14	
Velocità 6, scalata 3, nuoto 6	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio Rapido ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 3d6 + 15 danni e il saccheggiatore scatta di 1 quadretto.		
⊗ Sputo Maleodorante ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 2d12 + 4 danni.		
Effetto: Il saccheggiatore scatta di 1 quadretto.		
↓ Colpo Uncinato ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro Riflessi		
Colpito: 3d6 + 4 danni e il saccheggiatore afferra il bersaglio.		
↓ Ombra Intermittente (teletrasporto) ♦ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 4d8 + 20 danni.		
Effetto: Il saccheggiatore si teletrasporta di 5 quadretti prima o dopo l'attacco.		
↔ Frenesia Distraente ♦ Incontro		
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro CA		
Colpito: 2d8 + 5 danni.		
Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dal saccheggiatore effettua immediatamente un'azione standard come azione gratuita.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Trascinare Via ♦ A volontà		
Requisito: Il saccheggiatore deve avere afferrato una creatura.		
Effetto: Il saccheggiatore si muove della sua velocità, tirando la creatura afferrata con sé. Il saccheggiatore e la creatura da esso afferrata non provocano attacchi di opportunità l'uno dall'altra per questo movimento.		
Abilità Atletica +20, Furtività +21		
For 24 (+15)	Des 27 (+16)	Sag 23 (+14)
Cos 20 (+13)	Int 21 (+13)	Car 10 (+8)
Allineamento malvagio	Linguaggi capisce il Goblin	

BANDERHOBB SACCHEGGIATORI IN COMBATTIMENTO

La lanterna di un guardiano la coglie di sorpresa con la sua luce: una creatura simile a una rana, dalle orecchie sottili e appuntite, che trascina un sacco pesante. "Chi va là?"

La creatura cede al panico e assale la guardia, sferzando colpi e artigliate al suo volto in una frenesia di unghioni ossuti.

La creatura stipa la guardia sanguinante nel sacco: ecco un altro schiavo per il padrone. Poi il saccheggiatore si allontana, trascinandosi sulle spalle il suo carico.

BANDERHOBB RAPITORE

Loro sono quelli che raggiungono i luoghi dove le ombre sono più fitte. Con passo silenzioso, i banderhobb rapitori scivolano senza fare rumore nel mondo per rubare e cibarsi. Si annidano tra le pieghe che separano questo mondo dal reame delle ombre e scrutano il nostro mondo con occhi bramosi, in attesa dell'opportunità giusta.

Banderhobb Rapitore	Livello 18 Bruto	
Bestia magica ombra Grande	PE 2.000	
PF 211; Sanguinante 105	Iniziativa +17	
CA 30, Tempra 29, Riflessi 32, Volontà 30	Percezione +16	
Velocità 6, nuoto 6	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro CA		
Colpito: 3d12 + 13 danni.		
⊗ Lingua Afferrante ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +21 contro Riflessi		
Colpito: 2d12 + 3 danni, il rapitore tira il bersaglio di 4 quadretti fino a uno spazio a sé adiacente e afferra la creatura.		
↓ Ghermire ♦ A volontà		
Requisito: Il rapitore deve essere sanguinante.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro CA		
Colpito: 4d12 + 7 danni e il rapitore afferra il bersaglio. Se il bersaglio è sanguinante, il rapitore ricarica <i>inghiottire</i> e lo usa contro il bersaglio.		
↓ Inghiottire ♦ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Mischia 1 (la creatura afferrata dal rapitore); +21 contro Tempra		
Colpito: Il bersaglio è rimosso dal gioco. Finché l'effetto permane, il bersaglio subisce 10 danni continuati. Il bersaglio può eseguire azioni normalmente e può effettuare attacchi in mischia o ravvicinati contro il rapitore. L'effetto ha termine quando il rapitore scende a 0 punti ferita o quando il rapitore pone termine all'effetto come azione gratuita. Quando l'effetto termina, il bersaglio ricompare in uno spazio non occupato di sua scelta adiacente al rapitore.		
AZIONI ATTIVATE		
Traversata delle Ombre (teletrasporto) ♦ Incontro		
Attivazione: Il rapitore è reso sanguinante per la prima volta.		
Effetto (nessuna azione): Il rapitore è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Il rapitore appare poi in uno spazio non occupato entro 10 quadretti dalla sua ultima posizione.		
Abilità Atletica +20, Furtività +22		
For 22 (+15)	Des 27 (+17)	Sag 25 (+16)
Cos 21 (+14)	Int 22 (+15)	Car 12 (+10)
Allineamento malvagio	Linguaggi capisce il Goblin	

BANDERHOBB RAPITORI IN COMBATTIMENTO

In un istante, senza fare alcun rumore, una lingua lunga e muscolosa si avvolge attorno a un corpo e lo strattone via. La testa del mostro scatta in avanti e le sue fauci si spalancano. Poi il corpo della vittima scompare nel gozzo della creatura. E un istante dopo, la creatura stessa svanisce.

BEHEMOTH

I behemoth furono tra le prime creature a vagare per il mondo. La terra trema sotto i loro passi pesanti e il sole si oscura quando le loro forme alate membranose solcano i cieli.

In prima linea di un esercito in marcia, una bestia gigantesca avanza su zampe grandi quanto antichi tronchi d'albero. Spalancando una bocca irta di centinaia di zanne simili a pugnali, il behemoth lancia un terribile ruggito e avanza con passo fragoroso. Le fruste e le lance dei suoi addestratori lo spronano alla battaglia. Le sue enormi zampe lasciano impronte insanguinate e una scia di cadaveri devastati.

CONOSCENZE

Natura CD 18: I behemoth sono creature gigantesche, stupide e irritabili: tutti tratti preziosi per chi



addestra bestie da guerra. I capi militari di tutto il mondo sono disposti a sborsare cifre esorbitanti pur di ottenere un behemoth abbastanza giovane da essere addestrato. Chi intende catturare un behemoth deve correre molti rischi: anche solo sopravvivere al viaggio attraverso le giungle e le montagne dove vivono queste bestie può essere un'impresa difficoltosa. Inoltre, i behemoth combattono con ulteriore ferocia quando devono proteggere i loro nidi o i loro cuccioli.

Non è affatto detto che un behemoth imbrigliato sia un behemoth addomesticato. Gli basta un momento in cui è privo di controllo per assalire i combattenti di entrambe le parti di un conflitto, per poi dileguarsi a passi rimbombanti nelle terre selvagge.

INCONTRI

I trogloditi e gli hobgoblin usano i behemoth come macchine da guerra e bestie da soma. I ranghi di cacciatori di behemoth si sono infoltiti da quando i prezzi di queste bestie sono saliti alle stelle. Le tribù di tutto il mondo cercano di accaparrarsi dei behemoth personali e queste creature, un tempo rare, ora appaiono anche in molti conflitti lontani dalle terre delle loro nidiate.

BEHEMOTH CORONA OSSEA

Anche un behemoth corona ossea ben addestrato oppone resistenza alle sue briglie. I suoi domatori spesso scompaiono, e gli unici indizi del loro fato sono dei brandelli di carne infilzati sulle piccole corna che delimitano le placche poste a protezione del cranio di una di queste creature. Per quei guerrieri che riescono a dimostrare abilità e coraggio a sufficienza, i behemoth corona ossea si dimostrano cavalcature rapide e possenti.

Behemoth Corona Ossea	Livello 6 Soldato	
Bestia naturale Grande (cavalcatura, rettile)	PE 250	
PF 71; Sanguinante 35	Iniziativa +7	
CA 22, Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 17	Percezione +4	
Velocità 7		
AZIONI STANDARD		
⬇ Testata ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 2d8 + 5 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del behemoth corona ossea. Quando carica, il behemoth corona ossea spinge anche il bersaglio di 1 quadretto.		
Speciale: Ogni volta che il behemoth corona ossea colpisce una creatura con un attacco di opportunità, quella creatura cade a terra prona.		
AZIONI ATTIVATE		
⬇ Sfondamento Minaccioso ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico marchiato dal behemoth corona ossea scatta.		
Effetto (interruzione immediata): Il behemoth corona ossea usa testata contro il nemico che attiva il potere.		
Il Danno e la Beffa (cavalcatura) ♦ A volontà		
Attivazione: Il behemoth corona ossea porta un cavaliere amichevole di livello pari o superiore al 6° e il cavaliere colpisce con un attacco in carica.		
Effetto (azione gratuita): Il behemoth corona ossea spinge di 1 quadretto il bersaglio della carica.		
For 19 (+7)	Des 14 (+5)	Sag 12 (+4)
Cos 15 (+5)	Int 2 (-1)	Car 6 (+1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

BEHEMOTH CORONA OSSEA IN COMBATTIMENTO

Il rumore di ossa spezzate e di grida di agonia accompagna ogni movimento di un behemoth corona ossea. Un behemoth corona ossea scende in combattimento galoppando, ricoperto dalle interiora dei nemici come se fossero festoni decorativi, e usa *testata* contro ogni creatura che scorge. Numerose armate sono state disperse dall'assalto di una di queste creature. Se il cavaliere di un behemoth corona ossea resta ucciso, la creatura spesso si imbestialisce e carica ciecamente ogni cosa sul campo di battaglia.

BEHEMOTH PELLEALATA

I behemoth pellealata si annidano sulle montagne più impervie e sulle pareti rocciose più alte. I ladri rubano le uova o i cuccioli di pellealata per venderli a quegli eserciti o compagnie mercenarie desiderose di ottenere un vantaggio aereo. Tuttavia, i pellealata sono pericolosi e molti saccheggiatori di nidi hanno perso ben più di una semplice occasione di arricchirsi quando i genitori dei cuccioli hanno fatto ritorno al nido cogliendo i ladri sul fatto.

Behemoth Pellealata	Livello 7 Schermagliatore	
Bestia naturale Grande (cavalcatura, rettile)	PE 300	
PF 79; Sanguinante 39	Iniziativa +9	
CA 21, Tempra 19, Riflessi 21, Volontà 19	Percezione +3	
Velocità 2 (maldestro), volo 8 (fluttuare)		
TRATTI		
Attacco in Picchiata (cavalcatura)		
Quando il behemoth usa <i>attacco in volo</i> ed è montato da un cavaliere di livello pari o superiore al 7°, il cavaliere può effettuare un attacco basilare in mischia al posto del morso del pellealata.		
Trascinare Via		
Quando il behemoth si muove, tira con sé qualsiasi creatura da esso afferrata. Inoltre, la creatura rimane afferrata e il behemoth non provoca un attacco di opportunità da parte di essa.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA Colpito: 2d6 + 8 danni.		
⊕ Attacco in Volo ♦ A volontà		
Effetto: Il pellealata vola della sua velocità e usa il morso in un qualsiasi punto del movimento. Il pellealata non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio quando si allontana da esso.		
⊕ Artigli Afferranti ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞		
Requisito: Il pellealata deve essere in volo. Effetto: Il pellealata usa <i>attacco in volo</i> , e se l'attacco colpisce il bersaglio, il pellealata lo afferra.		
For 14 (+5)	Des 19 (+7)	Sag 11 (+3)
Cos 15 (+5)	Int 2 (-1)	Car 6 (+1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

BEHEMOTH PELLEALATA IN COMBATTIMENTO

Un behemoth pellealata vola in cerchio ai margini di una battaglia, per planare poi ai fianchi delle forze nemiche. Il morso di un pellealata è in grado di dilaniare il cuoio e la carne. Un pellealata usa i suoi artigli per afferrare un nemico e sollevarlo in cielo, per poi lasciarlo cadere a terra davanti alle zampe degli altri behemoth suoi alleati. Sebbene un

pellealata sappia volare con grande agilità, sul terreno si muove in modo lento e goffo. Se un pellealata precipita o è costretto ad atterrare, fa tutto il possibile per tornare in volo al più presto, anche se per riuscirci deve abbandonare il suo cavaliere.

BEHEMOTH LUNGHECORNA

Tutti i capotribù barbarici e gli hobgoblin maestri di guerra sognano di avere un behemoth lunghecorna personale che risponda ai loro comandi. Dozzine di battipista e combattenti perdono la vita invano nel tentativo di inseguire un lunghecorna adulto, che a detta di molti può diventare il behemoth più feroce in assoluto se addestrato come si deve. I capi più ingegnosi inviano dei ladri a trafugare le uova dei lunghecorna dai loro enormi nidi, in modo da poterli addestrare fin dalla nascita.

Behemoth Lunghecorna	Livello 9 Bruto d'élite	
Bestia naturale Enorme (cavalcatura, rettile)	PE 800	
PF 234; Sanguinante 117	Iniziativa +6	
CA 21, Tempra 23, Riflessi 19, Volontà 21	Percezione +7	
Velocità 6		
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
Signore delle Bestie (cavalcatura)		
Quando il behemoth porta in sella un cavaliere amichevole di livello pari o superiore al 9°, il cavaliere ottiene un bonus di +1 a CA e Riflessi.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Incornata ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA Colpito: 3d10 + 5 danni.		
⊕ Doppio Attacco ♦ A volontà		
Effetto: Il lunghecorna usa <i>incornata</i> due volte.		
⊕ Travolgere ♦ Incontro		
Effetto: Il lunghecorna scatta del doppio della sua velocità e può entrare negli spazi dei nemici durante il movimento. Ogni volta che il lunghecorna entra nello spazio di un nemico per la prima volta durante il suo movimento, può usare <i>incornata</i> contro quel nemico.		
For 20 (+9)	Des 14 (+6)	Sag 16 (+7)
Cos 17 (+7)	Int 4 (+1)	Car 9 (+3)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

BEHEMOTH LUNGHECORNA IN COMBATTIMENTO

È la natura del cavaliere di un behemoth lunghecorna a determinare le tattiche di battaglia della bestia. Alcuni lunghecorna vengono trattati come trofei, e sono usati semplicemente come giganteschi troni viventi per i loro padroni. Altri fungono da fortezze mobili e rimangono nelle retrovie del conflitto, trasportando sulla schiena le figure più importanti della battaglia. Quando i lunghecorna scendono in mischia, i domatori li attrezzano in modo che ogni bestia possa trasportare una dozzina di combattenti.

BEHOLDER

I BEHOLDER GIUNSERO NEL MONDO sull'onda di furiose tempeste caotiche. Alcune creature aberranti finirono nel mondo per caso, altre vi giunsero come distruttori. I beholder vennero come conquistatori, ansiosi di inghiottire ogni cosa nel gorgo della loro avidità e ambizione.

CONOSCENZE

Dungeon CD 25: I beholder non appartengono al mondo, e nemmeno agli altri piani. Sono creature del Reame Remoto, un luogo talmente antitetico al pensiero razionale e all'esistenza che molti di coloro che lo intravedono impazziscono.

Esistono molte varietà di beholder. L'unica cosa certa quando si ha a che fare con uno di essi è che tutti sono animati da intenti maligni e dal desiderio di comandare. Sono creature subdole di cui nessuno deve fidarsi.

INCONTRI

È raro che un beholder accetti di servire altre creature, o addirittura di agire al fianco di altri suoi simili. Quando vari beholder riescono a collaborare tra loro, il mondo intero corre un grave pericolo. I beholder credono di essere destinati a regnare, quindi qualsiasi creatura disposta a rischiare di servirli può trovare posto al loro fianco... anche se si tratta di un posto assai poco sicuro.

BEHOLDER PROGENIE

Il modo in cui i beholder si riproducono è un mistero che chiunque desideri proteggere la propria sanità mentale e di stomaco farà bene a non esplorare. I beholder progenie raramente sopravvivono alla crudeltà dei loro genitori; quelli che ci riescono, solitamente rimangono nei paraggi di uno dei genitori. Tuttavia, la giovane età non attenua di certo la loro malevolenza.

Beholder Progenie	Livello 15 Artigliere gregario
Bestia magica aberrante	Media PE 300
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	Iniziativa +13
CA 27, Tempra 26, Riflessi 28, Volontà 27	Percezione +15
Velocità 0, volo 6 (fluttuare)	Scurovisione
TRATTI	
Visione Onnidirezionale	
I nemici non ottengono vantaggio in combattimento quando attaccano ai fianchi un beholder progenie.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Morso ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA	
Colpito: 9 danni.	
⚡ Raggi Oculari (variabile) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +18 contro Riflessi	
Colpito: 11 danni da acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotici, psichici, radiosi, da tuono o da veleno. Questo attacco infligge danni dello stesso tipo dei raggi oculari del genitore della progenie.	
AZIONI ATTIVATE	
🏃 Fuga Disperata ♦ A volontà	
Attivazione: La progenie è colpita o mancata da un attacco ravvicinato o ad area.	
Effetto (Interruzione immediata): La progenie scatta di 2 quadretti.	
For 18 (+11)	Des 22 (+13) Sag 17 (+10)
Cos 17 (+10)	Int 20 (+12) Car 20 (+12)
Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità	

BEHOLDER PROGENIE IN COMBATTIMENTO

Un giovane beholder fluttua nelle ombre della tana del suo genitore, cercando di non farsi notare. Ogni beholder progenie lotta innanzi tutto per assicurarsi la sopravvivenza.

OCCHIO D'OMBRA

Gli occhi d'ombra sono beholder che sono stati deformati dal troppo tempo passato nei sentieri tortuosi che conducono alla Coltre Oscura.

Occhio d'Ombra	Livello 12 Appostato d'élite
Bestia magica aberrante Grande	PE 1.400
PF 194; Sanguinante 97	Iniziativa +16
CA 26, Tempra 24, Riflessi 25, Volontà 24	Percezione +15
Velocità 0, volo 6 (fluttuare)	Scurovisione
Tiri salvezza +2; Punti azione 1	
TRATTI	
Visione Onnidirezionale	
I nemici non ottengono vantaggio in combattimento quando attaccano ai fianchi un occhio d'ombra.	
Vantaggio in Combattimento	
L'occhio d'ombra infligge 2d6 danni extra a qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.	
Impulso d'Ombra (guarigione)	
L'occhio d'ombra recupera 20 punti ferita alla fine del suo turno, se è rimasto invisibile fin dall'inizio del proprio turno.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Morso ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA	
Colpito: 2d8 + 11 danni.	
⚡ Raggi Oculari ♦ A volontà	
Effetto: Il beholder usa uno o due dei seguenti raggi oculari senza provocare un attacco di opportunità. Ogni raggio oculare deve bersagliare un nemico diverso.	
1. Raggio Accecante (radioso)	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Riflessi	
Colpito: 1d8 + 6 danni radiosi e il bersaglio è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.	
2. Raggio Tonante (tuono)	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Tempra	
Colpito: 3d6 + 10 danni da tuono e il bersaglio è assordato fino alla fine del proprio turno successivo.	
3. Raggio del Vincolo d'Ombra (necrotico)	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Volontà	
Colpito: 3d6 + 5 danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Finché l'effetto non termina, il beholder e le creature ombra beneficiano di occultamento quando si trovano entro 5 quadretti dal bersaglio.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
👁 Svanire nell'Ombra (illusione, teletrasporto) ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞	
Effetto: Il beholder si teletrasporta di 20 quadretti e diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.	
AZIONI MINORI	
⚡ Occhio Centrale (paura) ♦ A volontà (1/round)	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +15 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del beholder.	
Abilità Furtività +17	
For 18 (+10)	Des 22 (+12) Sag 19 (+10)
Cos 19 (+10)	Int 19 (+10) Car 16 (+9)
Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità	



OCCHI D'OMBRA IN COMBATTIMENTO

Avendo un corpo che è composto quasi interamente di oscurità e di odio, un occhio d'ombra esulta quando riesce a incutere terrore nelle sue vittime. Si annida nell'oscurità e attende che i suoi nemici cedano gradualmente al panico. Poi colpisce in modo rapido e letale.

BEHOLDER FANTASMA

Non è detto che la morte segni la fine dell'avidità e dell'ambizione. Essendo creature viventi, anche i beholder prima o poi dovrebbero smettere di fluttuare e marcire al suolo che tanto odiano. Tuttavia, alcuni mostrano una forza di volontà e un odio tali da riprendere a fluttuare, e fanno ritorno sotto forma di beholder fantasma.

BEHOLDER FANTASMA IN COMBATTIMENTO

Un beholder fantasma è già morto una volta, quindi ora agisce con maggiore prudenza. Si nasconde sotto il terreno o dietro ai soffitti e alle pareti, usando un singolo pseudopodio oculare per spiare i nemici. Poi si fa avanti e spara una raffica di raggi oculari contro i nemici che coglie di sorpresa.

Beholder Fantasma	Livello 18 Controllore d'élite	
Bestia magica aberrante Grande (non morto)	PE 4.000	
PF 254; Sanguinante 127	Iniziativa +16	
CA 30, Tempra 29, Riflessi 30, Volontà 30	Percezione +17	
Velocità 0, volo 6 (fluttuare), intangibile	Scurovisione	
Immunità malattia, veleno; Resistenza evanescente; Vulnerabilità 10 radioso		
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
Visione Onnidirezionale		
I nemici non ottengono vantaggio in combattimento quando attaccano ai fianchi un beholder fantasma.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso (necrotico) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Riflessi		
Colpito: 3d8 + 13 danni necrotici.		
✂ Raggio Oculare ♦ A volontà		
Effetto: Il beholder usa uno dei seguenti raggi oculari senza provocare un attacco di opportunità.		
1. Gelo della Tomba (freddo, necrotico)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +21 contro Tempra		
Colpito: 4d8 + 8 danni da freddo e necrotici e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).		
2. Possessione Fantasma (psichico)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +21 contro Volontà		
Colpito: 15 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: In aggiunta ai danni continuati, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi). Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è dominato anziché frastornato e continua a subire danni continuati (tiro salvezza termina entrambi). Il beholder è rimosso dal gioco finché l'effetto non termina. Quando l'effetto termina, il beholder ricompare in uno spazio non occupato entro 10 quadretti dal bersaglio. Il beholder può terminare l'effetto con un'azione gratuita.		
3. Pensiero Omicida (psichico)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +21 contro Volontà		
Colpito: 1d8 + 9 danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro se stesso come azione gratuita. Se il bersaglio non impugna un'arma da mischia, fa cadere un oggetto impugnato ed estrae un'arma da mischia come azione gratuita, poi effettua l'attacco.		
AZIONI MINORI		
⊗ Occhio Centrale (paura) ♦ A volontà (1/round)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +21 contro Volontà		
Colpito: Il beholder fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 ai danni necrotici e vulnerabilità 5 ai danni psichici fino alla fine del turno successivo del beholder.		
AZIONI ATTIVATE		
✂ Occhi del Beholder ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico inizia il suo turno entro 5 quadretti dal beholder.		
Effetto (azione gratuita): Il beholder usa raggio oculare contro il nemico che attiva il potere. Si determina quale raggio usa tirando un d4, e ripetendo il tiro nel caso di un risultato di 4.		
For 12 (+10)	Des 25 (+16)	Sag 16 (+12)
Cos 19 (+13)	Int 22 (+15)	Car 25 (+16)
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità

CAMBION

GLI UOMINI E LE DONNE MORTALI che stringono un patto con i diavoli spesso vengono sfruttati per procreare dei cambion. Anche se i loro genitori mortali potrebbero aborrire queste creature, i genitori infernali tendono invece a coccolare i cambion concepiti in tale modo. Queste progenie immortali dedicano le loro vite a omaggiare Asmodeus, a ripagare il male con il male e ad approfittare di qualsiasi debolezza pur di accumulare potere.

CONOSCENZE

Arcano CD 21: Nei Nove Inferi vige una certa forma di società, per quanto perversa. I potenti comandano. Gli stolti sono carne da macello. I cultisti e i diavoli minori sono al servizio completo dei loro padroni, anche quando si tratta di procreare. Un cambion è il frutto dell'unione tra un mortale e un diavolo. Tali creature raggiungono la maturità in fretta e vengono usate come pedine per promuovere gli obiettivi dei diavoli più potenti.

Fierna e suo padre Belial si fanno spesso accompagnare da qualche cambion loro servitore. Altri cambion si votano al servizio di Levistus e diventano carcerieri o torturatori. La maggior parte dei cambion, tuttavia, venera Asmodeus e persegue i propri obiettivi personali, seminando al contempo dolore e distruzione.

INCONTRI

I cambion si immischiano negli affari di una miriade di creature. È possibile incontrare un cambion in compagnia



di qualsiasi malefica creatura del mondo o dei Nove Inferi, comprese alcune bande di umanoidi e diavoli minori. I cambion più pomposi si circondano di guardie e consiglieri. Spesso un oni o un rakshasa consigliere è la vera mente che dirige le azioni del cambion al comando.

CAMBION

FIGLIO DELLA COLLERA

Un cambion figlio della collera trama per pretendere il potere sul mondo. Assume l'aspetto che aveva in passato da mortale e fomenta sommosse nelle grandi città per glorificare se stesso o il suo diabolico signore supremo.

Cambion Figlio della Collera Livello 9 Schermagliatore

Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 400

PF 100; Sanguinante 50 Iniziativa +11

CA 23, Tempra 21, Riflessi 24, Volontà 18 Percezione +6

Velocità 6, volo 8 (maldestro) Scurovisione

Resistenza 10 fuoco

TRATTI

☼ Collera Bruciante (fuoco) ♦ Aura 1

Finché il cambion è sanguinante, qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura subisce 5 danni da fuoco.

AZIONI STANDARD

⊕ Lama del Dolore (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA

Colpito: 2d8 + 8 danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del figlio della collera.

⊖ Via del Dolore (arma) ♦ A volontà

Effetto: Il figlio della collera scatta di 4 quadretti e usa *lama del dolore* in un qualsiasi punto durante lo scatto.

☼ Dardo di Fuoco (fuoco, strumento) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +12 contro Riflessi

Colpito: 2d6 + 5 danni da fuoco.

☼ Sfrecciare in Cielo (fuoco, strumento) ♦ Incontro

Requisito: Il figlio della collera deve essere sanguinante.

Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +12 contro Riflessi

Colpito: 2d10 + 5 danni da fuoco e il figlio della collera vola di 8 quadretti senza provocare attacchi di opportunità.

AZIONI MINORI

Fattezze Perverse (illusione) ♦ A volontà

Requisito: Il figlio della collera non deve essere sanguinante.

Effetto: Il figlio della collera assume le sembianze di un umanoide Medio specifico.

Abilità Acrobazia +14, Intimidire +14, Raggiare +14

For 17 (+7) Des 21 (+9) Sag 14 (+6)

Cos 20 (+9) Int 15 (+6) Car 20 (+9)

Allineamento malvagio Linguaggi Supernal

Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, bacchetta

CAMBION FIGLI DELLA COLLERA IN COMBATTIMENTO

Un cambion figlio della collera si allontana danzando dai nemici quando vuole attaccare. Questo diavolo mezzosangue è animato da una collera che riesce a malapena a trattenere quando combatte. Un figlio della collera considera anche il minimo affronto come un insulto gravissimo. Attacca senza paura delle ritorsioni. Un figlio della collera assume solitamente l'aspetto di un individuo appartenente alla razza del suo genitore mortale, ma passa alla sua forma diabolica quando viene ferito gravemente o quando i nemici lo circondano. Quando è ferito, il figlio della collera si avvolge in una patina di fiamme e diventa ancora più vendicativo.

CAMBION INCATENATO

Avvolto nelle catene e con il volto coperto da una macabra maschera di ferro, un cambion incatenato emana dolore, collera e frustrazione. Il corpo di un cambion incatenato è completamente immobile e avviluppato nelle catene. Le catene lo tengono sospeso in aria e, allungandosi e contraendosi, si spostano sul terreno come se fossero le zampe di un ragno. Le catene fungono da condotto per la psiche torturata del cambion, e il tocco del metallo proietta le menti delle sue vittime nella gelida oscurità di Stygia, dove soffrono orrendi tormenti per qualche breve istante prima di fare ritorno.

Cambion Incatenato		Livello 10 Controllore	
Umanoide immortale Medio (diavolo)		PE 500	
PF 110; Sanguinante 55			Iniziativa +8
CA 24, Tempra 22, Riflessi 20, Volontà 24			Percezione +9
Velocità 6			Scurovisione
Resistenza 10 fuoco			
TRATTI			
☼ Campo Imprigionante ◆ Aura 3			
I quadretti entro l'aura si considerano terreno difficile per i nemici.			
Figlio delle Catene			
Quando è immobilizzato o trattenuto, il cambion incatenato ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tentativi di sfuggire a una presa, nonché ai tiri salvezza contro gli effetti che trattengono o immobilizzano.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Catena Sferzante ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +15 contro CA			
Colpito: 3d6 + 8 danni e un bersaglio frastornato diventa immobilizzato (tiro salvezza termina).			
⊖ Cepi Infami (psichico) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 5 (una creatura); +13 contro Volontà			
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici, e se il bersaglio termina il suo turno in posizione più vicina al cambion incatenato, resta frastornato (tiro salvezza termina).			
⚡ Urlo Scatenato (psichico) ◆ Ricarica ☼☼☼			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (le creature entro la propagazione); +13 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici e il cambion incatenato spinge il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è anche frastornato (tiro salvezza termina).			
AZIONI MINORI			
Catene Mentali (psichico) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Effetto: Due nemici adiacenti l'uno all'altro entro un'emanazione ravvicinata 5 vengono fisicamente incatenati (tiro salvezza termina; ogni nemico effettua un tiro salvezza separato contro questo effetto). Finché è fisicamente incatenato, un nemico subisce 10 danni psichici all'inizio e alla fine del suo turno se non si trova adiacente all'altra creatura influenzata da questo potere.			
Effetto secondario: L'effetto permane e i danni scendono a 5 (tiro salvezza termina).			
For 17 (+8)	Des 16 (+8)	Sag 19 (+9)	
Cos 22 (+11)	Int 18 (+9)	Car 18 (+9)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Supernal	

CAMBION INCATENATI IN COMBATTIMENTO

L'emozione dominante in un cambion incatenato è l'odio. Odia la sua vita, i suoi carcerieri e i suoi nemici che possono vagare liberi. Un cambion incatenato urla la propria disperazione direttamente nelle menti degli avversari vicini. Quando un cambion incatenato

diventa sanguinante, grida ancora più forte e la sua maschera di ferro casca a terra.

CAMBION EREDE INFERNALE

Quando il sangue di un regnante mortale si mescola a quello di un diavolo, può dare origine a un terribile conquistatore. Un cambion erede infernale è spinto dall'avidità e dall'ambizione. Ambisce alla posizione di Asmodeus nei Nove Inferi e trama per spodestarlo.

Cambion Erede Infernale		Livello 12 Soldato d'élite	
Umanoide immortale Medio (diavolo)		PE 1.400	
PF 250; Sanguinante 125			Iniziativa +14
CA 28, Tempra 24, Riflessi 21, Volontà 25			Percezione +10
Velocità 6, volo 8 (maldestro)			Scurovisione
Resistenza 10 fuoco			
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spada Lunga Bruciante (arma, fuoco) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: 2d8 + 11 danni da fuoco.			
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'erede infernale.			
⊖ Rasoio Immondo ◆ A volontà			
Requisito: L'erede infernale deve essere sanguinante.			
Effetto: L'erede infernale usa <i>spada lunga bruciante</i> due volte.			
AZIONI MINORI			
➤ Comando del Terrore (charme) ◆ A volontà (1/round)			
Requisito: L'erede infernale non deve essere sanguinante.			
Attacco: Gittata 5 (un nemico marchiato dall'erede); +15 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo dell'erede infernale.			
Giuramento dei Nove ◆ A volontà (1/round)			
Effetto: Una creatura entro 3 quadretti dall'erede infernale è marchiatata e riceve vulnerabilità 10 al fuoco fino alla fine del turno successivo dell'erede.			
AZIONI ATTIVATE			
⊖ Passo Maestoso ◆ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dall'erede infernale e situato entro 5 quadretti da esso effettua un attacco che non include l'erede tra i bersagli.			
Effetto (reazione immediata): L'erede infernale si teletrasporta in un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere e usa <i>spada lunga bruciante</i> contro di lui.			
Abilità Diplomazia +17, Intimidire +17, Storia +15			
For 19 (+10)	Des 22 (+12)	Sag 18 (+10)	
Cos 21 (+11)	Int 19 (+10)	Car 23 (+12)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Supernal	
Equipaggiamento cotta di maglia, spada lunga			

CAMBION EREDI INFERNALI IN COMBATTIMENTO

La spada di un erede infernale sferza fendenti infuocati. L'erede inizia il combattimento con fare imperioso, falciando gli avversari e ordinando ai nemici di impalarsi sulle loro stesse armi, onde sfuggire alla tortura e all'umiliazione. Il diavolo avanza per il campo di battaglia tra i suoi alleati con piglio sicuro e autoritario, certo di non poter essere sconfitto.

Quando è reso sanguinante, un erede infernale getta da parte ogni parvenza di maestà e cede alla collera sferrando colpi a una velocità doppia rispetto a prima.

CATOBLEPA

Tenendo il capo chino verso il terreno, un catoblepa vaga per le terre lasciandosi alle spalle una scia di morte. Il catoblepa è una creatura rara, fatta di ombre e di morte; con il suo sguardo è in grado di avvizzire coloro che ha ferito. Ogni creatura vaga lentamente tra i mondi, riemergendo nel momento più inaspettato. Il legame del catoblepa con la morte è talmente forte che queste bestie a volte accompagnano la Regina Corvo e il suo seguito.

CONOSCENZE

Religione CD 23: Le anime più determinate che danno la caccia a un catoblepa potrebbero resistere al suo richiamo, ma di fronte al suo sguardo letale o al suo soffio tossico, molti cedono alla codardia piuttosto che mostrare coraggio.

La caccia rituale di un catoblepa può procurare ai cacciatori la benedizione della Regina Corvo. Alcuni cavalieri vanno a caccia della creatura per ottenere onore e gloria, e un cavaliere che ritorna con la testa di un catoblepa si guadagna grande stima presso i suoi pari. Un cavaliere che sfoggia il simbolo del catoblepa sulle sue insegne d'armi impone un profondo rispetto sul campo di battaglia.

Quando le creature della Selva Fatata indicano una Caccia Selvaggia, spesso si mettono alla ricerca di un catoblepa. La capacità di un catoblepa di scivolare da un mondo all'altro fa di questa creatura una preda assai elusiva.

Un catoblepa non può essere distrutto veramente, e i suoi presagi di sventura non possono essere fuggiti. Se ucciso, un catoblepa si riforma nella Coltre Oscura e riprende il suo inesorabile viaggio attraverso i piani.

Gli avventurieri possono seguire le tracce di un catoblepa seguendo la scia di morte che la bestia si lascia alle spalle. Se si sforzano di alleviare il dolore in quei luoghi dove la bestia è passata, potrebbero riuscire a guardare la bestia negli occhi senza timore di morire. A questi campioni, la Regina Corvo potrebbe concedere la liberazione di un'anima, restituendola alla vita, o permettere a qualcuno di prevedere la sua stessa morte, e quindi di evitarla.

INCONTRI

Ogni catoblepa è un araldo della Regina Corvo, ma queste creature non si limitano a fungere da messaggeri. Nei giorni precedenti alla comparsa di un catoblepa, gli spettri dei re più leggendari si aggirano per le sale dei loro palazzi, i fantasmi delle donne che sono morte di parto sussurrano avvertimenti ai loro figli, e nei luoghi dove le peggiori tragedie stanno per colpire, i wraith degli antichi tiranni tornano ad animarsi, nella speranza di vedere compiersi le oscure speranze delle loro vite passate.

CATOBLEPA PROFETA

Un catoblepa profeta appare all'improvviso in una sala del trono, in una piazza cittadina o in una sala dei banchetti... ovunque l'aria sia satura di superbia. La sua venuta preannuncia futura fame, pestilenza,



guerra o morte, e semina il panico tra i veggenti e gli indovini del luogo.

Un profeta si manifesta là dove i semi della tragedia sono stati piantati. Si ciba di disperazione, orgoglio e angoscia, e diventa più grande nel corso dei suoi viaggi. Questa dieta di emozioni corrosive fa sì che il profeta esali dei fumi tossici, che soffocano le creature attorno a esso.

Catoblepa Profeta		Livello 10 Controllore d'elite	
Bestia ombra Grande		PE 1.000	
PF 220; Sanguinante 110	Iniziativa +7	CA 24, Tempra 22, Riflessi 20, Volontà 22	Percezione +15
Velocità 6	Vista cieca 5	Resistenza 5 necrotico	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Presenza della Regina Corvo ♦ Aura 5			
Ogni creatura entro l'aura che fallisce un tiro salvezza subisce danni pari a metà del suo valore di sanguinante.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Incornata ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA			
Colpito: 2d8 + 9 danni.			
← Soffio Velenoso (veleno) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼ ☼ ☼ ☼			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (le creature entro la propagazione); +13 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 6 danni da veleno e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
AZIONI ATTIVATE			
← Ultimo Sguardo (charme, necrotico) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal catoblepa profeta si muove volontariamente per allontanarsi da esso.			
Attacco (azione di opportunità): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +13 contro Volontà			
Colpito: 5 danni necrotici, il bersaglio è immobilizzato e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).			
Effetto secondario: 10 danni necrotici.			
For 18 (+9)	Des 15 (+7)	Sag 21 (+10)	
Cos 22 (+11)	Int 3 (+1)	Car 11 (+5)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi -			

CATOBLEPA PROFETA IN COMBATTIMENTO

Un catoblepa profeta emana un'aura di morte. La bestia tenta di porre fine alla vita di ogni creatura che incontra. Con semplice sguardo, abbatte coloro che cercano di fuggire. Con le corna, trafigge coloro che lo affrontano. Un profeta combatte senza paura. Sa che morire nuovamente sarà soltanto l'inizio di un nuovo giro sulla giostra, quindi si concentra per infliggere il colpo finale ai nemici deboli o spaventati.

CATOBLEPA TRAGEDIografo

Ai confini del mondo, un fiume di anime si riversa nella Coltre Oscura attraversando una giungla avvelenata dalle esalazioni delle anime corrotte. Sulle rive del fiume, il catoblepa tragediografo pascola sotto la luna piena, raggiungendo dimensioni enormi prima di oltrepassare il velo che lo separa dal reame della Regina Corvo. Il suo capo chino, nascosto dietro la maschera di un attore tragico umanoide, è a sua volta una maschera di dolore, frutto delle innumerevoli pene a cui ha dovuto assistere.

Catoblepa Tragediografo Livello 18 Controllore d'elite

Bestia ombra Enorme PE 4.000

PF 360; Sanguinante 180 Iniziativa +15
CA 32, Tempra 30, Riflessi 28, Volontà 30 Percezione +15
Velocità 6 Vista cieca 5
Resistenza 10 necrotico
Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI

☼ **Presenza della Regina Corvo** ♦ Aura 5

Qualsiasi creatura entro l'aura che fallisce un tiro salvezza contro la morte subisce danni pari a metà del suo valore di sanguinante.

AZIONI STANDARD

⊕ **Incornata** ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro CA
Colpito: 3d8 + 13 danni.

← **Soffio Velenoso (veleno)** ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼ ☼ ☼ ☼

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (le creature entro la propagazione); +21 contro Tempra
Colpito: 2d6 + 9 danni da veleno e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

← **Sguardo Avvizzente** ♦ Ricarica quando nessun nemico è influenzato da questo potere

Attacco: Emanazione ravvicinata 10 (una creatura sanguinante entro l'emanazione); +21 contro Volontà

Colpito: 1d8 + 9 danni necrotici e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è indebolito e accecato (tiro salvezza termina entrambi).

Secondo tiro salvezza fallito: I punti ferita del bersaglio scendono a -1.

AZIONI MINORI

← **Richiamo Inevitabile (charme)** ♦ A volontà

Effetto: Il catoblepa tragediografo sceglie un nemico entro 20 quadretti e lo tira di 3 quadretti.

AZIONI ATTIVATE

← **Ultimo Sguardo (charme, necrotico)** ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal catoblepa tragediografo si muove volontariamente per allontanarsi da lui.

Attacco (azione di opportunità): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +21 contro Volontà

Colpito: 10 danni necrotici, il bersaglio è immobilizzato e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: 20 danni necrotici.

For 24 (+16) Des 22 (+15) Sag 23 (+15)

Cos 28 (+18) Int 3 (+5) Car 25 (+16)

Allineamento senza allineamento Linguaggi -

CATOBLEPA TRAGEDIografo IN COMBATTIMENTO

Il profondo ronzio di un catoblepa tragediografo sembra quasi il canto di una sirena e attira le creature viventi verso la loro rovina. Le vittime di un tragediografo avanzano verso di esso finché non arrivano a poggiare la testa sul suo fianco smagrito. Coloro che inalano il respiro letale del tragediografo o vedono il suo muso avvizziscono fino a sbriciolarsi.

CHITINA

LE PRIME CHITINE emersero da recipienti colmi di melma e di carne. Cucite tramite la magia dei warlock drow, le chitine sono un tentativo fallito di creare una razza di schiavi perfetti. Le prime chitine furibonde dilagarono per le città drow, massacrando i loro aspiranti padroni. Poi si fecero strada fino alla libertà, creandosi un dominio personale nelle propaggini superiori del Sottosuolo.

Essendo strani ibridi tra ragni e umanoidi, le chitine venerano Lolth poiché la dea ha infuso nel loro cuore una vena di violenza e di ribellione. Credono di essere di gran lunga più vicine dei drow al concetto di razza perfetta di Lolth: questo scisma filosofico ha infiammato un odio profondo tra le due razze. Anche se entrambe le razze venerano la Regina dei Ragni, i loro membri si massacrano a vicenda senza pietà. Come ben si addice a una dea traditrice e sanguinaria quale è Lolth, i suoi seguaci più fanatici riservano il loro odio più intenso per i fedeli loro colleghi.

CONOSCENZE

Storia CD 17: I warlock dei drow crearono le chitine per farne degli schiavi. Le chitine sono umanoidi generati dalla somma di incantesimi arcani e preghiere a Lolth, nonché da un miscuglio di anime, carne e icore di elfi, ragni e demoni. In un impulso incontrollato, forse infuriata dal tentativo dei drow di giocare a fare gli dèi, Lolth tramò per liberare le chitine e impartire ai drow una lezione. E fu così che le coldriti, la casta sacerdotale delle chitine, emersero dalle vasche di creazione e iniziarono subito a fomentare la ribellione presso le altre chitine. Sopraffatti numericamente dalle chitine, i drow furono costretti a ritirarsi e le chitine poterono diffondersi in tutto il Sottosuolo.

TANE DELLE CHITINE

Le chitine tessono spesse e robuste ragnatele di un colore che varia dal bianco opaco al grigio pietra, utilizzandole per rafforzare le loro tane e per creare delle strutture. Quando le chitine occupano le camere di un dungeon, un crepacchio o un altro posto angusto, le ragnatele restano dure ma perdono la viscosità.

I nani di Greysmere scoprirono con orrore che pochi giorni dopo l'irruzione di una banda da guerra di chitine nelle loro miniere di profondità, gli invasori avevano eretto una piccola fortezza che bloccava l'accesso al filone d'oro più ricco. I nani dovettero trasportare numerosi tronchi all'interno delle caverne e costruire arieti da sfondamento, balliste e trabocchi per abbattere l'insediamento degli invasori.

Le chitine erigono le loro strutture pensando già agli attacchi dei nemici.

Fortezze sospese: Le chitine si arrampicano fino al soffitto di una grande caverna e creano delle grandi sacche che pendono da lassù. Ogni sacca è ancorata al soffitto a

un unico punto e contiene almeno due o tre pavimenti o camere. Le tessitrici più abili riescono a usare le ragnatele anche per creare porte e cardini.

INCONTRI

La razza delle chitine è giovane e i suoi membri sono facilmente raggruppabili. Dal momento che la loro ignoranza del mondo di superficie è grande, considerano gli umanoidi e gli oggetti insoliti della superficie materia di speculazione e di mistero. L'illusionista morfica Mylara Stormroarer era riuscita a spacciarsi per un aspetto di Lolth presso una colonia di chitine. Le inviò contro un avamposto drow vicino, usandole per distruggere la sua nemica Ulquara.

Le chitine stringono alleanze con le altre razze del Sottosuolo in cambio di armi, conoscenze arcane, oggetti magici e altri strumenti, che impiegano poi in buona parte contro i drow. I duergar ingaggiano le chitine come mercenari ed esploratori. Di tanto in tanto le chitine e i duergar uniscono le forze per attaccare gli avamposti dei drow.

Nelle profondità del Sottosuolo Fatato, le chitine sono comuni. Fanno affari con gli spriggan e con le altre creature fatate che si oppongono ai drow.

CHITINA RECLUTA

Assaltare una tana delle chitine è come infilare un bastone in un nido di calabroni. Ogni chitina, dalle neonate alle operaie, si avventa sull'intruso per annientarlo. "Sommerso dalle chitine" è un tipico detto dei drow per descrivere una morte ignominiosa per mano di creature inferiori.

Il piano superiore di una fortezza sospesa è una sala comune, dotata di ingressi che la collegano al soffitto della caverna. Il piano intermedio è uno spazio destinato alla vita quotidiana: ospita i dormitori, le mense e i magazzini. Il piano inferiore è perforato da caditoie che consentono alle chitine di far piovere proiettili sugli attaccanti. Altre aperture si aprono anche lungo le pareti, per fornire delle posizioni di tiro contro i nemici volanti o in grado di scalare le pareti.

Passerelle: Quando un insediamento di chitine annovera varie fortezze sospese, le chitine costruiscono dei ponti tra una struttura e l'altra. Le sezioni vitali della colonia sono collegate soltanto da una o due passerelle, in quanto si tratta di ponti che possono essere rapidamente recisi in caso di attacco. Una banda di quattro o più chitine al lavoro all'estremità di un ponte può farlo crollare nel giro di 5 round.

Chitina Recluta		Livello 5 Bruto gregario	
Umanoide naturale Medio (ragno)		PE 50	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +4	
CA 17, Tempra 17, Riflessi 17, Volontà 16	Percezione +3		
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione		
AZIONI STANDARD			
⊕ Pugnali (arma) ♦ A volontà			
Effetto: La recluta effettua il seguente attacco due volte.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA			
Colpito: 4 danni.			
⊕ Pugnali Volanti (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +10 contro CA			
Colpito: 5 danni.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Filo di Ragnatela ♦ Incontro			
Requisito: La recluta deve essere impegnata a scalare.			
Effetto: La recluta vola di 5 quadretti.			
AZIONI ATTIVATE			
Urlo di Morte			
Attivazione: La recluta scende a 0 punti ferita.			
Effetto (interruzione immediata): Ogni nemico adiacente alla recluta subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.			
For 15 (+4)	Des 14 (+4)	Sag 12 (+3)	
Cos 10 (+2)	Int 8 (+1)	Car 9 (+1)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento 4 pugnali			

CHITINE RECLUTE IN COMBATTIMENTO

Le reclute si avventano sugli avversari a ondate per sopraffarli, strisciando sul pavimento o calandosi dalle pareti e dalle fenditure. Quando una recluta muore, secerne un fetore acre e disgustoso che fa barcollare i nemici vicini e suscita la furia delle chitine.

CHITINA COMBATTENTE

Una chitina combattente, capace di assestare fendenti, pugnalar e parare con quattro pugnali simultaneamente, è un turbine fulmineo di lame. Le combattenti difendono le tane delle chitine e formano il grosso delle truppe di una nidiate.

Chitina Combattente		Livello 5 Bruto	
Umanoide naturale Medio (ragno)		PE 200	
PF 72; Sanguinante 36	Iniziativa +5		
CA 17, Tempra 17, Riflessi 18, Volontà 16	Percezione +3		
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione		
AZIONI STANDARD			
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA			
Colpito: 1d4 + 6 danni.			
⊕ Pugnale Volante (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +10 contro CA			
Colpito: 1d4 + 6 danni.			
⊕ Colpo delle Quattro Lame (arma) ♦ A volontà			
Effetto: La combattente effettua il seguente attacco quattro volte.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA			
Colpito: 1d4 + 3 danni.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Filo di Ragnatela ♦ Incontro			
Requisito: La combattente deve essere impegnata a scalare.			
Effetto: La combattente vola di 5 quadretti.			
Abilità Acrobazia +10			
For 15 (+4)	Des 16 (+5)	Sag 13 (+3)	
Cos 12 (+3)	Int 8 (+1)	Car 10 (+2)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento 8 pugnali			

CHITINE COMBATTENTI IN COMBATTIMENTO

Una chitina combattente non resta quasi mai a terra. Considera le pareti e i soffitti accessibili quanto il suolo. Striscia lungo il soffitto e poi si cala verso il nemico usando corde di seta di ragno. Nelle aree troppo strette o dal soffitto basso, le combattenti rimangono sulle pareti quando combattono. A volte, due combattenti attaccano assieme quello che considerano l'invasore più forte, facendolo a brandelli con una letale combinazione di otto lame turbinanti.



CHITINA ESPLORATRICE

Il primo gruppo di nani cercatori che si avventurò nel territorio delle chitine dovette fuggire mentre una pioggia di quadrelli di balestra calava su di loro. Soltanto in seguito i nani scoprirono che le loro stime erano sbagliate: a guardia del passaggio c'erano solo poche dozzine di chitine, non diverse centinaia.

Chitina Esploratrice	Livello 5 Artigliere
Umanoide naturale Medio (ragno)	PE 200
PF 48; Sanguinante 24	Iniziativa +6
CA 17, Tempra 17, Riflessi 17, Volontà 16	Percezione +3
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA	
Colpito: 1d4 + 3 danni.	
⊕ Balestra a Mano (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 1d6 + 4 danni.	
⊕ Salva Furibonda (arma) ♦ A volontà	
Effetto: L'esploratrice usa due volte <i>pugnale</i> o <i>balestra a mano</i> .	
⊕ Quadrello Avvelenato (arma, veleno) ♦ Incontro	
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +10 contro Tempra	
Colpito: 1d6 + 4 danni e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).	
AZIONI DI MOVIMENTO	
♦ Filo di Ragnatela ♦ Incontro	
Requisito: L'esploratrice deve essere impegnata a scalare.	
Effetto: L'esploratrice vola di 5 quadretti.	
Abilità Acrobazia +11	
For 13 (+3)	Des 18 (+6) Sag 13 (+3)
Cos 12 (+3)	Int 8 (+1) Car 10 (+2)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento 2 pugnali, 2 balestre a mano, 40 quadrelli	

CHITINE ESPLORATRICI IN COMBATTIMENTO

Una esploratrice rimane sulle pareti, sui soffitti o dietro una caditoia, tempestando gli avversari di quadrelli di balestra mentre le combattenti e le predatrici ingaggiano i nemici in mischia. Usa la sua ragnatela per arrivare nelle aree che i nemici non possono raggiungere a piedi, come ad esempio un'alta stalattite sul lato opposto di una fessura. Una esploratrice tiene in serbo il suo *dardo avvelenato* per gli eventuali aggressori a distanza.

CHITINA PREDATRICE

Tutte le chitine di una nidiata oltre l'ottavo neonato vengono buttate fuori dalla tana e sono destinate a diventare predatrici. Se sono ancora vive dopo un anno, hanno diritto a rientrare in famiglia. Tuttavia, molte scelgono di restare in compagnia degli altri reietti della loro specie.

Chitina Predatrice	Livello 6 Schermagliatore
Umanoide naturale Medio (ragno)	PE 250
PF 72; Sanguinante 36	Iniziativa +9
CA 20, Tempra 18, Riflessi 19, Volontà 17	Percezione +10
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione
TRATTI	
♦ Vantaggio in Combattimento	
La predatrice infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi creatura che le conceda vantaggio in combattimento.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Spada Corta (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA	
Colpito: 1d6 + 4 danni.	
⊕ Affondi Rapidi ♦ A volontà	
Effetto: La predatrice usa <i>spada corta</i> due volte. Può scattare di 2 quadretti dopo ogni attacco.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
♦ Filo di Ragnatela ♦ Incontro	
Requisito: La predatrice deve essere impegnata a scalare.	
Effetto: La predatrice vola di 5 quadretti.	
Abilità Acrobazia +12, Furtività +12	
For 12 (+4)	Des 18 (+7) Sag 15 (+5)
Cos 16 (+6)	Int 11 (+3) Car 10 (+3)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento 2 spade corte	

CHITINE PREDATRICI IN COMBATTIMENTO

Queste chitine selvagge si annidano nei cunicoli che si affacciano sui soffitti dei dungeon o sui passaggi del Sottosuolo. I tunnel sono occultati da botole mimetizzate grazie a un fitto strato di ragnatela (Percezione CD 20). Quando i nemici ci passano sotto, le predatrici fanno irruzione uscendo dalle botole, balzano tra le loro prede e circondano le vittime.

Gli occhi delle chitine predatrici risplendono di una sinistra luce rossastra, ma i veterani del Sottosuolo sanno bene che quando vedono quell'infausto bagliore è troppo tardi per fuggire.

CHITINA TESSITRICE

Le chitine tessitrici sono i fabbri e i costruttori della tana. Innalzano enormi strutture fatte di ragnatele che pendono dai soffitti delle caverne. La loro specie è la potenza dominante nella società delle chitine, superata soltanto dalle sacerdotesse coldriti. Anche le combattenti cercano di non suscitare mai la collera delle tessitrici. Una chitina che fa uno sgarro alla gilda delle tessitrici potrebbe presto scoprire che la camera in cui vive si è staccata dal soffitto ed è precipitata al suolo.

Chitina Tessitrice	Livello 6 Controllore	
Umanoide naturale Medio (ragno)	PE 250	
PF 72; Sanguinante 36	Iniziativa +7	
CA 19, Tempra 17, Riflessi 18, Volontà 16	Percezione +10	
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⚡ Lancia (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 2d8 + 5 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo della tessitrice.		
🌀 Globo di Tela Avvelenata (veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 2d10 + 3 danni da veleno e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo della tessitrice.		
🏹 Palla di Ragnatela ♦ Ricarica 🎲 🎲 🎲		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Riflessi		
Colpito: 2d10 + 5 danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).		
Muro di Ragnatela ♦ Incontro		
Effetto: La tessitrice crea un muro ad area 6 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro o finché non viene distrutto. Il muro può essere alto fino a 3 quadretti. Il muro si considera terreno bloccante e può essere attaccato. Qualsiasi creatura adiacente al muro che lo colpisca con un attacco in mischia resta immobilizzata (tiro salvezza termina). Il muro possiede le stesse difese della tessitrice e ogni suo quadretto è dotato di 10 punti ferita. Il muro ha vulnerabilità 5 al fuoco.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Filo di Ragnatela ♦ Incontro		
Requisito: La tessitrice deve essere impegnata a scalare.		
Effetto: La tessitrice vola di 5 quadretti.		
Abilità Acrobazia +12, Furtività +12		
For 15 (+5)	Des 18 (+7)	Sag 15 (+5)
Cos 16 (+6)	Int 13 (+4)	Car 10 (+3)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Elfico
Equipaggiamento lancia		

CHITINE TESSITRICI IN COMBATTIMENTO

In battaglia, una tessitrice erige un muro per intrappolare gli invasori e costringerli a scontrarsi con le chitine combattenti. Poi la tessitrice scaglia dei globi di tela avvelenata contro i nemici che riescono a fuggire. Le tessitrici a volte rivolgono i loro poteri contro il campo di battaglia, lavorando di concerto per fare crollare un edificio o abbattere una stalattite.

Le tessitrici sono costrette a scendere in battaglia su ordine delle coldriti; le sacerdotesse le arruolano a viva forza per mantenere un ferreo controllo su di esse. Salvare la vita di una tessitrice o risparmiarla può essere un buon modo per garantirsi il favore della gilda.

COLDRITE

Le chitine considerano le coldriti dei veri e propri aspetti del volere di Lolth. La loro devozione a queste sacerdotesse è talmente forte che in un caso, di fronte a un manipolo di trogloditi invasori, le chitine arrivarono a far crollare il loro intero nido su quei mostri. I trogloditi e buona parte delle chitine morirono, ma le sacerdotesse coldriti sopravvissero, e questa era l'unica cosa che contava per le chitine.

Le coldriti sono sempre femmine e assomigliano ai drider, ma la loro pelle è pallida.

Coldrite	Livello 8 Controllore (Guida)	
Umanoide naturale Grande (ragno)	PE 350	
PF 90; Sanguinante 45	Iniziativa +6	
CA 22, Tempra 19, Riflessi 21, Volontà 17	Percezione +14	
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⚡ Artigli (veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d8 + 7 danni da veleno e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo della coldrite.		
🌀 Ragnatela ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +11 contro Riflessi		
Colpito: 1d10 + 7 danni e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo della coldrite.		
🏹 Maledizione del Ragno Ombra (veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +11 contro Volontà		
Colpito: 2d10 + 5 danni da veleno e il bersaglio concede vantaggio in combattimento ai ragni (tiro salvezza termina).		
☄ Vapori Asfissianti (veleno, zona) ♦ Incontro		
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (le creature entro l'emanazione); +11 contro Tempra		
Colpito: 2d6 + 4 danni da veleno e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).		
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi nemico che entri o concluda il suo turno nella zona subisce 5 danni da veleno.		
AZIONI ATTIVATE		
Seguace della Regina Ragno ♦ A volontà		
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dalla coldrite manca con un tiro per colpire.		
Effetto (interruzione immediata): L'alleato che attiva il potere subisce 5 danni e ripete il tiro per colpire.		
Per la Regina Ragno ♦ Ricarica quando è resa sanguinante per la prima volta		
Attivazione: Un attacco in mischia o a distanza colpisce la coldrite.		
Effetto (interruzione immediata): L'attacco che attiva il potere colpisce invece un alleato della coldrite che si trova adiacente a essa.		
Abilità Diplomazia +12, Intimidire +12, Religione +12		
For 15 (+6)	Des 15 (+6)	Sag 20 (+9)
Cos 18 (+8)	Int 16 (+7)	Car 17 (+7)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Elfico
Equipaggiamento simbolo sacro di Lolth		

COLDRITI IN COMBATTIMENTO

Una coldrite si circonda di reclute e altre chitine, affidandosi alla calca dei loro corpi per proteggersi dai danni. Sia la coldrite che le chitine comuni sanno che, in base al volere di Lolth, le chitine devono morire per proteggere le coldriti. Una coldrite difonde un veleno soffocante tra gli invasori e scaglia maledizioni e ragnatele su di essi per distrarli e intralciarli. Se la battaglia sembra perduta, le coldriti fuggono per fondare una nuova colonia altrove.

COMBATTENTE DEL TERRORE

I RITUALI SACRILEGHI CHE ANIMANO LE CARCASSE DEI NON MORTI solitamente generano creature caracollanti e prive di volontà. I combattenti del terrore, d'altro canto, entrano in uno stato di non vita dotati di abilità marziali sufficienti a farne dei guardiani formidabili. Ogni combattente del terrore viene indissolubilmente legato al suo padrone, cosa che ne fa una creatura totalmente fedele.

Ogni combattente del terrore è vincolato a un padrone o a un oggetto determinato dal Dungeon Master. Alcuni tratti o poteri di un combattente del terrore sono correlati al suo padrone.

CONOSCENZE

Religione CD 17: Anche se i combattenti del terrore sono creature fedeli, sono noti per la loro incapacità di obbedire a ordini più complessi di "Fa' la guardia" o "Attacca". Sono del tutto incapaci di tramare o rivoltarsi contro il loro padrone. Non hanno bisogno né di dormire né di respirare. Se il suo padrone viene ucciso, un combattente del terrore può crollare a terra in un cumulo di carne inanimata o cedere alla furia e scagliarsi contro chiunque abbia sferrato il colpo finale al suo padrone. Alcuni padroni vincolano queste creature a determinati oggetti magici, affinché i combattenti possano continuare a sorvegliarli anche dopo la morte dell'incantatore.

INCONTRI

In alcune tombe polverose e dimenticate, i combattenti del terrore vegliano sulla sagoma assopita del lich loro padrone, o su un santuario dimenticato dedicato a un dio oscuro. Molti combattenti del terrore prestano servizio sotto potenti incantatori e sacerdoti. Stando ad alcune



leggende, i sacerdoti di Bane furono i primi a creare questi esseri, generandoli dai cadaveri dei loro nemici più potenti.

PROTETTORE DEL TERRORE

Certe storie parlano di necromanti che creano una dozzina di protettori del terrore e poi li assegnano a guardia delle loro camere private e dei loro laboratori. Nonostante lo sgradevole fetore, la presenza di questi vigili guardiani che non dormono mai infonde ai loro padroni una rinnovata sicurezza.

Protettore del Terrore	Livello 3 Soldato	
Animato naturale Medio (non morto)	PE 150	
PF 47; Sanguinante 23	Iniziativa +3	
CA 19, Tempra 16, Riflessi 13, Volontà 14	Percezione +1	
Velocità 5 Visione crepuscolare		
TRATTI		
☼ Scudo della Non Morte ◆ Aura 1		
Finché si trova entro l'aura del protettore del terrore, il suo padrone subisce danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza.		
Occhi della Non Morte		
Il padrone del protettore del terrore può vedere o sentire ogni cosa che il protettore possa vedere o sentire. Il padrone può anche parlare attraverso il protettore.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Ascia Bipenne (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA		
Colpito: 1d12 + 4 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del protettore.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Richiamo del Protettore (teletrasporto) ◆ A volontà		
Effetto: Il protettore si teletrasporta della sua velocità fino a un quadretto adiacente al suo padrone.		
For 16 (+4)	Des 10 (+1)	Sag 11 (+1)
Cos 15 (+3)	Int 4 (-2)	Car 8 (+0)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Comune		
Equipaggiamento corazza di scaglie, ascia bipenne		

PROTETTORI DEL TERRORE IN COMBATTIMENTO

Gli occhi vacui di un protettore del terrore rivelano la sua quasi totale assenza di volontà propria. Non si cura né del suo corpo né dei non morti suoi alleati, e si fa avanti per attirare su di sé i colpi indirizzati al suo padrone, assorbendoli invece con la propria carne morta.

PREDONE DEL TERRORE

Un predone del terrore, avvolto in abiti di cuoio ammufliti e armato di un paio di spade corte, è un non morto che svolge le funzioni di esploratore e di schermagliatore. Il padrone può vedere attraverso gli occhi della creatura mantenendosi a distanza di sicurezza, mentre il gruppo dei predoni dà la caccia agli intrusi.

PREDONI DEL TERRORE IN COMBATTIMENTO

Molti avventurieri hanno erroneamente scambiato le tendenze apparentemente suicide di un predone del terrore per un difetto di creazione. In realtà, i necromanti più astuti usano i predoni del terrore per recuperare informazioni sui loro nemici.

Predone del Terrore **Livello 5 Schermagliatore**

Animato naturale Medio (non morto) PE 200

PF 63; Sanguinante 31 **Iniziativa +7**
 CA 19, Tempra 17, Riflessi 17, Volontà 16 **Percezione +9**
 Velocità 6 **Visione crepuscolare**

TRATTI**Vantaggio in Combattimento**

Il predone del terrore infligge 1d6 danni contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

A Difesa del Padrone

Il predone del terrore beneficia di vantaggio in combattimento contro ogni bersaglio adiacente al suo padrone.

Occhi della Non Morte

Il padrone del predone del terrore può vedere o sentire ogni cosa che il predone possa vedere o sentire. Il padrone può anche parlare attraverso il predone.

AZIONI STANDARD⊕ **Spada Corta** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA
 Colpito: 2d6 + 6 danni.

⊕ **Arco Lungo** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +10 contro CA
 Colpito: 1d10 + 4 danni.

⊕ **Colpo dello Schermagliatore** ♦ **A volontà**

Effetto: Il predone scatta di 3 quadretti e usa *spada corta* o *arco lungo*.

For 16 (+5) Des 16 (+5) Sag 14 (+4)

Cos 15 (+4) Int 4 (-1) Car 9 (+1)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** capisce il Comune

Equipaggiamento corazza di cuoio, spada corta, arco lungo, 20 frecce

ARCIERE DEL TERRORE

Un necromante crea gli arcieri del terrore per fare piovere frecce su chiunque tenti di avvicinarsi all'incantatore o alla sua fortificazione.

Arciere del Terrore **Livello 6 Artigliere**

Animale naturale Medio (non morto) PE 250

PF 57; Sanguinante 28 **Iniziativa +6**
 CA 18, Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 17 **Percezione +5**
 Velocità 6 **Visione crepuscolare**

TRATTI**Occhi della Non Morte**

Il padrone dell'arciere del terrore può vedere o sentire ogni cosa che l'arciere possa vedere o sentire. Il padrone può anche parlare attraverso l'arciere.

Canale della Non Morte

Finché il padrone dell'arciere dispone di linea di visuale fino all'arciere, il padrone può effettuare degli attacchi da strumento come se occupasse il quadretto dell'arciere.

AZIONI STANDARD⊕ **Spada Corta** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA
 Colpito: 1d6 + 7 danni.

⊕ **Arco Lungo** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +13 contro CA
 Colpito: 1d10 + 3 danni.

✦ **Salva Parabolica** (arma) ♦ **Incontro**

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro CA
 Colpito: 1d10 + 3 danni.

AZIONI ATTIVATE⊕ **Attacco Sostenuto** (arma) ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico è colpito dal padrone dell'arciere.
 Attacco (*reazione immediata*): Gittata 10 (il nemico che attiva il potere); +13 contro CA
 Colpito: 1d10 + 3 danni.

For 16 (+6) Des 16 (+6) Sag 14 (+5)

Cos 15 (+5) Int 4 (+0) Car 9 (+2)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** capisce il Comune

Equipaggiamento spada corta, arco lungo, 40 frecce

**ARCIERI DEL TERRORE
IN COMBATTIMENTO**

Un arciere del terrore ha uno scopo molto semplice: tempestare di proiettili le forze nemiche. L'arciere ha anche un secondo scopo: il legame che condivide con il suo padrone funziona come condotto per i poteri del secondo, che diviene in grado di scagliare incantesimi attraverso il primo.

GUARDIANO DEL TERRORE

Protetto dallo scudo pesante di un guardiano del terrore, un necromante o un sacerdote di un dio oscuro possono scagliare i loro poteri senza timore di interferenze.

Guardiano del Terrore **Livello 7 Soldato**

Animato naturale Medio (non morto) PE 300

PF 79; Sanguinante 39 **Iniziativa +6**
 CA 23, Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 18 **Percezione +5**
 Velocità 5 **Visione crepuscolare**

TRATTI☼ **Scudo della Non Morte** ♦ **Aura 1**

Finché si trova entro l'aura del guardiano del terrore, il padrone subisce danni dimezzati da tutti gli attacchi.

Occhi della Non Morte

Il padrone del guardiano del terrore può vedere o sentire ogni cosa che il guardiano possa vedere o sentire. Il padrone può anche parlare attraverso il guardiano.

AZIONI STANDARD⊕ **Spada Lunga** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA
 Colpito: 2d8 + 6 danni.

Effetto: Il bersaglio è marchiati fino alla fine del turno successivo del guardiano.

⊕ **Arco Lungo** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +12 contro CA
 Colpito: 1d10 + 6 danni.

Effetto: Il bersaglio è marchiati fino alla fine del turno successivo del guardiano.

AZIONI ATTIVATE⊕ **Castigo Ferreo** (arma) ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico marchiati dal guardiano attacca il padrone del guardiano.

Attacco (*azione di opportunità*): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +14 contro CA

Colpito: 2d8 + 6 danni.

For 16 (+6) Des 12 (+4) Sag 14 (+5)

Cos 15 (+5) Int 4 (+0) Car 9 (+2)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** capisce il Comune

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, spada lunga, arco lungo, 20 frecce

**GUARDIANI DEL TERRORE
IN COMBATTIMENTO**

Un guardiano ha un aspetto fiacco e uno sguardo vacuo, perfino nel mezzo della battaglia. Quando il padrone è minacciato, tuttavia, il suo aspetto subisce una trasformazione sorprendente. La creatura ringhia come una bestia e si muove con l'agilità e la potenza di una pantera.

CRAUD

I CRAUD, PROTETTI DA SPESSO CORAZZE CHITINOSE e dotati di possenti artigli, minacciano chiunque metta in pericolo il delicato equilibrio dell'oceano. Un craud è alto all'incirca quanto un halfling e sfoggia colori luccicanti quando striscia sulla sabbia poggiando su uno stuolo di zampe acuminato come aghi. I marinai chiamano i craud le locuste del mare, in quanto quando attaccano si ammassano fino ai margini dell'acqua e sono pronti a divorare ogni cosa che incontrino sul loro cammino. Coloro che sono sopravvissuti a un attacco dei craud affermano che queste creature sono in grado di sciamare anche a terra dimostrando una inquietante capacità di coordinazione.

Si crede che i craud siano la punizione che Melora infligge a coloro che sciupano i suoi doni. Quando la pesca in un'area si fa eccessiva o l'area in questione diventa inquinata, un attacco dei craud è spesso imminente.

CONOSCENZE

Natura CD 12: I marinai più superstiziosi conoscono molti miti che parlano dei craud. Alcune leggende suggeriscono che queste creature siano un castigo divino impartito a coloro che mancano di rispetto a Melora. Altri affermano che i craud sono le avanguardie di un esercito di invasori ammassato sul fondo dell'oceano. Altri osservatori più pragmatici fanno notare come i craud siano privi di intelligenza proprio come le altre bestie, e che attaccano gli abitanti di superficie solo quando le imbarcazioni dei pescatori li privano delle fonti di cibo di cui hanno bisogno.

In ogni caso, i craud rimangono dei predatori opportunisti. Assalgono ripetutamente le stesse comunità marittime. In alcune rare occasioni, i craud si nascondono nelle secche nei pressi di un insediamento abbandonato, per aggredire i viaggiatori che si spingono nell'area.

INCONTRI

Di tanto in tanto, un capitano pirata crudele e capriccioso cattura un re dei craud. Poi, quando i pirati stanno per affrontare un nemico, il capitano tortura il re e lo costringe a coinvolgere i suoi simili nella battaglia.

Gli umanoidi, specialmente se venerano Melora, hanno scoperto un modo meno maligno per utilizzare i craud. Alcuni umanoidi specializzati addestrano i craud a fungere da guardiani sottomarini per proteggere le navi e gli insediamenti costieri.

CRAUD IMPALATORE

Quando i corpi sinuosi e corazzati dei craud impalatori escono dall'acqua, scintillando alla luce della luna, chi ha l'opportunità di vederli arrivare potrebbe trovare quella vista splendida, per quanto aliena. È raro che gli impalatori agiscano da soli, tuttavia.



Quando gli osservatori notano gli artigli delle creature e gli altri craud che emergono alle loro spalle, si rendono conto che gli impalatori sono soltanto l'avanguardia di un assalto dei craud.

Craud Impalatore		Livello 3 Schermagliatore
Bestia naturale Media (acquatica)		PE 150
PF 51; Sanguinante 25		Iniziativa +7
CA 17, Tempra 15, Riflessi 15, Volontà 13		Percezione +3
Velocità 6, nuoto 6		Scurovisione
TRATTI		
Aquatico		
L'impalatore può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici beneficia di un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA		
Colpito: 1d6 + 4 danni.		
⬇ Sforbiciata di Artigli ♦ A volontà		
Effetto: L'impalatore usa <i>artiglio</i> due volte. Se entrambi gli attacchi colpiscono, l'impalatore ricarica <i>impalare</i> e lo utilizza come azione gratuita.		
⬇ Impalare ♦ Incontro		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +10 contro CA		
Colpito: 1d4 + 4 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
Strisciare ♦ A volontà		
Attivazione: L'impalatore manca con un attacco.		
Effetto (azione gratuita): L'impalatore scatta di 2 quadretti.		
For 16 (+4)	Des 19 (+5)	Sag 14 (+3)
Cos 19 (+5)	Int 3 (-3)	Car 9 (+0)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

CRAUD IMPALATORI IN COMBATTIMENTO

Quando la prima ondata di creature si riversa sui nemici, gli impalatori cercano di impegnare i difensori finché altri craud più potenti non riescono a entrare in mischia. Gli impalatori non sono particolarmente coraggiosi, quindi quando diventano sanguinanti prendono di mira gli avversari in inferiorità numerica o quelli feriti. Ogni volta che un impalatore ferito manca con un attacco, usa *strisciare* per ritirarsi e offrire ai suoi alleati l'opportunità di aiutarlo.

CRAUD STRITOLATORE

I craud stritolatori solitamente arrivano sul campo di battaglia dopo i craud impalatori. Ingaggiano gli avversari degli impalatori, consentendo ai loro alleati di raggiungere posizioni strategicamente più vantaggiose. Gli stritolatori, più robusti dei primi attaccanti, hanno artigli grossi quasi quanto un torace umano. Quando attaccano con questi artigli, possono bloccare i nemici in una morsa letale o scaraventarli all'indietro.

Craud Stritolatore	Livello 4 Bruto
Bestia naturale Media (acquatica)	PE 175
PF 70; Sanguinante 35	Iniziativa +5
CA 16, Tempra 17, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +4
Velocità 5, nuoto 6	Scurovisione
TRATTI	
Acquatico	
Lo stritolatore può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici beneficia di un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.	
Marea Rossa	
Ogni volta che riduce un bersaglio a 0 punti ferita o meno, lo stritolatore ottiene un bonus di +5 al prossimo tiro dei danni che effettua prima della fine dell'incontro.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA	
Colpito: 1d12 + 2 danni e lo stritolatore afferra il bersaglio. Lo stritolatore può afferrare soltanto una creatura alla volta.	
Mantenere minore: Lo stritolatore mantiene la presa e la creatura afferrata subisce 1d6 + 3 danni.	
↓ Artiglio Martellante ♦ Incontro	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +7 contro Riflessi	
Colpito: 2d12 + 10 danni, lo stritolatore spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.	
For 17 (+5)	Des 16 (+5)
Cos 20 (+7)	Int 3 (-2)
Sag 14 (+4)	Car 9 (+1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -	

CRAUD STRITOLATORI IN COMBATTIMENTO

Uno stritolatore cerca di bloccare un avversario nella morsa dei suoi enormi artigli e di spezzargli le ossa facendo forza sulle chele. Prende di mira la minaccia fisica più grossa in una battaglia e prova un piacere viscerale quando riesce a sconfiggerla.

Gli stritolatori si spostano in gruppo, circondando gli avversari al fine di annientarli più rapidamente. Quando è da solo, uno stritolatore segue un'ondata di impalatori e si tiene pronto a finire gli eventuali nemici rimasti feriti.

RE DEI CRAUD

Quando gli impalatori e gli stritolatori hanno impegnato i nemici, il re dei craud li raggiunge per contemplare il massacro. Quando questa bestia emerge dalle onde, le sue strane appendici emettono dei lampi di luce che incitano sia gli impalatori che gli stritolatori a obbedire ai suoi ordini.

Re dei Craud	Livello 5 Soldato (Guida)
Bestia naturale Media (acquatica)	PE 200
PF 67; Sanguinante 33	Iniziativa +7
CA 21, Tempra 16, Riflessi 15, Volontà 17	Percezione +4
Velocità 5, nuoto 6	Scurovisione
TRATTI	
⊕ Acque Insanguinate ♦ Aura 3	
Gli alleati entro l'aura ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature sanguinanti.	
Acquatico	
Il re dei craud può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici beneficia di un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA	
Colpito: 2d6 + 6 danni e il re dei craud fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un altro quadretto a sé adiacente.	
↓ Raffica di Artigli ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼	
Effetto: Il re dei craud usa <i>artiglio</i> contro due creature diverse. Se il re dei craud fa scorrere un bersaglio con questo attacco, un alleato adiacente al bersaglio dopo lo scorrimento può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.	
AZIONI MINORI	
← Richiamo del Pescatore (charme) ♦ A volontà (1/round)	
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (una creatura entro l'emana-zione); +10 contro Volontà	
Colpito: Il re dei craud tira il bersaglio di 3 quadretti e il bersa-glio è marchiato fino alla fine del turno successivo del re.	
AZIONI ATTIVATE	
Per il Re ♦ Incontro	
Attivazione: Il re dei craud è reso sanguinante per la prima volta.	
Effetto (nessuna azione): Ogni alleato entro 5 quadretti dal re dei craud scatta di 4 quadretti come azione gratuita e deve concludere lo scatto in un punto più vicino al re di dove lo ha iniziato. Poi può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.	
For 18 (+6)	Des 16 (+5)
Cos 19 (+6)	Int 3 (-2)
Sag 14 (+4)	Car 6 (+0)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -	

RE DEI CRAUD IN COMBATTIMENTO

Un re dei craud, il campione di una forza d'assalto dei craud, si erge al centro del conflitto e incita i suoi seguaci a combattere. Si ritira soltanto se rischia di affrontare nemici soverchianti. Altrimenti continua a incitare i suoi alleati ad attaccare e nel frattempo finisce i nemici feriti.

DEMONE, BABAU

IL MALE INDOSSA MOLTE MASCHERE, dai furibondi demoni del massacro che dilagano e imperversano in tutto l'Abisso agli immondi assetati di sangue, ansiosi di massacrare i viventi. La perversione dell'Abisso è inesauribile. Ma non tutti i demoni seguono tattiche scontate o avventate: alcuni esternano la loro malvagità in modi più sottili, prelevando gli avversari dal campo di battaglia per torturarli poi a loro piacimento. Tali immondi sono rari, ma i più famosi tra questi sono i babau.

CONOSCENZE

Arcano CD 23: Anche nei tumulti dell'Abisso c'è posto per la sottigliezza e la discrezione. I babau non saranno i più robusti tra i demoni, ma la loro astuzia superiore e i loro subdoli stratagemmi sono risorse che nessun signore dei demoni disdegna. I babau prestano servizio come assassini, sabotatori e spie. Si infiltrano nei territori nemici per eliminare i loro bersagli o raccogliere informazioni cruciali per i piani dei loro padroni.

L'insolita astuzia dei babau è legata alla loro origine: quando l'invasione dell'Abisso da parte di Graz'zt si concluse con uno stallo, l'arcidiavolo si arrese all'effetto corrotto del piano. Glasya, la figlia di Asmodeus, scese nella Pianura dei Mille Portali per punire Graz'zt e completare la sua missione. Quando Glasya e Graz'zt si incontrarono, i loro eserciti diedero inizio all'ennesima battaglia della Guerra Sanguinosa.



Glasya trafisse con la sua spada il nuovo principe demoniaco, ma non lo uccise. Là dove il sangue di Graz'zt fu versato a terra nacquero i babau, dotati ciascuno della sottigliezza di un diavolo, ma con la sete di sangue di un demone. La loro improvvisa comparsa aiutò Graz'zt a mettere in fuga Glasya e garantì a Graz'zt un posto come uno dei maggiori signori dei demoni dell'Abisso.

INCONTRI

I babau sono diffusi in tutto l'Abisso, ma la maggior parte è fedele a Graz'zt. Cercano di unirsi ai gruppi più grossi di altri demoni, lavorando al fianco di vrock e mesodemoni. Le loro doti speciali ne fanno dei servitori ambiziosi, anche se non sono mai del tutto affidabili.

Babau	Livello 13 Schermagliatore	
Umanoide elementale Medio (demone)	PE 800	
PF 127; Sanguinante 63	Iniziativa +13	
CA 26, Tempra 23, Riflessi 25, Volontà 24	Percezione +10	
Velocità 7	Scurovisione	
Resistenza 5 acido		
TRATTI		
☼ Bava Protettiva (acido) ◆ Aura 1		
Qualsiasi nemico entro l'aura che colpisca il babau con un attacco in mischia subisce 5 danni da acido.		
AZIONI STANDARD		
Ⓣ Morso (acido) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA		
Colpito: 2d6 + 3 danni. Il bersaglio subisce anche 5 danni da acido continuati, o 10 danni da acido continuati se il babau è sanguinante (tiro salvezza termina).		
Ⓣ Artigli ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA		
Colpito: 2d6 + 3 danni e il babau scatta di 1 quadretto.		
Ⓡ Vantaggio del Babau ◆ A volontà		
Effetto: Il babau usa <i>morso</i> e <i>artigli</i> contro una creatura che gli concede vantaggio in combattimento.		
AZIONI MINORI		
Ⓡ Rapimento Omicida (teletrasporto) ◆ Ricarica quando il babau riduce un nemico a 0 punti ferita o meno		
Effetto: Il babau teletrasporta di 7 quadretti una creatura a esso adiacente e poi si teletrasporta in un quadretto adiacente a quella creatura. La creatura concede vantaggio in combattimento al babau fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.		
AZIONI ATTIVATE		
Resistenza Variabile ◆ 2/Incontro		
Attivazione: Il babau subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.		
Effetto (<i>azione gratuita</i>): Il babau ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo <i>resistenza variabile</i> .		
Abilità Atletica +14		
For 17 (+9)	Des 21 (+11)	Sag 19 (+10)
Cos 15 (+8)	Int 12 (+7)	Car 14 (+8)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale

BABAU IN COMBATTIMENTO

Un babau si aggira tra le ossa e i detriti dei territori devastati dalla guerra. L'immondo agisce con prudenza e stempera la sua aggressione con astuzia e sotterfugio. Un babau colpisce soltanto quando è sicuro che sia vantaggioso per lui. Il demone si muove rapidamente e senza preavviso, afferrando la sua preda e teletrasportandosi attraverso il campo di battaglia.

DEMONI DELLE FAUCI

ALCUNI DEMONI SONO ASTUTI; altri sono forti. Un demone delle fauci non è né l'una né l'altra cosa. Il suo cervello limitato riesce a cogliere solo due concetti: fame e cibo. Il suo corpo è composto quasi esclusivamente da uno stomaco rigonfio, una bocca gigantesca e un paio di tozze gambe che lo trasportano da un pasto all'altro.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: I demoni delle fauci sono piuttosto stupidi. Preferiscono ingozzarsi di cibo piuttosto che impegnare i nemici in combattimento. È la fame, e non la collera o la sete di violenza, a spingerli a combattere. Si dice che un pezzo di carne possa distrarre un demone delle fauci quanto basta da consentire a un avversario di ritirarsi. Tuttavia, queste creature preferiscono la carne degli esseri viventi.

INCONTRI

I demoni delle fauci non hanno le capacità necessarie per stringere alleanze vere e proprie con le altre creature. Solitamente agiscono al servizio di altri demoni o di incantatori mortali.

Demone delle Fauci		Livello 2 Bruto	
Umanoide elementale Medio (demone)		PE 125	
PF 42; Sanguinante 21		Iniziativa +1	
CA 14, Tempra 14, Riflessi 13, Volontà 12		Percezione +2	
Velocità 6		Scurovisione	
TRATTI			
☼ Fauci Scattanti ♦ Aura 1			
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +5 contro CA			
Colpito: 1d12 + 5 danni.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Avanzata Famelica ♦ A volontà			
Effetto: Il demone scatta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente al nemico sanguinante più vicino.			
AZIONI ATTIVATE			
Resistenza Variabile ♦ Incontro			
Attivazione: Il demone subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.			
Effetto (azione gratuita): Il demone delle fauci ottiene resistenza 30 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro.			
For 17 (+4)	Des 11 (+1)	Sag 13 (+2)	
Cos 12 (+2)	Int 5 (-2)	Car 6 (-1)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi capisce l'Abissale	

DEMONI DELLE FAUCI IN COMBATTIMENTO

Le tattiche di un demone delle fauci sono semplici quanto il suo aspetto suggerisce. Si avventa sulla creatura sanguinante più vicina che si muove, la azzanna finché non smette di muoversi, poi si avventa sulla creatura sanguinante più vicina successiva.

Un demone delle fauci maggiore potrà anche essere più grosso e resistente del suo cugino minore, ma non è di certo più intelligente.



DEMONI DELLE FAUCI

Demone delle Fauci Maggiore		Livello 16 Bruto	
Umanoide elementale Medio (demone)		PE 1.400	
PF 187; Sanguinante 93		Iniziativa +8	
CA 28, Tempra 28, Riflessi 27, Volontà 26		Percezione +9	
Velocità 6		Scurovisione	
TRATTI			
☼ Fauci Scattanti ♦ Aura 1			
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA			
Colpito: 3d12 + 11 danni.			
◀ Fame Ululante (tuono) ♦ Incontro			
Requisito: Il demone deve essere sanguinante.			
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +18 contro Volontà			
Colpito: 3d10 + 8 danni da tuono e il bersaglio cade a terra prono.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Avanzata Famelica ♦ A volontà			
Effetto: Il demone scatta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente al nemico sanguinante più vicino.			
AZIONI ATTIVATE			
Resistenza Variabile ♦ 2/Incontro			
Attivazione: Il demone subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.			
Effetto (azione gratuita): Il demone ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo resistenza variabile.			
For 22 (+14)	Des 11 (+8)	Sag 13 (+9)	
Cos 17 (+11)	Int 5 (+5)	Car 6 (+6)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi capisce l'Abissale	

DEMONE, KLURICHIR

LE CONQUISTE E I TUMULTI scandiscono il ritmo della vita nell'Abisso. Legioni e orde avversarie si dilanano a vicenda; i signori dei demoni tramano l'uno contro l'altro e si tradiscono in continuazione. Eppure, nonostante la violenza e la distruzione, le grandi potenze dell'Abisso si tengono in scacco a vicenda. Nessuna riesce a portare avanti i suoi scopi senza rischiare di subire devastanti rappresaglie.

I klurichir spezzano questa paralisi, compiendo ciò che i signori dei demoni non riescono a fare. Guidano in battaglia quelle masse di demoni che nessuno controlla e sconvolgono il piano. I klurichir, nati nei più profondi meandri dell'Abisso, incarnano la scheggia malvagia che corrode il cuore del piano. I klurichir non temono alcuna rappresaglia. Immolano armate composte da miriadi di soldati, scagliando ondate su ondate di aggressori senza curarsi della possibilità o meno di vincere la battaglia.

CONOSCENZE

Arcano CD 33: Secondo gli studiosi, i klurichir sarebbero potenziali signori dei demoni, potenti immondi in procinto di reclamare il vero potere nell'Abisso. Sono diversi da figure come Yeenoghu e Baphomet, in quanto non sono mai stati dei primordiali.

L'influenza corruttrice della scheggia dell'Abisso ha provocato la nascita dei klurichir dagli strati più profondi del piano. Secondo gli studiosi, il frammento di malvagità avrebbe generato i klurichir con lo scopo di strappare l'Abisso ai signori dei demoni e rimpiazzarli con servi più coerenti e accondiscendenti.

INCONTRI

Un klurichir emerge dagli strati più remoti dell'Abisso e si fa accompagnare dai demoni più potenti, tra cui i balor, i nalfeshnee e i signori dei demoni esiliati. I klurichir guidano vaste legioni e invadono uno strato

dell'Abisso dopo l'altro. Tale violenza attira ulteriori seguaci, e le file dell'orda si ingrossano.

Klurichir		Livello 28 Soldato
Umanoide elementale Enorme (demone)		PE 13.000
PF 258; Sanguinante 129		Iniziativa +19
CA 42, Tempra 42, Riflessi 37, Volontà 40		Percezione +19
Velocità 8, volo 12 (maldestro)		Vista cieca 5
Immunità paura		
TRATTI		
☼ Influenza Maligna (paura) ♦ Aura 2		
I nemici entro l'aura non possono recuperare punti ferita.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Ascia del Klurichir (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +33 contro CA		
Colpito: 3d8 + 13 danni, o 4d8 + 18 danni quando il klurichir è sanguinante, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del klurichir.		
⚔ Colpo d'Ascia Selvaggio (arma) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼		
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +33 contro CA		
Colpito: 3d8 + 13 danni, o 4d8 + 18 danni quando il klurichir è sanguinante, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del klurichir.		
AZIONI ATTIVATE		
⚔ Chele ♦ A volontà		
Requisito: Il klurichir non deve avere afferrato una creatura.		
Attivazione: Un nemico marchiato dal klurichir si muove.		
Attacco (azione immediata): Mischia 2 (il nemico che attiva il potere); +31 contro Riflessi		
Colpito: 2d8 + 13 danni e il bersaglio è afferrato.		
Mantenere minore: Il klurichir mantiene la presa e il bersaglio subisce 2d8 + 13 danni.		
Resistenza Variabile ♦ 3/Incontro		
Attivazione: Il klurichir subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.		
Effetto (azione gratuita): Il klurichir ottiene resistenza 30 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo <i>resistenza variabile</i> .		
⚔ Proclama Blasfemo (necrotico) ♦ Incontro		
Attivazione: Il klurichir è reso sanguinante per la prima volta.		
Attacco (azione gratuita): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +31 contro Volontà		
Colpito: 3d6 + 8 danni necrotici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
For 31 (+24)	Des 16 (+17)	Sag 21 (+19)
Cos 26 (+22)	Int 21 (+19)	Car 26 (+22)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale
Equipaggiamento ascia bipenne		



KLURICHIR IN COMBATTIMENTO

Un klurichir scatena la sua orda in combattimento, poi avanza per occuparsi personalmente del nemico più ostico. Se un avversario tenta di fuggire, il demone lo blocca sul posto con uno scatto delle sue chele.

Un klurichir è aggressivo, ma è dotato di una certa misura di controllo. Questo gigantesco demone concentra i suoi attacchi su uno o due nemici alla volta. Se un klurichir è reso sanguinante, diventa una furia distruttiva, incontrollata quanto il più folle dei demoni.

DEMONE, MOLYDEUS

THARIZDUN CREÒ L'ABISSO quando scagliò un frammento di male puro nel cuore del Caos Elementale. Incaricò sette angeli di vegliare sul suo tesoro, ma gli angeli non riuscirono a resistere all'empietà e alla corruzione del frammento. La loro vicinanza a quell'oggetto li deformò, trasformandoli in abomini demoniaci a due teste noti come molydeus.

CONOSCENZE

Arcano CD 33: La storia non dice molto a proposito dei sette angeli che proteggevano il frammento di malvagità, se non che ne erano i suoi guardiani involontari. La loro obbedienza innata era garanzia che avrebbero protetto il tesoro, ma i dubbi che nutrivano riguardo al loro padrone erano causa di tormento e frustrazione. Quando il male sfiorò le loro forme angeliche, fecè leva su questa loro divisione interna e dilaniò le loro forme. Il lupo divenne il volto della ferocia e dell'aggressività degli angeli, mentre il serpente divenne espressione della loro lealtà incerta. L'ascia che un molydeus impugna è una reliquia dell'esistenza passata del demone, in quanto contiene la luce intensa e incontaminata della creazione.

INCONTRI

Un molydeus viene di solito incontrato da solo o accompagnato da un piccolo seguito di demoni minori. Un molydeus preferisce lavorare assieme ai marilith, ma a volte può tollerare al suo fianco dei balor o dei klurichir. Qualche signore dei demoni a volte usa un molydeus come guardaspalle o guardiano, ma tali accordi in genere hanno breve durata e sfociano nella violenza.

DEMONI MOLYDEUS IN COMBATTIMENTO

La testa di lupo e quella di serpente di un molydeus agiscono all'unisono, alternandosi nel mordere gli avversari più vicini. La testa di lupo strattone un nemico nella posizione più congeniale, poi la testa di serpente inocula nell'avversario una tossina debilitante.



ARNIE SWEKEL

Molydeus	Livello 29 Soldato d'élite	
Umanoide elementale Grande (demone)	PE 30.000	
PF 544; Sanguinante 272	Iniziativa +22	
CA 45, Tempra 44, Riflessi 39, Volontà 43	Percezione +26	
Velocità 8	Vista cieca 5	
Immunità paura		
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
☼ Peso Demoniaco ◆ Aura 2		
Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro l'aura è rallentato e non può teletrasportarsi fino all'inizio del suo turno successivo.		
Visione Onnidirezionale		
I nemici non possono ottenere vantaggio in combattimento attaccando ai fianchi il molydeus.		
Doppie Azioni		
Il molydeus tira per l'iniziativa due volte ed effettua un turno a entrambi i risultati. Recupera l'uso delle sue azioni immediate all'inizio di ogni turno.		
Cervello Duplice		
Alla fine di ogni suo turno, il molydeus supera automaticamente i tiri salvezza contro gli effetti di frastornato o stordito a cui un tiro salvezza può porre termine, nonché contro qualsiasi effetto di charme a cui un tiro salvezza può porre termine.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Ascia Bipenne (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +34 contro CA		
Colpito: 4d10 + 15 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del suo turno successivo.		
⊕ Morso del Lupo ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +34 contro CA		
Colpito: 4d8 + 19 danni e il molydeus fa scorrere il bersaglio di 6 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.		
⊕ Morso del Serpente (veleno) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +34 contro CA		
Colpito: 1d6 + 10 danni, il bersaglio concede vantaggio in combattimento e subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
⚡ Parola del Terrore (paura) ◆ Incontro		
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +32 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
Mancato: Il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi).		
AZIONI ATTIVATE		
Resistenza Variabile ◆ 3/Incontro		
Attivazione: Il molydeus subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.		
Effetto (azione gratuita): Il molydeus ottiene resistenza 30 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo <i>resistenza variabile</i> .		
Abilità Intimidire +28, Intuizione +26, Raggiare +28, Storia +24		
For 30 (+24)	Des 22 (+20)	Sag 24 (+21)
Cos 32 (+25)	Int 21 (+19)	Car 28 (+23)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale
Equipaggiamento ascia bipenne		

I demoni molydeus sono vincolati alle loro asce bipenni. Se un molydeus viene ucciso, la sua arma si scioglie in una massa di fanghiglia putrida. Se un molydeus perde la sua ascia in combattimento, il demone impazzisce dalla collera finché non riesce a recuperarla o a forgiarne una nuova.

DEMONE, NALFESHNEE

I NALFESHNEE PROVENGONO dal Funesto Escarand, il quattrocentesimo strato dell'Abisso. Laggiù, il più grande e antico di essi regna con il titolo di Signore della Sventura. Avendo consumato tutte le risorse del loro regno, i nalfeshnee rivolgono i loro occhi famelici verso gli altri strati. Stringono patti con i signori dei demoni e offrono i loro servigi come guardie in cambio degli schiavi, materie prime, tesori e approvvigionamenti più prelibati recuperati dagli altri piani.

CONOSCENZE

Arcano CD 28: I nalfeshnee sono i corpulenti discendenti di Tantaragas, un signore dei demoni ucciso durante la sollevazione che Tharizdun condusse contro gli dèi. Prima che Tantaragas morisse in duello contro Kord, generò dozzine di demoni in cui riversò la sua fame e la sua indolenza.

Le Legioni Ondeggianti, come in seguito divennero note, rimasero demoralizzate dalla dipartita del loro progenitore. Riportarono il suo cadavere nel Funesto Escarand e lo onorarono divorandolo. Dopo avere sbranato quelle carni gommose, i demoni si evolsero da servitori dalla mente limitata in immondi astuti e perversi, ognuno dotato di un frammento della coscienza del genitore.

I ricordi di Tantaragas presto spinsero i demoni a darsi battaglia l'uno con l'altro e coinvolsero tutti i nalfeshnee in una grande guerra, che si concluse quando sei potenti nalfeshnee ascesero al potere e si proclamarono i Signori della Sventura. Si divisero lo strato ricavandone dei domini personali, e in ogni reame i nalfeshnee minori crearono dei feudi, giurando servizio ai loro nobili in cambio della libertà di comandare come ritenevano più opportuno. Alla fine, il Funesto Escarand divenne un mosaico di regni minori, brulicanti di "nobili" infidi e litigiosi.

Non tutti i nalfeshnee furono disposti a sottomettersi ai Signori della Sventura; alcuni lasciarono il Funesto Escarand e si trovarono una nuova dimora altrove nell'Abisso. Questi demoni divennero siniscalchi, cortigiani e consiglieri di signori come Baphomet, Yeenoghu e Graz'zt. Alcuni fondarono dei minuscoli regni in quegli strati che nessuno aveva rivendicato, esercitando la loro autorità sui demoni che riuscivano ad attirare al loro servizio.

INCONTRI

I nalfeshnee classificano le creature in tre gruppi: il primo, quello che preferiscono, è composto dalle creature "buone da mangiare." Questo gruppo comprende gli animali, buona parte degli umanoidi (specialmente gli halfling) e i demoni minori. Un nalfeshnee non si disturba a negoziare con una creatura che desidera divorare. A volte un nalfeshnee fa prigionieri degli umanoidi e li aggiunge alla sua dispensa per poterli consumare in seguito. I nalfeshnee preferiscono il sapore delle creature terrorizzate.

Il secondo gruppo è quello delle creature "buone da sfruttare". Questo gruppo comprende le creature che i nalfeshnee non riescono a digerire, e include insetti, ragni, gnomi, immortali, certi altri demoni, gli umanoidi più potenti e le creature elementali.

L'ultimo gruppo è quello delle creature "buone da servire". Questa distinzione è riservata alle creature di gran lunga più potenti dei nalfeshnee. Comprende i signori dei demoni, i primordiali, i balor e gli elementali più potenti, come ad esempio gli efreeti. Quando un nalfeshnee serve un'altra creatura, la sua natura maliziosa e tracotante svanisce, lasciando il posto a un derelitto piagnucoloso che si prostra e geme a ogni occasione.

NALFESHNEE GUARDIA PORCINA

I nalfeshnee divennero una potenza nell'Abisso durante la Grande Colonizzazione, quando i demoni si evolsero dopo avere assimilato il loro capo defunto, Tantaragas. Molti nalfeshnee divennero guardie porcine, rinomate oggi in tutto l'Abisso. Una guardia porcina, una creatura brutale e selvaggia, giura di servire uno specifico signore e combatte nel suo nome. Una guardia porcina può prestare servizio come guardia di palazzo o soldato di fanteria, ma molte formano compagnie di mercenari che i vari signori dei demoni si scambiano poi da uno strato all'altro dell'Abisso. Le guardie porcine sono note per la loro resistenza e obbedienza, e i loro servigi sono assai ambiti.

Nalfeshnee Guardia Porcina	Livello 20 Bruto	
Umanoide elementale Enorme (demone)	PE 2.800	
PF 237; Sanguinante 118	Iniziativa +11	
CA 32, Tempra 34, Riflessi 32, Volontà 32	Percezione +16	
Velocità 6, volo 4 (maldestro)	Scurovisione	
Resistenza 10 veleno		
AZIONI STANDARD		
⊕ Alabarda (arma) ⊕ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +25 contro CA		
Colpito: 3d12 + 16 danni e la guardia porcina spinge il bersaglio di 2 quadretti.		
⊕ Morso Rumoroso (veleno) ⊕ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +25 contro CA		
Colpito: 3d8 + 12 danni e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
Resistenza Variabile ⊕ 2/Incontro		
Attivazione: La guardia porcina subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.		
Effetto (azione gratuita): La guardia porcina ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo resistenza variabile.		
⊕ Menti Infrante (psichico) ⊕ Incontro		
Attivazione: La guardia porcina è resa sanguinante per la prima volta.		
Attacco (azione gratuita): Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +23 contro Volontà		
Colpito: 2d8 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: La guardia porcina fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio è stordito anziché frastornato (tiro salvezza termina).		
Abilità Intimidire +20		
For 26 (+18)	Des 12 (+11)	Sag 22 (+16)
Cos 27 (+18)	Int 13 (+11)	Car 20 (+15)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale
Equipaggiamento corazza di piastre, alabarda		



NALFESHNEE GUARDIE PORCINE IN COMBATTIMENTO

Anche se meno potenti rispetto agli altri nalfeshnee, le guardie porcine non sono certo meno crudeli. Avanzano ciondolando e incalzano gli avversari con le loro alabarde, per spingerli verso gli alleati. Qualsiasi creatura che si avvicini troppo al demone deve vedersela con la sua bava velenosa.

Una guardia porcina è priva di addestramento nelle arti arcane, ma le sue doti latenti si manifestano quando rimane gravemente ferita, nel qual caso il demone scatena un'ondata di energia psichica che sconvolge i pensieri e i ricordi dell'avversario.

NALFESHNEE TIRANNO

I più grandi nalfeshnee sono esperti di magie rituali e possiedono vaste biblioteche piene di antichi tomi arcani. Un nalfeshnee tiranno potrebbe cedere un rituale in cambio di un dono di valore superiore a quello della pergamena. Un tiranno è una creatura ingorda, quindi se stuzzicato con l'offerta giusta (per esempio una coppia di halfling ben pasciuti) potrebbe acconsentire a suggellare un'alleanza o a concedere altri favori.

Nalfeshnee Tiranno Livello 23 **Controllore**
Umanoide elementale Enorme (demone) PE 5.100

PF 215; Sanguinante 107 **Iniziativa +12**
CA 37, Tempra 35, Riflessi 34, Volontà 36 **Percezione +22**
Velocità 6, volo 4 (maldestro) **Scurovisione**

AZIONI STANDARD

⚔ Artigli ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +28 contro CA
Colpito: 4d6 + 17 danni e il tiranno fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

⚡ Fulmine Nero (necrotico) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +26 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 9 danni necrotici e fino alla fine del turno successivo del tiranno il bersaglio è rallentato e riceve vulnerabilità 15 ai danni psichici.

✖ Sussurri Sacrileghi (psichico) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼

Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emana-
zione); +26 contro Volontà
Colpito: 3d6 + 14 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro
salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

AZIONI MINORI

➤ Sguardo Infame ♦ Ricarica ☼ ☼

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +26 contro Volontà
Colpito: Gli unici attacchi che un bersaglio può effettuare sono
gli attacchi basilari (tiro salvezza termina).
Ogni tiro salvezza fallito: Sguardo infame si ricarica.

AZIONI ATTIVATE

Resistenza Variabile ♦ 3/Incontro

Attivazione: Il tiranno subisce danni da acido, freddo, fulmine,
fuoco o tuono.
Effetto (azione gratuita): Il tiranno ottiene resistenza 30 al tipo di
danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché
non usa di nuovo resistenza variabile.

Abilità Arcano +23, Intimidire +24, Intuizione +22, Raggiare +24

For 25 (+18) **Des** 13 (+12) **Sag** 23 (+17)

Cos 23 (+17) **Int** 23 (+17) **Car** 27 (+19)

Allineamento caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

NALFESHNEE TIRANNI IN COMBATTIMENTO

Un nalfeshnee tiranno, un ammasso rigonfio di carne putrefatta, preferisce evitare di smuovere la sua forma massiccia per lottare contro gli avversari direttamente. Ordina invece ai suoi servi di attaccare mentre giace reclino su un letto di carne e fanghiglia, scagliando fulmini crepitanti. Se un intruso osa attaccare un tiranno, il demone devasta il corpo e la mente dell'aggressore con i suoi poteri terrificanti, allentando la morsa soltanto quando il cadavere del suo avversario crolla al suolo.

DEMONE, QUASIT

ANCHE SE L'ABISSO mira ad annientare il creato, certi demoni si insinuano nel mondo naturale per seminare il caos in modi più sottili. I quasit prendono di mira coloro che trafficano con l'occulto attirandoli verso il male tramite i poteri nascosti nei testi proibiti, nei rituali oscuri e negli oggetti magici maledetti. Questi minuscoli demoni adorano la distruzione e il caos che gli incantatori possono scatenare.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: I signori dell'Abisso creano i quasit per diffondere il caos e il male nel mondo. Queste creature, spie consumate, si aggirano furtivamente alla ricerca di incantatori che dimostrino una volontà debole e uno scarso autocontrollo. Un quasit contrae con un incantatore mortale e si adopera per farsi accettare come famiglia. Il quasit incoraggia poi il mortale a commettere atti sempre più distruttivi e riprovevoli, finché il mortale non arriva a distruggere se stesso. Se un mortale muore mentre possiede un quasit come famiglia, il quasit tenta di traghettare la sua anima verso l'Abisso, in modo da poterla offrire in dono al signore dei demoni suo patrono.

Quasit	Livello 7 Controllore	
Umanoide elementale Minuscolo (demone)	PE 300	
PF 75; Sanguinante 37	Iniziativa +8	
CA 23, Tempra 16, Riflessi 21, Volontà 19	Percezione +10	
Velocità 8	Scurovisione	
TRATTI		
◆ Influenza del Tentatore ◆ Aura 2 I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza.		
AZIONI STANDARD		
Ⓢ Morso (veleno) ◆ A volontà Attacco: Mischia 0 (una creatura); +12 contro CA Colpito: 2d6 + 5 danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
◀ Tentazione del Male ◆ A volontà (1/round) Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (una creatura entro l'emana-zione); +10 contro Volontà Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). L'effetto termina anche se il bersaglio effettua un attacco contro uno dei propri alleati.		
Invisibilità (illusione) ◆ A volontà (1/round) Effetto: Il quasit diventa invisibile finché non effettua un tiro per colpire.		
AZIONI ATTIVATE		
Resistenza Variabile ◆ Incontro Attivazione: Il quasit subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Effetto (azione gratuita): Il quasit ottiene resistenza 10 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro.		
Abilità Arcano +8, Furtività +13, Raggiare +11		
For 8 (+2)	Des 21 (+8)	Sag 14 (+5)
Cos 11 (+3)	Int 10 (+3)	Car 16 (+6)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale, Comune



INCONTRI

Quando si trovano in mezzo agli altri demoni, i quasit rimangono invisibili, aggirandosi furtivamente mentre i loro cugini più grossi si danno da fare. I demoni del massacro e i neldrazu sono i loro alleati più comuni. Tuttavia, a volte i quasit fungono da consiglieri per gli umanoidi malvagi, come ad esempio gli orchi, gli gnoll e gli hobgoblin, ma preferiscono lavorare al fianco degli incantatori più distruttivi, in particolare gli arcaniani.

QUASIT IN COMBATTIMENTO

Un quasit combatte in modo indiretto. Il demone manipola il nemico inducendolo a servire i suoi interessi e tentandolo con promesse di grandi poteri in cambio di benefici nebulosi. Quando un mortale accetta un quasit al suo fianco, quell'individuo inizia a compiere azioni moralmente discutibili. Il quasit, nel frattempo, rimane invisibile e continua a spronare il mortale.

DEMONE, ULTRODEMONE

GLI ULTRODEMONI GUIDANO GLI ESERCITI di mesodemoni e nycademoni attraverso l'Abisso. Sono famigerati per i loro interminabili complotti, mostrano ben poca lealtà nei confronti dei loro padroni e ancora meno nei confronti dei loro simili. Si cimentano in enormi guerre di intrighi e tradimenti e ammassano potere e ricchezze che sfruttano per perseguire i loro scopi personali.

CONOSCENZE

Arcano CD 29: Gli ultrodemoni sono creature insolite in quanto, proprio come i mesodemoni, sono avidi di oro. Agli ultrodemoni piace seminare distruzione proprio come a qualsiasi demone, ma piuttosto che dedicarsi alle carneficine fini a se stesse, cercano di impadronirsi delle ricchezze materiali. Gli ultrodemoni sono scaltri manipolatori e cospiratori. Formulano complicati piani per accumulare ricchezze e consolidare la loro posizione all'interno dell'Abisso.

INCONTRI

Gli ultrodemoni sono avidi e rapaci quanto i mesodemoni che combattono al loro comando. Stringono patti contorti con le altre fazioni e vendono i loro servizi in cambio di prezzi esorbitanti, oggetti magici e favori oscuri. Gli ultrodemoni sono diffusi presso tutti i tipi di demoni e gli umanoidi più potenti, ma raramente si dimostrano fedeli a queste creature. L'accordo stipulato da un ultrodemone non è mai vincolante. La creatura si rivolta contro il suo datore di lavoro non appena un patto cessa di essere vantaggioso per essa.



Ultrademone Manipolatore Livello 22 Controllore (Guida)

Umanoide elementale Medio (demone) PE 4.150
PF 205; Sanguinante 102 Iniziativa +15
CA 36, Tempra 32, Riflessi 34, Volontà 34 Percezione +21
Velocità 7, intangibile Vista cieca 5

AZIONI STANDARD

⊕ **Spada Lunga** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA
Colpito: 3d8 + 10 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del manipolatore.

↗ **Raggi Infuocati** (fuoco) ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +25 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 7 danni da fuoco.

Autorità Demoniaca ♦ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Effetto: Ogni alleato adiacente al manipolatore effettua un attacco basilare in mischia beneficiando di vantaggio in combattimento come azione gratuita.

AZIONI MINORI

↗ **Sguardo Ipnotico** (charme) ♦ **Ricarica** ☹ ☹ ☹
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +25 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Effetto: Il bersaglio non può attaccare il manipolatore fino alla fine del proprio turno successivo.

↗ **Sguardo Traditore** (charme) ♦ **Ricarica** ☹
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +25 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del manipolatore.

AZIONI ATTIVATE

Resistenza Variabile ♦ **2/Incontro**

Attivazione: Il manipolatore subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Effetto (azione gratuita): Il manipolatore ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo *resistenza variabile*.

Autoconservazione (illusione, teletrasporto) ♦ **Incontro**

Attivazione: Un nemico rende sanguinante il manipolatore.

Effetto (reazione immediata): Il manipolatore si teletrasporta, scambiandosi di posto con un alleato che è in grado di vedere e che si trovi entro 10 quadretti da sé. Il manipolatore diventa invisibile fino alla fine del proprio turno successivo e l'alleato può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro il nemico che ha reso sanguinante il manipolatore, se esso si trova entro la portata dell'alleato.

Abilità Arcano +22, Furtività +20, Intimidire +23, Raggiare +23

For 13 (+12) Des 18 (+15) Sag 20 (+16)

Cos 21 (+16) Int 23 (+17) Car 25 (+18)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale

Equipaggiamento spada lunga

ULTRODEMONI MANIPOLATORI IN COMBATTIMENTO

Un ultrodemone manipolatore è un burattinaio che ama manovrare gli eventi affinché tornino a suo beneficio. Il demone orchestra la battaglia mentre i suoi alleati gli fanno da guardie del corpo. Un manipolatore sferza le menti dei suoi nemici e nel frattempo spinge gli alleati ad attaccare con rapidità e ferocia. Se un nemico lo incalza da vicino, il manipolatore lo colpisce con la sua *spada lunga* e poi si allontana senza rischi mentre l'avversario deve ancora riprendersi dall'attacco.

Un manipolatore evita la battaglia a meno che non abbia nessuna via di fuga o che lo scontro non sia cruciale per raggiungere i suoi obiettivi a lungo termine. Se un combattimento si mette male, il manipolatore abbandona la scena e porta con sé soltanto i suoi alleati preferiti. Il demone ordina alle truppe sacrificabili di ritardare i nemici finché non si è messo in salvo.

DERRO

I DERRO SONO I DISCENDENTI DEFORMI di un'antica civiltà assetata di potere che quasi fece a pezzi i piani quando il mondo era ancora giovane. Bramosi del potere dei primordiali, ma incapaci di inginocchiarsi di fronte a qualsiasi padrone, i derro crearono dei portali verso il Reame Remoto nella speranza di imbrigliarne il potere. La follia e l'orrore che scatenarono costrinsero il Serpente del Mondo a trascinare le loro terre sotto la superficie per porre fine alle loro macchinazioni.

Quando una banda di drow incontrò per la prima volta i sopravvissuti della civiltà dei derro, soltanto una degli elfi scuri riuscì a fuggire. Quando la drow fece ritorno tra la sua gente, i suoi arti amputati e le sue folli farneticazioni convinsero i drow che i derro dovevano essere distrutti.

I secoli passati a languire nelle loro città in rovina non hanno dissuaso i derro dai loro propositi devianti. Assalgono regolarmente le civiltà vicine e conducono anche incursioni nel mondo di superficie. I razziatori derro rapiscono le loro vittime per farne degli schiavi e per generare degli orrori aberranti. Il loro è un mondo di sofferenze e desideri inappagati, di paranoie incontrollate e di brutali tradimenti. Nemmeno i decadenti drow riescono a tollerare i derro e hanno giurato guerra eterna nei loro confronti.

CONOSCENZE

Dungeon CD 23: I derro si annidano tra le rovine della loro civiltà e strisciano tra i detriti come vermi che infestano una carcassa rigonfia. I derro non sono una razza numerosa e sono costretti a integrare

la loro popolazione tramite lo sfruttamento degli schiavi. È possibile imbattersi in quaggoth, drow, goblin e umani impegnati a lavorare nei loro campi o a imbandire i loro banchetti. I derro vanno fieri del proprio potere e sono pronti a uccidere i loro servi al minimo segno di insubordinazione.

I sapienti sono dei potenti mistici in sintonia con il Reame Remoto, e siedono a capo degli insediamenti dei derro. È però raro che si degnino di dare ordini o supervisionare le attività della comunità, in quanto preferiscono approfondire la loro comprensione del potere aberrante. Pertanto, tocca ai derro più forti governare al posto dei sapienti e imporre i loro capricci con gelido acciaio e violenza brutale. I derro circolano in bande per sorvegliare e brutalizzare i loro schiavi e per depredare gli insediamenti umanoidi vicini, comprese le altre comunità dei loro simili.

INCONTRI

I derro non hanno alleati presso le civiltà del Sottosuolo; sono considerati dei nemici da tutte le altre razze che dimorano nell'oscurità. Gli umanoidi che combattono a fianco dei derro prestano servizio sotto minaccia di morte. Gli schiavi consegnati ai derro per fungere da soldati comprendono sia abitanti del mondo di superficie che residenti del Sottosuolo. Tuttavia, questi coscritti si dimostrano inaffidabili e a volte potrebbero attaccare i derro, se nel farlo possono guadagnarsi una via di fuga.

I derro a volte stringono alleanze con alcune creature non umanoidi o aberranti. Collaborano con i grell, i mind flayer e i beholder e sono pronti a mettersi al servizio degli aboleth, che considerano l'espressione suprema del potere del Reame Remoto.



DERRO COMBATTENTE

Il Sottosuolo è disseminato di avamposti abbandonati, carovane mercantili devastate e roccheforti messe a ferro e fuoco. I derro applicano la tattica degli attacchi preventivi, quindi le loro pattuglie di combattenti effettuano razzie frequenti nelle terre vicine per cogliere i nemici di sorpresa. I derro combattenti considerano un onore prestare servizio nelle squadre di pattuglia, e i derro sapienti li sfruttano per togliere di mezzo i rivali più fastidiosi e i servitori disobbedienti.

Derro Combattente		Livello 13 Artigliere	
Umanoide naturale Piccolo		PE 800	
PF 101; Sanguinante 50			Iniziativa +12
CA 27, Tempra 24, Riflessi 27, Volontà 24			Percezione +9
Velocità 5			Scurovisione
Tiri salvezza +2 contro gli effetti di paura			
TRATTI			
Vantaggio in Combattimento			
Il combattente infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA			
Colpito: 3d4 + 9 danni.			
↵ Salva di Quadrelli (arma) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Requisito: Il combattente deve impugnare una balestra a mano a ripetizione.			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (le creature entro la propagazione); +20 contro CA			
Colpito: 2d8 + 7 danni e il combattente spinge il bersaglio di 1 quadretto.			
AZIONI MINORI			
↵ Balestra a Mano a Ripetizione (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +20 contro CA			
Colpito: 1d8 + 5 danni.			
AZIONI GRATUITE			
Forza della Follia ♦ Incontro			
Requisito: Il combattente può usare <i>forza della follia</i> soltanto durante il suo turno.			
Effetto: Si tira un d6 e si somma il risultato come bonus di potere ai tiri per colpire del combattente fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Inoltre, il combattente concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.			
Abilità Furtività +17, Intimidire +13			
For 11 (+6)	Des 22 (+12)	Sag 6 (+4)	
Cos 17 (+9)	Int 10 (+6)	Car 14 (+8)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	
Equipaggiamento armatura di cuoio, pugnale, balestra a mano a ripetizione, 4 caricatori da 10 quadrelli ciascuno			

DERRO COMBATTENTI IN COMBATTIMENTO

Un derro combattente, irruento e aggressivo, semina quadrelli per tutto il campo di battaglia, colpendo alleati e nemici indistintamente. Il suo scopo è uccidere, e se nel farlo abbatte un rivale e sale un gradino nella catena di comando, è ancora meglio.

DERRO SICARIO

È la follia a definire l'esistenza di un derro, e anche il più infimo dei derro è preda di strane farneticazioni. Un derro sicario vaga per le gallerie più remote, ridacchiando tra sé e sé mentre va in cerca di creature con cui condividere le sue immonde fantasie.

Derro Sicario		Livello 14 Bruto gregario	
Umanoide naturale Piccolo		PE 250	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	Iniziativa +9		Percezione +5
CA 26, Tempra 25, Riflessi 24, Volontà 25			Scurovisione
Velocità 5			
AZIONI STANDARD			
⊕ Randello (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA			
Colpito: 14 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Sacrificio Folle ♦ Incontro			
Attivazione: Il sicario manca con un attacco.			
Effetto (azione gratuita): L'attacco invece colpisce e il sicario scende a 0 punti ferita.			
For 13 (+8)	Des 14 (+9)	Sag 6 (+5)	
Cos 18 (+11)	Int 8 (+6)	Car 16 (+10)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	
Equipaggiamento armatura di cuoio, scudo leggero, randello			

DERRO SICARI IN COMBATTIMENTO

Un derro sicario urla e sibila in combattimento, scagliandosi contro i suoi nemici come un cane rabbioso e affamato. Un sicario obbedisce solo ai propri capi, anche se la sua obbedienza è limitata alla sanità mentale che manifesta in ogni dato momento.

DERRO FANATICO

I derro sapienti danno grande valore al fanatismo. I combattenti più micidiali vengono condotti nei sancta sanctorum dei sapienti e costretti a osservare il Reame Remoto. Quei derro la cui mente non viene annientata all'istante diventano i combattenti fanatici che andranno a infoltire le fila dell'esercito derro.

Derro Fanatico		Livello 14 Schermagliatore	
Umanoide naturale Piccolo		PE 1.000	
PF 140; Sanguinante 70	Iniziativa +13		Percezione +5
CA 27, Tempra 26, Riflessi 25, Volontà 25			Scurovisione
Velocità 6			
TRATTI			
Follia Scatenata			
Finché il fanatico è sanguinante, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e infligge 2d6 danni extra.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Ascia da Battaglia (arma) ♦ A volontà			
Effetto: Il fanatico pone termine a ogni marchio su di esso, scatta di 2 quadretti ed effettua l'attacco seguente.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA			
Colpito: 2d10 + 11 danni.			
AZIONI GRATUITE			
Forza della Follia ♦ Incontro			
Requisito: Il fanatico può usare <i>forza della follia</i> soltanto durante il suo turno.			
Effetto: Si tira un d6 e si somma il risultato come bonus di potere ai tiri per colpire del fanatico fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Inoltre, il fanatico concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.			
AZIONI ATTIVATE			
↓ Sete di Sangue Malsana ♦ A volontà			
Attivazione: Il fanatico rende sanguinante un nemico.			
Effetto (azione gratuita): Il fanatico usa <i>ascia da battaglia</i> contro il nemico.			
Abilità Intimidire +15			
For 12 (+8)	Des 19 (+11)	Sag 6 (+5)	
Cos 20 (+12)	Int 10 (+7)	Car 16 (+10)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	
Equipaggiamento armatura di cuoio, ascia da battaglia			

DERRO FANATICI IN COMBATTIMENTO

Un fanatico si tuffa in battaglia urlando e schiumando rabbia, e mena colpi selvaggi con la sua *ascia da battaglia*. Un derro fanatico combatte senza paura, ignorando le ferite riportate. Nemmeno quando si trova sulla soglia della morte rinuncia a proseguire nel suo massacro.

DERRO MIETITORE

I lavori pesanti sono indegni di un derro, specialmente quando è possibile costringere altri umanoidi a svolgerli al posto suo. Gli schiavi sono fondamentali nella società dei derro. I mietitori radunano gli esemplari di umanoidi destinati a lavorare nelle coltivazioni di funghi o a fungere da cavie per gli esperimenti. I mietitori si insinuano nelle gallerie oltre le rovine delle loro città per aggredire i viaggiatori e tendere imboscate alle carovane mercantili.

Derro Mietitore		Livello 15 Appostato	
Umanoide naturale Piccolo		PE 1.200	
PF 116; Sanguinante 58	Iniziativa +17		
CA 30, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 26	Percezione +10		
Velocità 6	Scurovisione		
TRATTI			
Vantaggio in Combattimento			
Il mietitore infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Piccone da Guerra (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA			
Colpito: 3d8 + 10 danni.			
⊕ Mietitura (arma) ♦ A volontà			
Requisito: Il mietitore deve avere iniziato il suo turno nascosto dal bersaglio.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro Tempra			
Colpito: Il bersaglio cade a terra svenuto (tiro salvezza termina).			
⊕ Fuggire nelle Ombre ♦ A volontà			
Effetto: Il mietitore si muove della sua velocità. Se beneficia di occultamento al termine del suo movimento, può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto.			
Vita in Catene ♦ Incontro			
Requisito: Il mietitore deve impugnare le manette.			
Effetto: Il mietitore ammanetta una creatura Media o inferiore che sia indifesa e adiacente a esso, finché la creatura non effettua con successo un'azione di sfuggire contro il mietitore. Finché rimane ammanettata, la creatura è trattenuta. Inoltre, cade prona ogni volta che viene colpita da un attacco in mischia.			
AZIONI GRATUITE			
Forza della Follia ♦ Incontro			
Requisito: Il mietitore può usare <i>forza della follia</i> soltanto durante il suo turno.			
Effetto: Si tira un d6 e si somma il risultato come bonus di potere ai tiri per colpire del mietitore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Inoltre, il mietitore concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.			
Abilità Furtività +18			
For 10 (+7)	Des 22 (+13)	Sag 6 (+5)	
Cos 20 (+12)	Int 11 (+7)	Car 17 (+10)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	
Equipaggiamento armatura di cuoio, piccone da guerra, 1 paio di manette			

DERRO MIETITORI IN COMBATTIMENTO

Mentre i suoi commilitoni massacrano le guardie nemiche, un mietitore "arruola" quelli che considera schiavi adatti, buttandoli a terra svenuti e legandoli con le manette. Se una creatura riesce a sfuggire ai ceppi, il mietitore e i suoi schiavi concentrano i loro sforzi per sottomettere quel nemico con la forza.

DERRO GUARDIA DI FERRO

La paranoia induce i derro a usare i combattenti scelti delle guardie di ferro per proteggere le loro dimore fatiscenti. Il loro serrato addestramento nell'uso della lancia uncinata consente ai derro guardie di ferro di eliminare rapidamente i nemici e di abbattere quei rari schiavi che tentano di fuggire. Una guardia di ferro si sottopone a un indottrinamento speciale che indurisce la sua mente e gli permette di resistere meglio alle farneticazioni, cosa che la rende più disciplinata rispetto agli altri derro.

Derro Guardia di Ferro		Livello 15 Soldato	
Umanoide naturale Piccolo		PE 1.200	
PF 150; Sanguinante 75	Iniziativa +9		
CA 31, Tempra 27, Riflessi 24, Volontà 27	Percezione +5		
Velocità 5	Scurovisione		
AZIONI STANDARD			
⊕ Lancia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA			
Colpito: 3d8 + 10 danni, o 3d8 + 15 danni contro i bersagli proni.			
⊕ Aggancio Dilaniante (arma) ♦ A volontà			
Requisito: La guardia di ferro non deve avere afferrato una creatura.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA			
Colpito: 2d8 + 5 danni o 2d8 + 10 danni contro i bersagli proni, e il bersaglio è afferrato.			
AZIONI MINORI			
⊕ Affondo Sbilanciante (arma) ♦ A volontà (1/round)			
Requisito: La guardia di ferro deve impugnare una lancia.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura afferrata dalla guardia di ferro); +20 contro Tempra			
Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.			
AZIONI GRATUITE			
Forza della Follia ♦ Incontro			
Requisito: La guardia di ferro può usare <i>forza della follia</i> soltanto durante il suo turno.			
Effetto: Si tira un d6 e si somma il risultato come bonus di potere ai tiri per colpire della guardia di ferro fino alla fine del turno successivo di quest'ultima. Inoltre, la guardia di ferro concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.			
Abilità Intimidire +17, Manolesta +12			
For 17 (+10)	Des 10 (+7)	Sag 6 (+5)	
Cos 22 (+13)	Int 15 (+9)	Car 20 (+12)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	
Equipaggiamento corazza di scaglie, lancia			

DERRO GUARDIE DI FERRO IN COMBATTIMENTO

Sebbene una guardia di ferro sia squilibrata proprio come gli altri derro, riesce a incanalare l'energia della sua mente instabile verso il compito di intimidire i nemici. Una guardia di ferro sbeffeggia gli avversari, coprendoli di insulti a ogni colpo sferrato. Dopo avere buttato a terra un nemico, una guardia di ferro sghignazza e trafugge

ripetutamente con la lancia le carni della vittima finché la sventurata creatura non smette di muoversi.

DERRO SAPIENTE

L'impero dei derro cadde molto tempo fa, ma i sapienti di questa razza mantengono in vita le antiche usanze e tradizioni di quel tempo, alterando la storia per scoraggiare ogni forma di complotto sovversivo. Nei meandri delle loro rovine, orrori inconcepibili proteggono i sapienti impegnati a lanciare magie orripilanti. I sapienti lottano per riconquistare il potere riaprendo i portali collegati al Reame Remoto.

Derro Sapiente	Livello 16 Controllore	
Umanoide naturale Piccolo	PE 1.400	
PF 154; Sanguinante 77	Iniziativa +10	
CA 30, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 29	Percezione +6	
Velocità 5, teletrasporto 3	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⊕ Flagello (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA		
Colpito: 3d8 + 11 danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del sapiente.		
⊕ Flagello Mentale (psichico, strumento) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +19 contro Volontà		
Colpito: 3d6 + 8 danni psichici e il bersaglio può scegliere se subire 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina) o diventare frastornato (tiro salvezza termina).		
Finestra sulla Follia (psichico, strumento, zona) ♦ Ricarica		
quando la zona di questo potere ha termine		
Effetto: Il sapiente crea una zona in una emanazione ad area 1 entro 10 quadretti, centrata su un alleato. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Se entra o termina il suo turno nella zona, qualsiasi creatura che non sia un derro subisce 10 danni psichici. Il sapiente può porre termine alla zona mediante un'azione minore.		
AZIONI MINORI		
Danza della Follia ♦ A volontà		
Effetto: Il sapiente fa scorrere di 2 quadretti ogni creatura entro la zona creata da <i>finestra sulla follia</i> .		
AZIONI GRATUITE		
Forza della Follia ♦ Incontro		
Requisito: Il sapiente può usare <i>forza della follia</i> soltanto durante il suo turno.		
Effetto: Si tira un d6 e si somma il risultato come bonus di potere ai tiri per colpire del sapiente fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Inoltre, il sapiente concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.		
Abilità Arcano +18		
For 9 (+7)	Des 14 (+10)	Sag 6 (+6)
Cos 18 (+12)	Int 21 (+13)	Car 23 (+14)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 10
Equipaggiamento flagello, globo		

DERRO SAPIENTI IN COMBATTIMENTO

Quando i nemici si avvicinano, un derro sapiente spalanca un portale verso il Reame Remoto, e gli orrori che si affacciano da quel portale fanno scempio della sanità mentale degli avversari. La strana energia che defluisce dal portale provoca degli scatti di follia nelle creature, costringendo i loro corpi a eseguire una danza che non riescono a controllare. Un sapiente sfrutta la propria velocità di teletrasporto per evitare quei nemici che provano ad avvicinarsi troppo.

SCHIAVO DEFORMATO

I derro usano i prigionieri e gli schiavi meno obbedienti come cavie per gli esperimenti. Queste vittime, alterate dalla magia del Reame Remoto, diventano abominevoli creature aberranti. La loro carne si gonfia e diventa gommosa e deforme. Tentacoli, occhi aggiuntivi, spuntoni ossei e bubboni purulenti spuntano sui loro corpi. Perdono quasi tutte le loro capacità di parlare e comunicare, e i loro occhi diventano spenti e senza vita.

Schiavo Deformato	Livello 16 Bruto	
Umanoide aberrante Grande	PE 1.400	
PF 193; Sanguinante 96	Iniziativa +11	
CA 28, Tempra 29, Riflessi 26, Volontà 29	Percezione +7	
Velocità 6 (non può scattare)	Scurovisione	
TRATTI		
Mente Disgregante (psichico) ♦ Aura 1		
Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 5 danni psichici. Ogni volta che un derro entro l'aura usa <i>forza della follia</i> , lo schiavo deformato può usare <i>tentacolo</i> come azione gratuita.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA		
Colpito: 3d12 + 6 danni.		
⊕ Tentacolo ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro Riflessi		
Colpito: 2d12 + 6 danni e lo schiavo deformato afferra il bersaglio. Poi lo schiavo deformato tira il bersaglio di 1 quadretto.		
⊕ Tentacoli Sferzanti ♦ A volontà		
Requisito: Lo schiavo deformato deve essere sanguinante.		
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +21 contro CA		
Colpito: 2d12 + 6 danni e lo schiavo deformato tira il bersaglio di 1 quadretto.		
For 18 (+12)	Des 16 (+11)	Sag 8 (+7)
Cos 23 (+14)	Int 4 (+5)	Car 23 (+14)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità

SCHIAVI DEFORMATI IN COMBATTIMENTO

Dopo che le loro menti sono state spogliate fino a lasciare intatti soltanto gli istinti più selvaggi, gli schiavi ricordano soltanto di dovere obbedire agli ordini dei loro padroni derro. Tuttavia, non sempre i derro impartiscono ordini ragionevoli o intelligibili; pertanto, i loro schiavi spesso si aggirano alla cieca per il campo di battaglia, sferzando colpi a caso e seminando scompiglio.

DIAVOLO, CAVALIERE INFERNALE

IN QUASI TUTTE LE TERRE ESISTE UNA LEGGENDA che parla di cavalieri neri che fungono da araldi di grandi sventure. Molte di queste storie parlano dei cavalieri infernali, i membri della cavalleria degli inferi sguinzagliati in giro per il mondo.

I primi cavalieri infernali, o narzugon, erano servitori del dio senza nome di cui Asmodeus era servitore. Asmodeus li ingannò e li spinse a tradire Colui Che Fu prima di uccidere quel dio. Il loro tradimento li condannò a servire Asmodeus per l'eternità, nonostante il loro odio per il signore dei Nove Inferi.

Tuttavia, non tutti i cavalieri infernali servono Asmodeus direttamente. Ogni arcidiavolo, duca e baronetto dei Nove Inferi vanta alcuni cavalieri infernali al suo servizio. Alcuni cavalieri infernali fanno parte di una compagnia chiamata l'Ordine dell'Incubo, che trae il proprio nome dalle cavalcature utilizzate dai suoi membri.

CONOSCENZE

Arcano o Storia CD 23: I narzugon sono spinti dalla collera per non avere ottenuto il perdono del padrone che hanno tradito. Costretti a servire in eterno una causa che sanno essere sbagliata, questi diavoli odiano ogni cosa. Odiano i loro nuovi padroni, odiano se stessi, odiano la loro immortalità e odiano i mortali liberi. I cavalieri infernali sono una forma di diavolo riservata ai servitori spinti



con l'inganno a tradire la loro divinità. Asmodeus fu l'ingannatore responsabile della trasformazione dei primi umanoidi in cavalieri infernali, ma da allora i ranghi dei narzugon sono cresciuti a dismisura.

INCONTRI

I narzugon possiedono un forte senso di appartenenza al clan e raramente collaborano con le altre forze degli inferi. Si alleano con gli altri diavoli soltanto quando un padrone ordina loro di farlo. La cavalcatura è il più importante alleato di un cavaliere infernale. Tradizionalmente, la cavalcatura preferita di un cavaliere infernale è un incubo. Tuttavia, c'è anche chi sceglie cavalcature di altro tipo. I narzugon che fungono da guardie scelte di Cania cavalcano dei mammut, mentre i cavalieri cinerei di Avernus solcano i cieli in sella alle viverne.

Cavaliere Infernale	Livello 15 Soldato	
Umanoide immortale Medio (diavolo)	PE 1.200	
PF 146; Sanguinante 73	Iniziativa +15	
CA 31, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 26	Percezione +11	
Velocità 6	Scurvisione	
Immunità paura; Resistenza 20 fuoco		
TRATTI		
Cavaliere degli Inferi		
Finché il cavaliere infernale rimane in sella, la sua cavalcatura può effettuare prove di Acrobazia, Atletica o Furtività usando i modificatori di abilità del cavaliere infernale anziché i propri.		
⊕ Mazza (arma, fuoco) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA		
Colpito: 2d8 + 9 danni più 5 danni da fuoco e il bersaglio cade a terra prono.		
⊕ Lancia Fiammeggiante (arma) ◆ A volontà		
Requisito: Il cavaliere infernale deve impugnare una lancia.		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +20 contro CA. Quando il cavaliere infernale carica trovandosi in sella, questo attacco può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado.		
Colpito: 2d10 + 12 danni da fuoco.		
AZIONI MINORI		
Occhi del Narzugon ◆ A volontà		
Effetto: Una creatura entro 10 quadretti dal cavaliere infernale è marchiata e rallentata fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.		
Abilità Atletica +17, Furtività +18, Intimidire +15		
For 20 (+12)	Des 22 (+13)	Sag 18 (+11)
Cos 18 (+11)	Int 15 (+9)	Car 17 (+10)
Allineamento malvagio		Linguaggi Supernal
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, mazza, lancia		

CAVALIERI INFERNALI IN COMBATTIMENTO

È raro incontrare un cavaliere infernale senza la sua cavalcatura, che solitamente è un incubo (*Manuale dei Mostri*, pagina 155). Finché rimane in sella, un cavaliere infernale si muove attorno al campo di battaglia come un avvoltoio, in cerca di debolezze tra i ranghi nemici. Quando è a piedi, un cavaliere infernale si rintana assieme agli alleati nei punti più impervi per limitare la mobilità del nemico.

DIABOLO DELLA CORRUZIONE

I DIABOLI DELLA CORRUZIONE, O PAELIRYON, sono adiosi manipolatori infernali di beni illeciti, squallori e vizi. Molti servono l'arcidiavolo Dispater, signore del Secondo Infero. I diavoli della corruzione passano il loro tempo a gestire le attività dei diavoli minori nei quartieri periferici di Dis e a torturare i dannati. Gli immondi impongono il volere di Dispater nei fetidi alveari e cunicoli che si snodano alla lunga ombra della Torre di Ferro.

CONOSCENZE

Arcano CD 29: Le grottesche fattezze di un diavolo della corruzione celano un intelletto agile e ingegnoso. I Nove Inferi sono uno scenario politico assai pericoloso, ma quando c'è un paeliryon a tirare i fili degli eventi, quello scenario si trasforma in un pericoloso labirinto di doppi giochi, vicoli ciechi e promesse infrante.

Un diavolo della corruzione è l'incarnazione per eccellenza del manipolatore occulto. Si nasconde nelle ombre e comanda le azioni di tagliagole e burocrati. L'effetto della ragnatela di intrighi tessuta da un diavolo della corruzione è percepibile ben prima che l'immondo vero e proprio faccia il suo ingresso sulla scena.

INCONTRI

Un diavolo della corruzione è assai abile nel leggere nel cuore degli individui, ma considera ogni individuo come un fine per raggiungere un mezzo. Manipola a distanza le creature più potenti, mentre i suoi alleati sono adulatori servili o bruti facilmente sacrificabili. I diavoli della corruzione si alleano spesso con le creature più disparate. I sottoposti di un diavolo della corruzione potrebbero includere cambion, diavoli visir, tiefling, mortali e succubi, anche se quasi nessuna di queste figure sa di prendere ordini da un paeliryon.



DIABOLO DELLA CORRUZIONE

Sebbene sia fisicamente imponente, un diavolo della corruzione predilige la manipolazione alla violenza. Cerca di trattare piuttosto che di combattere quando è in pericolo, guadagnando tempo per accumulare vantaggio. Quando crede di avere ottenuto vantaggi a sufficienza, un diavolo della corruzione non esita a esigere vendetta.

Diavolo della Corruzione Livello 22 Controllore (Guida)

Umanoide immortale Grande (diavolo) PE 4.150

PF 208; Sanguinante 104 Iniziativa +13

CA 36, Tempra 34, Riflessi 34, Volontà 35 Percezione +19

Velocità 4, volo 6 (fluttuare) Scurovisione

Tiri salvezza +5 contro gli effetti di charme o di paura

TRATTI

☼ **Presenza Corruttrice** ◆ Aura 5

I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza.

AZIONI STANDARD

⊕ **Artigli Corruttori** (psichico) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +27 contro CA

Colpito: 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Parola di Corruzione** (psichico) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 20 (una creatura); +25 contro Volontà

Colpito: 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI

Fuorviare i Corrotti (charme) ◆ A volontà (1/round)

Effetto: Un nemico che si trovi entro 10 quadretti dal diavolo e che stia subendo danni psichici continuati è dominato fino alla fine del suo turno successivo.

Condannare i Corrotti (psichico) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼

Effetto: Un alleato o una creatura dominata entro 10 quadretti dal diavolo effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura scelta dal diavolo. Se l'attacco colpisce, il bersaglio dell'attacco è anche immobilizzato (tiro salvezza termina).

Estremi Rimedi ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta

Effetto: Un alleato del diavolo che si trovi entro 5 quadretti da esso può effettuare un attacco basilare come azione gratuita e può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado di questo attacco. L'alleato concede vantaggio in combattimento fino al turno successivo del diavolo. Finché il diavolo è sanguinante, il potere influenza ogni alleato del diavolo entro 5 quadretti.

Abilità Diplomazia +23, Intuizione +24, Raggiare +23

For 22 (+17) Des 15 (+13) Sag 27 (+19)

Cos 24 (+18) Int 25 (+18) Car 24 (+18)

Allineamento malvagio Linguaggi Supernal

DIABOLI DELLA CORRUZIONE IN COMBATTIMENTO

Un diavolo della corruzione è un tattico arrogante che combatte da dietro una fila di sottoposti sacrificabili scagliando epiteti contro i suoi nemici. Lancia potenti maledizioni che lacerano la mente di una vittima e consentono al diavolo di usarne il corpo come se fosse una marionetta.

Quando una battaglia volge al peggio, lo sbarramento di insulti lanciati dal diavolo della corruzione diventa ancora più violento. La creatura

sprona senza pietà i propri alleati, che combattono con la ferocia di un branco di immondi sbavanti. Dopo avere sacrificato tutti i compagni, il diavolo ricorre alle sue ali da pipistrello per dileguarsi dal campo di battaglia e inizia subito a tramare vendetta.

SOVRANO DELLA CORRUZIONE

I sovrani della corruzione sono i diavoli della corruzione più potenti. Diffondono la loro influenza maligna nel mondo costringendo gli umanoidi ad accettare orrendi contratti che li trasformano in creature corrotte. L'obiettivo di un sovrano della corruzione può sembrare semplice: precipitare una città nella corruzione e nel vizio. In realtà, il diavolo potrebbe avere un obiettivo molto più ampio, come la caduta di un regno o di un'organizzazione legale. I sovrani della corruzione detestano i mortali dalla reputazione immacolata e dai principi morali integerrimi, e tramano per corrompere questi individui o provocarne la morte.

Sovrano della Corruzione		Livello 29 Controllore d'élite (Guida)	
Umanoide immortale Medio (diavolo)		PE 15.000	
PF 530; Sanguinante 265	Iniziativa +21		
CA 44, Tempra 40, Riflessi 42, Volontà 43	Percezione +22		
Velocità 6			
Resistenza 15 fuoco			
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Corruzione Duratura ◆ Aura 5			
I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Tocco Corrotto (psichico) ◆ A volontà			
Attacco: +32 contro Volontà (una o due creature)			
Colpito: 4d6 + 10 danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 alle difese contro gli effetti di charme fino alla fine del turno successivo del sovrano della corruzione.			
⊕ Tocco del Vizio (charme, psichico) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼			
Attacco: Mischia 1 (una o due creature); +32 contro Volontà			
Colpito: 4d6 + 10 danni psichici e il sovrano della corruzione sceglie uno degli effetti seguenti:			
◆ Lussuria: Il bersaglio è marchiato da un nemico entro 5 quadretti da esso (tiro salvezza termina).			
◆ Ingordigia: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
◆ Avidità: Il sovrano della corruzione fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a un alleato del bersaglio. Il bersaglio deve effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi alleato che effettui un'azione che provocherebbe un attacco di opportunità da parte dei nemici (tiro salvezza termina).			
◆ Paura: Il sovrano della corruzione spinge il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio non può volontariamente muoversi più vicino al sovrano rispetto al quadretto da cui ha iniziato il proprio turno (tiro salvezza termina).			
◆ Accidia: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).			
◆ Vendetta: Il bersaglio subisce 2d10 + 10 danni ogni volta che usa un potere di attacco (tiro salvezza termina).			
Appello alla Corruzione ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Effetto: Sei seguaci corrotti appaiono in altrettanti quadretti non occupati entro 5 quadretti dal sovrano della corruzione. I seguaci corrotti agiscono subito dopo il sovrano della corruzione nell'ordine di iniziativa.			
AZIONI MINORI			
Depravazione Dilagante ◆ A volontà (1/round)			
Effetto: Un seguace corrotto entro 10 quadretti dal sovrano della corruzione può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.			

AZIONI ATTIVATE

◀ Vizio Duraturo (charme, psichico)

Attivazione: Il sovrano della corruzione scende a 0 punti ferita.

Attacco (interruzione immediata): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +32 contro Volontà

Colpito: 4d6 + 10 danni psichici e il bersaglio è soggetto a un effetto di tocco del vizio scelto dal sovrano della corruzione.

For 22 (+20)

Des 25 (+21)

Sag 27 (+22)

Cos 25 (+21)

Int 28 (+23)

Car 30 (+24)

Allineamento malvagio

Linguaggi Supernal

SOVRANI DELLA CORRUZIONE IN COMBATTIMENTO

Un sovrano della corruzione si circonda dei seguaci corrotti che è in grado di richiamare sul campo di battaglia. I contratti diabolici che stipula con gli umanoidi corrotti gli permettono di appellarsi a quelle creature in qualsiasi momento per ottenere aiuto. Un sovrano della corruzione combatte secondo i termini da lui stabiliti. Tende a rimanere nell'ombra, inviando i seguaci corrotti e gli altri suoi alleati a eseguire i suoi ordini. Quando un sovrano della corruzione deve affrontare degli avversari in combattimento, è assai probabile che abbia preparato delle trappole e possa contare su alcuni alleati. Quando rivolge i suoi poteri contro i nemici, varia i suoi bersagli, cercando di diffondere il proprio orribile tocco presso il maggior numero di avversari possibile.

SEGUACE CORROTTO

Le anime note collettivamente come seguaci corrotti sono di solito al servizio di potenti creature che incarnano o impongono il vizio a cui sono associate. In genere ciò significa che sono al servizio dei diavoli della corruzione. Quando un umanoide conduce una vita di completo asservimento a un vizio, rischia di diventare un seguace corrotto. I diavoli della corruzione osservano da lontano questi soggetti mentre si perdono nel gorgo della lussuria, dell'ingordigia o dell'odio. Un diavolo della corruzione studia attentamente questi individui, soppesando le loro debolezze e cercando il modo più efficace per manipolarli. Poi, quando una persona è disperata e apparentemente inconsolabile, il diavolo le offre l'oggetto dei suoi desideri e stipula un contratto, misurando attentamente le parole per ingannare lo sventurato umanoide. Una volta che il patto è stato accettato, il contratto si illumina di luce rossa e le sue righe si imprimono sulla carne dell'umanoide, trasformandolo in un'immagine riflessa del vizio che lo domina.

CONOSCENZE

Arcano CD 28: I corrotti appaiono all'interno delle società repressi, e la loro stessa presenza è sufficiente a diffondere ulteriori nequizie. Là dove spunta un corrotto, spesso ne emergono altri. Ogni corrotto è segnato da una storia personale, ma in genere subisce una trasformazione talmente drastica che ricorda poco o nulla della sua vita precedente. Un corrotto è il risultato dei contratti infernali sussurrati nei momenti più bui della vita di una persona. Il contratto offre al corrotto l'oggetto del suo desiderio in cambio della sua anima. È possibile

riportare un corrotto al suo stato originario, ma è necessario annullare il contratto infernale e il corrotto deve abiurare i suoi vizi.

INCONTRI

I seguaci corrotti sono diffusi tra tutti gli umanoidi, quindi possono trovare alleati presso tutte le creature. Per allearsi con un seguace corrotto è sufficiente che un'altra creatura sia disposta a soddisfare i desideri del seguace. I seguaci corrotti perpetuano il vizio presso altri, quindi finiscono spesso per radunarsi tutti assieme. Vengono sovente messi al servizio di potenti sovrani umanoidi o di creature che sperano di sconvolgere l'ordine di una civiltà, come ad esempio diavoli, demoni, rinnegati o fomorian. I seguaci corrotti sono diffusi soprattutto presso i diavoli della corruzione, che in genere sono i responsabili della loro creazione. I diavoli della corruzione dei Nove Inferi spesso si fanno accompagnare da vaste schiere di seguaci corrotti che obbediscono a ogni loro capriccio.

LASCIVO CORROTTO

Una nuova donna arriva in città e attira l'attenzione di tutti gli abitanti maschili. È splendida, ricca e affascinante. Presto diventa una forma di ossessione per molti degli abitanti cittadini, che la scrutano con occhi lascivi e sbavano quando la vedono passare per la strada. Alcuni la seguono, ma non si avvicinano mai troppo. Restano svegli di notte pensando a lei. Perdono il sonno, i loro occhi si fanno spenti e affossati. Smettono di lavorare e di prendersi cura di se stessi. E così, quando il diavolo della corruzione offre a questi spasimanti l'opportunità di soddisfare i loro desideri, tutti accettano con impazienza, senza rendersi conto del terribile inganno.



WAYNE REYNOLDS

Lascivo Corrotto		Livello 24 Appostato gregario	
Umanoide naturale Medio		PE 1.513	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario. Iniziativa +22			
CA 38 , Tempra 36 , Riflessi 36 , Volontà 37		Percezione +16	
Velocità 6			
TRATTI			
Carnalità Concentrata			
Il lascivo non può essere bersagliato da un attacco a meno che non sia il nemico più vicino a un attaccante.			
AZIONI STANDARD			
⊕ ⊕ Tocco della Lussuria (charme) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 o Gittata 10 (una creatura); +27 contro Volontà			
Colpito: 16 danni. Il lascivo sceglie uno dei suoi alleati entro 5 quadretti dal bersaglio. Fino alla fine del proprio turno successivo il bersaglio è marchiato da quella creatura. Inoltre, se il bersaglio aveva marchiato qualsiasi creatura, quei marchi hanno termine.			
AZIONI ATTIVATE			
Passione Diligente			
Attivazione: Un nemico riduce il lascivo a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): Il nemico che attiva il potere si muove della sua velocità come azione gratuita fino a un quadretto adiacente al suo nemico più vicino.			
For 17 (+15)	Des 23 (+18)	Sag 18 (+16)	
Cos 25 (+19)	Int 14 (+14)	Car 28 (+21)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Comune	

INGORDO CORROTTO

A volte tutto inizia con la ricchezza, che consente di mangiare cibi prelibati. Oppure la fonte dell'eccesso potrebbe essere un cibo o una bevanda particolare. In ogni caso, un individuo destinato a diventare un ingordo corrotto diventa obeso a causa degli eccessi gastronomici. Con il passare dei mesi, l'ingordigia impedisce a quella persona di muoversi o di lavorare. Il soggetto si sente costantemente affamato. Poi, quando un diavolo della corruzione gli offre un boccone di qualche prelibatezza, la vittima accetta con gioia senza rendersi conto del fato crudele che l'attende.

Ingordo Corrotto		Livello 25 Soldato gregario	
Umanoide naturale Medio		PE 1.750	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
CA 41 , Tempra 38 , Riflessi 37 , Volontà 36		Iniziativa +16	
Percezione +13			
Velocità 6			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ◆ A volontà			
Requisito: L'ingordo non deve avere afferrato una creatura.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro Volontà			
Colpito: 12 danni e il bersaglio è afferrato.			
Masticare ◆ A volontà			
Effetto: Una creatura afferrata dall'ingordo subisce 12 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Eccesso Diligente			
Attivazione: Un nemico riduce l'ingordo a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): Se il nemico che attiva il potere non recupera punti ferita prima della fine del suo turno successivo, subisce 16 danni.			
For 25 (+19)	Des 14 (+14)	Sag 12 (+13)	
Cos 28 (+21)	Int 16 (+15)	Car 20 (+17)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Comune	

AVARO CORROTTO

Una persona condannata a diventare un avaro corrotto pensa solo alla ricchezza, al punto di escludere ogni altro pensiero. Odia i poveri e invidia i ricchi. La sua avidità può avere inizio con il desiderio di un singolo oggetto di valore. Un uomo potrebbe avere una singola moneta d'oro, donatagli da un avventuriero generoso. Dopo questo assaggio di ricchezza, l'avidità si impadronisce di lui. Inizia a fare di tutto pur di ottenere più denaro, e si dedica al crimine o compie altri atti malvagi. I suoi occhi si spalancano e smettono di battere le palpebre, per fissare assiduamente le sue ricchezze. Presto la sua pelle diventa pallida e malsana, in quanto passa troppo tempo nel silenzio e nell'isolamento, a contemplare i suoi tesori. Poi, quando un diavolo della corruzione gli offre un oggetto che fa impallidire tutti i suoi averi, lo sventurato è pronto ad accettare qualsiasi termine, senza rendersi conto della trasformazione che presto subirà.

Avaro Corrotto **Livello 26 Artigliere gregario**
Umanoide naturale Medio PE 2.250

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +20

CA 40, Tempra 37, Riflessi 38, Volontà 39 Percezione +16

Velocità 6

AZIONI STANDARD

☼ **Tocco dell'Avidità** (charme) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro Volontà

Colpito: 12 danni e l'avarò fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a un alleato dell'avarò.

⊕ **Saccheggiare Magia** ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +31 contro Riflessi

Colpito: 16 danni e il bersaglio perde uno dei suoi usi giornalieri degli oggetti magici fino alla fine dell'incontro.

AZIONI ATTIVATE

Furto del Morente

Attivazione: L'attacco di un nemico riduce l'avarò a 0 punti ferita.

Effetto (nessuna azione): Se l'attacco che attiva il potere è stato effettuato con un oggetto magico che dispone di poteri a incontro o giornalieri, tali poteri si considerano spesi.

For 15 (+15) Des 24 (+20) Sag 16 (+16)

Cos 24 (+20) Int 17 (+17) Car 26 (+21)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

OZIOSO CORROTTO

Una madre con una dozzina di figli è stanca di lavorare, logorata da una vita a cui non può sfuggire. Si sente una vittima e si compatisce. La sua vita non migliora mai, sembra solo peggiorare, quindi alla fine si arrende. Si rinchioda nella sua camera, costringendo i figli a chiedere l'elemosina in strada per tirare avanti. Si affida a loro affinché la sfamino e la vestano. Presto però i figli non riescono più a farcela. E così, quando le potenze infernali le offrono sussurrando l'opportunità di avere la vita che desidera, accetta senza rendersi conto della creatura che sta per diventare.



Ozioso Corrotto **Livello 27 Soldato gregario**
Umanoide naturale Medio PE 2.750

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +16

CA 43, Tempra 40, Riflessi 39, Volontà 38 Percezione +22

Velocità 6

TRATTI

☼ **Aura di Stanchezza** ♦ **Aura 1**

Qualsiasi nemico che inizi il suo turno entro l'aura è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI STANDARD

⊕ **Tocco dell'Ozio** (charme) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro Volontà

Colpito: 17 danni e il bersaglio non può eseguire azioni di movimento fino alla fine del turno successivo dell'ozioso.

AZIONI ATTIVATE

Indolenza Dilagante (sonno)

Attivazione: Un nemico riduce l'ozioso a 0 punti ferita.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +30 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio cade svenuto fino alla fine del suo turno successivo.

For 17 (+16) Des 12 (+14) Sag 29 (+22)

Cos 25 (+20) Int 20 (+18) Car 22 (+19)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune



LUNATICO CORROTTO

Tutto ha inizio con una semplice offesa. Un passante urta per sbaglio un'altra persona, facendola cadere in una pozzanghera. La persona che è caduta si arrabbia e quella che l'ha spinto non si scusa. Poi i due procedono per la loro strada. Passano i giorni, e l'individuo che è caduto non riesce scrollarsi di dosso la rabbia. Diventa ossessionato dalla collera contro colui che lo ha offeso. Cerca di rintracciarlo, per esigere le sue scuse, ma non ci riesce. Senza nessuna valvola di sfogo, l'odio gli divora l'anima. Poi, quando la collera rischia di farlo impazzire, una figura compare e si offre di rivelargli dove trovare colui che lo ha offeso. Accettando con entusiasmo l'opportunità di vendicarsi, quell'individuo diventa un lunatico corrotto.

Lunatico Corrotto **Livello 28 Bruto gregario**
Umanoide naturale Medio PE 3.250

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +21

CA 40, Tempra 41, Riflessi 40, Volontà 39 Percezione +17

Velocità 6

AZIONI STANDARD

⊕ **Tocco della Collera** (charme) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro Volontà
Colpito: 8 danni e il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita contro il suo alleato più vicino.

AZIONI ATTIVATE

↓ **Colpo della Ritorsione** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico manca il lunatico.
Effetto (reazione immediata): Il lunatico usa *tocco della collera* contro il nemico che attiva il potere.

Collera Dilagante

Attivazione: Un nemico riduce il lunatico a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): Il nemico che attiva il potere effettua un attacco basilare come azione gratuita contro il suo alleato più vicino.

For 30 (+24) Des 25 (+21) Sag 17 (+17)

Cos 20 (+19) Int 15 (+16) Car 26 (+22)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

VIGLIACCO CORROTTO

Un soldato si rannicchia nervosamente nell'angolo di un avamposto dimenticato, vigilando nel timore che i predoni orcheschi possano arrivare. Le giornate passate in solitudine fiaccano la sua determinazione, e il soldato comincia a pensare di abbandonare l'avamposto. Poi, un giorno, scorge un'orda di orchi che scende da una delle colline più lontane. Sa che dovrebbe correre in paese per dare l'allarme, ma è paralizzato dalla paura. Mano a mano che gli orchi si avvicinano, il soldato non riesce a muoversi. Poi la fortuna sembra sorridergli: un altro soldato con il volto coperto da un elmo compare e si offre di aiutarlo: basterà firmare un patto e sarà sollevato dai suoi obblighi.

Vigliacco Corrotto **Livello 29 Controllore gregario**
Umanoide naturale Medio PE 3.750

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +24

CA 43, Tempra 39, Riflessi 41, Volontà 42 Percezione +22

Velocità 6

AZIONI STANDARD

⊕ **Tocco del Codardo** ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro Volontà
Colpito: 15 danni e il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dal vigliacco, evitando i pericoli se possibile.

AZIONI ATTIVATE

Paura della Ritorsione

Attivazione: Un nemico riduce il vigliacco a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): Il nemico che attiva il potere si muove della sua velocità allontanandosi dal nemico più vicino.

For 20 (+19) Des 30 (+24) Sag 26 (+22)

Cos 26 (+22) Int 14 (+16) Car 17 (+17)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

SEGUACI CORROTTI IN COMBATTIMENTO

In combattimento, i seguaci corrotti si sparpagliano, cercando di seminare discordia tra il maggior numero possibile di nemici. Sfruttano al massimo i loro effetti di charme per porre svariati nemici sotto la loro influenza. Se vari tipi di corrotti prendono parte a un combattimento, possono cercare di attaccare in gruppo lo stesso avversario, sottoponendolo a diversi effetti debilitanti.

I seguaci corrotti sono spesso subordinati ad altre creature e si dimostrano obbedienti e sottomessi ai capricci dei loro padroni. Un mortale che originariamente ha stretto un patto con le potenze infernali gode di poca libertà e possiede soltanto dei ricordi frammentari del suo vecchio io.

DIABOLO DELLA FANGHIGLIA

I DIAVOLI DELLA FANGHIGLIA, AMALGAMI VAGAMENTE UMANOIDI di poltiglia e di odio, fungono da spie e torturatori al servizio degli arcidiavoli. Un diavolo della fanghiglia può avviluppare una creatura ed estirpare i pensieri dalla sua mente, cosa che fa di questi diavoli una risorsa assai preziosa tra gli abitanti dei Nove Inferi. Sono i servi prediletti di Mammon, il signore del Terzo Infero, e molti di questi diavoli striscianti si annidano nelle caverne coperte di fango di Minauros.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: I diavoli della fanghiglia sono frutto del disprezzo, dell'intrigo e della collera. Usano le loro doti per strappare i pensieri dalle menti dei loro nemici. A differenza di molti diavoli, i diavoli della fanghiglia in passato non erano né angeli né servitori immortali puniti per le loro trasgressioni contro gli dèi. Sono invece un amalgama di anime corrotte degli inquisitori che dopo la morte giunsero nelle paludi di Minauros. Queste anime, colme di arroganza e odio, vengono inesorabilmente attirare verso Minauros finché le paludi non le inglobano. Quando

Diavolo della Fanghiglia **Livello 16 Appostato**
Umanoide immortale Medio (diavolo, melma) PE 1.400

PF 123; Sanguinante 61 Iniziativa +18
CA 30, Tempra 28, Riflessi 29, Volontà 28 Percezione +13
Velocità 6, nuoto 6 Scurovisione
Resistenza 20 acido

TRATTI

Corpo Mercuriale

Il diavolo della fanghiglia ignora il terreno difficile e non provoca attacchi di opportunità quando si muove.

AZIONI STANDARD

⊕ Schianto Corrosivo (acido) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro Tempra
Colpito: 3d8 + 11 danni da acido.

⊕ Avviluppamento Diabolico (acido) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (un nemico Medio o più piccolo); +19 contro Riflessi

Colpito: Il diavolo afferra il bersaglio e scatta di 1 quadretto nel quadretto del bersaglio. Finché la presa non termina, il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni da acido continuati. Finché il diavolo mantiene la presa sul bersaglio, gli attacchi contro il diavolo infliggono metà danni al diavolo e metà danni alla creatura afferrata. Quando il diavolo si muove, tira il bersaglio con sé. Inoltre, il bersaglio rimane afferrato e il diavolo non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

⊕ Tentacoli Acidi (acido) ◆ Ricarica ☼ ☼

Attacco: Mischia 3 (una, due o tre creature); +19 contro Riflessi
Colpito: 1d8 + 7 danni da acido e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il diavolo tira il bersaglio di 2 quadretti.

AZIONI MINORI

⊕ Scansione Mentale (psichico) ◆ A volontà (1/round)

Attacco: Mischia 1 (una creatura afferrata dal diavolo); +19 contro Volontà

Colpito: Il diavolo pone telepaticamente al bersaglio una domanda e il bersaglio deve rispondere sinceramente, altrimenti subisce 3d8 + 11 danni psichici.

Abilità Acrobazia +19, Furtività +19, Raggiare +12

For 18 (+12) Des 22 (+14) Sag 20 (+13)

Cos 21 (+13) Int 17 (+11) Car 8 (+7)

Allineamento malvagio Linguaggi Supernal, telepatia 5



ciò accade, il tumulto di emozioni di ogni anima si impregna della poltiglia nera corrosiva delle paludi, dando origine a un diavolo della fanghiglia.

INCONTRI

All'interno di Minauros, un diavolo della fanghiglia solitamente si sposta insieme a truppe d'assalto, diavoli della legione o soldati simili. Tiene celate le sue capacità psichiche ogni volta che gli è possibile. Un diavolo della fanghiglia preferisce lavorare assieme ai diavoli logoratori (*Manuale dei Mostri 2*), in quanto le loro capacità si completano a vicenda.

Nel mondo, un diavolo della fanghiglia è lo strumento preferito dei reggenti adoratori dei diavoli a cui fa gola la sua capacità di estirpare le risposte dalla mente dei nemici.

DIAVOLI DELLA FANGHIGLIA IN COMBATTIMENTO

Un diavolo della fanghiglia predilige le imboscate agli assalti diretti, perciò si nasconde nei pressi delle guide nemiche. Attende che i suoi alleati distruggano gli avversari e cerca un varco ottimale. Al momento giusto, il diavolo della fanghiglia colpisce, tirando una vittima verso di sé. Poi la creatura avviluppa la sua preda e scandaglia la sua mente in cerca di informazioni preziose.

DIAVOLO DELL'IRA

I DIAVOLI DELL'IRA FURONO CREATI per combattere nella Guerra Sanguinosa, il discontinuo conflitto che contrappone l'Abisso ai Nove Inferi.

La spessa pelle pietrosa di un diavolo dell'ira è coperta di geroglifici in Supernal che simboleggiano l'ira e l'odio. Quando questi simboli si illuminano, erodono le resistenze di un nemico. Un diavolo dell'ira porta questo nome perché entra in uno stato di ira compiaciuta quando percepisce l'odore del sangue nemico o sente che la determinazione di un nemico si indebolisce sotto i colpi del suo grosso maglio.

I branchi di diavoli dell'ira vagano per le distese desolate di Avernus in cerca di nemici. Anche se i demoni sono le loro vittime preferite, da quando la Guerra Sanguinosa ristagna questi esseri hanno preso a combattere anche contro creature che non provenivano dall'Abisso.

CONOSCENZE

Arcano CD 21: Questi bruti zannuti, ricoperti di geroglifici, sono il risultato di un esperimento. L'icore dei demoni fu iniettato nei corpi dei cavalieri infernali nella speranza di creare dei diavoli in grado di contrastare la forza brutta dei demoni. L'esperimento creò invece delle creature incontrollabili, assetate di carneficina e infuriate sia nei confronti dei demoni che dei diavoli. Fu soltanto quando i ritualisti riuscirono a vincolare la loro natura caotica tramite i geroglifici in Supernal che essi divennero dei diavoli veri e propri.



WAYNE ENGLAND

INCONTRI

I diavoli dell'ira vagano nel primo strato degli inferi in branchi, alleandosi con qualsiasi diavolo o agente degli inferi che possa garantire loro che ci sarà da combattere. I diavoli dell'ira ammirano i cavalieri infernali e li seguono in battaglia senza discutere, anche se i cavalieri infernali li trattano come bestie prive di cervello. I diavoli della legione si affiancano spesso ai diavoli dell'ira, ai quali piace guardare i diavoli della legione venire massacrati in battaglia.

Quando un diavolo dell'ira si aggira nel mondo, solitamente è sotto il controllo di un warlock infernale, un despota folle o un condottiero scatenato. Alcuni culti diabolici potrebbero appellarsi a un diavolo dell'ira per esigere vendetta su un odiato nemico. Per controllare uno di questi esseri è però necessaria una mano ferma e decisa, in quanto un diavolo dell'ira fuori controllo può danneggiare un culto debole allo stesso modo del nemico che era stato invitato a distruggere.

Diavolo dell'Ira	Livello 11 Bruto
Umanoide immortale Grande (diavolo)	PE 600
PF 138; Sanguinante 69	Iniziativa +7
CA 23, Tempra 24, Riflessi 21, Volontà 23	Percezione +9
Velocità 6	Scurovisione
Resistenza 20 fuoco	
TRATTI	
Ira Sanguinosa	
Il diavolo dell'ira infligge 2d6 danni extra contro i nemici sanguinanti.	
AZIONI STANDARD	
⬇ Maglio Distruttivo (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA	
Colpito: 2d12 + 5 danni e il bersaglio perde tutte le resistenze fino alla fine del proprio turno successivo.	
⬅ Maglio Tempestoso (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +16 contro CA	
Colpito: 1d12 + 5 danni e il diavolo spinge il bersaglio di 3 quadranti. Se il bersaglio è sanguinante dopo questo attacco, cade a terra prono.	
⬇ Flagello dei Demoni Stritolante (arma) ♦ Ricarica ☼☼☼☼	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +14 contro Tempra	
Colpito: 2d12 + 5 danni, il bersaglio è indebolito e perde tutte le sue resistenze (tiro salvezza termina entrambi).	
Abilità Atletica +15, Tenacia +14	
For 21 (+10)	Des 15 (+7) Sag 18 (+9)
Cos 18 (+9)	Int 9 (+4) Car 11 (+5)
Allineamento malvagio Linguaggi Supernal	
Equipaggiamento maglio	

DIAVOLI DELL'IRA IN COMBATTIMENTO

Un diavolo dell'ira crede che il migliore attacco sia un'ondata inarrestabile di muscoli nodosi e di pietra. È implacabile in combattimento e non concede alcuna pietà ai suoi avversari. Adora gli spruzzi di sangue e il rumore delle ossa che si spezzano. I diavoli dell'ira adorano la violenza a un livello quasi infantile, ed entrano in uno stato di *ira sanguinosa* quando l'assalto giunge alla sua fase finale.

DIABOLO DELLA PASSIONE

RICATTO, INGANNO ED ESTORSIONE sono armi tipiche nell'arsenale di un diavolo, ma anche la seduzione e la passione possono servire allo scopo. La seduzione è il dominio dei succubi, ma la passione allo stato puro, ardente di fuoco infernale, brucia negli occhi dei diavoli della passione, creati a immagine di Fierna, la regina di Flegesto.

Questi potenti manipolatori amplificano le passioni altrui fino a suscitare ondate di bramosia incontrollata. Anche se i diavoli della passione possono assumere la forma di altre creature, non possiedono la pazienza e la sottigliezza dei succubi. I loro travestimenti scompaiono in una fiammata quando i bassi istinti e le manipolazioni dei diavoli prendono il sopravvento.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: I diavoli della passione sono immagini riflesse della vanità di Fierna. Anche se sono modellati a immagine della loro padrona, ogni diavolo manifesta un difetto fisico assente nell'arcidiavolo. Il difetto può essere minuscolo come un neo o estremo come una gobba. Fierna invia questi diavoli a infiltrarsi nei ranghi dei suoi nemici. Prima o poi, tuttavia, un diavolo della passione soccombe alla sua brama di violenza e dominazione, e rivela la sua vera forma. Fierna usa i diavoli della passione anche per tenere d'occhio i capi del suo stesso culto e vigilare sulle loro attività.



INCONTRI

I diavoli della passione sono presenti ovunque la loro signora ordini loro di andare. Collaborano con qualsiasi alleato che siano in grado di manipolare. Fierna li impiega come ambasciatori nelle corti degli altri arcidiavoli o duchi dei Nove Inferi. Alcuni gruppi di diavoli barbuti spesso fungono da guardie del corpo di questi emissari.

Diavolo della Passione **Livello 16 Controllore**
Umanoide immortale Medio (diavolo, mutaforma) PE 1.400

PF 156; Sanguinante 78 **Iniziativa +14**
CA 30, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 29 **Percezione +12**
Velocità 6, volo 6 (fluttuare) **Scurovisione**
Resistenza 20 fuoco

TRATTI

☼ **Oggetto del Desiderio** (charme) ♦ **Aura 1**

I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti frastornanti.

AZIONI STANDARD

⊕ **Artigli** (fuoco) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro Riflessi
Colpito: 3d8 + 11 danni da fuoco.

⊖ **Tocco Infuocato** (charme, fuoco) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura frastornata dal richiamo sussurrante del diavolo); +19 contro Riflessi
Colpito: 1d8 + 11 danni da fuoco e il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del diavolo.

⚡ **Richiamo Sussurrante** (charme) ♦ **A volontà**

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +19 contro Volontà

Colpito: Il diavolo tira il bersaglio di 5 quadretti e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

⚡ **Fiamme della Passione** (fuoco) ♦ **Ricarica** ☼ ☼ ☼

Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (una creatura entro l'emanazione); +19 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio subisce 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è dominato dal diavolo, tale bersaglio effettua anche un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura scelta dal diavolo.

AZIONI MINORI

Cambiare Forma (metamorfosi) ♦ **A volontà**

Effetto: Il diavolo altera la sua forma fisica per assumere le sembianze di un umanoide Medio finché non attacca, non usa di nuovo *cambiare forma* o non scende a 0 punti ferita. La creatura mantiene le proprie statistiche anche nella sua nuova forma. I suoi abiti, la sua armatura e gli altri oggetti posseduti non cambiano. Per assumere la forma di un individuo specifico, il diavolo deve avere visto quell'individuo. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione con CD 36 per capire che la forma è un travestimento.

Abilità Diplomazia +20, Intuizione +17, Raggiare +20

For 17 (+11) **Des** 22 (+14) **Sag** 18 (+12)

Cos 20 (+13) **Int** 16 (+11) **Car** 24 (+15)

Allineamento malvagio

Linguaggi Comune, Supernal

DIABOLI DELLA PASSIONE IN COMBATTIMENTO

Un diavolo della passione chiama a sé una vittima usando parole seducenti infuse di potere mistico. Quando il nemico ammaliato è vicino, il diavolo della passione attacca usando *fiamme della passione*. Un diavolo della passione è manipolatore e impulsivo, e soccombe inevitabilmente al desiderio di vedere un nemico perdere il controllo. A volte i diavoli della passione vengono inviati in battaglia come diversivo mentre il loro padrone lancia attacchi di maggiore precisione tattica.

DIABOLO DELLO SCIAME

I **DIABOLI DELLO SCIAME** SONO GLI AGENTI e gli assassini di Baalzebul, il Signore delle Mosche. Questi diavoli, composti da nugoli di mosche fameliche che formano masse vagamente umanoidi, si aggirano famelicamente in gruppo nei tunnel e lungo i laghi stagnanti del Settimo Infero. Ogni colonia attende il richiamo del suo padrone, nella speranza di nutrirsi di carne e anime. Gli avventurieri o i diavoli solitari che hanno la sfortuna di imbattersi in una tana dei diavoli dello sciame rischiano di cadere vittime della fame della colonia.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: Un diavolo dello sciame si forma quando un angelo sorpreso a mentire al suo padrone viene fatto a pezzi. L'anima dell'angelo si riforma nei Nove Inferi e resta intrappolata in una massa di mosche che ronzano attorno alla forma di Baalzebul. Da laggiù, un diavolo dello sciame si reca alle pozze stagnanti di Maladomini, dove languisce affamato, ma senza morire mai. Con il passare del tempo, ogni diavolo dello sciame si fa sempre più disperato e vorace, mentre attende gli ordini del suo padrone. Quando gli viene assegnato un incarico di morte, il diavolo dello sciame esegue con zelo gli ordini di Baalzebul, in quanto la missione gli offre una rara di opportunità di volare liberamente e di nutrirsi.

INCONTRI

I diavoli dello sciame si alleano con qualsiasi creatura impostagli dal loro padrone (generalmente diavoli della fossa o da guerra). Anche se preferiscono le

creature viventi fatte di carne e sangue, i diavoli dello sciame considerano qualsiasi creatura che non sia al servizio di Baalzebul una potenziale fonte di cibo.

I diavoli dello sciame vengono anche inviati presso i culti che venerano Baalzebul. Proteggono i luoghi più importanti o esigono vendetta contro i nemici del culto.

Diavolo dello Sciame **Livello 18 Schermagliatore**
Bestia magica immortale Grande (diavolo, sciame) PE 2.000

PF 174; **Sanguinante** 87 **Iniziativa** +18
CA 32, **Tempra** 30, **Riflessi** 31, **Volontà** 29 **Percezione** +14
Velocità 0, volo 10 (fluttuare) **Scurovisione**
Resistenza 20 acido, danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro gli attacchi ravvicinati e ad area

TRATTI

⚙ **Attacco dello Sciame** (acido) ♦ **Aura** 1

Qualsiasi nemico che inizi il suo turno entro l'aura subisce 10 danni da acido ed è rallentato fino alla fine del proprio turno successivo.

Sciame

Il diavolo dello sciame può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura, e un nemico può entrare nel suo spazio, che si considera terreno difficile. Il diavolo dello sciame non può essere tirato, spinto o fatto scorrere dagli attacchi in mischia o a distanza. Può stringersi per attraversare qualsiasi apertura che sia abbastanza larga da far passare almeno una delle creature di cui è composto.

AZIONI STANDARD

⊕ **Schianto** (acido) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Riflessi

Colpito: 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).

⚡ **Maledizione Caustica** (psichico) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura che stia subendo danni da acido continuati); +21 contro Volontà

Colpito: 3d8 + 13 danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del diavolo.

⬅ **Fiotto di Mosche** (acido) ♦ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +21 contro Tempra

Colpito: Il bersaglio subisce 10 danni da acido continuati e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi).

🏃 **Scatto dello Sciame** (acido) ♦ **Ricarica** ☞ ☞

Effetto: Il diavolo scatta della sua velocità e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante lo scatto. Ogni volta che il diavolo entra nello spazio di un nemico per la prima volta durante il movimento, quel nemico subisce 15 danni da acido.

For 19 (+13) **Des** 24 (+16) **Sag** 20 (+14)

Cos 22 (+15) **Int** 17 (+12) **Car** 8 (+8)

Allineamento malvagio

Linguaggi Supernal, telepatia 10



BEN WOOTTEN

DIABOLO DELLO SCIAME

DIABOLI DELLO SCIAME IN COMBATTIMENTO

Un diavolo dello sciame è un nugolo ronzante di morte che riversa fiotti di acido sui suoi nemici. Urla orrendi pensieri nella mente degli avversari e li investe con tutta la sua massa aggirandosi sul campo di battaglia. Un diavolo dello sciame è un combattente astuto, pronto a collaborare con i suoi alleati. È sempre in cerca di opportunità di aiutare i suoi alleati nei loro attacchi, distraendo oppure ostacolando gli avversari. Del resto, prima un nemico cade, prima lo sciame potrà cibarsi del suo cadavere.

DIAVOLO, VESPA INFERNALE

I DIAVOLI VESPE INFERNALI FANNO PARTE di un'enorme colonia che si annida nel Giardino delle Delizie di Malabolgia. Questi diavoli, spietati e logici, sono dotati dell'intelligenza aliena e degli istinti indiscutibili di una colonia di insetti e obbediscono al minimo capriccio della loro regina.

I diavoli vespe infernali erano un tempo dei demoni simili ai mesodemoni. Quando si trovava nell'Abisso, Glasya sconfisse il loro padrone e li riportò nei Nove Inferi. Laggiù, li trasformò in diavoli e ne fece delle guardie del corpo e delle truppe d'assalto.

CONOSCENZE

Arcano CD 28: Un tempo i diavoli vespe infernali erano demoni al servizio di un signore demoniaco dalle fattezze di vespa. Durante la Guerra Sanguinosa, Glasya sconfisse il signore dei demoni e le progenie del demone sconfitto, incuriosite, accorsero intorno a lei e la acclamarono come nuova regina.

Ora, la colonia di diavoli vespe infernali è uno strumento inflessibile al servizio di Glasya. A differenza di molti altri suoi servitori, le vespe infernali non hanno bisogno di essere sedotte o manipolate. Considerano il servizio sotto Glaya un onore e una ricompensa.

Se si incontrano al di fuori di Malabolgia, i diavoli vespe infernali sono solitamente in missione per conto della loro regina o sono stati ceduti in prestito da Glasya a uno dei suoi alleati.

INCONTRI

Dal momento che eseguono senza discutere gli ordini di Glasya, i diavoli vespe infernali possono comparire al fianco di qualsiasi creatura che serva la figlia di Asmodeus. In qualche rara occasione, Glasya cede in prestito dei gruppi di diavoli vespe infernali ai propri alleati.

Vespa Infernale Livello 19 Schermagliatore gregario Guardia della Colonia

Bestia magica immortale Media (diavolo) PE 600

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +18

CA 33, Tempra 29, Riflessi 31, Volontà 28 Percezione +18

Velocità 0, volo 8 (fluttuare) Scurovisione

AZIONI STANDARD

⊕ Artigli Spada ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro CA

Colpito: 13 danni.

Effetto: La guardia scatta di metà della sua velocità prima o dopo l'attacco.

⊖ Pungiglione della Vespa Infernale (fuoco, veleno) ♦ Incontro

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro Tempra

Colpito: 13 danni da fuoco e da veleno, il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo della guardia.

For 23 (+15) Des 25 (+16) Sag 18 (+13)

Cos 19 (+13) Int 16 (+12) Car 22 (+15)

Allineamento malvagio Linguaggi Supernal



Diavolo Vespa Infernale Livello 23 Schermagliatore

Bestia magica immortale Grande (diavolo) PE 5.100

PF 212; Sanguinante 106 Iniziativa +21

CA 37, Tempra 34, Riflessi 35, Volontà 32 Percezione +20

Velocità 0, volo 8 (fluttuare) Scurovisione

TRATTI

Trascinare Via

Quando la vespa infernale si muove tenendo una creatura afferrata, può tirare con sé quella creatura. Inoltre, la creatura rimane afferrata e la vespa infernale non provoca un attacco di opportunità da parte di essa.

AZIONI STANDARD

⊕ Artigli spada ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro CA

Colpito: 2d8 + 7 danni.

⊕ Artiglio Impalante ♦ A volontà

Requisito: La vespa infernale deve essere in volo.

Effetto: La vespa infernale vola della sua velocità. In un qualsiasi punto del suo movimento, la vespa infernale può usare gli artigli spada due volte. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, quel bersaglio è afferrato. Il diavolo non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio degli attacchi.

⊖ Pungiglione della Vespa Infernale (fuoco, veleno) ♦ Ricarica



Attacco: Mischia 1 (una creatura); +26 contro Tempra

Colpito: 2d10 + 10 danni da veleno, il bersaglio è rallentato, non può scattare e subisce 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina tutti).

For 24 (+18) Des 26 (+19) Sag 19 (+15)

Cos 20 (+16) Int 15 (+13) Car 23 (+17)

Allineamento malvagio Linguaggi Supernal

DIAVOLI VESPE INFERNALI IN COMBATTIMENTO

Tutti i membri di un alveare si sforzano di soddisfare i desideri di Glasya. I diavoli vespe infernali agiscono all'unisono per uccidere o afferrare gli avversari. Le guardie della colonia sciamano sul campo di battaglia, trafiggendo i nemici con i loro pungiglioni. I diavoli vespe infernali più grossi planano alle spalle delle guardie, tentando di trafiggere gli avversari e portarli via.

DIABOLO VISIR

È RARO INCONTRARE I DIAVOLI VISIR NEI NOVE INFERI, in quanto essi sono gli emissari infernali che agiscono nel mondo. Si infiltrano nei governi, si insinuano nei palazzi del potere e diventano consiglieri dei casati reali, diffondendo la loro influenza in luoghi che possono variare dalle tribù orchesche locali alle enclave elfiche, fino alle baronie umane.

I diavoli visir, praticamente indistinguibili dai tiefling, prestano i loro consigli sia agli inconsapevoli che agli iniziati. Inducono i loro padroni ad agire a beneficio dei Nove Inferi e guidano le anime di quei luminari sul sentiero della dannazione.

CONOSCENZE

Arcano o Storia CD 19: L'obiettivo principale di un diavolo visir è corrompere le anime dei mortali e consegnarle alla loro destinazione infernale finale. Sono più audaci e più determinati degli imp e si dimostrano dei veri e propri maestri nel trovare soluzioni apparentemente virtuose che poi sfociano nell'iniquità.

Secondo gli storici, questi manipolatori politici amorali avrebbero orchestrato la caduta di Bael Turath. Altri credono che gli umani che condussero quell'impero a cadere sotto l'influenza dei Nove Inferi siano stati ricompensati con la trasformazione in diavoli visir.

INCONTRI

Un diavolo visir potrebbe allearsi con qualsiasi creatura. Le sue parole mielate sono inizialmente considerate una benedizione per l'individuo che egli proclama di servire, ma la vera fedeltà di un diavolo



CHRIS SEAMAN

visir va alle potenze dei Nove Inferi; spesso risponde del suo operato a un malvagio manipolatore, come ad esempio un diavolo della corruzione.

Diavolo Visir		Livello 7 Controllore (Guida)
Umanoide immortale Medio (diavolo)		PE 300
PF 80; Sanguinante 40	Iniziativa +4	
CA 21, Tempra 19, Riflessi 19, Volontà 21	Percezione +6	
Velocità 6, teletrasporto 4	Scurovisione	
Resistenza 10 fuoco		
AZIONI STANDARD		
⊕ Scettro (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA		
Colpito: 2d8 + 4 danni e il diavolo fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.		
✂ Dardo di Fuoco Infernale (fuoco) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +10 contro Riflessi		
Colpito: 2d10 + 2 danni da fuoco e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del diavolo.		
Parola del Comando (charme) ◆ A volontà		
Effetto: Il diavolo sceglie una creatura entro 2 quadretti da sé e fa scorrere quella creatura di 3 quadretti; la creatura effettua poi un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un'altra creatura scelta dal diavolo.		
AZIONI MINORI		
Incanto del Fuoco Infernale (fuoco) ◆ A volontà		
Effetto: Un alleato entro 5 quadretti da diavolo infligge 5 danni da fuoco extra con gli attacchi in mischia fino alla fine del proprio turno successivo.		
AZIONI ATTIVATE		
Consiglio Infernale ◆ Ricarica [!]		
Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal diavolo manca con un tiro per colpire o fallisce una prova di abilità.		
Effetto (interruzione immediata): L'alleato che attiva il potere può ripetere il tiro per colpire o la prova di abilità, applicando un bonus di +2 al tiro.		
Abilità Diplomazia +12, Intuizione +11, Raggiare +12		
For 13 (+4)	Des 12 (+4)	Sag 16 (+6)
Cos 16 (+6)	Int 22 (+9)	Car 18 (+7)
Allineamento malvagio		Linguaggi Supernal
Equipaggiamento scettro		

DIABOLI VISIR

IN COMBATTIMENTO

Un diavolo visir evita il combattimento diretto. Manipola il campo di battaglia a vantaggio dei suoi alleati, agendo da una posizione difendibile. Il diavolo continua a fare finta di essere un semplice incantatore fin quando gli è possibile.

Inoltre, un diavolo visir non è mai a corto di alternative. Ha sempre un piano di ripiego, una via di fuga, o un modo per chiamare rinforzi. Se la situazione è critica, passa all'offensiva il tanto che basta per assicurarsi la fuga.

DIVORATORE DI INTELLETTO

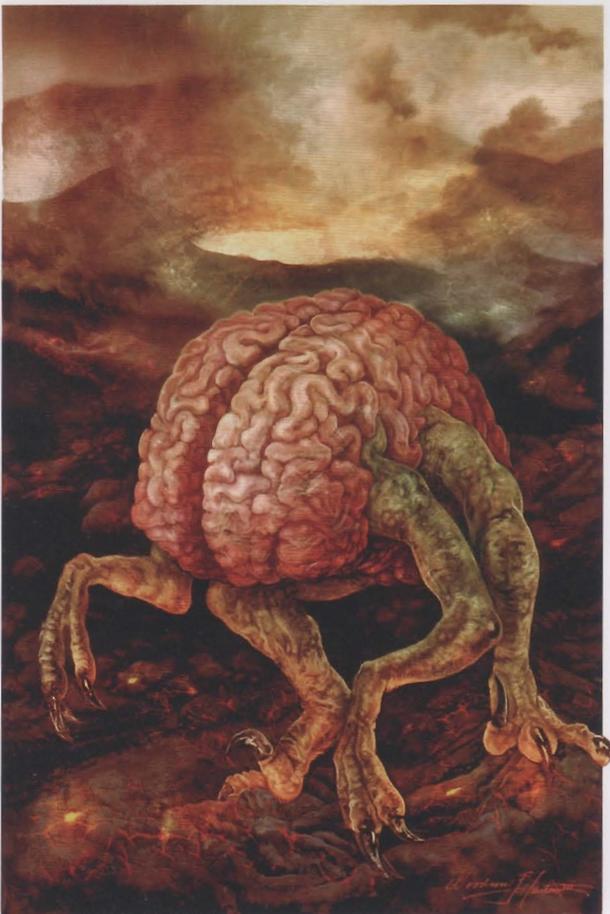
DI TUTTI I TERRORI CHE INFESTANO IL SOTTOSUOLO, i divoratori di intelletto sono fra i più temuti. Queste orrende creature sono state contaminate dal Reame Remoto e ora vagano per le gallerie più profonde e le caverne più buie in cerca di prede senzienti. Quando attacca, un divoratore di intelletto consuma l'energia psichica di un avversario, prosciugandola fino a lasciare soltanto un guscio vuoto dietro di sé.

CONOSCENZE

Dungeon CD 23: I divoratori di intelletto sono dei parassiti psichici generati dalla follia del Reame Remoto. In forma larvale si chiamano ustilagor e sono poco più di piccoli topi che sgusciano tra le ombre per cibarsi come parassiti delle energie psichiche delle creature più grosse. Si dice che si formino dai tessuti cerebrali delle creature uccise dagli altri divoratori di intelletto. Quando diventano adulti (noti come predatori di intelletto), diventano più simili ai lupi, vanno a caccia in branco o si mettono al servizio di creature più intelligenti come bestie da guardia. Quei pochi che sopravvivono abbastanza a lungo da sottoporsi a una seconda metamorfosi diventano ingordi di intelletto, creature mostruose fino al midollo note anche come divoracervelli.

INCONTRI

I divoratori di intelletto compaiono ovunque si radunino le creature aberranti, a volte in compagnia dei loro simili, altre volte al servizio di padroni più potenti. I



mind flayer spesso tengono presso di loro dei divoratori di intelletto come animali da compagnia o da guardia. I divoratori di intelletto più grossi a volte fungono da cavalcature per i mind flayer e altre creature crudeli.

USTILAGOR

I nani dell'ultimo avamposto avevano messo in guardia gli esploratori a proposito degli ustilagor, la forma larvale dei divoratori di intelletto. Si credeva che questi esemplari giovani fossero privi dei pieni poteri dei loro genitori. Tuttavia, quando tre membri dell'avanguardia caddero urlando sotto l'assalto di un branco di queste orrende creature, gli altri esploratori furono costretti a rivedere tutta la loro operazione.

Ustilagor	Livello 7 Appostato	
Bestia magica aberrante Piccola (cieca)	PE 300	
PF 59; Sanguinante 29	Iniziativa +9	
CA 21, Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 20	Percezione +11	
Velocità 6	Vista cieca 10, cieco	
Immunità accecamento, sguardo		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA		
Colpito: 3d6 + 5 danni.		
† Minaccia Pervicace (psichico) ◆ A volontà		
Requisito: L'ustilagor non deve avere afferrato una creatura.		
Effetto: L'ustilagor salta di 4 quadretti senza provocare attacchi di opportunità e poi effettua l'attacco seguente.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura che concede vantaggio in combattimento all'ustilagor); +12 contro CA		
Colpito: 1d6 + 3 danni e l'ustilagor afferra il bersaglio. Finché è afferrato dall'ustilagor, il bersaglio è frastornato e subisce 5 danni psichici continuati.		
➤ Sferzata Mentale (psichico) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +10 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 5 danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo dell'ustilagor.		
AZIONI MINORI		
➤ Offuscare Pensieri (illusione) ◆ A volontà (1/round)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +10 contro Volontà		
Colpito: L'ustilagor diventa invisibile nei confronti del bersaglio (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
Resilienza Mentale ◆ A volontà		
Attivazione: L'ustilagor subisce danni mentre è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.		
Effetto (nessuna azione): L'ustilagor effettua un tiro salvezza.		
Abilità Furtività +10		
For 16 (+6)	Des 15 (+5)	Sag 16 (+6)
Cos 11 (+3)	Int 6 (+1)	Car 21 (+8)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi telepatia 10

USTILAGOR IN COMBATTIMENTO

Gli ustilagor vanno a caccia in piccoli branchi, seguendo con prudenza la loro preda per ore in attesa del momento opportuno per colpire. Usano *sferzata mentale* contro più nemici e poi si avventano tutti insieme sul primo avversario che concede loro vantaggio in combattimento, finché uno di essi non riesce a stringere un nemico tra le sue grinfie con *minaccia pervicace*. Una creatura afferrata da un

ustilagor sente che la sua mente si annebbia e i suoi pensieri si fanno indistinti: è l'ustilagor che la priva dei suoi processi mentali.

PREDATORE DI INTELLETTO

Inizialmente il predatore calibrava i suoi attacchi, come se saggiasse con i suoi artigli la forza di ogni bersaglio. Poi, improvvisamente, la creatura scomparve. Il paladino, che fino a un momento prima aveva parato agevolmente gli attacchi della creatura, lanciò un urlo improvviso e puntò la spada contro i suoi compagni.

Predatore di Intelletto	Livello 14	Controllore
Bestia magica aberrante Media (cieca)		PE 1.000
PF 140; Sanguinante 70		Iniziativa +12
CA 25, Tempra 26, Riflessi 23, Volontà 27		Percezione +18
Velocità 8		Vista cieca 10, cieco
Immunità accecamento, sguardo		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA		
Colpito: 4d6 + 8 danni.		
† Ladro di Corpi (charme, psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura stordita); +17 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro salvezza). Finché il bersaglio è dominato dal predatore, il predatore occupa lo spazio del bersaglio e non può essere bersagliato o subire danni. Il predatore non può usare <i>artiglio</i> finché il bersaglio è dominato. Quando il bersaglio supera il tiro salvezza, il predatore ricompare nello spazio non occupato più vicino al bersaglio.		
Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
➤ Lancia del Pensiero ♦ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +17 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del predatore.		
⚡ Trauma Mentale (psichico) ♦ Incontro		
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +17 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Inoltre, il predatore fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.		
AZIONI MINORI		
⚡ Burattinaio (charme) ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Il predatore costringe la creatura dominata dal suo potere <i>ladro di corpi</i> a eseguire un'azione di movimento o un'azione minore.		
AZIONI ATTIVATE		
Resilienza Mentale ♦ A volontà		
Attivazione: Il predatore subisce danni mentre è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.		
Effetto (nessuna azione): Il predatore effettua un tiro salvezza.		
Abilità Furtività +17		
For 16 (+10)	Des 20 (+12)	Sag 16 (+10)
Cos 20 (+15)	Int 8 (+6)	Car 22 (+13)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi telepatia 10

PREDATORI DI INTELLETTO IN COMBATTIMENTO

All'inizio, un predatore di intelletto tempesta di attacchi in mischia gli avversari, per nascondere la letale efficacia dei suoi poteri mentali. Dopo avere colpito con *lancia del pensiero*, un predatore si fonde con un nemico stordito, dominandolo e costringendo la creatura ad attaccare i suoi stessi alleati.

INGORDO DI INTELLETTO

I divoratori di intelletto che gli avventurieri avevano affrontato in precedenza non potevano prepararli alla creatura debordante che si ergeva davanti a loro. La mostruosità era cresciuta fino a diventare rigonfia a causa di tutto l'intelletto che aveva assimilato. Il suo corpo adiposo era sorretto da zampe simili a quelle di un ragno. Il suo carapace incrostato mostrava dei disegni che parevano quasi dei volti... forse l'ultima traccia che rimaneva delle sue vittime.

Ingordo di Intelletto	Livello 21	Controllore
Bestia magica aberrante Grande (cieca)		PE 3.200
PF 196; Sanguinante 98		Iniziativa +16
CA 35, Tempra 32, Riflessi 33, Volontà 35		Percezione +20
Velocità 8, scalata 6 (arrampicata del ragno)		Vista cieca 10, cieco
Immunità accecamento, sguardo		
TRATTI		
☼ Rumore di Fondo Cerebrale ♦ Aura 5		
I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 alla Volontà.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +26 contro CA		
Colpito: 3d8 + 16 danni.		
➤ Squarcio Mentale (paura, psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Volontà		
Colpito: 1d12 + 7 danni psichici e l'ingordo di intelletto fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.		
Speciale: Finché l'ingordo di intelletto mantiene una creatura dominata, può usare questo potere una volta per round come azione minore.		
Simulacro di Vita (charme, guarigione) ♦ Ricarica quando nessuna creatura è dominata da questo potere		
Effetto: Una creatura morta recupera 20 punti ferita ed è dominata fino alla fine dell'incontro o finché non scende a 0 punti ferita o meno.		
➤ Banchetto di Pensieri (charme, psichico) ♦ Ricarica quando nessuna creatura è dominata da questo potere		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è dominato e subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi). Finché il bersaglio è dominato dall'ingordo di intelletto, l'ingordo di intelletto è evanescente.		
AZIONI ATTIVATE		
Resilienza Mentale ♦ A volontà		
Attivazione: L'ingordo subisce danni mentre è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.		
Effetto (nessuna azione): L'ingordo effettua un tiro salvezza.		
Abilità Arcano +16, Furtività +21, Intuizione +20, Raggiare +23		
For 16 (+13)	Des 23 (+16)	Sag 21 (+15)
Cos 20 (+15)	Int 12 (+11)	Car 26 (+18)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi telepatia 10

INGORDI DI INTELLETTO IN COMBATTIMENTO

I poteri di un ingordo di intelletto si sviluppano a un punto tale che esso non ha più bisogno di fondersi con la vittima. Può invece risucchiare la mente anche tenendosi a distanza. Mentre costringe un avversario ad attaccare i suoi stessi alleati, un ingordo martella gli altri bersagli con *artiglio* e *squarcio mentale*. Se un nemico o un alleato resta ucciso, l'ingordo usa *simulacro di vita* per infondere nuova vita in quella creatura e reinserirla nel combattimento.

DRAGO CATASTROFICO

CIRCOLANO VARIE IPOTESI SULL'ORIGINE dei draghi catastrofici, ma almeno una cosa è certa: sembrano essere comparsi per la prima volta durante la Guerra dell'Alba e dopo la morte di Io. La storia più comune narra che alcuni draghi, dopo avere visto la loro divinità annientata dal potere dei primordiali, si convinsero che gli dèi avrebbero perso la guerra. Piuttosto che seguire Tiamat o Bahamut, che consideravano deboli ed egoisti, questi draghi decisero di seguire il volere dei primordiali. I primordiali accolsero questi disertori a braccia aperte, trasformandoli in manifestazioni del caos e della distruzione.

Durante la Guerra, questi draghi catastrofici offrirono i propri servigi ai loro benefattori primordiali, combattendo coloro che un tempo erano stati i loro fratelli. I draghi metallici e quelli cromatici considerarono i draghi catastrofici degli abomini, e unirono le forze nel tentativo di distruggerli. Alcuni draghi catastrofici, tuttavia, sopravvissero, e quando i primordiali furono sconfitti, decisero di perseguire i loro scopi personali. Molti si rifugiarono nel Caos Elementale e si fecero una tana in mezzo a quelle forze irrequiete; alcuni rimasero su altri piani, emergendo di tanto in tanto per seminare la distruzione tra gli abitanti di laggiù.

Continuano a circolare storie su draghi catastrofici di smisurata potenza, bestie capaci di radere al suolo interi domini astrali e il cui potere rivaleggiava

con quello dei draghi più potenti. Alcuni antichi bassorilievi rinvenuti tra le rovine della Guerra dell'Alba mostrano bestie scagliose che fanno sprofondare interi continenti sotto possenti mareggiate e squarciano interi domini astrali con colossali onde sismiche. È impossibile dire se queste creature siano frutto di un cantastorie fantasioso o se abbiano veramente combattuto nella Guerra dell'Alba. Perfino gli dèi si rifiutano di rispondere a questa domanda.

DRAGO DEL TERREMOTO

Quando la terra inizia a tremare, molti mortali sussurrano fugaci preghiere agli dèi o fanno offerte agli spiriti primevi per placare la terra. Ma quando gli abitanti ai margini di un insediamento iniziano a sparire, quelli che rimangono cominciano a sospettare di una causa più sinistra. L'arrivo di un drago del terremoto in una regione è preannunciato da alcune scosse minori. Nei giorni successivi, le scosse si fanno sempre più violente. Gli edifici iniziano a crollare e gli abitanti scompaiono in crepacci che si aprono all'improvviso per le strade e nei campi.

I draghi del terremoto sono una grave minaccia per tutte le terre civilizzate. Si spostano da un insediamento all'altro, dando la caccia ai mortali per sfamarsi o per passatempo. Un drago del terremoto potrebbe ridurre una città in rovina per il semplice motivo che è in grado di farlo. Quando ha raso al



suolo una città e ha messo in fuga o divorato gli abitanti, un drago del terremoto può trattenerli tra le rovine per mesi, a digerire i suoi pasti e a crogiolarsi nella distruzione che ha provocato. Poi, quando si stanca di questa attività sedentaria, si sposta in un'altra regione e ricomincia la procedura da capo.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: Quando Erech-Hus, il Re del Terrore, uccise Io, molti draghi furono toccati dalla paura come non era loro mai accaduto prima. Reagendo impulsivamente, alcuni andarono in cerca di protezione e si rivolsero a un patrono che potesse difenderli. Questi draghi trovarono un alleato nel primordiale Balcoth, il Re Gemente. Questo primordiale fatto di pietra impenetrabile li accolse... e mantenne la promessa di proteggerli inghiottendoli nelle sue immense fauci. All'interno della fornace ardente del suo stomaco, i draghi si pietrificarono. Alcuni furono poi vomitati da Balcoth, che li mise al suo servizio e sfruttò il potere di nuotare attraverso la terra e di lacerarla che aveva loro concesso; altri fuggirono anni dopo, quando Balcoth fu decapitato durante una battaglia contro gli dèi.

INCONTRI

I draghi del terremoto sono creature capricciose e amano cacciare da soli, quindi raramente tollerano degli alleati a lungo. Tuttavia, un drago del terremoto potrebbe stringere un'alleanza precaria con arconti della terra, elementali della terra, giganti e titani della pietra e altre creature relativamente poco commestibili. Se un gruppo di umanoidi riesce a contattare un drago del terremoto, potrebbe

persuaderlo a servirli, se gli offre ampie opportunità di seminare la devastazione. I galeb duhr, i genasi e i goliath cercano spesso di allearsi con i draghi del terremoto, cospirando con loro per raggiungere obiettivi di vario tipo (in genere la distruzione di una città o una tribù vicina). I draghi del terremoto si spazientiscono presto, tuttavia, e se un drago ritiene che l'utilità di un alleato sia giunta al termine, si rivolta fulmineamente contro quella creatura. Ma i draghi del terremoto hanno un debole per le gemme, quindi a volte è possibile garantirsi la loro collaborazione tramite l'offerta di ricchezze adeguate.

Drago del Terremoto Cucciolo		Livello 4 Soldato
Bestia magica elementale Media (drago, terra)		PE 175
PF 58; Sanguinante 29	Iniziativa +7	
CA 20, Tempra 17, Riflessi 17, Volontà 15	Percezione +4	
Velocità 6 (camminare sulla terra), scavo 2, volo 2 (maldestro)		
Scurovisione, percezione tellurica 5		
TRATTI		
☼ Scossa Tellurica ◆ Aura 1		
Quando un nemico entro l'aura effettua un attacco che non include il drago tra i bersagli, quel nemico cade a terra prono e subisce 5 danni.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 1d8 + 4 danni.		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 1d6 + 2 danni.		
⊕ Furia del Cucciolo ◆ A volontà		
Requisito: Il drago deve essere sanguinante.		
Effetto: Il cucciolo usa <i>morso</i> e <i>artiglio</i> .		
AZIONI ATTIVATE		
☼ Scossa Improvvisa ◆ A volontà		
Attivazione: Il drago viene tirato, spinto, fatto scorrere o buttato a terra prono.		
Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro l'aura del drago cade a terra prono.		
For 16 (+5)	Des 17 (+5)	Sag 15 (+4)
Cos 18 (+6)	Int 14 (+4)	Car 12 (+3)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Draconico, Primordiale		

Drago del Terremoto Giovane Livello 9 Soldato d'élite

Bestia magica elementale Grande (drago, terra) PE 800

PF 206; Sanguinante 103 Iniziativa +12

CA 25, Tempra 22, Riflessi 22, Volontà 20 Percezione +9

Velocità 8 (camminare sulla terra), scavo 4, volo 4 (maldestro)

Scurovisione, percezione tellurica 10

Tiri salvezza +2; Punti azione 1

Drago del Terremoto Adulto Livello 14 Soldato d'élite

Bestia magica elementale Grande (drago, terra) PE 2.000

PF 288; Sanguinante 144 Iniziativa +15

CA 30, Tempra 27, Riflessi 27, Volontà 25 Percezione +12

Velocità 8 (camminare sulla terra), scavo 4, volo 4 (maldestro)

Scurovisione, percezione tellurica 10

Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI**☼ Scossa Tellurica ♦ Aura 1**

Quando un nemico entro l'aura effettua un attacco che non include il drago tra i bersagli, quel nemico cade a terra prono e subisce 10 danni.

AZIONI STANDARD**⊕ Morso ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro CA

Colpito: 3d8 + 9 danni.

⊕ Artiglio ♦ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA

Colpito: 3d6 + 6 danni.

⊕ Doppio Attacco ♦ A volontàEffetto: Il drago usa *morso* e *artiglio* o usa *artiglio* due volte.**⊕ Fauci della Terra ♦ Ricarica ☼ ☼**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro Riflessi

Colpito: 3d10 + 6 danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è invece pietrificato (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI**☼ Tremiti Crescenti ♦ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui scossa tellurica è un'aura 1**

Effetto: *Scossa tellurica* si espande ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, *scossa tellurica* si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +17 contro Riflessi

Colpito: 3d8 + 9 danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina).

Effetto: L'aura di *scossa tellurica* torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).**AZIONI ATTIVATE****Scossa Improvvisa ♦ A volontà**

Attivazione: Il drago viene tirato, spinto, fatto scorrere o buttato a terra prono.

Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro l'aura del drago cade a terra prono.

For 22 (+13) Des 23 (+13) Sag 21 (+12)

Cos 24 (+14) Int 20 (+12) Car 18 (+11)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale

Drago del Terremoto**Livello 19 Soldato d'élite****Anziano**

Bestia magica elementale Enorme (drago, terra) PE 4.800

PF 374; Sanguinante 187 Iniziativa +19

CA 35, Tempra 32, Riflessi 32, Volontà 30 Percezione +16

Velocità 8 (camminare sulla terra), scavo 4, volo 6 (maldestro)

Scurovisione, percezione tellurica 10

Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI**☼ Scossa Tellurica ♦ Aura 1**

Quando un nemico entro l'aura effettua un attacco che non include il drago tra i bersagli, quel nemico cade a terra prono e subisce 10 danni.

AZIONI STANDARD**⊕ Morso ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +24 contro CA

Colpito: 4d8 + 9 danni.

⊕ Artiglio ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +26 contro CA

Colpito: 4d6 + 6 danni.

⊕ Doppio Attacco ♦ A volontàEffetto: Il drago usa *morso* e *artiglio* o usa *artiglio* due volte.**⊕ Fauci della Terra ♦ Ricarica ☼ ☼**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +24 contro Riflessi

Colpito: 3d10 + 11 danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è invece pietrificato (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI**☼ Tremiti Crescenti ♦ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui scossa tellurica è un'aura 1**

Effetto: *Scossa tellurica* si espande ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, *scossa tellurica* si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro Riflessi

Colpito: 4d8 + 9 danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina).

Effetto: L'aura di *scossa tellurica* torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).**AZIONI ATTIVATE****Scossa Improvvisa ♦ A volontà**

Attivazione: Il drago viene tirato, spinto, fatto scorrere o buttato a terra prono.

Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro l'aura del drago cade a terra prono.

For 25 (+16) Des 26 (+17) Sag 24 (+16)

Cos 27 (+17) Int 23 (+15) Car 21 (+14)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale

DRAGHI DEL TERREMOTO IN COMBATTIMENTO

Quando un drago del terremoto va in cerca di una preda, sopprime la sua aura di *scossa tellurica*. Usando la sua percezione tellurica, individua una singola creatura da inseguire, e poi si gusta la caccia fino in fondo. Un drago del terremoto preferisce scavare piuttosto che volare. Una volta in combattimento, emerge dal terreno e scatena al massimo i suoi poteri. Il drago solitamente si concentra su quei nemici che sembrano voler fuggire. Un drago del terremoto potrebbe decidere di giocare con una creatura del genere, seguendola lentamente quanto basta da evitare di raggiungerla, fino a quando non si stanca della caccia. Se rischia di essere sconfitto, un drago del terremoto può ritirarsi sottoterra, da dove può usare la propria percezione tellurica per seguire gli spostamenti dei suoi nemici.

Drago del Terremoto Antico Livello 24 Soldato d'élite

Bestia magica elementale Enorme (drago, terra) PE 12.100

PF 456; Sanguinante 228 Iniziativa +22

CA 40, Tempra 37, Riflessi 37, Volontà 35 Percezione +19

Velocità 8 (camminare sulla terra), scavo 4, volo 6 (maldestro)

Scururovisione, percezione tellurica 10

Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI

☼ Scossa Tellurica ◆ Aura 1

Quando un nemico entro l'aura effettua un attacco che non include il drago tra i bersagli, quel nemico cade a terra prono e subisce 15 danni.

Minaccia con Portata

Il drago può effettuare attacchi di opportunità usando *artiglio* contro i nemici entro 3 quadretti da lui.

AZIONI STANDARD

⊕ Morso ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +29 contro CA
Colpito: 4d8 + 14 danni.

⊕ Artiglio ◆ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +31 contro CA
Colpito: 4d6 + 10 danni.

⊕ Doppio Attacco ◆ A volontà

Effetto: Il drago usa *morso* e *artiglio* o usa *artiglio* due volte.

⊕ Fauti della Terra ◆ Ricarica ☼ ☼

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +29 contro Riflessi
Colpito: 4d10 + 11 danni e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è invece pietrificato (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI

◀ Tremonti Crescenti ◆ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui *scossa tellurica* è un'aura 1

Effetto: *Scossa tellurica* si espande ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, *scossa tellurica* si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +27 contro Riflessi

Colpito: 4d8 + 14 danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina).

Effetto: L'aura di *scossa tellurica* torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).

AZIONI ATTIVATE

Scossa Improvvisa ◆ A volontà

Attivazione: Il drago viene tirato, spinto, fatto scorrere o buttato a terra prono.

Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro l'aura del drago cade a terra prono.

For 26 (+20) Des 27 (+20) Sag 25 (+19)

Cos 28 (+21) Int 24 (+19) Car 22 (+18)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale

DRAGO DELLA TORMENTA

Dopo la morte di Io, numerosi draghi disillusi si sottomisero al comando di Umboras, il Signore del Fuoco di Brina. Questo primordiale attrasse presso di sé quei draghi dal cuore freddo e crudele a cui piaceva giocare con le loro prede prima di farne bocconi. Umboras li condusse con sé nei più remoti meandri del Caos Elementale, dove non c'erano soli o vulcani a riscaldare l'aria. Il freddo avvolse i loro corpi, seppellendoli sotto una coltre di gelo. Umboras si prese tutto il tempo che desiderava e lanciò delle terribili magie per trasfigurare queste creature a sua somiglianza. Dopo un anno e un giorno, i draghi emersero dalle loro tombe di gelo trasformati in draghi della tempesta.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: Verso la fine della Guerra dell'Alba, la Regina Corvo occupò il dominio dell'inverno alla dea Khala, uccisa in battaglia. Umboras era stato un riluttante alleato di Khala nel tentativo della dea di impadronirsi del mondo. Quando la Regina Corvo rivendicò il dominio dell'inverno, il signore della Brina di Fuoco andò su tutte le furie. Aveva tollerato l'influenza di Khala su quel dominio, in quanto le macchinazioni della dea coincidevano con i suoi obiettivi. Ma il pensiero di una dea che in passato era stata una mortale a capo dell'inverno gli risultava intollerabile.

Umboras contattò alcuni draghi demoralizzati dalla morte di Io. Vide in loro un potenziale strumento per distruggere la Regina Corvo, e creò i draghi della tempesta per condurre i suoi arconti del ghiaccio e titani del gelo fin sulla soglia della dimora della dea. Con una mossa audace, guidò personalmente l'assalto a Letherna. Ma la sua audacia si rivelò la sua rovina. La Regina Corvo finse di fuggire dinanzi alle sue forze, attirandole nel Pandemonium. Una volta giunta nei corridoi labirintici di quel reame, riuscì a separare Umboras dalla sua schiera di draghi e titani e intrappolò astutamente il primordiale in una delle cripte vuote di quel dominio, imprigionandolo per sempre.

Quando seppero che il loro padrone era stato imprigionato, i draghi della tempesta si dispersero in tutto il cosmo. Alcuni rimasero nel Pandemonium, mentre altri fecero ritorno al Caos Elementale. Altri ancora si sono fatti strada nelle regioni più fredde del mondo, e di tanto in tanto conducono delle incursioni per seminare il caos nelle terre civilizzate.



INCONTRI

Nei luoghi più freddi e bui del cosmo, i draghi della tempesta si aggregano ad altre creature del freddo, tra cui lupi invernali, orsigufi artigli invernali e grifoni. I draghi della tempesta alterano l'ambiente a loro piacimento, scolpendo la neve o il ghiacciaio di un versante montano o riempiendo di ghiaccio una camera sotterranea. I draghi trovano alleati anche tra coloro che hanno ambizioni distruttive e tiranniche. Se gli obiettivi coincidono, un drago della tempesta può coalizzarsi con un lich e la sua orda di non morti, o con una schiera di fate dell'inverno nella Selva Fatata.

I draghi della tempesta non esitano a collaborare con altri draghi della tempesta, o perfino con altri tipi di draghi catastrofici. Questi draghi a volte si raggruppano sotto la guida di un drago o di un umanoide per tentare di liberare i primordiali, per scatenare altri draghi potenti in giro per il mondo o per esigere vendetta sugli dèi, e specialmente sulla Regina Corvo. Ovviamente, i draghi della tempesta sono rari soprattutto nella Coltre Oscura.

Drago della Tempesta Cucciolo **Livello 2 Controllore**

Bestia magica elementale Media (drago, freddo) **PE 125**

PF 38; Sanguinante 19 **Iniziativa +3**

CA 16, Tempra 14, Riflessi 15, Volontà 13 **Percezione +2**

Velocità 6 (camminare sul ghiaccio), volo 6 (maldestro) **Scurovisione**

TRATTI

⚙️ **Venti Gelidi** ♦️ **Aura 1**

Il drago fa scorrere di 1 quadretto qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura.

AZIONI STANDARD

⊕ **Morso** (freddo) ♦️ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA

Colpito: 1d8 + 2 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del drago.

⊕ **Artiglio** (freddo) ♦️ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA

Colpito: 1d6 + 4 danni da freddo e il drago fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

⊖ **Furia del Cucciolo** ♦️ **A volontà**

Requisito: Il drago deve essere sanguinante.

Effetto: Il cucciolo usa *morso* e *artiglio*.

AZIONI ATTIVATE

⚡ **Raffica Improvvisa** ♦️ **A volontà**

Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da freddo.

Effetto (azione gratuita): Il drago fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico entro la sua aura.

For 11 (+1)

Des 15 (+3)

Sag 12 (+2)

Cos 14 (+3)

Int 12 (+2)

Car 9 (+0)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi Draconico, Primordiale**

Drago della Tormenta Giovane		Livello 7 Controllore d'élite	
Bestia magica elementale Grande (drago, freddo) PE 600			
PF 166; Sanguinante 83	CA 21, Tempra 19, Riflessi 20, Volontà 18		Iniziativa +8 Percezione +6
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio), volo 8 (maldestro) Scurovisione			
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Venti Gelidi ◆ Aura 1			
Il drago fa scorrere di 1 quadretto qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso (freddo) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro CA Colpito: 2d8 + 3 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del drago.			
⊕ Artiglio (freddo) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro CA Colpito: 2d6 + 8 danni da freddo e il drago fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.			
⊕ Doppio Attacco ◆ A volontà			
Effetto: Il drago usa morso e artiglio o usa artiglio due volte.			
AZIONI MINORI			
↩ Venti Crescenti (freddo) ◆ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui venti gelidi è un'aura 1			
Effetto: Venti gelidi si espande fino ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, venti gelidi si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.			
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +10 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 5 danni da freddo e il bersaglio è rallentato e accecato (tiro salvezza termina entrambi).			
Effetto: L'aura di venti gelidi torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).			
AZIONI ATTIVATE			
↩ Castigo Raggelante (freddo) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Attivazione: L'attacco in mischia di un nemico infligge danni al drago.			
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +11 contro Tempra			
Colpito: 1d10 + 5 danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).			
Raffica Improvvisa ◆ A volontà			
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da freddo.			
Effetto (azione gratuita): Il drago fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico entro la sua aura.			
For 16 (+6)	Des 20 (+8)	Sag 17 (+6)	
Cos 19 (+7)	Int 17 (+6)	Car 14 (+5)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale	

Drago della Tormenta Adulto		Livello 12 Controllore d'élite	
Bestia magica elementale Grande (drago, freddo) PE 1.400			
PF 252; Sanguinante 126	CA 26, Tempra 24, Riflessi 25, Volontà 23		Iniziativa +12 Percezione +11
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio), volo 8 (maldestro) Scurovisione			
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Venti Gelidi ◆ Aura 1			
Il drago fa scorrere di 1 quadretto qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso (freddo) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +17 contro CA Colpito: 2d8 + 6 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del drago.			
⊕ Artiglio (freddo) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +17 contro CA Colpito: 3d6 + 10 danni da freddo e il drago fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.			
⊕ Doppio Attacco ◆ A volontà			
Effetto: Il drago usa morso e artiglio o usa artiglio due volte.			
AZIONI MINORI			
↩ Venti Crescenti (freddo) ◆ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui venti gelidi è un'aura 1			
Effetto: Venti gelidi si espande fino ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, venti gelidi si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.			
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +15 contro Tempra			
Colpito: 3d8 + 6 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato e accecato (tiro salvezza termina entrambi).			
Effetto: L'aura di venti gelidi torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).			
AZIONI ATTIVATE			
↩ Castigo Raggelante (freddo) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Attivazione: L'attacco in mischia di un nemico infligge danni al drago.			
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +15 contro Tempra			
Colpito: 1d10 + 9 danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).			
Raffica Improvvisa ◆ A volontà			
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da freddo.			
Effetto (azione gratuita): Il drago fa scorrere di 1 quadretto qualsiasi nemico entro l'aura.			
For 19 (+10)	Des 23 (+12)	Sag 20 (+11)	
Cos 22 (+12)	Int 20 (+11)	Car 17 (+9)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale	

Drago della	Livello 17 Controllore d'élite	
Tormenta Anziano		
Bestia magica elementale Enorme (drago, freddo)	PE 3.200	
PF 338; Sanguinante 169	Iniziativa +16	
CA 31, Tempra 29, Riflessi 30, Volontà 28	Percezione +14	
Velocità 10 (camminare sul ghiaccio), volo 10 (maldestro)	Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
☼ Venti Gelidi ♦ Aura 1		
Il drago fa scorrere di 2 quadretti qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Morso (freddo) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 3d8 + 6 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del drago.		
⬇ Artiglio (freddo) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 4d6 + 11 danni da freddo e il drago fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.		
⬇ Doppio Attacco ♦ A volontà		
Effetto: Il drago usa <i>morso</i> e <i>artiglio</i> o usa <i>artiglio</i> due volte.		
AZIONI MINORI		
⬅ Venti Crescenti (freddo) ♦ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui <i>venti gelidi</i> è un'aura 1		
Effetto: <i>Venti gelidi</i> si espande fino ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, <i>venti gelidi</i> si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.		
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +20 contro Tempra		
Colpito: 4d8 + 8 danni da freddo e il bersaglio è trattenuto e accecato (tiro salvezza termina entrambi).		
Effetto: L'aura di <i>venti gelidi</i> torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).		
AZIONI ATTIVATE		
⬅ Castigo Gelido (freddo) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attivazione: L'attacco in mischia di un nemico infligge danni al drago.		
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +20 contro Tempra		
Colpito: 1d10 + 12 danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza remina).		
Raffica Improvvisa ♦ A volontà		
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da freddo.		
Effetto (azione gratuita): Il drago fa scorrere di 2 quadretti ogni nemico entro la sua aura.		
For 22 (+14)	Des 26 (+16)	Sag 23 (+14)
Cos 25 (+15)	Int 23 (+14)	Car 20 (+13)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale		

DRAGHI DELLA TORMENTA IN COMBATTIMENTO

I draghi della tempesta sono rapidi ma volano in modo maldestro, quindi in combattimento preferiscono atterrare piuttosto che combattere in volo. Non appena un drago della tempesta si avvicina, l'aria si raffredda e il terreno si ghiaccia.

I draghi della tempesta approfittano dell'ambiente circostante. Un drago della tempesta potrebbe cercare di provocare una valanga o di fare crollare dei ghiaccioli sui suoi nemici. I draghi della tempesta covano un forte rancore verso gli agenti della Regina Corvo, quindi chiunque porti il suo simbolo o invochi il suo nome attira su di sé l'ira di queste creature.

Drago della	Livello 22 Controllore d'élite	
Tormenta Antico		
Bestia magica elementale Enorme (drago, freddo)	PE 8.300	
PF 422; Sanguinante 211	Iniziativa +20	
CA 36, Tempra 34, Riflessi 35, Volontà 33	Percezione +18	
Velocità 10 (camminare sul ghiaccio), volo 10 (maldestro)	Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
☼ Venti Gelidi ♦ Aura 1		
Il drago fa scorrere di 3 quadretti qualsiasi nemico che concluda il proprio turno entro l'aura.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Morso (freddo) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +27 contro CA		
Colpito: 3d8 + 10 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del drago.		
⬇ Artiglio (freddo) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +27 contro CA		
Colpito: 4d6 + 16 danni da freddo e il drago fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti.		
⬇ Doppio Attacco ♦ A volontà		
Effetto: Il drago usa <i>morso</i> e <i>artiglio</i> o usa <i>artiglio</i> due volte.		
⬅ Gelo Profondo (freddo) ♦ Incontro		
Requisito: Il drago deve essere sanguinante.		
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +25 contro Tempra		
Colpito: 3d10 + 5 danni da freddo. Il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -5 alla Tempra (tiro salvezza termina entrambi).		
Mancato: Danni dimezzati. Il bersaglio è immobilizzato e subisce una penalità di -5 alla Tempra fino alla fine del turno successivo del drago.		
AZIONI MINORI		
⬅ Venti Crescenti (freddo) ♦ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui <i>venti gelidi</i> è un'aura 1		
Effetto: <i>Venti gelidi</i> si espande fino ad aura 3. All'inizio del turno successivo del drago, <i>venti gelidi</i> si espande fino ad aura 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.		
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +25 contro Tempra		
Colpito: 4d8 + 12 danni da freddo e il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina).		
Effetto: L'aura di <i>venti gelidi</i> torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).		
AZIONI ATTIVATE		
⬅ Castigo Gelido (freddo) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attivazione: L'attacco in mischia di un nemico infligge danni al drago.		
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +25 contro Tempra		
Colpito: 1d10 + 16 danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).		
Raffica Improvvisa ♦ A volontà		
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da freddo.		
Effetto (azione gratuita): Il drago fa scorrere di 2 quadretti ogni nemico entro la sua aura.		
For 24 (+18)	Des 28 (+20)	Sag 25 (+18)
Cos 27 (+19)	Int 25 (+18)	Car 22 (+17)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale		



DRAGO VULCANICO

I draghi vulcanici sono collerici, crudeli, rancorosi e ambiziosi. Sono distruttivi quanto i draghi del terremoto, ma celano la loro bramosia di devastazione dietro la ricerca di un ideale più elevato, come ad esempio il dominio su un regno nel Caos Elementale o la vendetta per uno sgarbo minore subito mezzo secolo fa. In ultima analisi, questi obiettivi sono solo dei pretesti. Il solo vero credo di un drago vulcanico è: tutto brucia, e nulla brucia con un sapore più dolce della carne viva.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: Quando Io cadde, un gruppo di draghi presente all'accaduto fu sopraffatto da una collera bruciante. La dipartita del dio era un chiaro segno della sua debolezza, e dal momento che i draghi erano stati creati a immagine e somiglianza di Io, anch'essi si considerarono deboli. Quel pensiero rese i draghi furiosi, e li spinse a rivolgersi ai primordiali per ottenere il potere allo stato puro che cercavano. Vezzuvu, la Montagna Bruciante, disse ai draghi che se si fossero immersi nella lava incandescente del suo dominio vulcanico, sarebbero stati purificati dalla debolezza della loro carne e avrebbero ottenuto dei corpi più potenti. I draghi credettero alle parole di Vezzuvu e si immersero nella lava. Molti morirono nel corso del procedimento, ma quelli che sopravvissero emersero dalle pozze di lava dotati di un nuovo corpo.

Inizialmente, i nuovi draghi vulcanici furono soddisfatti, ma presto molti cominciarono a pensare che

non avevano ricevuto un dono così grande come era stato loro promesso, o comunque come ritenevano di meritare. Rivolsero la loro collera sia contro gli dèi che contro Vezzuvu contemporaneamente, alleandosi con entrambi e tradendo entrambi. Oggi, nessun dio o primordiale considera un drago vulcanico come qualcosa in più di un semplice mercenario o un'arma, uno strumento da usare con estrema cautela.

INCONTRI

Il presunto tradimento che ritengono associato alla loro creazione ha impresso in tutti i draghi vulcanici una diffidenza innata. I draghi vulcanici preferiscono allearsi con le creature elementali, quelle che condividono il loro odio nei confronti del mondo e dei suoi abitanti. I draghi vulcanici spesso si alleano con demoni, giganti del fuoco, titani del fuoco, efreeti, arconti del fuoco e salamandre, ma sono disposti anche ad allearsi con creature di natura diversa. Un drago vulcanico è disposto a coalizzarsi con creature non elementali se esse possono offrirgli potere in cambio dei suoi servigi. Un drago vulcanico ha una mente ossessiva, quindi chiunque riesca a fargli un'offerta attraente (e a sopravvivere abbastanza a lungo da presentargliela) può assicurarsi la sua alleanza per un periodo di tempo limitato. Per rintracciare un drago vulcanico potrebbe essere necessario avventurarsi nel cuore di un vulcano o farsi strada nelle profondità infuocate del Caos Elementale.

Drago Vulcanico Cucciolo **Livello 5 Bruto**

Bestia magica elementale Media (drago, fuoco) PE 200

PF 77; Sanguinante 38 **Iniziativa +5**
 CA 17, Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 17 **Percezione +6**
 Velocità 6, volo 6 (maldestro) **Scurovisione**

TRATTI☼ **Fumi Tossici** (veleno) ◆ **Aura 1**

Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 3 danni da veleno.

AZIONI STANDARD⊕ **Morso** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA
 Colpito: 1d10 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Artiglio** ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA
 Colpito: 1d8 danni e il bersaglio perde ogni resistenza al fuoco fino alla fine del turno successivo del drago.

⊕ **Furia del Cucciolo** ◆ **A volontà**

Requisito: Il drago deve essere sanguinante.
 Effetto: Il cucciolo usa *morso* e *artiglio*.

AZIONI ATTIVATE⚡ **Fiammata Improvvisa** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da fuoco.
 Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro l'aura del drago subisce 5 danni da fuoco.

For 19 (+6) Des 16 (+5) Sag 18 (+6)
 Cos 17 (+5) Int 13 (+3) Car 15 (+4)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** Draconico, Primordiale

Drago Vulcanico Giovane **Livello 10 Bruto d'élite**

Bestia magica elementale Grande (drago, fuoco) PE 1.000

PF 264; Sanguinante 132 **Iniziativa +10**
 CA 22, Tempra 23, Riflessi 21, Volontà 22 **Percezione +11**
 Velocità 8, volo 8 (maldestro) **Scurovisione**
Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI☼ **Fumi Tossici** (veleno) ◆ **Aura 1**

Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 5 danni da veleno.

AZIONI STANDARD⊕ **Morso** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +14 contro CA
 Colpito: 2d10 + 4 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Artiglio** ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA
 Colpito: 2d8 + 4 danni e il bersaglio perde ogni resistenza al fuoco fino alla fine del turno successivo del drago.

⊕ **Doppio Attacco** ◆ **A volontà**

Effetto: Il drago usa *morso* e *artiglio* o usa *artiglio* due volte.

AZIONI MINORI⚡ **Calore Crescente** (fuoco) ◆ **Ricarica** all'inizio di ogni turno in cui *fumi tossici* è un'aura 1

Effetto: *Fumi tossici* si espande fino ad area 3. All'inizio del turno successivo del drago, *fumi tossici* si espande ad area 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro Riflessi
 Colpito: 2d10 + 4 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: L'aura di *fumi tossici* torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).

⚡ **Fiotto di Lava** (fuoco, zona) ◆ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Effetto: Il drago crea una zona in una emanazione ad area 1 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che entri o inizi il suo turno nella zona subisce 5 danni da fuoco.

AZIONI ATTIVATE⚡ **Fiammata Improvvisa** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da fuoco.
 Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro i *fumi tossici* del drago subisce 5 danni da fuoco.

For 24 (+12) Des 21 (+10) Sag 23 (+11)
 Cos 22 (+11) Int 18 (+9) Car 20 (+10)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico, Primordiale

Drago Vulcanico Adulto **Livello 15 Bruto d'élite**

Bestia magica elementale Grande (drago, fuoco) PE 2.400

PF 362; Sanguinante 181 **Iniziativa +12**
 CA 27, Tempra 28, Riflessi 26, Volontà 27 **Percezione +13**
 Velocità 8, volo 8 (maldestro) **Scurovisione**
Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI☼ **Fumi Tossici** (veleno) ◆ **Aura 1**

Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 5 danni da veleno.

AZIONI STANDARD⊕ **Morso** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro CA
 Colpito: 2d10 + 5 danni e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Artiglio** ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA
 Colpito: 2d8 + 5 danni e il bersaglio perde ogni resistenza al fuoco fino alla fine del turno successivo del drago.

⊕ **Doppio Attacco** ◆ **A volontà**

Effetto: Il drago usa *morso* o *artiglio* o usa *artiglio* due volte.

AZIONI MINORI⚡ **Calore Crescente** (fuoco) ◆ **Ricarica** all'inizio di ogni turno in cui *fumi tossici* è un'aura 1

Effetto: *Fumi tossici* si espande fino ad area 3. All'inizio del turno successivo del drago, *fumi tossici* si espande fino ad area 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +18 contro Riflessi
 Colpito: 2d10 + 5 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: L'aura di *fumi tossici* torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).

⚡ **Fiotto di Lava** (fuoco, zona) ◆ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Effetto: Il drago crea una zona in una emanazione ad area 1 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura che entri o inizi il suo turno nella zona subisce 10 danni da fuoco.

AZIONI ATTIVATE⚡ **Fiammata Improvvisa** (fuoco) ◆ **A volontà**

Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da fuoco.
 Effetto (azione gratuita): Ogni nemico entro i *fumi tossici* del drago subisce 10 danni da fuoco.

For 23 (+13) Des 20 (+12) Sag 22 (+13)
 Cos 21 (+12) Int 17 (+10) Car 19 (+11)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico, Primordiale

Drago Vulcanico Anziano	Livello 20 Bruto d'élite	
Bestia magica elementale enorme (drago, fuoco)	PE 5.600	
PF 468; Sanguinante 234	Iniziativa +16	
CA 32, Tempra 33, Riflessi 31, Volontà 32	Percezione +17	
Velocità 10, volo 10 (maldestro)	Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
☼ Fumi Tossici (veleno) ◆ Aura 1		
Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 10 danni da veleno.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso (fuoco) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +24 contro CA		
Colpito: 3d10 + 5 danni e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +26 contro CA		
Colpito: 3d8 + 5 danni e il bersaglio perde ogni resistenza al fuoco fino alla fine del turno successivo del drago.		
↓ Doppio Attacco ◆ A volontà		
Effetto: Il drago usa <i>morso</i> e <i>artiglio</i> o usa <i>artiglio</i> due volte.		
AZIONI MINORI		
↩ Calore Crescente (fuoco) ◆ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui <i>fumi tossici</i> è un'aura 1		
Effetto: <i>Fumi tossici</i> si espande fino ad area 3. All'inizio del turno successivo del drago, <i>fumi tossici</i> si espande fino ad area 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.		
Attacco (<i>nessuna azione</i>): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +23 contro Riflessi		
Colpito: 3d10 + 4 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
Effetto: L'aura di <i>fumi tossici</i> torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).		
Fiotto di Lava (fuoco, zona) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Effetto: Il drago crea una zona in una emanazione ad area 2 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro.		
Qualsiasi creatura che entri o inizi il suo turno nella zona subisce 15 danni da fuoco.		
AZIONI ATTIVATE		
Fiammata Improvvisa (fuoco) ◆ A volontà		
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da fuoco.		
Effetto (<i>azione gratuita</i>): Ogni nemico entro i <i>fumi tossici</i> del drago subisce 15 danni da fuoco.		
For 26 (+18)	Des 23 (+16)	Sag 25 (+17)
Cos 24 (+17)	Int 20 (+15)	Car 22 (+16)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale		

DRAGHI VULCANICI IN COMBATTIMENTO

I draghi vulcanici sono una forza di distruzione senza freni sul campo di battaglia. Sebbene siano veloci nel volo, preferiscono planare e combattere su una superficie solida da cui sfruttare meglio i loro poteri. Un drago vulcanico preferisce concentrare la sua attenzione sugli eventuali draghi o umanoidi draconici presenti tra gli avversari. Altrimenti, semina semplicemente la maggiore quantità di caos e distruzione possibile. Il drago usa i suoi poteri per trasformare il campo di battaglia in uno scenario infernale, costringendo i suoi nemici a destreggiarsi tra crepe ed eruzioni. I draghi vulcanici esitano ad abbandonare un combattimento se così facendo mostrano segni di debolezza. Un drago vulcanico parla con i suoi nemici soltanto quando questo gli offre l'opportunità di seminare ulteriore distruzione e di incenerire molte più vite.

Drago Vulcanico Antico	Livello 25 Bruto d'élite	
Bestia magica elementale Enorme (drago, fuoco)	PE 14.000	
PF 574; Sanguinante 287	Iniziativa +20	
CA 37, Tempra 38, Riflessi 36, Volontà 37	Percezione +21	
Velocità 10, volo 10 (maldestro)	Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1		
TRATTI		
☼ Fumi Tossici (veleno) ◆ Aura 1		
Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro l'aura subisce 15 danni da veleno.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso (fuoco) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +29 contro CA		
Colpito: 3d10 + 8 danni e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +31 contro CA		
Colpito: 3d8 + 8 danni e il bersaglio perde ogni resistenza al fuoco fino alla fine del turno successivo del drago.		
↓ Doppio Attacco ◆ A volontà		
Effetto: Il drago usa <i>morso</i> e <i>artiglio</i> o usa <i>artiglio</i> due volte.		
AZIONI MINORI		
↩ Calore Crescente (fuoco) ◆ Ricarica all'inizio di ogni turno in cui <i>fumi tossici</i> è un'aura 1		
Effetto: <i>Fumi tossici</i> si espande fino ad area 3. All'inizio del turno successivo del drago, <i>fumi tossici</i> si espande fino ad area 5. All'inizio del suo turno successivo, il drago effettua l'attacco seguente.		
Attacco (<i>nessuna azione</i>): Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +28 contro Riflessi		
Colpito: 4d10 + 4 danni da fuoco e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
Effetto: L'aura di <i>fumi tossici</i> torna al suo stato e alla sua taglia originali (aura 1).		
Crepa Infuocata (fuoco, zona) ◆ Ricarica ☼ ☼		
Effetto: Il drago crea una zona di terreno ostacolante in 6 quadretti contigui non occupati. Almeno uno dei quadretti deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago. La zona permane fino alla fine del turno successivo del drago. Qualsiasi nemico che entri o inizi il suo turno nella zona subisce 20 danni da fuoco.		
Questo potere non provoca attacchi di opportunità.		
Fiotto di Lava (fuoco, zona) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Effetto: Il drago crea una zona in una emanazione ad area 2 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro.		
Qualsiasi creatura che entri o inizi il suo turno nella zona subisce 15 danni da fuoco.		
AZIONI ATTIVATE		
Fiammata Improvvisa (fuoco) ◆ A volontà		
Attivazione: Il drago è colpito da un attacco da fuoco.		
Effetto (<i>azione gratuita</i>): Ogni nemico entro i <i>fumi tossici</i> del drago subisce 15 danni da fuoco.		
For 29 (+21)	Des 26 (+20)	Sag 28 (+21)
Cos 27 (+20)	Int 23 (+18)	Car 25 (+19)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Draconico, Primordiale		

DROW

ANCHE NEI MEANDRI PIÙ REMOTI delle Ragnatele Demoniache si annidano i più devoti servitori di Lolth, i drow. I drow abissali sono suddivisi in fazioni, ognuna delle quali consolida un suo dominio all'interno delle Ragnatele Demoniache. Piuttosto che giurare alleanza a un particolare casato di una città, questi drow sostengono dei singoli personaggi potenti, come combattenti, somme sacerdotesse e così via. Ogni fazione protegge le sue proprietà utilizzando drow fedeli e demoni come nycademoni, ultrodemoni, marilith, draegloth, ragni demoniaci, yochlol e altri orrori immondi.

CONOSCENZE

Religione CD 23: I drow sono un popolo maledetto, una razza perversa e malvagia sotto il ferreo controllo di Lolth. Esiliati dalla Selva Fatata per essersi rivoltati contro i loro cugini eladrin, i drow covano antichi rancori. Sguazzano nelle menzogne e nella crudeltà, tramando vendetta contro i loro nemici ancestrali. Sono pochi i drow che sfuggono alle loro infide comunità: molti trovano una morte prematura sulla punta di una lama avvelenata, o incatenati a un altare di Lolth. Un numero limitato di drow riesce a ottenere un potere più duraturo accettando l'invito della Regina Ragno a raggiungerla sulle Ragnatele Demoniache.

INCONTRI

A differenza degli elfi scuri presenti nel mondo, i drow abissali sono più propensi a stipulare alleanze durature. Restano comunque delle creature infide, ma i rischi nell'Abisso sono assai più elevati. Se un drow si unisce ai ranghi di un esarca come Eclavdra, deve mettere da parte ogni disputa minore per aiutarla a conseguire la vittoria e a elevare il suo rango all'interno dell'Abisso.

Gli esarchi della Regina Ragno lavorano per diffondere l'influenza della dea su tutti i piani. Quando si trova nell'Abisso, Eclavdra si fa accompagnare dai suoi drow prediletti e dalle Signore dei Ragni. Al di fuori dell'Abisso, gli esarchi possono insinuarsi all'interno delle società delle altre razze, fungendo da emissari presso i giganti della Coltre Oscura, trattando con i diavoli dei Nove Inferi o presentandosi come ambasciatori presso gli efreeti della Città d'Ottone.

Gli abomini drow si annidano nelle tenebre dell'Abisso, dando la caccia agli intrusi e mettendosi al servizio soltanto di quelle creature che si dimostrano abbastanza potenti da piegare la loro volontà. I draegloth e i drider solitamente si pongono al servizio diretto di Lolth e collaborano con i marilith, le yochlol e i glabrezu.

DROW ZELOTA

I più infimi drow abissali sono gli zeloti, combattenti drow deformati dalla magia che manifestano una maledizione aracnide. I ranghi degli zeloti sono pieni di drow che non sono riusciti a dimostrare la combinazione giusta di deferenza, gratitudine e obbedienza.

Drow Zelota	Livello 23 Bruto	
Umanoide fatato Medio	PE 5.100	
PF 265; Sanguinante 132	Iniziativa +18	
CA 35, Tempra 36, Riflessi 35, Volontà 33	Percezione +11	
Velocità 7	Scurovisione	
Resistenza 10 veleno		
TRATTI		
☼ Schiera di Ragni (veleno) ♦ Aura 1		
Quando lo zelota è sanguinante, ogni nemico entro l'aura dello zelota che diventi a sua volta sanguinante subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI STANDARD		
⊕ Spadone Pesante (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro CA		
Colpito: 3d12 + 19 danni.		
Mancato: Lo zelota ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia e un bonus di +5 ai tiri dei danni in mischia fino alla fine del proprio turno successivo.		
AZIONI MINORI		
☾ Fuoco Oscuro ♦ Incontro		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +26 contro Riflessi		
Colpito: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento e non può beneficiare di invisibilità o di occultamento fino alla fine del turno successivo dello zelota.		
AZIONI ATTIVATE		
Esplosione di Ragni (veleno, zona)		
Attivazione: Lo zelota scende a 0 punti ferita.		
Effetto (nessuna azione): La morte dello zelota crea una zona in una emanazione ravvicinata 1 che permane fino alla fine dell'incontro. La zona si considera terreno difficile, e ogni creatura che inizia il proprio turno entro la zona subisce 10 danni da veleno.		
For 27 (+19)	Des 24 (+18)	Sag 10 (+11)
Cos 25 (+18)	Int 12 (+12)	Car 21 (+16)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale, Comune, Elfico
Equipaggiamento spadone pesante		

DROW ZELOTI IN COMBATTIMENTO

Il combattimento offre a un drow zelota l'opportunità di dimostrare la propria devozione a Lolth, quindi questi combattenti si scagliano nel fitto della battaglia. Gli zeloti sono ricettacoli di un'infestazione di ragni demoniaci. Questi ragni strisciano fuori dagli orifizi degli zeloti e assalgono i loro avversari, iniettando letali dosi di veleno. Mano a mano che le ferite dello zelota si accumulano, i ragni si agitano sempre di più. Quando lo zelota si accascia, i ragni dilagano dal suo cadavere e riempiono l'area di ragnatele tossiche.

DRAEGLOTH ABOMINIO

Gli elfi scuri abissali godono di un legame speciale con i demoni. Molti drow si accontentano di evocare e vincolare queste creature, ma alcune perverse sacerdotesse richiamano i demoni per celebrare orrendi rituali in cui il sangue demoniaco si mescola a quello dei drider. Gli orripilanti frutti di queste unioni sono al tempo stesso drider e draegloth, e sono fra le creature più temute dell'Abisso.

Draegloth Abominio	Livello 24 Appostato	
Bestia magica elementale Enorme (demone)	PE 6.050	
PF 175; Sanguinante 87	Iniziativa +23	
CA 38, Tempra 37, Riflessi 35, Volontà 33	Percezione +20	
Velocità 8, scalata 8	Scurovisione, percezione tellurica 10	
(arrampicata del ragno)		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +29 contro CA		
Colpito: 2d10 + 10 danni, o 4d10 + 10 danni contro le creature frastornate.		
† Artigli Taglienti ◆ A volontà		
Effetto: L'abominio usa <i>artiglio</i> contro due bersagli diversi.		
✂ Ragnatela Imbrigliante (veleno) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura, o due creature se l'abominio è sanguinante); +27 contro Riflessi		
Colpito: 1d10 + 10 danni da veleno, e il bersaglio è imbrigliato (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è imbrigliato, si considera frastornato e l'abominio può tirarlo fino a un quadretto adiacente a sé durante il proprio turno come azione gratuita.		
AZIONI MINORI		
◀ Oscurità Folle (psichico, zona) ◆ Incontro		
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (le creature entro l'emanazione); +27 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è rallentato e frastornato fino alla fine del turno successivo dell'abominio.		
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo dell'abominio. La zona ostruisce le linee di visuale di tutte le creature a eccezione dell'abominio. Ogni creatura a eccezione dell'abominio è accecata finché si trova entro la zona.		
AZIONI ATTIVATE		
Resistenza Variabile ◆ 3/Incontro		
Attivazione: L'abominio subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o da tuono.		
Effetto (azione gratuita): L'abominio ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere, fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo <i>resistenza variabile</i> .		
Balzo Oscuro (teletrasporto) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attivazione: Un nemico provoca danni all'abominio.		
Effetto (reazione immediata): <i>Oscurità folle</i> si ricarica e l'abominio la utilizza immediatamente. Poi l'abominio si teletrasporta di 8 quadretti.		
Abilità Furtività +24, Religione +23		
For 27 (+20)	Des 24 (+19)	Sag 17 (+15)
Cos 25 (+19)	Int 22 (+18)	Car 19 (+16)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale, Elfico

DRAEGLOTH ABOMINI IN COMBATTIMENTO

Con i suoi artigli lunghi e ricurvi, le sue zampe da ragno e i suoi denti digrignanti, è facile capire da chi ha avuto origine un draegloth abominio. In un abominio, l'astuzia dei drider si unisce alla ferocia dei demoni, facendo della creatura un cacciatore paziente e un uccisore letale. Un draegloth abominio segue la sua preda dalle ombre, in attesa del momento



DROW

opportuno per balzare fuori e avvilupparla nelle sue ragnatele. Il mostro strattone poi il prigioniero entro la portata dei suoi artigli e lo sventra senza pietà.

CONOSCENZE DEI DRAEGLOTH ABOMINI

Arcano CD 29: La procedura di creazione dei draegloth non è una esclusiva dei drow. Anche i drider sanno celebrare quegli empici rituali di creazione. Un draegloth generato dai drider è una creatura imponente, che rappresenta l'apice del favore di Lolth e incarna la più perversa delle creazioni. Tuttavia, questi immondi non possono essere controllati e spesso conducono alla rovina i loro stessi creatori. Per questa ragione, molti draegloth abomini vengono offerti in dono a Lolth, affinché tali creature possano minacciare soltanto coloro che osano avventurarsi nelle Ragnatele Demoniache.

DROW SICARIO OMBRA

Avvolto nell'oscurità, un sicario ombra si aggira per gli oscuri corridoi delle Ragnatele Demoniache per svolgere qualche sinistra missione assegnatagli dai potenti del luogo. Ben pochi drow osano addentrarsi sul sentiero che consente di diventare un sicario ombra, ma coloro che dimostrano audacia e abilità sufficienti vengono ricompensati con la benedizione personale di Lolth. Lolth incoraggia le lotte intestine e il tradimento tra la sua gente, quindi quando un assassino drow riesce a eliminare la somma sacerdotessa regnante di una città drow, la dea chiama quell'individuo a sé presso la sua corte. La Regina Ragno ricompensa i suoi assassini più astuti, infidi e letali conferendo loro il potere dei sicari ombra.

Drow Sicario Ombra		Livello 24 Appostato	
Umanoide fatato Medio		PE 6.050	
PF 171; Sanguinante 85			Iniziativa +24
CA 39, Tempra 34, Riflessi 37, Volontà 36			Percezione +24
Velocità 7, intangibile			Scurovisione
AZIONI STANDARD			
⊕ Spada Corta (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro CA			
Colpito: 2d6 + 15 danni.			
⊕ Colpo d'Ombra (arma, necrotico, zona) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura attaccata ai fianchi dal sicario ombra e dalla sua ombra animata); +29 contro CA			
Colpito: 2d6 + 15 danni più 10 danni necrotici, l'ombra animata ha termine e crea una zona a emanazione ravvicinata 2 centrata sul suo quadretto e che includa quel quadretto. La zona permane fino alla fine del turno successivo del sicario ombra. La zona ostruisce le linee di visuale di tutte le creature a eccezione del sicario ombra. Qualsiasi creatura a eccezione del sicario ombra è accecata finché rimane entro la zona.			
⚡ Ombra Animata ♦ Ricarica quando l'ombra animata del sicario ombra ha termine.			
Effetto: Il sicario ombra crea un'ombra animata in un quadretto non occupato entro 10 quadretti da sé. L'ombra permane fino alla fine del turno successivo del sicario ombra. L'ombra è considerata un alleato ai fini di attaccare ai fianchi assieme al sicario ombra. Quando il sicario ombra si muove nel suo turno, fa scorrere l'ombra di un uguale numero di quadretti.			
AZIONI MINORI			
Veleno dell'Anima Marcia (necrotico, veleno) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Effetto: Il prossimo nemico che il sicario ombra colpisce prima della fine dell'incontro è indebolito (tiro salvezza termina).			
Primo tiro salvezza fallito: Il nemico subisce 15 danni necrotici e da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
Secondo tiro salvezza fallito: Il nemico non può beneficiare di alcuna immunità o resistenza (tiro salvezza termina).			
AZIONI ATTIVATE			
⊕ Lama Persistente ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞			
Attivazione: Il sicario ombra manca un nemico con un attacco in mischia.			
Effetto (azione gratuita): Il sicario ombra usa spada corta contro un nemico diverso.			
Abilità Acrobazia +25, Furtività +25, Manolesta +25			
For 16 (+15)	Des 27 (+20)	Sag 24 (+19)	
Cos 21 (+17)	Int 22 (+18)	Car 19 (+16)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale, Comune, Elfico	
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta			

DROW SICARI OMBRA IN COMBATTIMENTO

Un drow sicario ombra si tiene fuori vista, osserva e attende il momento perfetto per colpire. Mentre si nasconde, può avvelenare la sua lama e richiamare un'ombra animata che lo aiuti a commettere l'imminente assassinio. Quando il momento è giusto, il sicario ombra sfreccia in combattimento assieme alla sua ombra e falcia un avversario isolato con velocità e precisione. Un sicario ombra mira a eliminare il nemico più debole, per sfoltire i numeri degli avversari, o il nemico più forte nella speranza che i suoi alleati possano occuparsi degli altri.

DROW ARCIMAGO

I più potenti e perversi maghi drow sono accolti a braccia aperte nell'Abisso, dove possono servire la dea Lolth direttamente. Nell'Abisso, la loro carne e la loro anima vengono alterati per assecondare i depravati fini di Lolth.

Drow Arcimago		Livello 25 Artigliere	
Umanoide fatato Medio		PE 7.000	
PF 178; Sanguinante 89			Iniziativa +19
CA 37, Tempra 36, Riflessi 37, Volontà 39			Percezione +14
Velocità 7			Scurovisione
AZIONI STANDARD			
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro CA			
Colpito: 2d4 + 15 danni e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo dell'arcimago.			
⚡ Dardo Abissale (acido, veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +30 contro Riflessi			
Colpito: 4d8 + 15 danni da acido e da veleno.			
⊕ Esilio Crudele (teletrasporto) ♦ Incontro			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro Tempra			
Colpito: L'arcimago teletrasporta il bersaglio di 7 quadretti e lo rende frastornato (tiro salvezza termina).			
⚡ Stretta Demoniaca (veleno) ♦ Incontro			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +30 contro Tempra			
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e sospeso in aria a 1 quadretto di altezza (tiro salvezza termina entrambi). Finché questo effetto permane, ogni volta che il bersaglio o uno dei suoi alleati infligge danni a un demone, un drow o un ragno, il bersaglio subisce 10 danni da veleno.			
AZIONI MINORI			
Sacrificio Malsano (necrotico) ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞			
Effetto: L'arcimago infligge 20 danni a un qualsiasi alleato a lui adiacente. Inoltre, l'arcimago ricarica un potere a incontro o infligge 10 danni extra con il prossimo attacco a distanza che effettua prima della fine del suo turno successivo.			
⚡ Fuoco Oscuro ♦ Incontro			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +30 contro Riflessi			
Colpito: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento e non può beneficiare di invisibilità o di occultamento fino alla fine del turno successivo dell'arcimago.			
Abilità Arcano +23			
For 13 (+13)	Des 25 (+19)	Sag 14 (+14)	
Cos 22 (+18)	Int 22 (+18)	Car 28 (+21)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Abissale, Comune, Elfico	
Equipaggiamento pugnale			

DROW ARCIMAGHI IN COMBATTIMENTO

Un drow arcimago controlla le energie abissali grazie alla sua pura forza di personalità. Nonostante tutto il loro potere, i drow arcimaghi temono la morte e il tormento a cui sono destinate le loro anime; pertanto, un arcimago è sempre pronto ad abbandonare i suoi sottoposti qualora la battaglia vada al peggio.

DROW CONSORTE PREDILETTO

I maschi drow hanno poche opportunità di distinguersi nella cultura matriarcale del loro popolo. Molti vengono assegnati a incarichi ignobili e sono prima usati e poi scartati dalle sacerdotesse. Quei pochi maschi drow che ascendono a un rango superiore a quello di schiavo o artigiano possono diventare dei combattenti, oppure, se benedetti in modo speciale, dei consorti.

I consorti prediletti sono considerati alcuni dei migliori combattenti drow in assoluto: in loro, la perizia nel combattimento si unisce a uno splendido aspetto. Lolth raduna questi combattenti nelle Ragnatele Demoniache, dove infonde in essi il potere divino che li rende degni di servire lei e le sue più potenti sacerdotesse.

Drow Consorte Prediletto Livello 25 Schermagliatore	
Umanoide fatato Medio PE 7.000	
PF 224; Sanguinante 112	Iniziativa +23
CA 39, Tempra 35, Riflessi 39, Volontà 37	Percezione +17
Velocità 6	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⊕ Spada Lunga (arma) ◆ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro CA	
Colpito: 2d8 + 9 danni.	
↓ Lame Protettrici (arma) ◆ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro CA	
Colpito: 4d8 + 9 danni e il consorte ottiene un bonus di +6 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino all'inizio del suo turno successivo.	
↓ Acciaio Fulmineo ◆ Ricarica quando il consorte si muove di almeno 3 quadretti durante il suo turno	
Effetto: Il consorte usa <i>spada lunga</i> tre volte. Due di questi attacchi possono bersagliare la stessa creatura.	
AZIONI MINORI	
← Rivelazione del Fuoco Oscuro (fuoco) ◆ Incontro	
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +28 contro Riflessi	
Colpito: 2d8 + 9 danni da fuoco.	
Effetto: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento e non può beneficiare di invisibilità o di occultamento (tiro salvezza termina entrambi).	
AZIONI ATTIVATE	
Favore di Lolth (teletrasporto) ◆ Incontro	
Attivazione: Il consorte diventa sanguinante.	
Effetto (reazione immediata): Il consorte si teletrasporta di 7 quadretti e ogni nemico a lui adiacente dopo il teletrasporto concede vantaggio in combattimento fino alla fine dell'incontro.	
For 21 (+17)	Des 29 (+21)
Cos 16 (+15)	Int 14 (+14)
	Sag 20 (+17)
	Car 25 (+19)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune, Elfico	
Equipaggiamento 2 spade lunghe	

DROW CONSORTI PREDILETTI IN COMBATTIMENTO

In battaglia, i drow consorti prediletti incalzano i nemici attaccandoli da vicino o si spostano per interferire con quegli avversari che tentano di affrontare le loro padrone. I consorti prediletti inseguono qualsiasi avversario che riesca a oltrepassarli, usando *lame protettrici* per tenere alte le proprie difese. I consorti sono combattenti stoici, pronti a gettarsi volontariamente contro le armi dei loro nemici, pur di ritardarli o ostacolarli.

DROW SIGNORA DEI RAGNI

Le più grandi sacerdotesse di Lolth sognano di ottenere il titolo di Signora dei Ragni. Esistono soltanto sessantasei di queste temibili sacerdotesse. Per una sacerdotessa ambiziosa, l'unico modo di ottenere l'ambito titolo è uccidere una delle sessantasei detentrici, in modo da liberare un posto e occuparlo subito dopo.

SIGNORE DEI RAGNI IN COMBATTIMENTO

Una Signora dei Ragni comanda un manipolo di demoni, drow o ragni. Strilla ordini ai suoi servitori inviandoli ad affrontare il nemico e nel frattempo offre loro supporto dalle retrovie. Dai bozzoli d'ombra sotto il suo controllo genera una serie di ragni demoniaci che assalgono i suoi nemici. In battaglia, gli avversari sentono continuamente i suoi sinistri sussurri che li costringono a obbedire al suo volere o subire lancinanti spasmi mentali.

Drow Livello 27 Controllore d'élite (Guida)	
Signora dei Ragni	
Umanoide fatato Medio PE 22.000	
PF 494; Sanguinante 247	Iniziativa +21
CA 41, Tempra 37, Riflessi 40, Volontà 42	Percezione +20
Velocità 7	Scurovisione
Tiri salvezza +2; Punti azione 1	
TRATTI	
✧ Benedizioni di Lolth (guarigione) ◆ Aura 2	
Qualsiasi demone, drow o ragno sanguinante che inizi il suo turno entro l'aura recupera 10 punti ferita.	
Sensibile alla Luce	
Ogni volta che la Signora dei Ragni subisce danni radiosi, la sua aura di <i>benedizioni di Lolth</i> non funziona fino alla fine del suo turno successivo.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Flagello (arma) ◆ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA	
Colpito: 3d8 + 22 danni, e la Signora dei Ragni fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.	
⊕ Evocare Veleno (veleno) ◆ A volontà	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +30 contro Tempra	
Colpito: 2d10 + 15 danni da veleno.	
➤ Bozzoli di Ragnatele (veleno) ◆ A volontà	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +30 contro Riflessi	
Colpito: Il bersaglio è trattenuto e subisce 25 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).	
Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).	
← Comando Irrefutabile (charme) ◆ Ricarica ☒ ☒	
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (una o due creature entro l'emanazione); +32 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio sceglie se subire 50 danni psichici o se caricare una creatura designata dalla Signora dei Ragni.	
➤ Richiamare le Vedove (veleno) ◆ Ricarica quando il ragno creato scende a 0 punti ferita	
Effetto: La Signora dei Ragni crea un ragno demoniaco Medio in un quadretto non occupato entro 10 quadretti da lei. Il ragno occupa 1 quadretto e rimane fino alla fine dell'incontro o finché non scende a 0 punti ferita. Il ragno ha 100 punti ferita e usa le difese della Signora dei Ragni. Il ragno ha velocità 8 e scalata 8 (arrampicata del ragno), e può muoversi della sua velocità quando la Signora dei Ragni effettua un'azione di movimento. Il ragno deve rimanere su una superficie solida.	
AZIONI MINORI	
↓ Attacco della Vedova ◆ A volontà (1/round)	
Effetto: Il ragno demoniaco creato dalla Signora dei Ragni effettua l'attacco seguente.	
Attacco: Mischia 1 (una creatura adiacente al ragno); +32 contro CA	
Colpito: 2d8 + 9 danni e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).	
AZIONI ATTIVATE	
↓ Contrattacco della Vedova ◆ A volontà	
Attivazione: Un nemico provocherebbe un attacco di opportunità da parte del ragno demoniaco creato dalla Signora dei Ragni.	
Attacco (azione di opportunità): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +32 contro CA	
Colpito: 2d8 + 9 danni e 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).	
← Collera Temibile (paura) ◆ Ricarica quando è resa sanguinante per la prima volta	
Attivazione: Un nemico colpisce la Signora dei Ragni con un attacco in mischia.	
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione, che deve includere il nemico che attiva il potere); +31 contro Volontà	
Colpito: La Signora dei Ragni spinge il bersaglio di 5 quadretti e il bersaglio è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.	
Abilità Diplomazia +27, Intimidire +27, Raggiare +27	
For 14 (+15)	Des 26 (+21)
Cos 23 (+19)	Int 25 (+20)
	Sag 25 (+20)
	Car 29 (+22)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune, Elfico	
Equipaggiamento flagello	

ELEMENTALE

IL CAOS ELEMENTALE dà costantemente origine a creature fatte di aria, acqua, terra e fuoco. Queste creature corrono in libertà come le ninfe, annegando, bruciando, seppellendo e turbinando. Gli elementali si scindono e collidono tra loro, creando e distruggendo in egual misura. L'acqua si infrange contro la terra ed estingue il fuoco; l'aria solleva la terra in un turbine; il fuoco si attizza al tocco leggero dell'aria. Questo è il ciclo naturale degli elementi e delle creature che ne fanno parte.

CONOSCENZE

Arcano CD 21: Gli elementali dell'acqua, dell'aria, del fuoco e della terra sono gli esempi più puri della loro specie. Ogni incantatore che desideri impraticarsi nella convocazione e nella costrizione delle entità elementali lavora all'inizio su queste creature elementali più semplici. Sebbene il rituale richiesto per convocarle sia semplice, quello da usare per vincolarle al proprio servizio è più complesso. A volte, un giovane incantatore si lascia spingere dalla sua ambizione a richiamare creature che non è in grado di controllare. Gli elementali privi di un padrone cedono invariabilmente alla loro frenesia distruttiva.

INCONTRI

È possibile imbattersi nei quattro elementali più semplici sotto il controllo di qualcuno che li ha evocati per mezzo di un rituale o in quelle aree dove il potere grezzo del Caos Elementale si insinua nel mondo.

I culti dell'Antico Occhio Elementale fanno spesso uso di elementali come guardie o come partecipanti

Elementale dell'Acqua Minore		Livello 1 Controllore	
Bestia magica elementale Piccola (acqua, acquatico)		PE 100	
PF 29; Sanguinante 14			Iniziativa +2
CA 15, Tempra 14, Riflessi 13, Volontà 12			Percezione +0
Velocità 6, nuoto 6			
TRATTI			
Acquatico			
L'elementale dell'acqua minore può respirare sott'acqua. In un combattimento acquatico ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che non sia acquatica.			
Sensibile al Freddo			
Ogni volta che l'elementale dell'acqua minore subisce danni da freddo, riceve vulnerabilità 5 contro il prossimo attacco che lo colpisce prima della fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +4 contro Riflessi			
Colpito: 1d6 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).			
⚡ Inondare ♦ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +4 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 2 danni, l'elementale spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.			
AZIONI MINORI			
Essenza Annegante ♦ A volontà (1/round)			
Effetto: L'elementale fa scorrere di 1 quadretto qualsiasi creatura che subisca danni continuati dal suo schianto.			
For 16 (+3)	Des 14 (+2)	Sag 11 (+0)	
Cos 13 (+1)	Int 5 (-3)	Car 8 (-1)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale			

ai loro rituali di sacrificio. Oltre ai culti elementali, quegli incantatori portati per le magie di convocazione (dal più infimo sciamano coboldo al più abile stregone drow) usano queste creature come guardie sacrificabili e predatori.

Elementale dell'Acqua		Livello 11 Controllore	
Bestia magica elementale Media (acqua, acquatico)		PE 600	
PF 111; Sanguinante 55			Iniziativa +8
CA 25, Tempra 24, Riflessi 23, Volontà 22			Percezione +5
Velocità 6, nuoto 6			
Vulnerabilità freddo (vedi <i>sensibile al freddo</i>)			
TRATTI			
Acquatico			
L'elementale dell'acqua può respirare sott'acqua. In un combattimento acquatico ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che non sia acquatica.			
Sensibile al Freddo			
Ogni volta che l'elementale dell'acqua subisce danni da freddo, riceve vulnerabilità 5 contro il prossimo attacco che lo colpisce prima della fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro Riflessi			
Colpito: 2d6 danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).			
⚡ Gorgo ♦ Incontro			
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +14 contro Tempra			
Colpito: 4d6 + 7 danni e l'elementale fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.			
AZIONI MINORI			
Essenza Annegante ♦ A volontà (1/round)			
Effetto: L'elementale fa scorrere di 2 quadretti qualsiasi creatura che stia subendo danni continuati dal suo schianto.			
For 20 (+10)	Des 16 (+8)	Sag 11 (+5)	
Cos 15 (+7)	Int 5 (+2)	Car 8 (+4)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale			

Elementale dell'Acqua Maggiore		Livello 20 Controllore	
Bestia magica elementale Grande (acqua, acquatico)		PE 2.800	
PF 185; Sanguinante 92			Iniziativa +15
CA 34, Tempra 33, Riflessi 32, Volontà 31			Percezione +10
Velocità 8, nuoto 8			
Vulnerabilità freddo (vedi <i>sensibile al freddo</i>)			
TRATTI			
Acquatico			
L'elementale dell'acqua maggiore può respirare sott'acqua. In un combattimento acquatico ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che non sia acquatica.			
Sensibile al Freddo			
Ogni volta che l'elementale dell'acqua maggiore subisce danni da freddo, riceve vulnerabilità 10 contro il prossimo attacco che lo colpisce prima della fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro Riflessi			
Colpito: 4d6 danni e 15 danni continuati (tiro salvezza termina).			
⚡ Onde Crescenti ♦ Ricarica ☒ ☒			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +23 contro Tempra			
Colpito: 5d6 + 7 danni e l'elementale fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.			
AZIONI MINORI			
Essenza Annegante ♦ A volontà (1/round)			
Effetto: L'elementale fa scorrere di 4 quadretti qualsiasi creatura che stia subendo danni continuati dal suo schianto.			
For 22 (+16)	Des 20 (+15)	Sag 11 (+10)	
Cos 17 (+13)	Int 5 (+7)	Car 8 (+9)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale			

ELEMENTALE DELL'ACQUA

Un elementale dell'acqua, un essere turbinante fatto di liquido vivente, trae sostentamento dagli ultimi respiri delle creature che annegano nella sua morsa. Gli incantatori spesso collocano gli elementali dell'acqua in pozze dall'aspetto innocente. Che si trovino in uno specchio d'acqua chiuso o nei mari del Caos Elementale, gli elementali dell'acqua hanno la perniciosa abitudine di rovesciare le imbarcazioni per puro dispetto.

ELEMENTALI DELL'ACQUA IN COMBATTIMENTO

Un elementale dell'acqua spinge a viva forza parte della sua essenza nei polmoni di un nemico, annegandolo lentamente. Un elementale dell'acqua ama giocare con le vittime, usando il suo potere sull'acqua per controllare brevemente gli avversari.

ELEMENTALE DELL'ARIA

Venti urlanti, polvere e detriti si sollevano dal terreno quando un elementale dell'aria strappa un nemico da terra e lo trascina in cielo. Poi la creatura scompare, e soltanto chi ha buoni occhi e orecchie è in grado di individuarla. Un elementale dell'aria è una creatura capricciosa che adora sollevare in aria gli avversari incapaci di volare. I più potenti elementali dell'aria a volte si raggruppano in feroci tempeste che flagellano un'area fino a epurarla di qualsiasi forma di vita.

ELEMENTALI DELL'ARIA IN COMBATTIMENTO

Un elementale dell'aria adora sferzare i suoi nemici con un ciclone ululante. Questa creatura si tiene nascosta ai margini di una mischia e attende che tutti

la perdano di vista, per poi investire i combattenti con la sua furia.

Il più forte elementale dell'aria può avvicinarsi alla sua preda come se fosse il più sottile soffio di brezza, per poi esplodere con la forza di un uragano e stringere la preda nella morsa dilaniante dei suoi venti. La vittima viene sollevata in aria, e se riesce sfuggire deve affrontare una caduta mortale.

Elementale dell'Aria Minore	Livello 1 Appostato
Bestia magica elementale Piccola (aria)	PE 100
PF 23; Sanguinante 11	Iniziativa +7
CA 15, Tempra 12, Riflessi 14, Volontà 13	Percezione +0
Velocità 0, volo 6 (fluttuare)	
Vulnerabilità 5 fuoco	
TRATTI	
Fantasma nel Vento	
L'elementale dell'aria minore diventa invisibile ogni volta che inizia il suo turno senza nessun nemico adiacente. L'invisibilità dura fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Schianto ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro CA	
Colpito: 1d6 + 4 danni.	
⊕ Morsa delle Tempeste ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura che non è in grado di vedere l'elementale); +4 contro Riflessi	
Colpito: 2d6 + 4 danni e l'elementale afferra il bersaglio. Finché la presa non termina, il bersaglio subisce 5 danni continuati e qualsiasi attacco in mischia o a distanza che colpisca l'elementale infligge metà dei suoi danni al bersaglio.	
Abilità Furtività +8	
For 16 (+3)	Des 17 (+3)
Cos 11 (+0)	Int 5 (-3)
Sag 11 (+0)	Car 8 (-1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale	

Elementale dell'Aria	Livello 10 Appostato
Bestia magica elementale Media (aria)	PE 500
PF 81; Sanguinante 40	Iniziativa +15
CA 24, Tempra 21, Riflessi 23, Volontà 22	Percezione +5
Velocità 0, volo 8 (fluttuare)	
Vulnerabilità 5 fuoco	
TRATTI	
Fantasma nel Vento	
L'elementale dell'aria diventa invisibile ogni volta che inizia il suo turno senza nessun nemico adiacente. L'invisibilità dura fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Schianto ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA	
Colpito: 2d8 + 5 danni.	
⊕ Tempesta Furibonda ♦ A volontà	
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +13 contro Riflessi	
Colpito: 3d8 + 5 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'elementale se non è riuscito a vederlo prima dell'attacco.	
Abilità Furtività +16	
For 20 (+10)	Des 22 (+11)
Cos 15 (+7)	Int 5 (+2)
Sag 11 (+5)	Car 8 (+4)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale	

Elementale dell'Aria Maggiore	Livello 20 Appostato
Bestia magica elementale Grande (aria)	PE 2.800
PF 143; Sanguinante 71	Iniziativa +22
CA 34, Tempra 31, Riflessi 33, Volontà 32	Percezione +10
Velocità 0, volo 10 (fluttuare)	
Vulnerabilità 10 fuoco	
TRATTI	
Fantasma nel Vento	
L'elementale dell'aria maggiore diventa invisibile ogni volta che inizia il suo turno senza nessun nemico adiacente. L'invisibilità dura fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Schianto ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +25 contro CA	
Colpito: 3d10 + 8 danni.	
⊕ Venti Avviluppanti ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura che non è in grado di vedere l'elementale); +23 contro Tempra	
Colpito: L'elementale fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto entro il suo spazio e il bersaglio è afferrato. Finché la presa non termina, il bersaglio è frastornato e subisce 20 danni continuati. Quando l'elementale si muove, la creatura afferrata si muove con esso e rimane nello spazio dell'elementale. L'elementale si muove a piena velocità quando ha afferrato una creatura e non deve usare un'azione standard o effettuare un tiro per colpire per muovere una creatura afferrata.	
Abilità Furtività +23	
For 22 (+16)	Des 27 (+18)
Cos 17 (+13)	Int 5 (+7)
Sag 11 (+10)	Car 8 (+9)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale	

ELEMENTALE DEL FUOCO

Un elementale del fuoco è sempre affamato di nuovo combustibile. Sfreccia da un nemico all'altro, incendiandoli uno alla volta. Chi ha affrontato queste creature ed è sopravvissuto afferma che gli elementali ridacchiano malignamente ogni volta che riescono a bruciare qualcuno. Il più debole degli elementali del fuoco è a malapena grande quanto un fuoco da campo, ma l'energia che arde al suo interno può rapidamente radere al suolo un intero edificio.

Elementale del Fuoco Minore		Livello 1 Schermagliatore	
Bestia magica elementale Piccola (fuoco)		PE 100	
PF 27; Sanguinante 13		Iniziativa +6	
CA 14, Tempra 12, Riflessi 14, Volontà 13		Percezione +1	
Velocità 8, volo 4 (maldestro)			
TRATTI			
Congelato sul Posto			
Ogni volta che l'elementale del fuoco minore subisce danni da freddo, non può scattare fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto (fuoco) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +4 contro Riflessi			
Colpito: 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
AZIONI MINORI			
Fiamma Guizzante ♦ A volontà			
Effetto: L'elementale scatta di 1 quadretto.			
AZIONI ATTIVATE			
Cuore di Fiamma (fuoco)			
Attivazione: Un nemico adiacente a un elementale del fuoco minore lo manca con un attacco in mischia.			
Effetto (nessuna azione): Quel nemico subisce 3 danni da fuoco.			
For 10 (+0)	Des 19 (+4)	Sag 13 (+1)	
Cos 11 (+0)	Int 5 (-3)	Car 6 (-2)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale			

Elementale del Fuoco		Livello 11 Schermagliatore	
Bestia magica elementale Media (fuoco)		PE 600	
PF 107; Sanguinante 53		Iniziativa +14	
CA 24, Tempra 22, Riflessi 24, Volontà 23		Percezione +6	
Velocità 10, volo 6 (maldestro)			
Vulnerabilità freddo (vedi congelato sul posto)			
TRATTI			
Congelato sul Posto			
Ogni volta che l'elementale del fuoco subisce danni da freddo, non può scattare fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto (fuoco) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro Riflessi			
Colpito: 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
AZIONI MINORI			
Fiamma Guizzante ♦ A volontà			
Effetto: L'elementale scatta di 2 quadretti.			
AZIONI ATTIVATE			
Fuoco Furente (fuoco) ♦ A volontà			
Attivazione: Un attacco colpisce l'elementale.			
Effetto (azione gratuita): Ogni nemico adiacente all'elementale subisce 5 danni da fuoco.			
For 10 (+5)	Des 24 (+12)	Sag 13 (+6)	
Cos 11 (+5)	Int 5 (+2)	Car 6 (+3)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale			

ELEMENTALI DEL FUOCO IN COMBATTIMENTO

Un elementale del fuoco, spinto esclusivamente dal desiderio di ardere e bruciare ogni cosa, entra in battaglia senza curarsi molto della sua stessa esistenza. Va in cerca delle più fitte concentrazioni di nemici e sfreccia in mezzo a loro, appiccando il fuoco a ognuno di essi. Dotato di un temperamento collerico che ben si addice alla sua natura, un elementale del fuoco si avventa e insegue quei nemici che lo hanno ferito, a meno che qualcuno non sia in grado di comandarlo a bacchetta.



Elementale del Fuoco Maggiore Livello 21 Schermagliatore		
Bestia magica elementale Grande (fuoco)		PE 3.200
PF 187; Sanguinante 93	Iniziativa +21	
CA 34, Tempra 32, Riflessi 34, Volontà 33	Percezione +11	
Velocità 12, volo 8		
Vulnerabilità freddo (vedi congelato sul posto)		
TRATTI		
Congelato sul Posto		
Ogni volta che l'elementale del fuoco maggiore subisce danni da freddo, non può scattare fino alla fine del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto (fuoco) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro Riflessi		
Colpito: 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
Fiamma Guizzante ♦ A volontà		
Effetto: L'elementale scatta di 6 quadretti.		
AZIONI ATTIVATE		
⚡ Fiamme Fameliche (fuoco) ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico attacca l'elementale.		
Attacco (reazione immediata): Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +24 contro Riflessi		
Colpito: 2d6 + 2 danni da fuoco.		
For 10 (+10)	Des 29 (+19)	Sag 13 (+11)
Cos 11 (+10)	Int 5 (+7)	Car 6 (+8)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale		

ELEMENTALE DELLA TERRA

Gli elementali della terra, creature fatte di roccia e dotate di un barlume di autocoscienza, costituiscono l'avanguardia dei culti associati a Ogremoch (pagina 148) e ad altre creature della terra e della pietra. Quando viene strappato alla sua dimora, un elementale della terra è scosso dalla furia tonante di un piccolo terremoto.

I più piccoli elementali della terra sono masse di roccia e terriccio di forma umanoide che combattono al fianco dei cultisti e degli incantatori che li evocano. I più grossi elementali della terra si inchinano soltanto al volere degli elementali più potenti o degli incantatori più abili.

Elementale della Terra Minore Livello 2 Soldato		
Bestia magica elementale Piccola (terra)		PE 125
PF 42; Sanguinante 21	Iniziativa +1	
CA 17, Tempra 15, Riflessi 12, Volontà 13	Percezione +1	
Velocità 5, scavo 5 Percezione tellurica 5		
TRATTI		
Scivolare nella Terra		
L'elementale della terra minore può passare attraverso la terra e la roccia come se fosse intangibile.		
Pelle Friabile		
Ogni volta che l'elementale della terra minore subisce danni da tuono, subisce anche una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA		
Colpito: 1d8 + 5 danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo dell'elementale.		
AZIONI ATTIVATE		
Pietra Soverchiante ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attivazione: Un nemico adiacente all'elementale colpisce un alleato dell'elementale con un attacco in mischia.		
Effetto (reazione immediata): Il nemico che attiva il potere cade a terra prono.		
For 17 (+4)	Des 6 (-1)	Sag 11 (+1)
Cos 18 (+5)	Int 5 (-2)	Car 6 (-1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale		

Elementale della Terra Livello 11 Soldato		
Bestia magica elementale Media (terra)		PE 600
PF 119; Sanguinante 59	Iniziativa +5	
CA 26, Tempra 24, Riflessi 21, Volontà 22	Percezione +5	
Velocità 7, scavo 7 Percezione tellurica 5		
Vulnerabilità tuono (vedi pelle friabile)		
TRATTI		
Scivolare nella Terra		
L'elementale della terra può passare attraverso la terra e la roccia come se fosse intangibile.		
Pelle Friabile		
Ogni volta che l'elementale della terra subisce danni da tuono, subisce anche una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +16 contro CA		
Colpito: 3d8 + 6 danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo dell'elementale.		
⚡ Urto Sismico ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attacco: Emanazione ravvicinata 4 (i nemici entro l'emanazione); +14 contro Tempra		
Colpito: 2d8 + 6 danni, l'elementale fa scorrere il bersaglio e lo butta a terra prono.		
For 22 (+11)	Des 6 (+3)	Sag 11 (+5)
Cos 23 (+11)	Int 5 (+2)	Car 6 (+3)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale		

Elementale della Terra Maggiore Livello 22 Soldato		
Bestia magica elementale Grande (terra)		PE 4.150
PF 212; Sanguinante 106	Iniziativa +11	
CA 37, Tempra 35, Riflessi 32, Volontà 33	Percezione +11	
Velocità 9, scavo 9 Percezione tellurica 5		
Vulnerabilità tuono (vedi pelle friabile)		
TRATTI		
Scivolare nella Terra		
L'elementale della terra maggiore può passare attraverso la terra e la roccia come se fosse intangibile.		
Pelle Friabile		
Ogni volta che l'elementale della terra maggiore subisce danni da tuono, subisce anche una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +27 contro CA		
Colpito: 4d8 + 12 danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo dell'elementale.		
⚡ Urto Schiacciante ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +25 contro Riflessi		
Colpito: 5d8 + 20 danni.		
Effetto: Il bersaglio e ogni nemico entro 2 quadretti da esso cadono a terra prono.		
For 27 (+19)	Des 6 (+9)	Sag 11 (+11)
Cos 28 (+20)	Int 5 (+8)	Car 6 (+9)
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Primordiale		

ELEMENTALI DELLA TERRA IN COMBATTIMENTO

Un cultista o un incantatore richiama un elementale della terra in battaglia e lo pone in prima linea. L'elementale è un tutt'uno con il territorio e può sorprendere i suoi nemici passando attraverso le pareti e le rocce. La creatura è anche in grado di manipolare la terra per sbilanciare gli avversari, e usa la sua massa per tempestarli di colpi. Anche se è incredibilmente forte, un elementale della terra è assai poco intelligente. La creatura deve trovarsi davanti a un bersaglio ben chiaro, altrimenti potrebbe scatenare la sua furia contro qualsiasi creatura o struttura sul campo di battaglia.

FRAMMENTALE

AI TEMPI DELLA GUERRA tra gli dèi e i primordiali, il Portale Vivente si ergeva come una sentinella contro l'orrendo Reame Remoto. Sotto l'occhio vigile del Portale, il potere del Reame Remoto veniva tenuto a bada. Con il passare del tempo, i mind flayer, i beholder e altre mostruosità aberranti infransero il Portale e si riversarono oltre di esso per conquistare, massacrare e schiavizzare il creato.

Ma il Portale Vivente non si lasciò sconfiggere così facilmente. Anche se i suoi frammenti si dispersero per tutto il cosmo, la sua volontà continuò a vivere. Dai suoi detriti nacquero i frammentali, creature psioniche i cui corpi erano composti di cristallo. Animati da ricordi ancestrali antichi quanto il cosmo, i frammentali cercano di ricostruire il Portale Vivente e porre fine all'empia influenza del Reame Remoto.

Alcuni frammentali seguono la filosofia dell'Uccisore di Frammenti. Credono che uccidendo altri frammentali, contribuiscono a ripristinare il Portale Vivente. Considerano gli altri umanoidi delle risorse sacrificabili per eliminare e sconfiggere i loro rivali.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: Se si può dire che i frammentali abbiano un punto debole comune, è la loro incapacità di capire lo spirito di sacrificio e la carità. Questa debolezza ha dato origine alla filosofia dell'Uccisore di Frammenti. Questo sistema di convinzioni è quello più



familiare alla gente comune, in quanto è la più visibile tra le tre filosofie dei frammentali. I frammentali che aderiscono a questa filosofia scandagliano i piani in cerca di altri della loro specie da reclutare o uccidere, e tutto questo in nome della visionaria missione di ripristinare il Portale Vivente. Danno inoltre la caccia agli artefatti psionici e ai pezzi perduti del Portale Vivente.

INCONTRI

I frammentali preferiscono lavorare con le creature che possono superare in astuzia. Ogre, troll e orchi sono solo alcuni esempi dei bruti che i frammentali considerano facili da controllare.

FRAMMENTALE CERCATORE BELLICO

Un cercatore bellico vaga di paese in paese, senza mai sollevare la visiera della sua corazza di piastre. Chiede alla gente se qualcuno ha visto creature di cristallo vivente o ha sentito storie di "maghi" che

Frammentale Cercatore Bellico **Livello 6 Soldato**
Umanoide immortale Medio (costrutto vivente) PE 250

PF 70; Sanguinante 35 Iniziativa +5
CA 22, Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 20 Percezione +5
Velocità 5

Resistenza 5 psichico

AZIONI STANDARD

⊕ **Spadone (arma)** ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA

Colpito: 1d10 + 9 danni.

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del cercatore bellico.

⊗ **Balestra (arma)** ◆ **A volontà**

Attacco: Gittata 15/30 (una creatura); +11 contro CA

Colpito: 1d8 + 5 danni.

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del cercatore bellico.

AZIONI DI MOVIMENTO

Sciame di Frammenti (teletrasporto) ◆ **Incontro**

Effetto: Ogni nemico adiacente al cercatore bellico concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Poi il cercatore bellico si teletrasporta di 2 quadretti.

AZIONI ATTIVATE

Castigo Psionico (psichico) ◆ **A volontà**

Attivazione: Un nemico marchiato dal cercatore bellico e situato entro 5 quadretti da esso effettua un attacco che non include il cercatore bellico tra i bersagli.

Effetto (reazione immediata): Il nemico che attiva il potere subisce 5 danni psichici ed è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Mente Furiosa ◆ **A volontà**

Attivazione: Il cercatore bellico è reso sanguinante per la prima volta.

Effetto (nessuna azione): Il cercatore bellico ottiene 10 punti ferita temporanei. Fino alla fine dell'incontro, il cercatore bellico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni.

Abilità Diplomazia +8, Intimidire +8, Intuizione +10

For 17 (+6) **Des** 10 (+3) **Sag** 14 (+5)

Cos 14 (+5) **Int** 13 (+4) **Car** 11 (+3)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 5

Equipaggiamento corazza di piastre, spadone, balestra pesante, 20 quadrelli

usano la magia attraverso il potere della mente. Il tono piatto della sua voce ben si addice al volto ferreo e impenetrabile della visiera della sua corazza.

Quando un cercatore bellico sente queste storie, diventa agitato e chiede di avere più informazioni. Se il relatore non è in grado di fornire una risposta soddisfacente, il cercatore sfodera la spada, urla di rabbia e uccide l'interlocutore facendolo a pezzi. Una volta sfogata la sua furia, il cercatore si sbarazza del corpo e prosegue la sua ricerca.

FRAMMENTALI CERCATORI BELLICI IN COMBATTIMENTO

All'inizio di un combattimento, un cercatore bellico si dimostra un tattico impassibile e calcolatore. Mano a mano che la battaglia si protrae e il cercatore subisce ulteriori ferite, tuttavia, si fa sempre più irascibile e frustrato. Prima o poi la sua facciata impassibile crolla e il cercatore si lascia trasportare dalla furia di un berserker.

FRAMMENTALE DOMINATORE

Un frammentale dominatore percepisce i flussi e i riflussi dell'energia psichica che attraversano la mente di una creatura. Per un dominatore, assumere il controllo di un'altra creatura è facile e moralmente accettabile quanto raccogliere un sasso e gettarlo in uno stagno.

Frammentale Dominatore	Livello 8 Controllore
Umanoide immortale Medio (costrutto vivente)	PE 350
PF 86; Sanguinante 43	Iniziativa +4
CA 22, Tempra 17, Riflessi 19, Volontà 21	Percezione +13
Velocità 6	
Resistenza 5 psichico	
AZIONI STANDARD	
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA	
Colpito: 3d4 + 9 danni.	
☞ Mente Soverchiante (charme) ♦ A volontà	
Effetto: Una creatura entro 5 quadretti dal dominatore effettua un attacco basilare in mischia o a distanza come azione gratuita contro un bersaglio scelto dal dominatore. Se l'attacco colpisce, il dominatore fa scorrere di 3 quadretti la creatura che attacca.	
☞ Burattino Psionico (charme) ♦ Ricarica ☞ ☞	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +11 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).	
☞ Sciame Mentale (psichico, zona) ♦ Incontro	
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 5 (i nemici entro l'emanazione); +11 contro Volontà	
Colpito: 2d10 + 7 danni psichici.	
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Quando qualsiasi nemico termina il suo turno entro la zona, il dominatore lo fa scorrere di 3 quadretti come azione gratuita.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
☞ Sciame di Frammenti (teletrasporto) ♦ Incontro	
Effetto: Ogni nemico adiacente al dominatore concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Poi il dominatore si teletrasporta di 3 quadretti.	
Abilità Arcano +12, Raggiare +10	
For 11 (+4)	Des 10 (+4)
Cos 14 (+6)	Sag 18 (+8)
Int 17 (+7)	Car 13 (+5)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 5	
Equipaggiamento pugnale, globo	

FRAMMENTALI DOMINATORI IN COMBATTIMENTO

Un dominatore crede che la sua vittoria in uno scontro sia inevitabile. La creatura ride con fare sprezzante quando i suoi attacchi rendono i nemici indifesi e li obbligano a danneggiare i loro alleati.

FRAMMENTALE ESECUTORE

Un frammentale esecutore è un abile assassino inviato a eliminare i frammentali rivali prima che possano costituire una minaccia. I frammentali esecutori raramente si mescolano agli altri umanoidi, a meno che non lo preveda la loro missione. Parlano di rado, in quanto preferiscono usare la telepatia.

Frammentale Esecutore	Livello 10 Appostato
Umanoide immortale Medio (costrutto vivente)	PE 500
PF 81; Sanguinante 40	Iniziativa +11
CA 22, Tempra 18, Riflessi 20, Volontà 21	Percezione +14
Velocità 6	
Resistenza 5 psichico	
AZIONI STANDARD	
⊕ Lama Frammentata (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA	
Colpito: 2d10 + 7 danni.	
☞ Ombre Mentali (psichico) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +13 contro Volontà	
Colpito: 1d8 + 4 danni psichici e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dell'esecutore.	
⊕ Infiltrazione Psichica (arma, psichico) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura che non è in grado di vedere l'esecutore); +13 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio subisce 20 danni psichici continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi). Finché il bersaglio non supera un tiro salvezza contro questo effetto o non scende a 0 punti ferita, l'esecutore è rimosso dal gioco. Quando questo effetto ha termine, l'esecutore ricompare in un quadretto non occupato di sua scelta adiacente al bersaglio.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
☞ Sciame Mentale (teletrasporto) ♦ Incontro	
Effetto: Ogni nemico adiacente all'esecutore concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Poi l'esecutore si teletrasporta di 3 quadretti.	
AZIONI ATTIVATE	
☞ Potenziamento Psionico (psichico) ♦ Ricarica ☞ ☞	
Attivazione: L'esecutore colpisce con <i>lama frammentata</i> o con <i>ombre mentali</i> .	
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 2d6 danni psichici extra.	
Abilità Atletica +11, Furtività +12, Raggiare +11	
For 12 (+6)	Des 15 (+7)
Cos 15 (+7)	Sag 19 (+9)
Int 20 (+10)	Car 12 (+6)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità, telepatia 5	
Equipaggiamento spadone	

FRAMMENTALI ESECUTORI IN COMBATTIMENTO

Un frammentale esecutore perseguita senza pietà il suo nemico prescelto. Assalta la mente della sua preda, proiettando il nemico in uno strano mondo dei sogni fatto di corridoi tortuosi e di camere buie. In questo labirinto mentale, l'esecutore rimane alle calcagna della sua preda, fomentando la sensazione di ineluttabilità e di terrore che attanaglia la vittima.

FURTIVO

I FURTIVI ARRIVANO DI NOTTE, si aggirano per le strade in cerca di vittime, dal più ricco mercante al più povero operaio. Molto tempo fa i furtivi erano una casta di schiavi costretti a compiere i lavori più faticosi per l'impero di Bael Turath. Quando quell'impero stipulò un patto con i diavoli, i furtivi non furono inclusi nell'accordo. Gli schiavi reagirono in una notte di furia che vide molte città consumate dagli incendi e molti nobili, principi mercanti e altri padroni di schiavi assassinati con la gola tagliata nel sonno. Il signore dei demoni Graz'zt, deliziato dal tradimento degli schiavi, concesse a coloro che sopravvissero a quella notte il dono di una furtività soprannaturale. Ancora oggi, i furtivi rifiutano i parimenti della civiltà che un tempo li ridusse in catene. Come predatori selvaggi, scivolano tra i vicoli e sulle strade, pedinando silenziosamente le loro prede finché non giunge il momento giusto per avvicinarsi ed eliminarle.

CONOSCENZE

Storia CD 16: Quando Bael Turath cadde, i furtivi danzarono sulle rovine dei loro ex-patroni, ma nemmeno la distruzione di quell'impero bastò a placarli. I tiefling sopravvissuti si dispersero in lungo e in largo, e i furtivi li seguirono. Qua e là, alcuni nuovi reami tiefling presero piede, ma omicidi e delitti di ogni genere stroncarono sul nascere queste società. Quando un campione tiefling si faceva avanti per rifondare un reame per il suo popolo, quell'individuo faceva invariabilmente una fine prematura e ingloriosa in una camera da letto o in un vicolo laterale. Ancora oggi i tiefling più famosi, dagli eroici paladini agli infidi ladri, scompaiono più spesso degli altri avventurieri nei quartieri più turbolenti dei paesi e delle città.

In combattimento, i furtivi bersagliano i tiefling prima di qualsiasi altro umanoide. Non avendo pregiudizi di altro tipo, un furtivo preferisce sempre affondare la sua lama nei discendenti di coloro che un tempo asservirono e maltrattarono i suoi antenati.

INCONTRI

Il debito dei furtivi nei confronti di Graz'zt è registrato nel *Tomo dell'Occhio Accecato*, un manuale che definisce il patto tra il signore dei demoni e i furtivi. I seguaci del Principe Oscuro esigono e ottengono obbedienza assoluta dai furtivi. Inviano questi esseri a uccidere e terrorizzare i nemici di Graz'zt. La morte misteriosa del demone Kurland, un nemico di Graz'zt che fu trovato decapitato nel suo palazzo di ferro fuso, fa pensare a una terrificante prospettiva: alcuni furtivi assassini potrebbero essere al servizio del Principe Oscuro in persona.

FURTIVO MESMERISTA

Un gruppo di goliardi ubriachi applaude quando uno di loro barcolla in un vicolo fino a inciampare tra le braccia aperte di una splendida giovane donna. Quando i due scompaiono oltre la soglia di una porta, il resto del gruppo si reca a fare baldoria altrove. Dopo che la guardia ritroverà il cadavere mutilato del loro amico il giorno dopo, la povera sguadrina che il furtivo mesmerista ha imitato per compiere il delitto diventerà la seconda vittima, assalita dalla folla vendicativa.

Furtivo Mesmerista	Livello 3 Controllore	
Umanoide naturale Medio	PE 150	
PF 45; Sanguinante 22	Iniziativa +4	
CA 16, Tempria 14, Riflessi 15, Volontà 16	Percezione +3	
Velocità 6	Visione crepuscolare	
TRATTI		
Passo Furtivo		
Il mesmerista non subisce una penalità alle prove di Furtività se corre o si muove più di 2 quadretti.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Spada Corta (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA		
Colpito: 1d6 + 6 danni.		
✂ Fascino Adescante (charme, strumento) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +6 contro Volontà		
Colpito: Il mesmerista fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti e lo rende frastornato fino alla fine del turno successivo del mesmerista.		
✂ Mesmerismo (charme, psichico, strumento) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +6 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici e il bersaglio non riesce a vedere altri nemici all'infuori del mesmerista (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
Velo Ingannevole (illusione) ♦ A volontà		
Effetto: Il mesmerista può camuffarsi per assumere le sembianze di qualsiasi umanoide Piccolo o Medio. Se una creatura supera una prova di Intuizione con CD 26, riesce a capire che si tratta di un'illusione.		
Abilità Arcano +7, Furtività +9, Raggiare +10		
For 12 (+2)	Des 17 (+4)	Sag 14 (+3)
Cos 13 (+2)	Int 12 (+2)	Car 19 (+5)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune
Equipaggiamento spada corta, bacchetta		

FURTIVI MESMERISTI IN COMBATTIMENTO

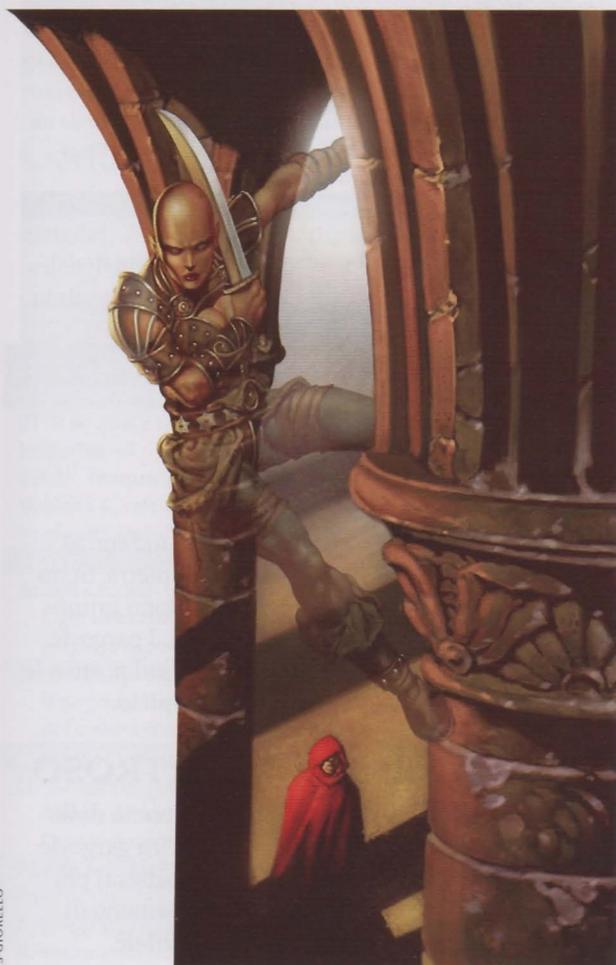
Un furtivo mesmerista si affida agli altri furtivi, in genere la varietà omicida, per pedinare una vittima e selezionare un travestimento adeguato. Il mesmerista poi appare alla sua vittima come un potenziale amante, un odiato rivale o un caro amico e l'attira in un'imboscata. Gli piacciono particolarmente gli edifici diroccati dotati di pavimenti cedevoli, buchi o altri punti pericolosi che possono fare passare la morte per un incidente.

FURTIVO OMICIDA

È raro che un singolo delitto susciti paura, specialmente in una città turbolenta, ma il secondo, il terzo e il quarto proiettano un'ombra gelida sulla città. I cittadini circolano armati di pugnale e iniziano a guardare gli stranieri con occhi sospettosi. I nobili rimangono rinchiusi nelle loro dimore o escono solo

se accompagnati da un paio di guardie del corpo. Nel frattempo, i furtivi omicidi sgusciano inosservati in mezzo alla gente, in cerca della loro prossima vittima.

Furtivo Omicida	Livello 3 Appostato
Umanoide naturale Medio	PE 150
PF 37; Sanguinante 18	Iniziativa +8
CA 17, Tempra 14, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +3
Velocità 6	Visione crepuscolare
TRATTI	
Mimetismo Ineguagliabile	
L'omicida può effettuare una prova di Furtività per nascondersi quando beneficia di copertura o di occultamento, anziché avere bisogno di copertura superiore o di occultamento totale. L'omicida rimane nascosto dopo essersi mosso se a movimento concluso beneficia di copertura o di occultamento.	
Passo Furtivo	
L'omicida non subisce una penalità alle prove di Furtività se corre o si muove più di 2 quadretti.	
Colpo Inosservato	
L'omicida infligge 5 danni extra a qualsiasi bersaglio che non è in grado di vederlo all'inizio del turno del furtivo.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Spada Corta (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA	
Colpito: 1d6 + 6 danni.	
✂ Salva di Shuriken (arma) ♦ Incontro	
Effetto: L'omicida effettua il seguente attacco tre volte.	
Attacco: Gittata 6/12 (una creatura); +8 contro CA	
Colpito: 1d4 + 2 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).	
Abilità Bassifondi +6, Furtività +14, Manolesta +9, Raggiare +6	
For 12 (+2)	Des 17 (+4) Sag 15 (+3)
Cos 13 (+2)	Int 10 (+1) Car 11 (+1)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune	
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, 3 shuriken	



TOMÁS GIOIELLO

FURTIVI OMICIDI IN COMBATTIMENTO

Soltanto la morte può placare l'odio che un furtivo omicida nutre nei confronti della civiltà. Questi individui spietati sono impazienti di fermarsi a sferrare un colpo di grazia a un nemico caduto. A volte le guardie cittadine riescono a catturare un furtivo omicida soltanto perché la creatura era troppo concentrata a infierire su una vittima caduta.

FURTIVO

FURTIVO CACCIATORE

I nobili e i mercanti fanno pressioni sulle guardie cittadine affinché intensifichino le indagini sui misteriosi delitti che tormentano la città. Quando qualcuno trova i migliori investigatori delle guardie massacrati in un vicolo nascosto, anche i membri più coraggiosi tra le guardie sono tentati di accusare dei delitti uno straniero impopolare.

Furtivo Cacciatore	Livello 5 Soldato
Umanoide naturale Medio	PE 200
PF 61; Sanguinante 30	Iniziativa +6
CA 21, Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 17	Percezione +9
Velocità 6	Visione crepuscolare
TRATTI	
Passo Furtivo	
Il cacciatore non subisce una penalità alle prove di Furtività se corre o si muove più di 2 quadretti.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Lama Beffarda (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA	
Colpito: 1d8 + 6 danni e il cacciatore rimane nascosto nei confronti del bersaglio se era già nascosto nei suoi confronti quando lo ha attaccato.	
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del cacciatore.	
⊕ Lama Invisibile (arma) ♦ Ricarica ☒ ☒	
Attacco: Mischia 1 (una creatura che non è in grado di vedere il cacciatore); +10 contro CA	
Colpito: 2d8 + 6 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).	
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine turno successivo del cacciatore.	
AZIONI ATTIVATE	
Cacciatore Vigile ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico marchiato dal cacciatore scatta.	
Effetto (azione di opportunità): Il cacciatore può usare lama beffarda contro il nemico che attiva il potere.	
Abilità Arcano +9, Furtività +9, Raggiare +12	
For 12 (+3)	Des 15 (+4) Sag 14 (+4)
Cos 13 (+3)	Int 12 (+3) Car 19 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune	
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada lunga	

FURTIVI CACCIATORI IN COMBATTIMENTO

I cacciatori girano in cerchio attorno ai loro nemici come squali, rimanendo nascosti alla loro vista anche quando si avvicinano. Quando lanciano un'imbooscata si sparpagliano e ognuno sceglie un avversario diverso. I furtivi cacciatori vanno fieri del fatto di avere ucciso il nemico più forte, quindi in genere attaccano per primi i guerrieri e i paladini più corazzati. Ogni cacciatore porta alla cintura dei frammenti di corazza, a mo' di trofei delle vittime eliminate.

GARGOYLE

NESSUNO SA DIRE COME O QUANDO i gargoyle siano comparsi per la prima volta. Queste letali creature sono antiche quanto il mondo, e forse furono generate da quei primordiali che per primi plasmarono la terra e la roccia.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: I gargoyle sono diffusi in tutto il mondo naturale, ma sono comuni soprattutto nel Caos Elementale. I più crudeli signori degli efreeti addestrano interi branchi di gargoyle con cui danno la caccia per divertimento agli umanoidi catturati. La tendenza dei gargoyle a giocare con le loro vittime fornisce ore e ore di svago a questi sadici signori elementali.

Nelle distese selvagge del Caos Elementale, i gargoyle si ritrovano a essere più spesso prede che predatori. Essendo relativamente deboli rispetto alla maggioranza delle creature di quel piano, si rifugiano nelle loro caverne e attaccano soltanto quando superano in numero i loro nemici.

Nel mondo, i gargoyle sono leggendari per il loro comportamento aggressivo e per la strenua difesa del loro territorio. Per questo motivo, molti templi dedicati all'Antico Occhio Elementale reclutano, addestrano e allevano i gargoyle.

INCONTRI

I gargoyle vagano nel mondo dei mortali e nel Caos Elementale. Solitamente prestano servizio presso altre creature in entrambi i reami. A meno che non



ricevano ordini precisi, i gargoyle non possiedono una intelligenza sufficiente a sviluppare tattiche elaborate. Si limitano ad attendere in agguato quegli umanoidi imprudenti che viaggiano in piccoli numeri.

I culti dell'Antico Occhio Elementale utilizzano queste creature come guardiani e osservatori, come anche i maghi, gli psion e gli studiosi malvagi che vogliono condurre le loro ricerche senza essere disturbati. Nei paesi e nelle città, i gargoyle prestano servizio nelle bande criminali come vedette e esploratori, in cambio di carne fresca e qualche gingillo.

GARGOYLE FERROPIETROSO

I gargoyle ferropietroso, riconoscibili per le striature rugginose che ricoprono i loro corpi, sono predatori pazienti. Le carovane e i viaggiatori che attraversano le aree montagnose più remote spesso cadono vittime di questi letali gargoyle, come anche gli avventurieri che esplorano certi castelli e torri in rovina.

Gargoyle Ferropietroso		Livello 7 Schermagliatore
Umanoide elementale Medio (terra)		PE 300
PF 80; Sanguinante 40	Iniziativa +9	
CA 21, Tempra 19, Riflessi 19, Volontà 17	Percezione +5	
Velocità 6, volo 8	Scurovisione	
Immunità pietrificazione		
TRATTI		
Presenza Nascosta		
Il gargoyle ferropietroso ottiene un bonus di +10 bonus alle prove di Furtività contro le prove di Percezione passiva dei nemici.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Artiglio ⬆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA		
Colpito: 2d6 + 4 danni.		
⬇ Passo Frantumante ⬆ Ricarica ☒ ☒		
Effetto: Il gargoyle scatta di 4 quadretti e usa <i>artiglio</i> contro due bersagli diversi in qualsiasi punto dello scatto. Quando un attacco colpisce, il gargoyle fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Balzo in Planata ⬆ A volontà		
Effetto: Il gargoyle vola di 4 quadretti senza provocare attacchi di opportunità.		
Abilità Atletica +12, Furtività +12		
For 19 (+7)	Des 18 (+7)	Sag 14 (+5)
Cos 16 (+6)	Int 7 (+1)	Car 11 (+3)
Allineamento malvagio Linguaggi Primordiale		

GARGOYLE FERROPIETROSO IN COMBATTIMENTO

Nel mondo, i gargoyle ferropietroso si annidano ai passi di montagna o infestano le torri di pietra. Sono attivi soprattutto di notte, quando attendono immobili in agguato che passi qualche vittima. I gargoyle attaccano in branco, uccidono le vittime sul posto o le spingono verso un cornicione o un precipizio.

GARGOYLE CORNOPIETROSO

Il gargoyle cornopietroso trae il proprio nome dalle sue letali corna di pietra. La sola vista di un gargoyle cornopietroso può indurre anche i combattenti più forti a rompere i ranghi, in quanto tutti temono di diventare i bersagli della sua carica micidiale.

Gargoyle Cornopietroso		Livello 8 Bruto
Umanoide elementale Medio (terra)		PE 350
PF 107; Sanguinante 53	Iniziativa +7	
CA 20, Tempra 22, Riflessi 19, Volontà 19	Percezione +12	
Velocità 6, volo 8	Scurovisione	
Immunità pietrificazione		
TRATTI		
Presenza Nascosta		
Il gargoyle cornopietroso ottiene un bonus di +10 bonus alle prove di Furtività contro le prove di Percezione passiva dei nemici.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d10 + 5 danni e il gargoyle può usare <i>trascinare i trafitti</i> come azione gratuita.		
⊕ Carica Impalante ♦ A volontà		
Effetto: Il gargoyle carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA		
Colpito: 2d12 + 5 danni, il bersaglio è afferrato e subisce 5 danni continuati finché la presa non termina.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Trascinare i Trafitti ♦ A volontà		
Effetto: Il gargoyle si muove di metà della sua velocità, tirando con sé una creatura che ha afferrato. Il gargoyle e la creatura afferrata non provocano attacchi di opportunità l'uno dall'altra con questo movimento.		
Abilità Furtività +12		
For 22 (+10)	Des 16 (+7)	Sag 16 (+7)
Cos 17 (+7)	Int 5 (+1)	Car 11 (+4)
Allineamento malvagio Linguaggi Primordiale		

GARGOYLE CORNOPIETROSO IN COMBATTIMENTO

Queste creature planano in branco, infilzando gli avversari con le loro corna. Ignorano i contrattacchi e preferiscono levarsi di nuovo in aria per cercare una nuova vittima, se la loro carica fallisce.

GARGOYLE DI OSSIDIANA

Gli stormi di gargoyle di ossidiana attraversano i cieli del Caos Elementale come nuvole. Nel mondo, i seguaci dell'Antico Occhio Elementale usano queste creature come servitori.

Gargoyle di Ossidiana		Livello 8 Soldato gregario
Umanoide elementale Medio (terra)		PE 88
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
Iniziativa +8		
CA 24, Tempra 22, Riflessi 20, Volontà 19	Percezione +7	
Velocità 6, volo 8	Scurovisione	
Immunità pietrificazione		
TRATTI		
Artigli Crudeli		
Ogni volta che un nemico esce da un quadretto adiacente a un gargoyle di ossidiana, quel nemico subisce 4 danni.		
Presenza Nascosta		
Il gargoyle di ossidiana ottiene un bonus di +10 bonus alle prove di Furtività contro le prove di Percezione passiva dei nemici.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 8 danni.		
Abilità Atletica +14, Furtività +11		
For 20 (+9)	Des 15 (+6)	Sag 16 (+7)
Cos 15 (+6)	Int 5 (+1)	Car 11 (+4)
Allineamento malvagio Linguaggi Primordiale		

GARGOYLE DI OSSIDIANA IN COMBATTIMENTO

Ogni angolo del corpo di un gargoyle di ossidiana è un'arma letale, in grado di ostacolare e lacerare quei nemici che tentano di sfuggirgli in combattimento. Una serie di incroci selezionati condotti dai cultisti dell'Antico Occhio Elementale ha infuso in queste creature un coraggio che rasenta il suicidio. I gargoyle di ossidiana sono ben lieti di formare una barriera vivente con i loro corpi contro i nemici del culto.

GARGOYLE RUNICO

Queste creature di marmo bianco furono create per la prima volta per servire il culto dell'Antico Occhio Elementale. Alcuni gargoyle si sono sottratti al controllo del culto e hanno trovato servizio presso altri empi cultisti e incantatori. La pelle di alabastro di queste creature è ricoperta di rune arcane che vincolano i gargoyle ai loro padroni.

Gargoyle Runico		Livello 8 Soldato
Umanoide elementale Medio (terra)		PE 350
PF 87; Sanguinante 43	Iniziativa +8	
CA 24, Tempra 20, Riflessi 19, Volontà 22	Percezione +12	
Velocità 6, volo 8	Scurovisione	
Immunità pietrificazione		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d8 + 7 danni.		
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del gargoyle.		
⊕ Artigli Vendicatori ♦ Ricarica quando il padrone del gargoyle è reso sanguinante per la prima volta.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d8 + 7 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del gargoyle.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Per il Padrone (teletrasporto) ♦ A volontà		
Effetto: Il gargoyle si teletrasporta fino a un quadretto entro 2 quadretti dal suo padrone.		
AZIONI ATTIVATE		
Ali Schermanti ♦ A volontà		
Requisito: Il gargoyle deve essere adiacente al suo padrone.		
Attivazione: Il padrone del gargoyle subisce dei danni.		
Effetto (interruzione immediata): Il gargoyle subisce quei danni al posto del suo padrone.		
Abilità Atletica +14, Furtività +11		
For 20 (+9)	Des 15 (+6)	Sag 16 (+7)
Cos 15 (+6)	Int 10 (+4)	Car 11 (+4)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Primordiale		

GARGOYLE RUNICI IN COMBATTIMENTO

All'inizio, quei maghi o sacerdoti che dispongono di un gargoyle runico al loro comando tengono la creatura fuori vista. Anche se a volte un gargoyle runico viene inviato in missione per recuperare una reliquia o uccidere dei nemici, la creatura è più forte quando combatte a fianco del suo padrone.

GHOUL

UN SACERDOTE DI ORCUS CELEBRA DEI SACRIFICI RITUALI in nome del Principe Demoniaco dei Non Morti, richiamando dei ghouls dalle fosse di un cimitero di paese. Un possente warlock in procinto di scendere in battaglia trova dozzine di queste creature che ululano ai margini dell'accampamento del suo esercito, bramosi di partecipare al massacro che si preannuncia. Come mosche attratte dalla carne putrefatta, i ghouls entrano in fermento in presenza del potere del male e accorrono a frotte.

CONOSCENZE

Storia CD 17: Essendo generati da atti di cannibalismo e altre pratiche ancora più disgustose, i ghouls sono creature di pura malvagità. Ogni volta che una nuova potenza oscura si fa più forte nel mondo sotterraneo, i ghouls vengono inesorabilmente attratti da quella presenza, scavando chilometri e chilometri di tunnel tortuosi tra antichi dungeon, caverne perdute, cripte sepolte e templi dimenticati. Questi cunicoli dei ghouls sono percorsi allettanti per gli avventurieri che desiderano esplorare il Sottosuolo. Tuttavia, i passaggi sono pericolosi. I tunnel tortuosi e gli spazi angusti giocano a favore dei ghouls, che solitamente preferiscono affrontare i loro avversari uno alla volta.

Gli incantatori e i sacerdoti malvagi di varie religioni corrotte stringono alleanze con i ghouls, pagandoli in prigionieri vivi. Questi malvagi cercano in genere di recuperare qualche reliquia perduta o di raggiungere un luogo del Sottosuolo che i ghouls hanno scoperto. Nei meandri più bui di una tana dei ghouls, un rozzo cunicolo di terra spesso cede improvvisamente per rivelare sale di marmo o di ossidiana finemente scolpite. I ghouls hanno scoperto svariati templi perduti dedicati al Dio Incatenato, tombe che risalgono alla Guerra dell'Alba, e perfino dei fani dimenticati dedicati ai principi dei demoni.

INCONTRI

Anche se queste creature tradizionalmente servono Orcus, un ghoul obbedisce innanzi tutto alla sua

fame di carne vivente. I ghouls combattono al fianco di qualsiasi alleato che possa fornire loro riserve costanti di vittime fresche; tuttavia, i padroni viventi che sottovalutano l'appetito di un ghoul potrebbero trovarsi a pagare un prezzo letale.

GHOUL CERCATORE DI CARNE

La battaglia si era già protratta fin troppo quando l'attacco dei cercatori di carne rovesciò le sorti. Un saggio aveva messo in guardia i combattenti da queste creature: seguaci mortali di Orcus sottoposti a orrendi riti di iniziazione cannibalistici per essere accettati nei culti del signore dei demoni. Il campo di battaglia si trasformò presto in un altare profano su cui vennero immolate innumerevoli vittime in nome di Orcus.

Ghoul Cercatore di Carne	Livello 4 Appostato	
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 175	
PF 45; Sanguinante 22	Iniziativa +10	
CA 18, Tempra 14, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +9	
Velocità 8	Scurovisione	
Immunità malattia, veleno; Resistenza 10 necrotico; Vulnerabilità 5 radioso		
TRATTI		
Furtivo tra le Ombre		
Il ghoul cercatore di carne può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto quando beneficia di copertura o di occultamento, anziché avere bisogno di copertura superiore o di occultamento totale.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Artiglio ⬆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 1d6 + 4 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).		
⬇ Preparare il Sacrificio ⬆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura nei cui confronti il cercatore di carne era nascosto all'inizio del proprio turno); +9 contro CA		
Colpito: 2d6 + 4 danni, il cercatore di carne butta il bersaglio a terra prono e lo afferra. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tentativi di sfuggire alla presa e non può rialzarsi finché la presa non termina.		
⬇ Offerta a Orcus (arma) ⬆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura prona afferrata dal cercatore di carne); +9 contro CA		
Colpito: 2d8 + 9 danni.		
Abilità Acrobazia +11, Furtività +11		
For 12 (+3)	Des 19 (+6)	Sag 14 (+4)
Cos 15 (+4)	Int 10 (+2)	Car 11 (+2)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune
Equipaggiamento pugnale		



GHOUL CERCATORI DI CARNE IN COMBATTIMENTO

Sia nel fitto di una battaglia che quando si aggira per le strade celato da pesanti vesti, un ghoul cercatore di carne si sforza di rimanere nelle ombre. Prende di mira gli avversari isolati ai margini dello scontro e balza fuori dal suo nascondiglio per bloccare le vittime a terra. Stretto nella morsa inumana del cercatore di carne, un nemico viene rapidamente ucciso e immolato in nome di Orcus.

ADEPTO DI ORCUS

Rinchiusi nel loro santuario oscuro, parlano sussurrando del sacerdote caduto che è morto con una preghiera a Orcus sulle labbra. Poteva restare morto, e la sua anima sarebbe diventata un giocattolo per Orcus, ma quando era ancora in vita, il sacerdote aveva ucciso e divorato un sacerdote di Bahamut. Dopo la morte, fu sottoposto a un'orrenda trasformazione sacrilega. Ora torna ad animarsi, e la sua macabra nuova forma incute terrore anche in coloro che un tempo lo seguivano.

Adepto di Orcus	Livello 6 Controllore (Guida)	
Umanoide naturale Medio (non morto), ghoul	PE 250	
PF 71; Sanguinante 35	Iniziativa +7	
CA 20, Tempra 16, Riflessi 19, Volontà 18	Percezione +5	
Velocità 8	Scurovisione	
Immunità malattia, veleno; Resistenza 10 necrotico; Vulnerabilità 5 radioso		
TRATTI		
☠ Tomba Inquieta ◆ Aura 5		
Qualsiasi ghoul alleato che non sia un gregario, che si trovi entro l'area e che scenda a 0 punti ferita diventa uno zombi putrescente (<i>Manuale dei Mostri</i> , pagina 274) all'inizio del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA Colpito: 2d6 + 4 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).		
↔ Stretta della Tomba (strumento) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Riflessi Colpito: Il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).		
↔ Richiamo a Banchettare (strumento) ◆ Ricarica ☠ ☠		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Volontà Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Un alleato dell'adepto adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.		
☠ Nube di Polvere Tombale (necrotico, strumento, zona) ◆ Incontro		
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 5 (le creature viventi entro l'emanazione); +9 contro Tempra Colpito: 2d6 + 7 danni necrotici. Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi creatura vivente che entri o concluda il proprio turno nella zona subisce 5 danni necrotici.		
Abilità Furtività +12, Religione +9		
For 14 (+5)	Des 19 (+7)	Sag 14 (+5)
Cos 15 (+5)	Int 12 (+4)	Car 17 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune		
Equipaggiamento verga, simbolo sacro di Orcus		

ADEPTI DI ORCUS IN COMBATTIMENTO

Un adepto intona le *Litanie della Carne Divorata* (una serie di voti formulati a Orcus) mentre tenta di preparare la carne del nemico per divorarla. Quando la voce rauca dell'adepto echeggia attraverso il campo di battaglia, paralizza i nemici per consentire ai suoi alleati non morti di ammassarsi su di loro.

GHAST

La ladra pensava di avere fatto una mossa astuta quando aprì le porte placcate di piombo della tomba perduta, vide una dozzina di ghoul sbavanti nell'anticamera e sigillò rapidamente il sepolcro. Dieci anni dopo (quanto bastava perché i ghoul morissero di fame, stando alle sue ricerche), fece ritorno alla tomba. Come previsto, i ghoul avevano fatto una brutta fine. La loro trasformazione in ghash, tuttavia, era qualcosa che non aveva calcolato.

Ghash	Livello 6 Bruto	
Umanoide naturale Medio (non morto)	PE 250	
PF 85; Sanguinante 42	Iniziativa +6	
CA 18, Tempra 18, Riflessi 17, Volontà 16	Percezione +5	
Velocità 6	Scurovisione	
Immunità malattia, veleno; Resistenza 10 necrotico; Vulnerabilità 5 radioso		
TRATTI		
☠ Fetore della Morte ◆ Aura 1		
Qualsiasi creatura vivente che inizi il proprio turno entro l'aura è rallentata fino alla fine del turno successivo del ghash.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Morso ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA Colpito: 1d12 + 6 danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del ghash.		
⚔ Artigli Rabbiosi ◆ A volontà		
Effetto: Il ghash effettua il seguente attacco due volte. Attacco: Mischia 1 (una creatura immobilizzata); +11 contro CA Colpito: 1d12 + 4 danni.		
⚔ Morso Divorante ◆ Ricarica se il potere manca		
Attacco: Mischia 1 (una creatura immobilizzata o svenuta); +11 contro CA Colpito: 3d12 + 7 danni.		
AZIONI ATTIVATE		
☠ Morte Esplosiva (necrotico)		
Attivazione: Il ghash scende a 0 punti ferita. Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 2 (le creature viventi entro l'emanazione); +9 contro Tempra Colpito: 1d12 + 5 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).		
Abilità Atletica +12, Furtività +11		
For 19 (+7)	Des 16 (+6)	Sag 14 (+5)
Cos 15 (+5)	Int 7 (+1)	Car 13 (+4)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		

GHAST IN COMBATTIMENTO

Quando i ghoul passano troppo tempo senza mangiare carne umanoide, finiscono per marcire dall'interno. La fame insaziabile che accompagna questa trasformazione infonde nei ghash una forza e una ferocia disperate. Il terribile fetore di un ghash nausea e rallenta i suoi nemici, consentendogli di sopraffare rapidamente le creature che tentano di fuggire. I ghash cacciano in branco e attaccano tutti assieme i difensori, nella speranza di trasformare anche il combattente più potente in un orrendo banchetto.

GIGANTE DELLE COLLINE

I CAPI CAROVANIERI CHE PERCORRONO LE STRADE PIÙ ANTICHE hanno imparato a farsi accompagnare da nutriti contingenti di guardie. Ai margini delle terre civilizzate i banditi sono una minaccia costante, ma le profondità delle terre selvagge nascondono pericoli ben peggiori. Innumerevoli cavalli da tiro sono finiti arrostiti sugli spiedi di una banda di giganti delle colline... come anche molti mercanti che hanno sottovalutato la reputazione di queste creature.

CONOSCENZE

Natura CD 21: Come tutti gli altri giganti, anche i giganti delle colline furono creati dai primordiali per fungere da combattenti nelle loro battaglie contro gli dèi. Mentre i giganti del fuoco e del gelo si aggrappano ai rimasugli dei vecchi obiettivi di un tempo e all'odio nei confronti degli umanoidi mortali, i giganti delle colline sono perfino disposti a commerciare e a stabilire rapporti duraturi con le tribù di umanoidi più bestiali.

Quasi tutti i giganti sono rozzi e brutali, ma quelli delle colline sono particolarmente truci e imprevedibili. Le doti sociali della razza sono minime e impediscono la creazione di una qualsiasi società dei giganti delle colline. Molti gruppi di giganti delle colline sono costituiti da una singola famiglia. In quelle rare occasioni in cui i giganti delle colline si radunano sotto la guida di un capo potente, le loro tane (chiamate a volte casolari) echeggiano quasi sempre di bisticci e di risse. In molti casi, i giganti delle colline più fracassoni riescono perfino a non accorgersi del rumore di un gruppo di invasori giunti fino all'interno della loro dimora.

INCONTRI

I giganti delle colline non sono benvenuti dal resto dei giganti, in quanto voltarono le spalle molto tempo fa alle loro origini e agli obiettivi dei primordiali. Sebbene i giganti delle colline vengano ancora sporadicamente utilizzati come sgherri e servitori dai giganti delle tempeste o dai giganti della morte, i loro rapporti restano sempre turbolenti. I giganti delle colline evitano gli ambienti inclementi preferiti dai giganti del fuoco o del gelo. Tuttavia, quei giganti a volte prendono i giganti delle colline come schiavi.

Molti giganti delle colline militano nei ranghi degli eserciti o delle bande di razziatori composte da umanoidi malvagi, dove svolgono il ruolo di truppe di prima linea. Il frantumatore è il gigante delle colline che più degli altri tende ad allearsi con le tribù di umanoidi malvagi: accetta di servire qualsiasi umanoide malvagio che possa promettergli un flusso costante di cibo. Tuttavia, quando marciano sotto le insegne di Bane, di Gruumsh o di un altro dio, i giganti spesso si rivoltano contro i loro alleati, forse spinti da qualche frammento residuo di lealtà nei confronti dei loro creatori primordiali.



GIGANTE DELLE COLLINE FRANTUMATORE

I banditi goblin delle terre di frontiera non potevano certo competere con la milizia umana posta a guardia dell'insediamento. Tuttavia, quando il goblin capotribù lanciò il suo attacco più recente, rivelò di possedere una nuova arma: un gigante delle colline frantumatore. Il gigante si fece strada tra i ranghi dei difensori con brutale efficienza, e presto la voce del massacro di tutti i cittadini si diffuse per la regione.

Gigante delle Colline Frantumatore **Livello 11 Bruto**
Umanoide naturale Grande (gigante) PE 600

PF 137; Sanguinante 68 Iniziativa +7
CA 23, Tempra 24, Riflessi 20, Volontà 23 Percezione +8
Velocità 8

TRATTI

Mobilità

All'inizio di ogni suo turno, il frantumatore può effettuare un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. L'effetto deve includere la condizione di immobilizzato, rallentato o trattenuto.

AZIONI STANDARD

⊕ Randello Pesante (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA
Colpito: 2d10 + 10 danni e un nemico diverso adiacente al frantumatore subisce 7 danni.

† Urto Brutale (arma) ◆ Ricarica se il potere manca

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA
Colpito: 4d10 + 14 danni.

⚡ Turbine Frantumante (arma) ◆ Incontro

Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +16 contro CA
Colpito: 2d10 + 8 danni.

AZIONI ATTIVATE

† Urto Persistente

Attivazione: Il frantumatore scende a 0 punti ferita.
Effetto (Interruzione immediata): Il frantumatore si muove di metà della sua velocità e usa randello pesante.

Abilità Atletica +15

For 21 (+10) Des 14 (+7) Sag 16 (+8)

Cos 17 (+8) Int 7 (+3) Car 11 (+5)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante

Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante

GIGANTI DELLE COLLINE FRANTUMATORI IN COMBATTIMENTO

Un gigante delle colline frantumatore, espressione suprema di ira e di violenza, viene spesso reclutato nei ranghi delle forze umanoidi più brutali. Anche se i suoi alleati farebbero bene a preoccuparsi delle sue tattiche, il frantumatore si rivela efficace soprattutto quando si scatena in modo imprevedibile in mezzo ai ranghi nemici.

GIGANTE DELLE COLLINE SCAGLIAROCCE

Gli esploratori di frontiera si muovono con estrema prudenza tra le pendici delle colline. Quando scorgono un singolo gigante delle colline nascosto dietro un basso crinale, caricano il bandito solitario con l'intento di porre fine alle sue scorrerie contro le carovane locali. Ma prima che possano raggiungere il gigante, una pioggia di macigni cade su di loro. Con un grido di trionfo, gli scagliarocce escono dai loro nascondigli e il vero assalto ha inizio.

Gigante delle Colline Scagliarocce		Livello 12 Artigliere	
Umanoide naturale Grande (gigante)		PE 700	
PF 97; Sanguinante 48		Iniziativa +10	
CA 24, Tempra 25, Riflessi 25, Volontà 22		Percezione +9	
Velocità 8			
AZIONI STANDARD			
⊕ Randello Pesante (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: 2d10 + 4 danni.			
⊕ Lancio Abbattente (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +17 contro Riflessi			
Colpito: 2d8 + 7 danni, lo scagliarocce spinge il bersaglio di 2 quadretti o lo butta a terra prono.			
⚡ Esplosione di Frammenti Rocciosi (arma) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼			
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (le creature entro l'emanazione); +17 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 6 danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
Abilità Atletica +17			
For 22 (+12)	Des 18 (+10)	Sag 16 (+9)	
Cos 19 (+10)	Int 9 (+5)	Car 14 (+8)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante			
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante, 10 macigni			

GIGANTI DELLE COLLINE SCAGLIAROCCE IN COMBATTIMENTO

Un gigante delle colline scagliarocce preferisce i terreni sopraelevati, da cui può avere un'ottima visuale dei suoi nemici, solitamente dietro un tratto di terreno impervio o in cima a una parete rocciosa. Quando tende un'imboscata, uno scagliarocce inizia lo scontro con *esplosione di frammenti rocciosi* per sconvolgere le tattiche dei nemici. Poi il gigante bersaglia gli avversari mobili con *lancio abbattente*, ostacolando i tentativi del nemico di avvicinarsi per entrare in mischia.

GIGANTE DELLE COLLINE FRANATORE

Quando i giganti delle colline furono finalmente avvistati, la pattuglia fu lieta di giungere allo scontro. Questa era la loro sesta sortita in sei giorni. Ogni volta quei grossi bestioni si erano dimostrati prevedibili, e i cavalieri, assai più veloci di loro, li avevano decimati. L'ultimo scontro, tuttavia, andò diversamente. Coloro che sopravvissero alla battaglia maledissero i giganti delle colline franatori, che scatenarono contro di loro una pioggia di macigni e di violenti colpi di randello. I sopravvissuti poterono solo avvertire i loro commilitoni di questi nuovi avversari, robusti quanto gli altri giganti delle colline, ma di gran lunga più astuti.

Gigante delle Colline Franatore Livello 14 Schermagliatore		
Umanoide naturale Grande (gigante)		PE 1.000
PF 139; Sanguinante 69		Iniziativa +15
CA 28, Tempra 25, Riflessi 27, Volontà 24		Percezione +10
Velocità 8		
AZIONI STANDARD		
⊕ Randello Pesante (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro CA		
Colpito: 2d10 + 11 danni.		
⊕ Masso Rotolante (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 8 (una creatura); +17 contro Riflessi		
Colpito: 2d10 + 4 danni, il franatore fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti e lo butta a terra prono.		
⊕ Carica Schiacciante (arma) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼		
Effetto: Il franatore carica ed effettua l'attacco seguente al posto di un attacco basilare in mischia.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA		
Colpito: 2d10 + 11 danni e il bersaglio cade a terra prono.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Scatto Calpestante ◆ A volontà		
Effetto: Il franatore scatta di 4 quadretti e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici proni. Ogni volta che il franatore entra nello spazio di un nemico prono per la prima volta durante lo scatto, quel nemico subisce 8 danni.		
Abilità Atletica +17		
For 21 (+12)	Des 23 (+13)	Sag 17 (+10)
Cos 19 (+11)	Int 15 (+9)	Car 11 (+7)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante		
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante		

GIGANTE DELLE COLLINE FRANATORI IN COMBATTIMENTO

Un franatore evita lo scontro diretto con i combattenti più potenti. Preferisce eliminare i nemici più deboli, o quelli caduti a terra. Il gigante usa *carica schiacciante* come attacco regolare, ma utilizza *masso rotolante* per contrastare gli attacchi a distanza o bersagliare gli incantatori al margine della mischia. I franatori approfittano delle tattiche prevedibili dei loro simili e usano *scatto calpestante* per farsi strada tra gli avversari a ogni opportunità.

GIGANTE DEL FUOCO

LA SOCIETÀ DEI GIGANTI DEL FUOCO DÀ VALORE ALLA FORZA e al potere più di ogni altra cosa. Anche se la maggior parte dei giganti del fuoco venera la disciplina dei muscoli e dell'acciaio, alcuni della loro specie seguono invece il cammino del misticismo e della magia.

CONOSCENZE

Storia CD 25: In una perduta era del passato, le possenti roccaforti erette sui bordi dei vulcani fungevano da centri di potere di un impero dei giganti del fuoco. Alleatisi con gli efreeti, i giganti del fuoco schiavizzarono molte razze umanoidi. Grazie alle fatiche dei dragonidi, degli umani e degli orchi, costruirono grandi fortezze e lunghe strade, e la magia dei drow e dei tiefling fu loro di aiuto nel creare una rete di portali che collegava le grandi cittadelle dei giganti del fuoco.

Anche se il loro impero cadde molto tempo fa, i giganti del fuoco ambiscono a riprendere ciò che hanno perduto. Perlustrando le loro fortezze cadute, i giganti sperano di poter riattivare la rete di portali e di creare una base di partenza da cui partire alla riconquista dei loro vecchi territori. Tuttavia, dal momento che i giganti del fuoco mostrano poco interesse e abilità nel celebrare i rituali in grado di riattivare la magia, vanno in cerca di schiavi che possano sbrigare questo lavoro per loro.

INCONTRI

I giganti del fuoco si considerano i signori supremi delle fiamme, ma in realtà detengono soltanto un grado intermedio di potere. Anche se sono in grado di comandare azer, segugi infernali e bestie marmagmatiche, i giganti del fuoco spesso si dimostrano servili nei confronti di altre creature di fiamma più potenti, come i draghi rossi, gli efreeti, i diavoli e i titani del fuoco. Che siano al comando o debbano obbedire, i giganti del fuoco restano in ogni caso convinti della loro superiorità. Di conseguenza, assumono spesso il ruolo di comandanti brutali e tracotanti, o di subalterni inaffidabili e vacillanti.

GIGANTE DEL FUOCO MAESTRO DELLA LAVA

Avevano affrontato i giganti del fuoco in combattimento più volte, ma questa banda da guerra era guidata dai maestri della lava. Costoro erano in grado di plasmare il fuoco e osservavano antiche tradizioni risalenti alla Guerra dell'Alba. Quel giorno, le tradizioni si rivelarono fondamentali sul campo di battaglia, e l'assalto degli avventurieri fu respinto più e più volte. Appellandosi al potere del fuoco elementale, i maestri della lava scatenarono fiamme capaci di flagellare i nemici e di potenziare gli alleati.

Gigante del Fuoco **Livello 17 Controllore (Guida)**

Maestro della Lava

Umanoide elementale Grande (gigante) PE 1.600

PF 164; Sanguinante 82 Iniziativa +12

CA 31, Tempra 31, Riflessi 27, Volontà 28 Percezione +13

Velocità 8

Resistenza 15 fuoco

TRATTI

☀ **Fiamme del Focolare** (fuoco, guarigione) ♦ **Aura 2**

Qualsiasi nemico che entri o termini il proprio turno nell'aura subisce 10 danni da fuoco. Qualsiasi alleato del maestro della lava che sia sanguinante e che inizi il suo turno entro l'aura recupera 10 punti ferita.

AZIONI STANDARD

⊕ **Spada Fusa** (fuoco, arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +22 contro CA

Colpito: 2d10 + 4 danni da fuoco.

☞ **Sferzata di Magma** (fuoco) ♦ **Ricarica** quando nessuna creatura è afferrata dal maestro della lava

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +20 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 10 danni da fuoco e il maestro della lava tira il bersaglio di 4 quadretti. Se dopo essere stato tirato il bersaglio si viene a trovare adiacente al maestro della lava, quest'ultimo lo afferra.

☼ **Esplosione di Magma** (fuoco, zona) ♦ **A volontà**

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +20 contro Tempra

Colpito: 2d6 + 10 danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del maestro della lava. La zona si considera terreno difficile. Qualsiasi nemico che entri o termini il proprio turno nella zona subisce 10 danni da fuoco.

AZIONI ATTIVATE

⚡ **Vendetta Infuocata** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico afferrato dal maestro della lava lo attacca.

Effetto (reazione immediata): Il maestro della lava o uno dei suoi alleati può effettuare un attacco basilare in mischia contro il nemico che attiva il potere come azione gratuita.

For 24 (+15) Des 19 (+12) Sag 21 (+13)

Cos 20 (+13) Int 15 (+10) Car 16 (+11)

Allineamento malvagio Linguaggi Gigante

Equipaggiamento cotta di maglia, spadone

GIGANTI DEL FUOCO MAESTRI DELLA LAVA IN COMBATTIMENTO

Attingendo al potere del nucleo infuocato del mondo, i maestri della lava plasmano il campo di battaglia in modo da avvantaggiare i loro alleati. Un maestro della lava rimane inizialmente nel fitto della mischia. Tuttavia, quando i suoi alleati iniziano a vacillare, si ritira e si concentra sull'uso di *esplosione di magma* per ostacolare i nemici mentre le sue forze si rinvigoriscono grazie alle *fiamme del focolare*.



GIGANTE DEL FUOCO DANZATORE DELLE FIAMME

Le storie che parlavano di giganti del fuoco capaci di combattere con una grazia elementale straordinaria sembravano inverosimili. Si diceva che questi cosiddetti danzatori delle fiamme avessero stretto un'alleanza con gli efreeti molto tempo addietro, imparando uno stile di combattimento devastante che fondeva la loro possanza marziale con la magia elementale.

Gigante del Fuoco		Livello 18 Schermagliatore	
Danzatore delle Fiamme			
Umanoide elementale Grande (gigante)		PE 2.000	
PF 174; Sanguinante 87		Iniziativa +17	
CA 32, Tempra 31, Riflessi 29, Volontà 27		Percezione +13	
Velocità 8			
Resistenza 15 fuoco			
TRATTI			
Reazione Agile			
Il danzatore delle fiamme ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Lancia Turbinante (fuoco, arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +23 contro CA			
Colpito: 2d8 + 8 danni da fuoco e il danzatore delle fiamme scatta di 2 quadretti.			
⊕ Doppio Attacco ◆ A volontà			
Effetto: Il danzatore delle fiamme usa <i>lancia turbinante</i> due volte ed effettua ciascun attacco contro un bersaglio diverso.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
⚡ Balzo Fiammante (fuoco, teletrasporto) ◆ Incontro			
Effetto: Il danzatore delle fiamme si teletrasporta di 8 quadretti. Qualsiasi nemico adiacente al danzatore delle fiamme all'inizio del teletrasporto subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
Abilità Acrobazia +20, Atletica +21			
For 25 (+16)	Des 22 (+15)	Sag 18 (+13)	
Cos 22 (+15)	Int 12 (+10)	Car 15 (+11)	
Allineamento malvagio Linguaggi Gigante			
Equipaggiamento armatura di pelle, lancia			

GIGANTI DEL FUOCO DANZATORI DELLE FIAMME IN COMBATTIMENTO

Le tattiche apprese dagli efreeti consentono a un gigante del fuoco danzatore delle fiamme di rimanere costantemente in movimento sul campo di battaglia, spostando agilmente la sua forma gigantesca e aprendosi la strada ripetutamente nelle file dei nemici. La sua *lancia turbinante* può sembrare inefficace in confronto alle armi più pesanti dei suoi simili, ma un danzatore del fuoco la impugna con abilità micidiale. Tiene in serbo il suo *balzo fiammante* per una fuga a sorpresa o un attacco suicida finale.

GIGANTE DEL FUOCO EVOCAFUMO

Chi è sopravvissuto agli assalti dei giganti del fuoco racconta molte storie sulla loro brutalità. Pochi hanno assistito alle tattiche più sottili degli evocafumo, e ancora meno sono sopravvissuti per parlare di questi letali combattenti. Un gigante del fuoco evocafumo evita lo stile furioso tipico dei suoi simili, usando la sua capacità di manipolare il fumo per cogliere i nemici di sorpresa. Un evocafumo può creare un fumo denso di cenere che si diffonde sul campo di battaglia. Per i combattenti che affrontano gli evocafumo, all'interno di quella foschia innaturale si annida la morte.

Gigante del Fuoco Evocafumo		Livello 19 Appostato	
Umanoide elementale Grande (gigante)		PE 2.400	
PF 140; Sanguinante 70		Iniziativa +18	
CA 33, Tempra 32, Riflessi 31, Volontà 30		Percezione +13	
Velocità 10			
Resistenza 15 fuoco			
AZIONI STANDARD			
⊕ Frusta Rovente (fuoco, arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 5 (una creatura); +22 contro Riflessi			
Colpito: 3d8 + 10 danni da fuoco e l'evocafumo tira il bersaglio di 3 quadretti.			
⚡ Fumo Cinereo (fuoco) ◆ A volontà			
Requisito: L'evocafumo deve trovarsi entro una zona di <i>nube fumosa</i> .			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +22 contro Tempra			
Colpito: 3d8 + 8 danni da fuoco.			
Effetto: La zona di <i>nube fumosa</i> ha termine.			
☁ Nube Fumosa (zona) ◆ Ricarica quando questo potere ha termine			
Effetto: L'evocafumo crea una zona a emanazione ravvicinata 3 che permane fino alla fine del suo turno successivo. La zona ostruisce le linee di visuale di tutte le creature tranne l'evocafumo.			
Abilità Acrobazia +19, Furtività +19			
For 23 (+15)	Des 20 (+14)	Sag 19 (+13)	
Cos 20 (+14)	Int 15 (+11)	Car 15 (+11)	
Allineamento malvagio Linguaggi Gigante			
Equipaggiamento cotta di maglia, frusta			

GIGANTI DEL FUOCO EVOCAFUMO IN COMBATTIMENTO

Gli evocafumo usano le tipiche tattiche degli esploratori, delle spie e degli infiltrati. Una *nube fumosa* iniziale consente a un evocafumo di ritrarsi mentre i suoi simili più audaci imperversano per il campo di battaglia. Poi colpisce da una posizione di occultamento, concentrandosi sugli avversari che può accecare con il suo *fumo cinereo* o tirare accanto a sé con *frusta rovente*.

GIGANTE DEL GELO

UN REMOTO VILLAGGIO VIENE RITROVATO DESERTO dopo un inverno brutale; i primi agnelli primaverili soccombono a causa del protrarsi di un gelo spietato; i raccolti autunnali vengono falciati da un vento gelido anziché dal lavoro dei mietitori. Di fronte a questi presagi, i contadini guardano verso le montagne del nord e parlano a bassa voce dei giganti del gelo. Poi si preparano ad affrontare una battaglia che sanno già di non poter vincere.

CONOSCENZE

Arcano CD 25: I giganti del gelo, un tempo potenti servitori dei primordiali, furono sguinzagliati nel mondo per muovere guerra agli dèi e ai loro servitori. Vivono tra picchi ghiacciati e distese innestate, dove covano un odio profondo per il calore del mondo dei mortali. Quando escono dalle loro fortezze di ghiaccio e di pietra, i giganti del gelo razziano le terre civilizzate o si avventurano in mare a bordo di lunghe navi scolpite nel ghiaccio. A volte i giganti del gelo solcano anche i mari turbolenti del Caos Elementale a bordo di navi simili.

Le incursioni dei giganti del gelo sono devastanti, e molti umanoidi temono che tali attacchi contro le terre civilizzate facciano parte di un piano più ampio. Si dice che i giganti del gelo siano costantemente all'opera per portare a compimento un incarico misterioso impartitogli dai loro padroni primordiali ormai sconfitti.



INCONTRI

Sebbene i giganti del gelo possano allearsi con i giganti delle tempeste e gli arconti del ghiaccio (specialmente nel Caos Elementale), solitamente perseguono i loro obiettivi personali. Difendono con ferocia il loro retaggio primordiale, non interagiscono mai con i servitori degli dèi ed evitano le creature del mondo naturale, a eccezione di quelle da cui possono ricavare schiavi e servitori. I minotauri, i dragonidi, i goliath e i forgiati sono spesso fatti schiavi dai giganti del gelo. Quasi tutte le altre razze si rivelano troppo deboli per sopravvivere a lungo nelle gelide fortezze dei giganti.

GIGANTE DEL GELO BERSERKER

Giunsero fulminei, muovendosi con tale velocità che la guarnigione non riuscì neanche a contare quanti erano. Il loro non fu un attacco frontale coordinato, ma una logorante successione di assalti e ritirate. Poi se ne andarono ululando e ansimando, senza lasciarsi alle spalle neppure un sopravvissuto.

Gigante del Gelo Berserker Livello 16 Schermagliatore
Umanoide elementale Grande (freddo, gigante) PE 1.400

PF 157; Sanguinante 78 Iniziativa +17
CA 30, Tempra 26, Riflessi 29, Volontà 28 Percezione +14
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)
Resistenza 15 freddo

TRATTI

Stabilità Glaciale

Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere il berserker, esso si muove di 2 quadretti in meno rispetto all'effetto specificato. Inoltre, il berserker può effettuare un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.

AZIONI STANDARD

⊕ Ascia Bipenne Congelante (arma, freddo) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA
Colpito: 1d12 + 10 danni più 2d6 danni da freddo.

⊕ Carica Tempestosa (arma, freddo) ◆ A volontà

Effetto: Il berserker carica senza provocare attacchi di opportunità ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +22 contro CA
Colpito: 2d12 + 12 danni.

⊕ Ira Primordiale ◆ Incontro

Effetto: Il berserker scatta della sua velocità e usa ascia bipenne congelante per tre volte durante lo scatto, effettuando ogni attacco contro un bersaglio diverso.

AZIONI DI MOVIMENTO

Passo da Gigante ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼

Effetto: Il berserker scatta di 6 quadretti e può passare attraverso gli spazi dei nemici durante lo scatto.

Abilità Atletica +20

For 19 (+12) Des 25 (+15) Sag 22 (+14)

Cos 21 (+13) Int 15 (+10) Car 16 (+11)

Allineamento malvagio Linguaggi Gigante

Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne

GIGANTI DEL GELO BERSERKER IN COMBATTIMENTO

Quei giganti del gelo che sono troppo giovani o indisciplinati per unirsi ai ranghi dei combattenti del loro clan ripiegano sulla brutalità allo stato puro. Un

gigante del gelo berserker si tuffa a capofitto nella mischia, muovendosi senza difficoltà in mezzo agli avversari. Il berserker compensa con la pura forza distruttiva ciò che gli manca a livello tattico.

GIGANTE DEL GELO SCUDIERO

La prima ondata brutale di giganti del gelo è già tremenda, ma quando subito dopo arrivano gli scudieri, per i difensori è l'inizio della fine. Questi possenti e fedeli combattenti sono i protettori di un gigante del gelo capotribù. In una banda di razziatori, sono loro a sferrare il colpo finale.

Gigante del Gelo Scudiero		Livello 18 Soldato
Umanoide elementale Grande (freddo, gigante)		PE 2.000
PF 174; Sanguinante 87		Iniziativa +17
CA 34, Tempra 32, Riflessi 31, Volontà 28		Percezione +14
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)		
Resistenza 15 freddo		
TRATTI		
Attacco Coordinato		
Lo scudiero dispone di vantaggio in combattimento contro un nemico quando un altro gigante del gelo scudiero si trova adiacente a quel nemico.		
Stabilità Glaciale		
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere lo scudiero, esso si muove di 2 quadretti in meno rispetto all'effetto specificato. Inoltre, lo scudiero può effettuare un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Ascia da Battaglia Ghiacciata (freddo, arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +23 contro CA		
Colpito: 3d10 + 10 danni da freddo e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello scudiero.		
⊕ Colpo Protettivo ♦ Incontro		
Effetto: Lo scudiero usa <i>ascia da battaglia ghiacciata</i> . Se colpisce, l'attacco infligge 10 danni extra da freddo e un alleato entro 10 quadretti dal portatore di scudo acquisisce 25 punti ferita temporanei.		
AZIONI MINORI		
Posizione Difensiva ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Lo scudiero sceglie un nemico entro 10 quadretti da sé e che non abbia ancora marchiato. Se quel nemico si muove in posizione adiacente allo scudiero prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, lo scudiero può usare <i>ascia da battaglia ghiacciata</i> contro il nemico come azione gratuita.		
Abilità Atletica +21, Intimidire +16		
For 24 (+16)	Des 22 (+15)	Sag 20 (+14)
Cos 22 (+15)	Int 15 (+11)	Car 14 (+11)
Allineamento malvagio Linguaggi Gigante		
Equipaggiamento armatura di pelle, scudo pesante, ascia da battaglia		

GIGANTI DEL GELO SCUDIERI IN COMBATTIMENTO

I giganti del gelo scudieri non lasciano nulla in piedi quando avanzano sul campo di battaglia e combattono fino alla morte in difesa del territorio del clan o del loro capotribù. Uno scudiero rimane vicino ai suoi alleati in mischia per massimizzare l'efficacia di *attacco coordinato* e *colpo protettivo*.

GIGANTE DEL GELO CAPOTRIBÙ

Un'improvvisa tempesta ostruisce un passo di montagna, intrappolando i viaggiatori nella morsa del vento urlante. Poi la tempesta porta il suono di una risata profonda. La voce di un gigante del gelo capotribù annuncia che quei picchi appartengono al suo popolo, e che tutti coloro che li attraversano devono arrendersi o morire. Ovviamente, anche coloro che si arrendono potrebbero comunque essere uccisi, in quanto agirebbero da vigliacchi...

Gigante del Gelo Capotribù		Livello 20 Controllore
Umanoide elementale Grande (freddo, gigante)		PE 2.800
PF 190; Sanguinante 95		Iniziativa +15
CA 34, Tempra 33, Riflessi 29, Volontà 30		Percezione +14
Velocità 8 (camminare sul ghiaccio)		
Resistenza 15 freddo		
TRATTI		
☼ Freddo Irradiante ♦ Aura 2		
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento alle creature del freddo.		
Stabilità Glaciale		
Quando un effetto tira, spinge o fa scorrere il capotribù, esso si muove di 2 quadretti in meno rispetto all'effetto specificato. Inoltre, il capotribù può effettuare un tiro salvezza per evitare di cadere a terra prono.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Ascia Bipenne Ghiacciata (freddo, arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +25 contro CA		
Colpito: 2d12 + 5 danni da freddo.		
⊕ Occhio della Tempesta (freddo) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +23 contro Riflessi		
Colpito: 2d8 + 9 danni da freddo, il bersaglio subisce 10 danni da freddo continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).		
AZIONI MINORI		
Colonna di Ghiaccio ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Il capotribù crea una colonna di ghiaccio Media o Grande su una superficie solida in un quadretto non occupato entro 10 quadretti da lui. La colonna occupa lo spazio in cui è stata creata e permane fino alla fine del turno successivo del capotribù. Qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente alla colonna è rallentato fino all'inizio del suo turno successivo. La colonna blocca le linee di visuale, e ogni nemico concede vantaggio in combattimento fintanto che rimane adiacente alla colonna.		
Morsa dell'Inverno (freddo, zona) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Effetto: Il capotribù crea una zona a emanazione ad area 2 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro. La zona si considera terreno difficile e qualsiasi nemico che termini il suo turno entro la zona subisce 15 danni da freddo.		
Abilità Atletica +22, Intimidire +21		
For 25 (+17)	Des 20 (+15)	Sag 18 (+14)
Cos 22 (+16)	Int 15 (+12)	Car 23 (+16)
Allineamento malvagio Linguaggi Gigante, Primordiale		
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne		

GIGANTI DEL GELO CAPOTRIBÙ IN COMBATTIMENTO

Un gigante del gelo capotribù usa i suoi poteri elementali per rimodellare il campo di battaglia e ostacolare i nemici. Protetto dagli scudieri che si ergono davanti a lui, il capotribù innalza colonne e crea zone di gelo micidiale.

GIRALLON

IL TEMIBILE GIRALLON È UN LETALE PREDATORE i cui territori di caccia sono contrassegnati dagli orrendi resti delle sue vittime. Un girallon si aggira per le foreste più oscure e le rovine più sinistre; non caccia soltanto per sfamarsi, ma anche per il puro piacere del massacro. In quei territori noti per essere infestati dai girallon, le pattuglie umanoidi seguono una semplice regola: avanzare con cautela, e al primo segno di sangue o di viscere, fuggire a gambe levate per mettersi in salvo.

CONOSCENZE

Natura CD 25: Entrare nel territorio di un girallon non è mai un'impresa facile, e molte guide e battitori si rifiutano di condurre gli stranieri in quelle aree. L'intimorito silenzio di un'area popolata dai girallon sembra avvolgere la foresta come un sudario, e nei territori di caccia dei girallon, le chiazze di sangue arrivano perfino sui rami più alti.

I girallon rimangono di solito sugli alberi a osservare le loro prede dall'alto. Anche se la loro intelligenza è limitata, questi esseri si dimostrano istintivamente molto astuti. Tracciano delle piste nel sottobosco per condurre le loro vittime fino a un'imboscata.

Alcune tribù umanoidi adorano i girallon e li considerano dei demoni incarnati di cui è necessario placare la collera. Lasciando in giro della carne fresca per queste bestie, gli indigeni riescono ad aggirarsi nei territori di caccia dei girallon.

Anche se i girallon si sentono a casa loro sugli alberi, la loro grossa stazza gli impedisce di dormire tra i rami; pertanto, si mettono in cerca di caverne o rovine dove fare la tana. Numerose antiche mappe che conducono a un tesoro perduto hanno inavvertitamente portato i cercatori di tesori fino alla tana di un girallon addormentato, che svegliato dal loro arrivo, ha scoperto di avere dei pasti facili a portata di mano.

I girallon infernali furono creati originariamente dai servitori di Mefistofele. Le interminabili battaglie della Guerra Sanguinosa finirono poi per sparpagliare queste creature su tutti i piani.

INCONTRI

La loro natura selvaggia impedisce ai girallon di allearsi volontariamente con qualsiasi alleato. Tuttavia, certe creature come i troll, i giganti delle colline e i fomorian danno la caccia a queste bestie per catturarle e usarle come guardiani o animali da compagnia. Soltanto le creature più brutali sono in grado di impartire regolarmente le percosse violente e quasi fatali necessarie per sottomettere un girallon.

I girallon cresciuti fin dalla tenera età sono più facili da addestrare. Alcuni incantatori rinnegati, i templi dedicati a Gruumsh e Bane e i culti dei demoni più feroci come Baphomet e Yeenoghu si procurano dei giovani girallon e li addestrano come guardie e bestie da combattimento.

Alcuni branchi vaganti di girallon infernali infestano il Caos Elementale e i Nove Inferi, dove gli

immortali, gli elementali e i cultisti più potenti riescono talvolta a domarli e a farne delle bestie da guerra.

GIRALLON PREDONE

A differenza degli altri girallon, i predoni non riconoscono alcun confine. Questi esemplari giovani abbandonano il branco molto presto, in quanto attaccarsi significa finire per essere sbranati dai loro stessi genitori. Un girallon predone vaga in libertà finché non cresce abbastanza da diventare un girallon alfa. Alcuni viaggiatori temono i predoni più degli altri girallon, in quanto essi dimostrano un comportamento meno prevedibile rispetto ai loro simili.

Girallon Predone	Livello 12 Bruto
Bestia naturale Grande	PE 700
PF 145; Sanguinante 72	Iniziativa +11
CA 24, Tempra 24, Riflessi 23, Volontà 22	Percezione +10
Velocità 8, scalata 6	
TRATTI	
☼ Artigli Minacciosi ♦ Aura 1	
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento.	
Scalatore Combattente	
Il predone non provoca attacchi di opportunità quando scala.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA	
Colpito: 2d12 + 10 danni.	
⊖ Raffica di Artigli ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹ ☹	
Effetto: Il predone effettua l'attacco seguente quattro volte.	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA	
Colpito: 1d12 + 6 danni.	
Abilità Acrobazia +16, Atletica +18	
For 24 (+13)	Des 20 (+11)
Cos 15 (+8)	Int 3 (+2)
	Sag 18 (+10)
	Car 10 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi -	



GIRALLON PREDONI IN COMBATTIMENTO

Un girallon predone si tuffa a capofitto in mezzo ai nemici, lasciandosi attaccare ai fianchi o circondare pur di aggredire il maggior numero possibile di bersagli. Un predone approfitta delle sue abilità superiori come scalatore per spostarsi sul campo di battaglia o per sorprendere gli avversari.

GIRALLON ALFA

Presso alcune tribù di umanoidi che vivono nel fitto delle foreste e che temono i girallon, la paura si trasforma in qualcosa di simile a un'oscura venerazione. Il possente alfa è riverito come una sorta di guardiano spirituale. Quando i più vecchi cacciatori della tribù sentono che la fine è vicina, si inoltrano nella giungla piuttosto che soccombere alle infermità. Si sottopongono a un rito di passaggio e abbandonano il loro popolo per prendere parte a un'ultima battuta di caccia, mettendosi sulle tracce di un micidiale girallon alfa. Quando un cacciatore trova un alfa, la bestia gli concede una morte onorevole.

Girallon Alfa	Livello 17 Bruto
Bestia naturale Grande	PE 1.600
PF 195; Sanguinante 97	Iniziativa +14
CA 29, Tempra 29, Riflessi 28, Volontà 27	Percezione +17
Velocità 8, scalata 6	
TRATTI	
☼ Artigli Minacciosi ♦ Aura 1	
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento.	
Scalatore Combattente	
L'alfa non provoca attacchi di opportunità quando scala.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA	
Colpito: 3d12 + 10 danni.	
⊕ Raffica di Artigli ♦ Ricarica ☼ ☼	
Effetto: L'alfa effettua l'attacco seguente quattro volte.	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA	
Colpito: 1d12 + 8 danni.	
⚡ Spacca e Squarta ♦ Ricarica ☼ ☼	
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +19 contro Tempra	
Colpito: 3d12 + 10 danni e l'alfa fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.	
AZIONI ATTIVATE	
Artigli Turbinanti ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico inizia il suo turno entro 2 quadretti dall'alfa.	
Effetto (azione gratuita): L'alfa fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.	
Abilità Acrobazia +19, Atletica +20	
For 24 (+15)	Des 22 (+14) Sag 19 (+12)
Cos 15 (+10)	Int 3 (+4) Car 14 (+10)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi -	

GIRALLON ALFA IN COMBATTIMENTO

L'alfa è il più pericoloso dei girallon naturali, pronto a dilaniare i suoi nemici con rabbiosa frenesia. Nella foresta dove vive, l'alfa si sposta di albero in albero, per piombare a terra in mezzo ai suoi nemici. Questo cacciatore sanguinario rimane nel vivo del combattimento per ingaggiare più bersagli possibile, usando *artigli turbinanti* per trascinare gli avversari accanto a sé.

GIRALLON INFERNALE

La Guerra Sanguinosa tra i diavoli e i demoni è poco più di una leggenda nel mondo mortale, ma secondo gli studiosi, alcune rovine degli immondi celano un oscuro retaggio di quel mortale conflitto. I leggendari girallon infernali furono allevati per fungere da schiavi militari. La loro considerevole sete di sangue si fece ancora più forte quando furono deformati e alterati dal potere dei diavoli. Gli avventurieri che sbuffano al sentire queste storie raramente fanno ritorno dalle rovine infernali che sperano di saccheggiare.

Girallon Infernale	Livello 22 Bruto
Bestia immortale Grande (diavolo)	PE 4.150
PF 249; Sanguinante 124	Iniziativa +18
CA 34, Tempra 34, Riflessi 30, Volontà 32	Percezione +16
Velocità 8, scalata 6	Scurovisione
TRATTI	
☼ Artigli Minacciosi ♦ Aura 1	
I nemici entro l'aura concedono vantaggio in combattimento.	
☼ Anima Bruciante (fuoco) ♦ Aura 2	
Qualsiasi nemico che inizi il suo turno entro l'aura subisce 10 danni da fuoco o 20 danni da fuoco se il girallon è sanguinante.	
Scalatore Combattente	
Il girallon infernale non provoca attacchi di opportunità quando scala.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +26 contro CA	
Colpito: 3d12 + 10 danni.	
⊕ Raffica di Artigli ♦ A volontà	
Effetto: Il girallon infernale effettua l'attacco seguente quattro volte.	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +26 contro CA	
Colpito: 1d12 + 8 danni.	
⚡ Icore Bruciante (fuoco) ♦ Ricarica ☼ ☼	
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +24 contro Riflessi	
Colpito: 3d10 + 15 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).	
Abilità Acrobazia +23, Atletica +24	
For 27 (+19)	Des 24 (+18) Sag 20 (+16)
Cos 19 (+15)	Int 3 (+7) Car 12 (+12)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi -	

GIRALLON INFERNALI IN COMBATTIMENTO

Un girallon infernale è avvolto dalle fiamme e brucia qualsiasi nemico che osi opporsi a lui. La bestia si scaglia contro gli avversari più potenti, lasciandosi circondare in modo che la sua *raffica di artigli* e il suo *icore bruciante* devastino il maggior numero possibile di avversari.

GNOLL

I SOPRAVVISSUTI ALLE RAZZIE DEGLI GNOLL DIPINGONO CON OCCHI SPENTI scene di morte e distruzione. Mano a mano che i branchi di gnoll si fanno più numerosi e colpiscono sempre più a fondo nelle terre civilizzate, la paura di sentire la loro risata maniacale echeggiare nella notte si diffonde sempre più rapidamente.

CONOSCENZE

Natura CD 17: I branchi di gnoll si fanno la guerra in continuazione, in genere quando un gruppo sconfina nei territori di caccia di un altro. I vincitori di queste battaglie a volte reclamano i sopravvissuti del branco sconfitto come schiavi, trattandoli con la stessa crudeltà che riservano agli schiavi delle altre razze.

Gli eletti di Yeenoghu sono i veggenti e i mistici di un branco. Si contendono con le zanne da guerra l'attenzione dei loro capi. Gli eletti sono spesso i responsabili delle razzie e degli altri atti spregevoli commessi dagli gnoll in nome del loro signore demoniaco.

INCONTRI

Gli gnoll non possono contare su nessun alleato naturale, se si eccettuano le iene che addestrano come bestie da guerra. Tuttavia, quando nascono dei culti di Yeenoghu presso altre culture, gli gnoll possono trattenere le loro tendenze violente quanto basta per stringere un'alleanza. Più comunemente, gli gnoll compaiono come mercenari e briganti dopo avere interrotto i rapporti con le loro bande da guerra.



GNOLL FURTIVO

Gli gnoll furtivi sono gli esemplari più deboli delle covate di gnoll. Si nascondono ai margini della mischia e colpiscono soltanto quando i loro simili più forti li spingono avanti. Anche quando sono mossi dalla paura, le loro lame formano un muro di sangue e acciaio che non si sfonda facilmente.

Gnoll Furtivo		Livello 5 Appostato
Umanoide naturale Medio		PE 200
PF 51; Sanguinante 25	Iniziativa +10	
CA 19, Tempra 17, Riflessi 19, Volontà 15	Percezione +4	
Velocità 7	Visione crepuscolare	
TRATTI		
Mimetismo Impareggiabile		
Il furtivo può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto quando beneficia di copertura o di occultamento, anziché avere bisogno di copertura superiore o di occultamento totale. Se il furtivo è nascosto da una o più creature e si muove fino a un quadretto che non gli fornisce nessuna copertura od occultamento, rimane nascosto nei confronti di quelle creature fino all'inizio del suo turno successivo.		
Qualcosa da Dimostrare		
Il furtivo infligge 5 danni extra con gli attacchi in mischia e a distanza effettuati contro un bersaglio che non sia adiacente a nessuno dei suoi alleati.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA		
Colpito: 2d4 + 8 danni.		
⊙ Arco Corto (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 15/30 (una creatura); +10 contro CA		
Colpito: 2d8 + 4 danni.		
AZIONI ATTIVATE		
Mordi e Fuggi ♦ A volontà		
Requisito: Il furtivo deve essere nascosto.		
Attivazione: Il furtivo colpisce con il suo arco corto.		
Effetto (azione gratuita): Il furtivo scatta di 2 quadretti.		
Abilità Furtività +11		
For 18 (+6)	Des 19 (+6)	Sag 15 (+4)
Cos 15 (+4)	Int 15 (+4)	Car 14 (+4)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune		
Equipaggiamento pugnale, arco corto, 20 frecce		

GNOLL FURTIVI IN COMBATTIMENTO

I furtivi iniziano uno scontro scagliando frecce dai margini del campo di battaglia. Un furtivo si lascia intimidire facilmente dai suoi alleati, quindi evita di attaccare gli avversari impegnati in combattimento da altri gnoll.

GNOLL ZANNA DA GUERRA

Gli attaccanti erano quasi riusciti a sfondare le difese degli gnoll quando comparve la zanna da guerra. Protetto da una pesante corazza istoriata di simboli demoniaci, il sinistro campione di Yeenoghu innalzò il vessillo del branco e lanciò un ululato di sfida, subito imitato da tutti gli gnoll sopravvissuti.

Gnoll Zanna da Guerra	Livello 6 Soldato (Guida)	
Umanoide naturale Medio	PE 250	
PF 72; Sanguinante 36	Iniziativa +7	
CA 22, Tempra 17, Riflessi 16, Volontà 20	Percezione +5	
Velocità 7	Visione crepuscolare	
TRATTI		
☼ Difesa della Zanna da Guerra ♦ Aura 1		
Gli alleati entro l'aura ottengono un bonus di +2 alla CA.		
Attacco in Branco		
Gli attacchi in mischia della zanna da guerra infliggono 5 danni extra contro un nemico adiacente a due o più alleati gnoll.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Spada Lunga (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 1d8 + 6 danni, o 1d8 + 10 danni finché la zanna da guerra è sanguinante.		
AZIONI MINORI		
☼ Sfida Demoniaca (fuoco) ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: La zanna da guerra marchia un nemico entro 3 quadretti fino alla fine dell'incontro o finché la zanna da guerra non usa di nuovo il suo potere. Finché il marchio non termina, ogni volta che il nemico marchiato effettua un attacco che non include la zanna da guerra tra i bersagli, il nemico marchiato subisce 10 danni da fuoco.		
AZIONI ATTIVATE		
◆ Nessuna Pietà ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico manca la zanna da guerra con un attacco in mischia.		
Effetto (reazione immediata): Un alleato adiacente al nemico che attiva il potere può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita.		
Abilità Intimidire +12		
For 19 (+7)	Des 14 (+5)	Sag 15 (+5)
Cos 16 (+6)	Int 16 (+6)	Car 18 (+7)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune		
Equipaggiamento corazza di piastre, spada lunga		

GNOLL ZANNE DA GUERRA IN COMBATTIMENTO

Una zanna da guerra combatte dalle retrovie, incitando i nemici a caricare. Quando giunge il momento dello scontro, una zanna da guerra prende di mira i difensori e gli assalitori più potenti.

ELETTO DI YEENOGHU

Lo gnoll che si fece avanti era una figura macilenta, curva per l'età e avvolta in pelli ammuffite di umanoidi. Quando alzò il suo bastone e lanciò un latrato, quattro figure ululanti emersero dalle ombre attorno a lui. Il branco di iene non morì poi si avventò sugli avversari per sbranarli.

Eletto di Yeenoghu	Livello 7 Controllore d'élite
Umanoide naturale Medio, gnoll	PE 600
PF 156; Sanguinante 78	Iniziativa +5
CA 21, Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 19	Percezione +8
Velocità 7	Visione crepuscolare
Tiri salvezza +2; Punti azione 1	
TRATTI	
Attacco in Branco	
Gli attacchi in mischia dell'eletto di Yeenoghu infliggono 5 danni extra contro un nemico adiacente a due o più alleati gnoll.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Bastone (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 2d8 + 4 danni.	

☼ Dardo della Rovina (strumento, necrotico, teletrasporto) ♦		
A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +10 contro Tempra		
Colpito: 2d6 + 4 danni necrotici e uno spirito di iena entro 10 quadretti dall'eletto si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio.		
AZIONI MINORI		
◆ Richiamo dall'Oltretomba ♦ Incontro		
Effetto: Quattro spiriti di iena appaiono in altrettanti quadretti non occupati entro 10 quadretti dall'eletto. L'eletto subisce 5 danni ogni volta che uno dei suoi spiriti di iena scende a 0 punti ferita. Gli spiriti scompaiono alla fine dell'incontro.		
◆ Spirito di iena ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Uno spirito di iena appare in un quadretto non occupato entro 10 quadretti dall'eletto. L'eletto subisce 5 danni quando lo spirito di iena scende a 0 punti ferita. Lo spirito scompare alla fine dell'incontro.		
◆ Colpo dello Spirito ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Uno spirito di iena entro 10 quadretti dall'eletto può effettuare un attacco con morso come azione gratuita beneficiando di un bonus di +2 al tiro per colpire.		
◆ Al Fronte (teletrasporto) ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Ogni alleato adiacente all'eletto può teletrasportarsi di 10 quadretti.		
Abilità Arcano +13, Religione +13		
For 16 (+6)	Des 14 (+5)	Sag 20 (+8)
Cos 14 (+5)	Int 20 (+8)	Car 17 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune		
Equipaggiamento armatura di pelle, bastone		

ELETTI DI YEENOGHU IN COMBATTIMENTO

Un eletto di Yeenoghu combatte dalle retrovie, teletrasportando gli altri gnoll nella mischia. Un eletto può anche richiamare gli spiriti di iena affinché formino un cordone protettivo attorno a lui.

SPIRITO DI IENA

Uno spirito di iena è il residuo non morto di una bestia da guerra prediletta dagli gnoll. Vincolata alla tribù da una magia oscura, la creatura continua a combattere anche dopo la morte.

Spirito di iena	Livello 7 Soldato gregario	
Bestia ombra Media (non morto)	PE 75 o 0 se creata dall'eletto di Yeenoghu	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
Iniziativa +9		
CA 21, Tempra 19, Riflessi 19, Volontà 17	Percezione +5	
Velocità 8	Scurovisione	
TRATTI		
☼ Fauci Spettrali ♦ Aura 1		
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura è rallentato fino alla fine del proprio turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA		
Colpito: 7 danni.		
For 19 (+7)	Des 19 (+7)	Sag 14 (+5)
Cos 14 (+5)	Int 2 (-1)	Car 7 (+1)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi -		

SPIRITI DI IENA IN COMBATTIMENTO

Gli spiriti di iena chiamati a combattere agiscono in base agli ordini della creatura che li controlla. Gli spiriti di iena liberi assalgono i nemici già impegnati in combattimento contro altri gnoll.

GORILLA

IL FRUSCIO DELLE FOGLIE e la visione fugace di una forma oscura che scende dal fogliame sono il preludio alla morte di molti esploratori. Gli avventurieri che fanno ritorno dal fitto della giungla parlano di grandi bestie che proteggono tribù perdute, templi in rovina o vasti tesori. I gorilla combattono ferocemente per difendere le loro dimore, poiché hanno vissuto nella giungla fin dall'alba dei tempi. Alcuni umanoidi li venerano come manifestazioni degli spiriti primevi; altri li schiavizzano e li usano come manovali o bestie da guerra.

CONOSCENZE

Natura CD 17: Anche se i gorilla combattono ferocemente per difendere i loro territori e le loro famiglie, non sono bestie selvagge. I gorilla uccidono perché i trasgressori hanno violato il loro territorio o attaccato le creature o i luoghi che essi proteggono. Quegli avventurieri che desiderano evitare gli scontri con i gorilla devono tenere gli occhi bene aperti quando attraversano le giungle, nel tentativo di scorgere dei segni del passaggio di queste bestie.



INCONTRI

Le tribù della giungla conoscono da molto tempo i gorilla e ne fanno ampio uso. Le tribù di goblin rapiscono i cuccioli di gorilla e li addestrano a difendere i goblin e le loro dimore. Alcuni umanoidi usano i gorilla come schiavi per i lavori di fatica. Inoltre, alcuni incantatori riescono di tanto in tanto a catturare dei gorilla e li addestrano per farne truppe d'assalto e guardie del corpo.

GORILLA GRANDE

L'aria calda e umida della giungla occlude i polmoni, mentre il denso sottobosco e una fitta foschia nascondono i gorilla grandi che seguono le loro prede. Circondano i viaggiatori imprudenti e bloccano tutte le vie di fuga. Le creature intrappolate hanno poche altre scelte oltre a combatterli. Con i loro solidi pugni, i gorilla possono sfondare le armature e frantumare le ossa quando passano all'attacco.

Gorilla Grande	Livello 4 Schermagliatore	
Bestia naturale Media	PE 175	
PF 55; Sanguinante 27	Iniziativa +6	
CA 18, Tempra 18, Riflessi 16, Volontà 16	Percezione +4	
Velocità 7, scalata 6	Visione crepuscolare	
TRATTI		
Scalatore Rapido		
Il gorilla non provoca attacchi di opportunità quando scala.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 2d6 + 5 danni.		
⬇ Colpo in Corsa ♦ A volontà		
Effetto: Il gorilla scatta o scala della sua velocità e usa schianto in qualsiasi punto durante il movimento.		
⬇ Colpo Abbattente ♦ Ricarica [!]		
Effetto: Il gorilla usa schianto due volte contro lo stesso bersaglio. Se entrambi gli attacchi lo colpiscono, il bersaglio cade a terra prono.		
Abilità Atletica +11		
For 19 (+6)	Des 15 (+4)	Sag 14 (+4)
Cos 15 (+4)	Int 2 (-2)	Car 8 (+1)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

GORILLA GRANDI IN COMBATTIMENTO

I gorilla grandi usano il territorio a loro vantaggio: circondano i nemici e si calano sulle loro prede scendendo dagli alberi. Ruggiscono furiosamente quando caricano per il campo di battaglia, usando i loro pugni per tempestare di colpi gli intrusi.

GORILLA CRINARGENTEA

A capo di ogni famiglia di gorilla siede un vecchio crinargentea. Il muso di un crinargentea, dalla fronte aggrottata e dalla mascella sporgente, è una vera e propria maschera di collera. Muscoli nodosi e tessuti cicatrizzati guizzano sotto la sua pelliccia argentata e i suoi canini sono grandi quanto pugnali. Un crinargentea si erge eretto e si percuote il petto con i palmi fibrosi, poi ruggisce e inizia a correre attraverso la giungla seguito da un gruppo di gorilla. I crinargentea a volte diventano delle leggende tra le tribù della giungla, che assegnano loro dei nomi propri e li sussurrano come monito a quei viaggiatori che si spingono nei territori dei gorilla.

Gorilla Crinargentea		Livello 5 Bruto (Guida)	
Bestia naturale Media		PE 200	
PF 75; Sanguinante 37		Iniziativa +3	
CA 17, Tempra 19, Riflessi 15, Volontà 17		Percezione +4	
Velocità 6, scalata 4		Visione crepuscolare	
TRATTI			
Scalatore Rapido			
Il gorilla non provoca attacchi di opportunità quando scala.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA			
Colpito: 2d10 + 5 danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del gorilla.			
⊕ Spintone ♦ Ricarica 1			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro Riflessi			
Colpito: 3d10 + 8 danni, il gorilla fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.			
AZIONI MINORI			
Battersi il Petto ♦ Incontro			
Effetto: Ogni bestia alleata entro 5 quadretti dal gorilla ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del gorilla.			
Abilità Atletica +12, Intimidire +6			
For 20 (+7)	Des 13 (+3)	Sag 15 (+4)	
Cos 15 (+4)	Int 2 (-2)	Car 8 (+1)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi -			

GORILLA CRINARGENTEA IN COMBATTIMENTO

I crinargentea guidano i gruppi di gorilla in battaglia. Un crinargentea si tuffa a capofitto alla carica dei suoi nemici e tenta di gettare la sua preda giù da un costone o verso un altro pericolo. Se un gruppo di gorilla sta perdendo una battaglia, i crinargentea lanciano alcuni latrati che incoraggiano gli altri gorilla a scappare.

GORILLA GUARDIANO DEL TEMPIO

Un tempio dimenticato molto tempo fa dal mondo esterno è stato ricoperto dalle radici di alberi giganteschi. Le ossa di dozzine di intrusi giacciono spezzate attorno alla base del tempio. Dall'alto del tetto di fogliame della giungla, varie paia di occhi dorati scrutano l'ingresso all'edificio. Un tempo erano umanoidi. Ora, alterate da empie magie, queste bestie selvagge proteggono gelosamente l'oggetto della loro idolatria.

Gorilla Guardiano del Tempio		Livello 6 Soldato	
Bestia naturale Media		PE 250	
PF 75; Sanguinante 37		Iniziativa +9	
CA 22, Tempra 21, Riflessi 19, Volontà 17		Percezione +5	
Velocità 7, scalata 5		Visione crepuscolare	
TRATTI			
Scalatore Rapido			
Il gorilla non provoca attacchi di opportunità quando scala.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Randello (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA			
Colpito: 2d6 + 7 danni e il bersaglio cade a terra prono.			
⊕ Colpo Fuorviante ♦ A volontà			
Effetto: Il gorilla usa il suo randello e poi scatta di 3 quadretti.			
⊕ Banchettare ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura prona); +11 contro Tempra			
Colpito: 1d10 + 9 danni e il gorilla ottiene 10 punti ferita temporanei.			
Abilità Atletica +14, Intimidire +7			
For 22 (+9)	Des 19 (+7)	Sag 15 (+5)	
Cos 19 (+7)	Int 3 (-1)	Car 9 (+2)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi capisce il Comune			

GORILLA GUARDIANI DEI TEMPLI IN COMBATTIMENTO

I guardiani dei templi sono i gorilla più feroci della giungla. Assassini e carnivori, lavorano in squadra per distrarre gli avversari e attaccarli ai fianchi. Se sono in inferiorità numerica, i guardiani dei templi si concentrano su un nemico, tentando di abbattere quello più minaccioso per primo. Se un guardiano del tempio resta separato dai suoi alleati, tenta di riunirsi ai suoi compagni al più presto possibile.

Quando un nemico si avvicina a un luogo o a un oggetto che i guardiani del tempio sorvegliano gelosamente, i gorilla si concentrano interamente sulla distruzione dell'intruso. Dopo aver ucciso l'invasore, i guardiani mutilano il suo cadavere, strappando dei trofei che poi intrecciano alle loro pellicce.

GREMLIN

NELLE CITTÀ E NEI PAESI DELLE TERRE CIVILIZZATE, una serie di eventi inspiegabili rende la gente nervosa. Oggetti preziosi scompaiono sotto gli occhi di guardie fidate. Compiono messaggi sigillati con lo stemma di nobili e signori, ma i loro contenuti vengono energeticamente smentiti da coloro che apparentemente li hanno scritti. La gente mormora di oscuri complotti o maledizioni, ma pochi sospettano la vera origine di queste nefandezze.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: Fu il re dei fomorian Thrumbolg a creare i primi gremlin, a seguito del suo assalto a Mag Tureah. Su suo ordine, alcuni schiavi goblin catturati furono trasformati e corrotti per mezzo di potenti rituali. I gremlin che ne risultarono divennero gli strumenti con cui Thrumbolg seminò diffidenza e dissenso nelle città degli eladrin. Usando i gremlin, riuscì a far crollare le potenti alleanze che i signori fatati avevano stretto contro di lui.

Tuttavia, Thrumbolg sopravvalutò la sua capacità di controllare i gremlin, che seminarono scompiglio anche nella corte del re dei fomorian prima di essere scacciati. Ora sono dispersi per tutto il Sottosuolo Fatato, la Selva Fatata e il reame mortale, e seminano confusione ovunque ne abbiano la possibilità.

INCONTRI

Alcuni gremlin vivono apertamente in mezzo ai goblin, agli orchi, ai lucertoloidi e agli altri umanoidi che riescono a tollerare la loro presenza caotica. Tuttavia, la maggior parte di queste creature vive non vista all'interno degli insediamenti di coloro che terrorizzano, addomesticando parassiti e animali per metterli al loro servizio. I demoni e i gremlin sono alleati naturali, pronti a seminare distruzione ovunque si trovino.

GREMLIN INGANNATORE

Nel cuore della cerchia interna della corte reale, documenti e cimeli vengono sfacciatamente sottratti e poi rinvenuti negli alloggi dei nobili in visita. Minacce e proteste di innocenza sfociano rapidamente nella discordia e nella violenza. E nel frattempo, un gremlin ingannatore osserva esultante la scena dalle ombre.

GREMLIN INGANNATORI IN COMBATTIMENTO

Se possibile, i gremlin ingannatori evitano il combattimento. Tuttavia, se messi alle strette, si affidano agli alleati per la loro protezione, mentre si occupano di bloccare i nemici sul campo di battaglia.



Gremlin Ingannatore

Umanoide fatato Piccolo

Livello 5 Controllore

PE 200

PF 63; Sanguinante 31

Iniziativa +4

CA 19, Tempra 16, Riflessi 18, Volontà 17

Percezione +10

Velocità 6

Visione crepuscolare

TRATTI

⚙️ **Presenza Sabotatrice** ♦ **Aura 5**

I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -5 alle prove di abilità.

AZIONI STANDARD

⚔️ **Artiglio** ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA

Colpito: 2d6 + 6 danni.

💣 **Esplosione Confusionaria** (charme, psichico) ♦ **Ricarica** ☞ ☞ ☞ ☞

Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emana-

zione); +8 contro Volontà

Colpito: 1d8 + 5 danni psichici e il bersaglio non può scattare o rialzarsi (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio non può scattare o rialzarsi fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI MINORI

🏹 **Sgambetto** ♦ **A volontà** (1/round)

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +8 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.

AZIONI ATTIVATE

Tattiche Gremlin ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico adiacente all'ingannatore lo manca con un attacco in mischia.

Effetto (reazione immediata): L'ingannatore si scambia di posizione con il nemico che attiva il potere.

Abilità Furtività +9, Manolesta +9, Raggiare +8

For 12 (+3)

Des 15 (+4)

Sag 16 (+5)

Cos 15 (+4)

Int 18 (+6)

Car 13 (+3)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Goblin

GREMLIN FURTIVO

Un fabbro è rinvenuto morto dopo che la sua officina è bruciata fino alle fondamenta attorno a lui. Un taverniere rivela sussurrando di sentirsi spiato e viene ritrovato ucciso, dilaniato da qualche bestia feroce. Una serie di delitti irrisolti tiene la città sul chi vive, e nessuno può immaginare chi sia il vero assassino.

Gremlin Furtivo	Livello 7 Appostato
Umanoide fatato Piccolo	PE 300
PF 64; Sanguinante 32	Iniziativa +11
CA 21, Tempra 18, Riflessi 21, Volontà 18	Percezione +6
Velocità 6	Visione crepuscolare
TRATTI	
☀ Presenza Sabotatrice ♦ Aura 5	
I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -5 alle prove di abilità.	
Furtivo tra le Ombre (illusione)	
Quando è adiacente a un qualsiasi nemico, il furtivo è invisibile.	
Vantaggio Opportunistico	
Il furtivo infligge 2d6 danni extra con gli attacchi di opportunità.	
AZIONI STANDARD	
⚡ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 2d6 + 4 danni. Se il bersaglio si allontana dal furtivo prima della fine del suo turno successivo, il bersaglio cade a terra prono alla fine del suo movimento.	
Tattiche Gremlin ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico adiacente al furtivo lo manca con un attacco in mischia.	
Effetto (reazione immediata): Il furtivo si scambia di posizione con il nemico che attiva il potere.	
Furtivo tra le Ombre ♦ Incontro	
Attivazione: Un nemico adiacente al furtivo si muove.	
Effetto (reazione immediata): Il furtivo scatta di 6 quadretti, muovendosi con il nemico che attiva il potere mentre questi completa il movimento. Il furtivo rimane adiacente al nemico durante il movimento e deve concludere lo scatto adiacente al nemico.	
Abilità Furtività +12, Manolesta +12	
For 13 (+4)	Des 19 (+7) Sag 17 (+6)
Cos 16 (+6)	Int 16 (+6) Car 14 (+5)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Goblin	

GREMLIN FURTIVI IN COMBATTIMENTO

Un gremlin furtivo è un opportunista codardo che attende il momento ottimale per attaccare. Quando giunge quel momento, si occulta ed entra nel vivo del combattimento.

GREMLIN CONNIVENTE

Il capo della gilda degli assassini aveva detto che voleva la pace tra la sua corporazione e quella dei ladri. Tuttavia, la lettera che fu consegnata al capo della gilda dei ladri diceva tutt'altro. Prima che la situazione si chiarisse, scoppiò una sanguinaria guerra fra bande che provocò la morte di entrambi i capi. I sopravvissuti continuarono a lungo a chiedersi chi (o che cosa) fosse il responsabile.

GREMLIN CONNIVENTI IN COMBATTIMENTO

Un connivente attende nelle ombre per lanciare le sue magie senza essere individuato, guidando un bersaglio dominato contro i suoi stessi alleati. Quando questo

trucco viene scoperto, un connivente usa raffiche di nebbia abbindolante per ostacolare i suoi avversari.

Gremlin Connivente	Livello 17 Controllore
Umanoide fatato Piccolo	PE 1.600
PF 162; Sanguinante 81	Iniziativa +13
CA 31, Tempra 28, Riflessi 31, Volontà 29	Percezione +18
Velocità 6	Visione crepuscolare
AZIONI STANDARD	
⚡ Artiglio (teletrasporto) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA	
Colpito: 4d6 + 10 danni e il connivente teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.	
☞ Connivenza (charme) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +20 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Il connivente può dominare soltanto una creatura alla volta.	
AZIONI MINORI	
☁ Nebbia Abbindolante ♦ Ricarica [1]	
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emana-	
zione); +20 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).	
Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.	
AZIONI ATTIVATE	
Tattiche Gremlin ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico adiacente al connivente manca con un attacco in mischia.	
Effetto (reazione immediata): Il connivente si scambia di posizione con il nemico che attiva il potere.	
Abilità Furtività +18, Manolesta +18, Raggiare +16	
For 15 (+10)	Des 21 (+13) Sag 20 (+13)
Cos 18 (+12)	Int 24 (+15) Car 17 (+11)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Goblin	

GREMLIN BURLONE

Anche se possiedono già le piene capacità dei loro simili per gli inganni, i gremlin burloni sono assai meno sottili nelle proprie azioni.

Gremlin Burlone	Livello 17 Controllore gregario
Umanoide fatato Piccolo	PE 400
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	Iniziativa +14
CA 31, Tempra 27, Riflessi 30, Volontà 29	Percezione +18
Velocità 6	Visione crepuscolare
TRATTI	
☀ Presenza Sabotatrice ♦ Aura 5	
I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -5 alle prove di abilità.	
AZIONI STANDARD	
⚡ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA	
Colpito: 12 danni.	
AZIONI MINORI	
☞ Sgambetto ♦ A volontà (1/round)	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +20 contro Volontà	
Colpito: Il burlone fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.	
Abilità Furtività +19, Manolesta +19	
For 16 (+11)	Des 22 (+14) Sag 21 (+13)
Cos 19 (+12)	Int 20 (+13) Car 16 (+11)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Goblin	

GREMLIN BURLONI IN COMBATTIMENTO

I gremlin burloni, i più fragili della loro specie, si buttano in battaglia con trasporto, sperando di seminare il caos prima di ritirarsi nelle ombre.

IMIX, UN PRIMORDIALE ASSAI PIÙ ANTICO DEL MONDO, è una creatura di fiamme furibonde, malizia e distruzione. Il suo tocco crudele viene percepito dai servi della passione, dagli schiavi della collera e da coloro che si abbandonano all'odio cieco. Imix infesta il Caos Elementale, dove la sua depravazione e la sua sete di violenza rivaleggiano con quelli dei peggiori demoni.

Imix è conosciuto con molti nomi: Imix il Signore del Fuoco, la Fiamma Eterna, il Principe del Fuoco Elementale. È uno dei vari primordiali che servono l'Antico Occhio Elementale. All'insaputa di questi primordiali, tuttavia, l'Antico Occhio Elementale è una macchinazione ideata per consentire a Tharizdun, il Dio Incatenato, di accumulare potere e influenza sul mondo.

CONOSCENZE DI IMIX

Arcano CD 33: In ogni incendio incontrollato che infuria nelle terre selvagge e negli omicidi brutali commessi in un impeto di passione c'è il tocco del Signore del Fuoco. Imix incarna i tratti più distruttivi del fuoco e fomenta le azioni avventate, la violenza gratuita e gli incendi dolosi. I seguaci del Signore del Fuoco sentono il loro padrone sussurrare nel crepitio delle fiamme, nelle truci esalazioni delle vittime bruciate e nella carne carbonizzata che si sfalda sotto i loro piedi.

In quanto sedicente Principe del Fuoco Elementale, Imix rivendica il dominio sulle creature di fuoco nel Caos Elementale. Gli elementali gli rendono omaggio, anche se molti tollerano a denti stretti il suo potere, che rimane forte nonostante il suo esilio.

INCONTRI CON IMIX

Imix vanta un numero insolitamente alto di seguaci nel mondo mortale. I suoi seguaci sono misantropi, lunatici e assassini che desiderano acquisire potere e sono pronti a formulare terribili giuramenti pur di ottenerlo. Molti dei suoi cultisti lavorano in isolamento, ma esistono anche piccoli templi di fedeli nascosti nelle città e nei paesi di tutto il mondo. I templi più pericolosi sono quelli che adorano il padrone di Imix, l'Antico Occhio Elementale. Questi culti, a loro insaputa, si sforzano di liberare il Dio Incatenato.

Il Signore del Fuoco regna dalle viscere di un vulcano situato nel Caos Elementale. Dalle sue fenditure si innalzano vapori tossici, e fiumi di lava scendono lungo i suoi pendii dissestati, per mescolarsi ai laghi di pietra fusa che si stendono per chilometri e chilometri. Dalle nuvole nere che si agitano in cielo cade una pioggia di cenere che ricade sul territorio desolato sottostante.

Gli avventurieri che riescono a raggiungere l'orlo del cratere vulcanico possono contemplare il palazzo di Imix, una piramide nera capovolta che fluttua al di sopra del magma e con la sua punta traccia sulla roccia una spirale irregolare, il simbolo dell'Antico Occhio Elementale. Anche se Imix non è incatenato all'interno del vulcano, vive comunque come un prigioniero: è fuggito alla fine della Guerra dell'Alba e da allora vive rintanato all'interno della sua roccaforte vulcanica.

IMIX IN COMBATTIMENTO

Una colonna di fuoco liquido si innalza improvvisamente, investendo l'area con un'ondata di calore micidiale. Dopo un istante, un enorme umanoide armato di una lama infuocata emerge dalle fiamme. Imix si fa beffe dei suoi nemici, e nella sua voce crepita la furia omicida del fuoco.



Imix **Livello 32 Controllore solitario**
 Umanoide elementale Enorme (fuoco, primordiale) PE 135.000

PF 1.140; Sanguinante 570 **Iniziativa** +27
 CA 47, Tempra 42, Riflessi 45, Volontà 44 **Percezione** +29
 Velocità 10, volo 8 (fluttuare) Scurovisione
 Immunità malattia, fuoco
 Tiri salvezza +5; Punti azione 3

TRATTI

 ☼ **Fiamme Avvizze** ♦ **Aura 5**

I nemici entro l'aura non beneficiano della resistenza al fuoco.

AZIONI STANDARD

 ⬇ **Lama Fiammeggiante** (fuoco, arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +37 contro CA
Colpito: 2d10 + 9 danni da fuoco e 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina)

 ⬇ **Fendente Fiammeggiante** ♦ **A volontà**

Effetto: Imix usa *lama fiammeggiante* contro ogni nemico entro portata.

 ⬅ **Cerchio Vulcanico** (fuoco, zona) ♦ **A volontà**

Effetto: Imix riduce a 0 punti ferita un grumo di fuoco entro 10 quadretti da lui e effettua l'attacco seguente centrato sul grumo.

Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (le creature entro l'emanazione); +35 contro Riflessi

Colpito: 6d6 + 19 danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni nemico che entra o termina il suo turno nella zona subisce 20 danni da fuoco.

Servi del Fuoco Elementale (fuoco) ♦ **Ricarica** quando nessun grumo di fuoco si trova entro 10 quadretti da Imix all'inizio del suo turno.

Effetto: Imix crea quattro grumi di fuoco, o sei se è sanguinante; ognuno compare in un quadretto non occupato entro 10 quadretti da lui. I grumi non possono eseguire azioni. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente a uno o più grumi subisce 15 danni da fuoco. I grumi hanno difese pari a quelle di Imix e 1 punto ferita ciascuno. Un attacco mancato non danneggia mai un grumo. Ogni grumo rimane fino alla fine dell'incontro o finché Imix non conclude il suo turno a più di 10 quadretti da esso. Come azione minore, Imix può muovere ogni grumo fino a un massimo di 6 quadretti.

AZIONI MINORI

 ⬅ **Lampo Accecante** (fuoco) ♦ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Emanazione ravvicinata 10 (i nemici adiacenti ai grumi di fuoco); +35 contro Tempra

Colpito: 3d6 + 10 danni da fuoco e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo di Imix.

 ⬅ **Fiamme Faneliche** (fuoco) ♦ **Incontro**

Attacco: Emanazione ravvicinata 10 (i nemici che stanno subendo danni da fuoco continuati); +35 contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). Ogni creatura adiacente ad almeno un bersaglio subisce 10 danni da fuoco.

AZIONI ATTIVATE

 ⬅ **Esigere Concentrazione** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico si allontana volontariamente da un grumo di fuoco senza scattare.

Attacco (azione di opportunità): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +35 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Forma di Fuoco (fuoco) ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico manca Imix con un attacco in mischia.

Effetto (reazione immediata): Il nemico che attiva il potere e ogni alleato a lui adiacente subiscono 10 danni da fuoco.

Resilienza Eterna ♦ **A volontà**

Attivazione: Imix è influenzato da un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Effetto (nessuna azione): Imix effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Abilità Arcano +31, Intimidire +30, Raggiare +30, Religione +31

For 23 (+22) **Des** 33 (+27) **Sag** 26 (+24)

Cos 21 (+21) **Int** 30 (+26) **Car** 28 (+25)

Allineamento caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

Equipaggiamento spadone

A ogni temibile potere elementale che scatena, Imix deride i suoi nemici. Eppure, nonostante la sua superbia, Imix non esita a chiamare rinforzi. Getti di fiamma si sprigionano dal terreno attorno a lui e si materializzano in grumi di fuoco, forme fiammeggianti che danzano al volere di Imix, lambendo i nemici con le loro fiamme mentre gongolano e ridacchiano.

Nel corso della battaglia, di tanto in tanto Imix solleva in aria le mani, provocando l'esplosione di uno dei grumi. Può anche usare i grumi per creare delle pozze gorgoglianti di roccia fusa in cui bruciare i suoi nemici, o scatenare lingue di fiamme in cui immolare le sue vittime.

Imix non ha paura di impegnare i suoi nemici in mischia, impugnando una lama fatta della sua stessa essenza elementale. È astuto, ma è anche arrogante e non considera i mortali una vera minaccia. Imix continua ad attaccare anche quando la battaglia sembra volgere al peggio, fuggendo solo quando la morte diventa una vera possibilità.

L'ANTICO OCCHIO ELEMENTALE

L'Antico Occhio elementale è un artificio ideato da Tharizdun per ingannare i primordiali e i mortali e indurli ad offrirgli potere. I seguaci dell'Antico Occhio Elementale aiutano inconsapevolmente il Dio Incatenato a fuggire dalla sua prigione divina. Un gruppo di primordiali di cui fanno parte anche Imix e Ogremoch obbedisce agli ordini dell'Antico Occhio Elementale, senza capire che l'oscura entità che servono è in realtà il Dio Incatenato.

Durante la Guerra dell'Alba, gli dèi diedero la caccia ai primordiali e li distrussero uno dopo l'altro. Pochi primordiali erano disposti a collaborare tra loro contro gli dèi. Tuttavia alcuni primordiali, tra cui Imix and Ogremoch, riuscirono a mettere da parte le loro differenze e a unirsi sotto gli auspici di un'entità chiamata l'Antico Occhio Elementale. Questi primordiali, che divennero noti come i Principi degli Elementali, credevano che l'Antico Occhio Elementale fosse il primo dei primordiali. L'entità prometteva con i suoi sussurri la distruzione degli dèi, quindi i Principi degli Elementali cercarono di liberarla. Anche se fallirono

nella loro impresa, la temporanea alleanza consentì loro di sfuggire alla sconfitta per mano degli dèi. Imix e gli altri membri dell'alleanza riuscirono a fuggire nelle propaggini più remote del Caos Elementale, dove rimasero in esilio.

Dalla sua prigione, Tharizdun esercita ben poca influenza sui piani, e deve affidarsi ai propri servitori per mettere in atto i suoi piani. E così tocca ai Principi degli Elementali diffondere l'influenza del dio oscuro ed espandere il suo potere. I Principi degli Elementali credono ancora che l'Occhio Elementale sia un antico primordiale. Continuano a cercare di liberare l'entità, ma le vecchie rivalità e rancori impediscono ai vari membri di collaborare veramente fra loro.

La tendenza al tradimento tipica dei Principi degli Elementali si riflette anche sui loro rappresentanti nel mondo. I loro seguaci formano fazioni diverse allineate a uno dei quattro elementi classici: aria, terra, fuoco o acqua. Proprio come i loro padroni elementali, ogni tempio fomenta la paranoia e il tradimento, e le varie fazioni passano buona parte del loro tempo a sabotarsi a vicenda.

CULTISTI DI IMIX

QUANDO ALCUNE CAPANNE PRESERO FUOCO, nessuno pensò che ci fosse qualcosa sotto. Quando le fiamme divorarono una biblioteca di Ioun, i cittadini iniziarono a sospettare che qualcosa non andasse. Tuttavia, il conestabile del paese liquidò la catastrofe come un tragico incidente: essendo un nuovo membro del culto del Signore del Fuoco, si trovava nella posizione perfetta per allontanare i sospetti dai cultisti.

I culti del Signore del Fuoco sono guidati da sacerdoti folli, con l'appoggio di varie creature elementali. Un culto di Imix spesso attrae gli individui della peggiore specie, come criminali, banditi e assassini, ma molti fedeli sono gente comune che ha aderito al culto basandosi su false promesse o timori.

CONOSCENZE

Storia CD 23: Imix comanda un nutrito seguito di soggetti deviati e di assassini. I culti del Signore del Fuoco si nascondono all'interno delle comunità ignare e si riuniscono negli scantinati o nelle rovine. Un culto cerca di sovvertire un insediamento seminando dissenso e discordia tra la gente e incoraggiando la popolazione a ribellarsi. La presenza di un culto di Imix è spesso contrassegnata da vari edifici bruciati e dai resti carbonizzati di coloro che minacciavano di rivelarne l'esistenza.

Esistono pochi templi di Imix di grosse dimensioni. Molti cultisti si annidano all'interno di qualche dungeon o fortezza in rovina, che sorvegliano attentamente per tenere alla larga gli intrusi e le altre fazioni del culto. La maggior parte dei templi più grandi è dedicata all'Antico Occhio Elementale piuttosto che al solo Imix, e tali templi ospitano due o tre fazioni dei Principi Elementali. Il più grande di questi santuari, il Tempio del Male Elementale, ospita i rappresentanti di tutte e quattro le fazioni. Imix è il più sinistro dei Principi Elementali, tuttavia, quindi il suo culto tende a essere il responsabile di molti dei dissidi interni che scoppiano all'interno dei templi.

INCONTRI

I culti del fuoco più piccoli reclutano i veri credenti dalle comunità locali, e gli affiliati a tali culti possono appartenere a qualsiasi razza o strato sociale. Sono pochi i gruppi che dispongono delle risorse o dei talenti per evocare una creatura elementale. Quei culti che cercano di farlo a volte ottengono risultati disastrosi e fanno apparire un demone o un altro elementale ostile. I ritualisti più esperti vincolano dei demoni del massacro per usarli come combattenti, ma questi accorgimenti spesso si rivelano controproducenti.

Anche la popolazione di gran parte dei templi più grandi è costituita da cultisti umanoidi. Molti di questi seguaci hanno la tendenza a tradire, quindi i capi del culto si alleano con altri umanoidi selvaggi per rafforzare le difese del tempio. Un capo potrebbe arruolare tali creature come mercenari o nel tentativo di asservirle agli scopi del culto. Gli orchi e gli

gnoll sono gli alleati più comuni, ma alcuni gruppi di cultisti comprendono anche ogre, troll e oni.

I templi più potenti conducono le creature elementali nel mondo naturale. Portali planari, brecce planari e rituali di vincolo consentono ai cultisti di richiamare intere legioni di elementali. In questi templi prestano servizio salamandre, azer, titani del fuoco e altre creature di fuoco. Come le cellule più piccole, anche questi culti integrano le loro forze con vari servitori demoniaci.

CULTISTA DEL SIGNORE DEL FUOCO

I ranghi dei culti del Signore del Fuoco sono pieni di folli e di stolti. Attraverso un massacrante processo di indottrinamento, questi cultisti perdono le loro identità e rimpiazzano i loro desideri personali con un'assoluta devozione a Imix.

Cultista del Signore del Fuoco	Livello 5 Bruto gregario	
Umanoide naturale Medio, umano	PE 50	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
	Iniziativa +3	
CA 16, Tempra 17, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +1	
Velocità 6		
AZIONI STANDARD		
Ⓢ Randello ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA		
Colpito: 6 danni, o 10 danni quando il cultista è adiacente a un qualsiasi alleato.		
Ⓡ Incendiare (fuoco) ♦ Incontro		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro Riflessi		
Colpito: 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).		
For 15 (+4)	Des 13 (+3)	Sag 8 (+1)
Cos 10 (+2)	Int 9 (+1)	Car 10 (+2)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune
Equipaggiamento randello		

CULTISTI DEL SIGNORE DEL FUOCO IN COMBATTIMENTO

Armati di torce e randelli, i cultisti del Signore del Fuoco affrontano il nemico con sguardo vacuo e appiccicano il fuoco ai loro avversari. Lavorando assieme agli eletti del tempio di fuoco, questi cultisti sono disposti a incendiare anche i loro alleati.

SERVO DEL SIGNORE DEL FUOCO

Mentre la collera di Imix ribolle nel Caos Elementale, i tizzoni della sua influenza ricadono sul mondo e appiccicano altri fuochi. Queste fiamme sono i servi del Signore del Fuoco. Fondano templi in ogni angolo del mondo, reclutano seguaci e purificano le popolazioni con il potere del fuoco. Un servo del Signore del Fuoco si spaccia per il seguace di un dio oppure occupa una posizione da cui può sovvertire la popolazione di una comunità.

SERVI DEL SIGNORE DEL FUOCO IN COMBATTIMENTO

Un servo del Signore del Fuoco invoca il nome di Imix e mena fendenti forsennati contro i suoi avversari. Un servo grida e farnetica quando manca il

Servo del		Livello 6 Schermagliatore (Guida)	
Signore del Fuoco		PE 250	
Umanoide naturale Medio, mezzelfo			
PF 73; Sanguinante 36			Iniziativa +8
CA 20, Tempra 18, Riflessi 18, Volontà 17			Percezione +3
Velocità 6			Visione crepuscolare
TRATTI			
Passo del Fuoco Selvaggio (fuoco)			
Ogni volta che il servo del Signore del Fuoco si muove di almeno 3 quadretti da dove ha iniziato il suo turno, i suoi attacchi in mischia infliggono 5 danni da fuoco extra fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Scimitarra (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA			
Colpito: 1d8 + 6 danni.			
⊖ Fendente Immolante (fuoco, arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro Riflessi			
Colpito: 1d8 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
AZIONI MINORI			
Dono del Fuoco (fuoco) ♦ Ricarica ☼ ☼			
Effetto: Il servitore concede a ogni alleato entro 5 quadretti il dono del fuoco fino alla fine del turno successivo del servitore. Gli attacchi in mischia di questi alleati infliggono 5 danni da fuoco extra.			
Abilità Diplomazia +10			
For 10 (+3)	Des 17 (+6)	Sag 10 (+3)	
Cos 17 (+6)	Int 11 (+3)	Car 15 (+5)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Primordiale			

bersaglio e sghignazza in modo animalesco quando invece mette un colpo a segno. Piccole fiammelle sembrano levarsi dalle sue impronte quando si sposta sul campo di battaglia, infondendo una maggiore potenza infuocata nei suoi attacchi e conferendo ai suoi alleati la benedizione del Signore del Fuoco.

ELETTO DEL TEMPIO DI FUOCO

Attraverso un'intensa manipolazione mentale, i capi del culto bruciano ogni residuo della personalità di un individuo finché non rimane che un eletto del tempio di fuoco: uno zelota farneticante che considera la morte tra le fiamme la massima espressione della propria fede.

Eletto del		Livello 7 Schermagliatore gregario	
Tempio di Fuoco		PE 75	
Umanoide naturale Medio, umano			
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +6	
CA 19, Tempra 18, Riflessi 17, Volontà 17			Percezione +2
Velocità 7			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spada Corta (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA			
Colpito: 7 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
⊖ Autoimmolazione (fuoco)			
Attivazione: L'eletto scende a 0 punti ferita. Se sono dei danni da fuoco a ridurre l'eletto a 0 punti ferita, egli può muoversi della sua velocità prima di effettuare l'attacco seguente.			
Attacco (interruzione immediata): Emanazione ravvicinata 1 (le creature entro l'emanazione); +10 contro Riflessi			
Colpito: 5 danni da fuoco.			
For 15 (+5)	Des 13 (+4)	Sag 8 (+2)	
Cos 10 (+3)	Int 9 (+2)	Car 12 (+4)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune			
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta			

ELETTI DEL TEMPIO DI FUOCO IN COMBATTIMENTO

Un eletto del tempio di fuoco accoglie la morte a braccia aperte. Ognuno considera il proprio sacrificio tra le fiamme come un sacro dovere nei confronti del suo padrone. Gli eletti si cospargono di olio affinché possano servire il loro padrone trasformandosi in colonne urlanti di fiamme quando giunge la loro ora.

CAMPIONE DEL TEMPIO DI FUOCO

I campioni del tempio di fuoco, incaricati di proteggere i cultisti più importanti, sono quasi del tutto privi di libero arbitrio. Come i cultisti minori, questi campioni vivono solo per servire il loro padrone e l'Antico Occhio Elementale. In cambio di questo servizio, ottengono la benedizione di Imix.

Campione del Tempio di Fuoco		Livello 8 Soldato	
Umanoide naturale Medio, dragonide		PE 350	
PF 88; Sanguinante 44			Iniziativa +6
CA 24, Tempra 22, Riflessi 17, Volontà 21			Percezione +5
Velocità 5			
TRATTI			
Passo del Fuoco Selvaggio (fuoco)			
Ogni volta che il campione del tempio di fuoco si muove di almeno 3 quadretti da dove ha iniziato il suo turno, i suoi attacchi in mischia infliggono 5 danni da fuoco extra fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spadone Pesante (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA			
Colpito: 1d12 + 8 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del campione.			
AZIONI MINORI			
⊖ Soffio del Drago (fuoco) ♦ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (le creature entro la propagazione); +11 contro Riflessi			
Colpito: 3d6 + 5 danni da fuoco e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).			
AZIONI ATTIVATE			
⊖ Assalto Infuocato (arma, fuoco) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal campione si muove durante il proprio turno.			
Attacco (azione di opportunità): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +13 contro CA			
Colpito: 1d12 + 8 danni e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
⊖ Castigo Infuocato (fuoco) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal campione effettua un attacco che non include il campione tra i bersagli.			
Attacco (reazione immediata): Propagazione ravvicinata 3 (il nemico che attiva il potere entro la propagazione); +11 contro Riflessi			
Colpito: 2d6 + 5 danni da fuoco.			
For 21 (+9)	Des 11 (+4)	Sag 12 (+5)	
Cos 16 (+7)	Int 10 (+4)	Car 18 (+8)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Draconico			
Equipaggiamento corazza di piastre, spadone pesante			

CAMPIONI DEL TEMPIO DI FUOCO IN COMBATTIMENTO

Nascosti nei pressi degli ingressi ai santuari, i campioni del tempio di fuoco vigilano attentamente in cerca di intrusi o spie. Conservano soltanto quel poco di sanità mentale di cui hanno bisogno per proteggere efficacemente i culti.



Prescelto di Imix, campione del tempio di fuoco e globo della conflagrazione

PROLE FIAMMEGGIANTE

Un culto del Signore del Fuoco agisce su piccola scala, seminando il male nell'ambito di una singola comunità. Fedeli all'aspetto infuocato del loro signore, le

Prole Fiammeggiante **Livello 15 Artigliere (Guida)**
Umanoide naturale Medio, umano PE 1.200

PF 111; Sanguinante 55 Iniziativa +8

CA 27, Tempra 28, Riflessi 28, Volontà 28 Percezione +11

Velocità 6

Resistenza 10 fuoco

TRATTI

☼ **Fuoco Interiore** ♦ **Aura 5**

Gli alleati entro l'aura ottengono resistenza 5 al fuoco.

AZIONI STANDARD

⚔ **Mazzafrusto** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA

Colpito: 1d10 + 10 danni.

☼ **Dardo Infuocato** (fuoco) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +20 contro Riflessi

Colpito: 2d6 + 6 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

☼ **Benedizione di Imix** (fuoco) ♦ **Incontro**

Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +18 contro Riflessi

Colpito: 3d6 + 6 danni da fuoco e la prole fiammeggiante spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene 10 punti ferita temporanei.

AZIONI MINORI

☼ **Occhio Infuocato** ♦ **A volontà** (1/round)

Attacco: Gittata 10 (una creatura che stia subendo danni da fuoco continuati); +20 contro Volontà

Colpito: La prole fiammeggiante fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e il bersaglio concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).

Abilità Arcano +15, Intimidire +18

For 20 (+12) Des 12 (+8) Sag 18 (+11)

Cos 15 (+9) Int 17 (+10) Car 23 (+13)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Primordiale

Equipaggiamento mazzafrusto

proli fiammeggianti innalzano templi allo scopo di radunare le forze di cui hanno bisogno per incendiare le terre vicine. I culti del Signore del Fuoco che riescono a prosperare e a ricevere la benedizione di Imix potrebbero prima o poi venire assegnati al compito di liberare l'Antico Occhio Elementale. Questi templi potrebbero momentaneamente unire le forze a quelle dei culti rivali della terra o dell'aria per compiere qualche impresa malvagia di vasta portata.

PROLI FIAMMEGGIANTI IN COMBATTIMENTO

Una prole fiammeggiante impartisce folli ordini ai cultisti e ai servi del Signore del Fuoco ma rimane al sicuro nelle retrovie. Quando un personaggio divino innalza le sue preghiere a un dio, suscita la collera della prole fiammeggiante, che coglie al volo ogni opportunità di infliggere a un servitore divino una morte infuocata. L'occhio di una prole fiammeggiante sembra prorompere di fiamme quando esercita il potere di Imix per stimolare la follia in coloro che infiamma.

GLOBO DELLA CONFLAGRAZIONE

Estirpato dal Caos Elementale tramite efferati rituali, un globo della conflagrazione è un avatar di Imix e una manifestazione dell'approvazione del Signore del Fuoco. La presenza di un globo della conflagrazione offre a Imix l'opportunità di intervenire con mano diretta negli eventi dei mortali. Come accade per gli aspetti degli dèi, l'avatar di un primordiale contiene un frammento del potere del primordiale stesso ed è fedele soltanto al suo creatore. Un globo della conflagrazione è imprevedibile e si cura poco del destino dei servitori di Imix, che incenerisce insieme ai suoi nemici senza fare distinzioni.

GLOBI DELLA CONFLAGRAZIONE IN COMBATTIMENTO

Un globo della conflagrazione è un sole in miniatura che scaglia fiamme dalla sua massa incandescente. Un globo evita i combattimenti in mischia. Vola alto al di sopra del campo di battaglia e fa piovere raffiche di fiamme biancastre su alleati e nemici indistintamente. Mentre le fiamme soffocanti carbonizzano la carne dei nemici, il globo si fa più luminoso ed emette una risata esultante e crepitante che scaturisce dal suo nucleo.

Globo della Conflagrazione Livello 20 Artigliere
Animato elementale Medio (fuoco) PE 2.800

PF 143; Sanguinante 71 Iniziativa +17
CA 34, Tempra 30, Riflessi 35, Volontà 34 Percezione +13
Velocità 6, volo 8 (fluttuare)
Immunità malattie; Resistenza 20 fuoco

AZIONI STANDARD

⊕ Fiamma Irrequieta (fuoco) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 6 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il globo della conflagrazione scatta di 1 quadretto.

⊕ Dardi Roventi (fuoco) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +25 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 8 danni da fuoco e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

✱ Tempesta di Fuoco (fuoco) ♦ Ricarica ☼ ☼

Effetto: Il globo della conflagrazione effettua il seguente attacco tre volte, e ogni emanazione deve avere un'area di effetto che non condivida alcun quadretto con le altre emanazioni dell'attacco.

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (le creature entro l'emanazione); +25 contro Riflessi

Colpito: 2d6 + 7 danni da fuoco, e se il bersaglio sta già subendo danni da fuoco continuati, i danni continuati aumentano di 5.

⚡ Onde di Fiamme (fuoco, zona) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (le creature entro l'emanazione); +23 contro Riflessi

Colpito: 3d6 + 7 danni da fuoco e il globo della conflagrazione spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del globo. La zona è leggermente oscurata, e qualsiasi creatura che entri o termini il suo turno nella zona subisce 10 danni da fuoco.

For 19 (+14) Des 25 (+17) Sag 17 (+13)

Cos 17 (+13) Int 15 (+12) Car 22 (+16)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Primordiale

PRESCELTO DI IMIX

Imix considera i suoi seguaci mortali alla stregua di pedine sacrificabili, e offre loro il potere solo fintanto che gli tornano utili. I più devoti, quelli che danno dimostrazione del loro impegno, possono ottenere un rango speciale all'interno dei suoi culti e salire nella gerarchia fino a diventare sacerdoti all'interno dei più potenti templi del Signore del Fuoco.

PRESCELTI DI IMIX IN COMBATTIMENTO

Essendo i membri di rango più alto nei templi del Signore del Fuoco, i prescelti di Imix detengono grandi poteri. Un prescelto di Imix dispone di ingenti forze umanoidi e servitori elementali. Entro i confini dei templi, il prescelto entra in comunione direttamente con il Principe del Fuoco Elementale, trasformando i desideri del suo padrone in ordini per i suoi servitori.

È raro che i prescelti escano dal loro sancta sanctorum; preferiscono impegnare gli avversari nei luoghi dove possono infondere ai loro assalti infuocati il potere dell'energia elementale (vedi "Fonte di potere," Guida del Dungeon Master, pagina 68). Chiamano a sé dei servitori che affrontino gli intrusi e scagliano palle di fuoco crepitanti da distanza di sicurezza. Tra gli spasmi della morte, un prescelto si appella a Imix prima di scomparire in una fiammata.

Prescelto di Imix Livello 22 Controllore (Guida)
Umanoide elementale Medio, genasi PE 4.150

PF 207; Sanguinante 103 Iniziativa +15
CA 34, Tempra 33, Riflessi 32, Volontà 36 Percezione +12
Velocità 6
Resistenza 15 fuoco

TRATTI

☼ Fuoco Interiore ♦ Aura 5

Gli alleati entro l'aura ottengono resistenza 10 al fuoco.

AZIONI STANDARD

⊕ Pugnale (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA

Colpito: 2d4 + 10 danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 10 al fuoco fino alla fine del turno successivo del prescelto.

⊕ Globo Infuocato (fuoco) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +25 contro Riflessi

Colpito: 3d8 + 15 danni da fuoco e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fuoco.

⚡ Servi del Fuoco Elementale (fuoco) ♦ Ricarica quando nessun grumo di fuoco si trova entro 10 quadretti dal prescelto all'inizio del suo turno.

Effetto: Il prescelto crea quattro grumi di fuoco, o sei se è sanguinante; ognuno compare in un quadretto non occupato entro 10 quadretti da lui. I grumi non possono eseguire azioni. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente a uno o più grumi subisce 10 danni da fuoco. I grumi hanno difese pari a quelle del prescelto e 1 punto ferita ciascuno. Un attacco mancato non danneggia mai un grumo. Ogni grumo rimane fino alla fine dell'incontro o finché il prescelto non conclude il suo turno a più di 10 quadretti da esso. Come azione minore, il prescelto può muovere ogni grumo fino a un massimo di 6 quadretti.

⚡ Furia del Fuoco (fuoco) ♦ Incontro

Effetto: Il prescelto porta a 0 punti ferita un grumo di fuoco entro 10 quadretti da sé ed effettua l'attacco seguente centrato sul grumo.

Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +25 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 8 danni da fuoco e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

AZIONI ATTIVATE

⚡ Esigere Concentrazione ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico si allontana volontariamente da un grumo di fuoco senza scattare.

Attacco (azione di opportunità): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +25 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

⚡ Impulso Infuocato (fuoco) ♦ Incontro

Attivazione: Un nemico colpisce il prescelto con un attacco in mischia.

Attacco (reazione immediata): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +25 contro Riflessi

Colpito: 3d6 + 9 danni da fuoco.

⚡ Preteso da Imix (fuoco)

Attivazione: Il prescelto scende a 0 punti ferita.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +25 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 9 danni da fuoco e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Abilità Arcano +18, Intimidire +25

For 14 (+13) Des 18 (+15) Sag 12 (+12)

Cos 23 (+17) Int 15 (+13) Car 28 (+20)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Primordiale
Equipaggiamento pugnale

INCANTESIMO APOCALITTICO

CON IL PASSARE DEI SECOLI, ALCUNI INCANTESIMI di proporzioni epiche hanno riverberato nell'arco della storia. Quegli incantesimi che forniscono potere sufficiente a uccidere le divinità, a imprigionare i primordiali, ad annientare imperi e a creare domini astrali lasciano dietro di loro parte della propria essenza. Con il tempo, quell'essenza può dare forma a un incantesimo vivente, che impazza per l'universo e distrugge ogni cosa che incontra sul suo cammino. Alcuni di questi incantesimi si dimostrano adattabili, e grazie ai loro millenni di esperienza sviluppano l'intelligenza necessaria per cospirare con altre creature affini.

CONOSCENZE

Arcano CD 32: Gli incantesimi apocalittici sono creazioni spontanee; ognuno di essi è spinto da motivazioni molto semplici, associate alla fonte della sua creazione.

Gli incantesimi apocalittici possono essere controllati tramite rituali, potenti artefatti e astute forme di persuasione; se controllati attentamente, possono provocare la distruzione di un impero. Gli studiosi ipotizzano che una di quelle creature fosse presente alla caduta di Bael Turath. Stando alle antiche pergamene, colui che controllava la creatura ne perse il controllo e l'incantesimo seminò la distruzione tra i resti sia di Bael Turath che di Arkhosia.

Altre creature cercano di imbrigliare il potere degli incantesimi apocalittici per rovesciare le sorti di una battaglia o per impadronirsi delle terre vicine. I rinnegati, un gruppo di potenti umanoidi che disprezzano gli dèi, setacciano l'universo alla ricerca degli incantesimi apocalittici. Si mormora che possiedano una reliquia risalente all'alba della creazione che consenta loro di mantenere il controllo di numerosi incantesimi apocalittici contemporaneamente.

INCONTRI

Per loro natura, gli incantesimi apocalittici sono distruttivi, ma certi individui possono riuscire a controllare o a convogliare gli impulsi nocivi di una di queste creature. Angeli, diavoli e demoni riescono talvolta a influenzare o a dirigere gli incantesimi. Sia i rinnegati che i tulgar si alleano spesso con gli incantesimi apocalittici nel tentativo di conquistare un dominio astrale o un altro territorio planare. In qualche rara occasione, un mortale diventa abbastanza potente da comandare un incantesimo apocalittico, magari usandone la potenza per abbattere un impero o sfidare un dio.

PRIGIONE DI MUAL-TAR

Quando il primordiale Mual-Tar fu fatto prigioniero e imprigionato dalle poderose catene di Moradin, un potente incantesimo fu lanciato per sigillare la sua gabbia. Mual-Tar lottò contro le catene, e vari frammenti di metallo e di magia si spezzarono e finirono

nel Mare Australe, dove presero vita. Ora i residui di quell'incantesimo, creature fatte di metallo, pietra e magia, imperversano nel cosmo, nel tentativo di imprigionare o distruggere ogni cosa.

Prigione di Mual-Tar		Livello 26 Soldato
Animato immortale Grande (costruito)		PE 9.000
PF 242; Sanguinante 121		Iniziativa +22
CA 41, Tempra 39, Riflessi 38, Volontà 36		Percezione +17
Velocità 6		
Resistenza 15 forza		
TRATTI		
☼ Catene Stringenti ♦ Aura 5		
Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro l'aura è marchiato dalla prigione di Mual-Tar fino all'inizio del proprio turno successivo.		
Agente del Volere Divino		
La prigione di Mual-Tar ignora l'occultamento, la copertura e la proprietà evanescente (ma non l'occultamento totale o la copertura superiore).		
AZIONI STANDARD		
⊕ Frusta Incatenante ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 4 (una creatura); +31 contro CA		
Colpito: 3d8 + 21 danni. Se il bersaglio effettua un attacco che non include tra i bersagli la prigione di Mual-Tar prima della fine del proprio turno successivo, la prigione di Mual-Tar tira il bersaglio di 10 quadretti fino al quadretto più vicino come azione gratuita.		
⊖ Doppio Attacco ♦ A volontà		
Effetto: La prigione di Mual-Tar usa <i>frusta incatenante</i> due volte, effettuando ogni attacco contro un bersaglio diverso.		
AZIONI ATTIVATE		
Spire Reattive ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico spinge, tira o fa scorrere la prigione di Mual-Tar.		
Effetto (<i>reazione immediata</i>): La prigione di Mual-Tar tira il nemico che attiva il potere di 10 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente. Il nemico che attiva il potere è immobilizzato fino alla fine del proprio turno successivo.		
Apocalisse Scatenata ♦ Incontro		
Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro la prigione di Mual-Tar oppure la prigione di Mual-Tar è resa sanguinante per la prima volta.		
Effetto (<i>nessuna azione</i>): La prigione di Mual-Tar crea un duplicato di se stessa, che appare nei quadretti non occupati più vicini. Il duplicato possiede gli stessi punti ferita della prigione di Mual-Tar, si considera che abbia speso gli stessi poteri della prigione di Mual-Tar e agisce durante lo stesso turno della prigione di Mual-Tar. Qualsiasi effetto presente sulla prigione di Mual-Tar non si trasferisce sul duplicato. Alla fine del turno successivo della prigione di Mual-Tar, il duplicato scompare.		
For 29 (+22)	Des 24 (+20)	Sag 18 (+17)
Cos 26 (+21)	Int 11 (+13)	Car 15 (+15)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Supernal

PRIGIONI DI MUAL-TAR IN COMBATTIMENTO

Quando imperversa tra i piani, una prigione di Mual-Tar utilizza poche tattiche in combattimento. Il mostro sferza tutti i nemici con la furia di una tempesta. Se controllata da un'influenza esterna, combatte secondo gli ordini del suo padrone, distruggendo chiunque tenti di interferire.

Che sia spinta da un'eco dei suoi obiettivi divini originari o dai suoi scopi personali, una prigione di Mual-Tar evita di attaccare i personaggi divini e preferisce concentrarsi sui nemici di origine elementale e su quelli che detengono poteri elementali. Quei

personaggi che fanno uso di poteri divini potrebbero riuscire a indirizzare l'incantesimo apocalittico contro le creature elementali, vincendo un'apposita sfida di abilità o superando una prova di Diplomazia.

ARALDO DI FUOCO INCOLORE

Le leggende parlano di una guerra colossale che si concluse con l'annientamento di un impero. Dopo una lunga lotta, una fazione usò un possente rituale infuso di potere divino per scatenare una pioggia di fuoco incolore sulle terre del nemico. Quella magia trasformò un'intera civiltà in un mare di cenere e polvere. Il diluvio alla fine si esaurì, ma tra la polvere e la cenere rimasero alcune scintille da cui scaturirono degli araldi di fuoco incolore che presero a vagare per i piani.

Araldo di Fuoco Incolore **Livello 27 Schermagliatore**
Animato naturale Medio (costrutto, fuoco) PE 11.000

PF 244; Sanguinante 122 **Iniziativa** +25

CA 41, Tempra 37, Riflessi 40, Volontà 37 **Percezione** +19

Velocità 8, volo 6

Resistenza 15 fuoco

TRATTI

Congelato sul Posto

Ogni volta che l'araldo di fuoco incolore subisce danni da freddo, non può usare *fiamma guizzante* fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI STANDARD

⊕ **Carezza della Fiamma** (forza, fuoco) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA

Colpito: 3d10 + 19 danni da forza e da fuoco.

⚡ **Tempesta di Fuoco Incolore** (forza, fuoco) ◆ **Ricarica** ☒ ☒

Effetto: L'araldo effettua l'attacco seguente due volte, scattando di metà della sua velocità tra un attacco e l'altro.

Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (le creature entro l'emana-
zione); +30 contro Riflessi

Colpito: 4d10 + 16 danni da forza e da fuoco e 15 danni da
fuoco continuati (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI

Fiamma Guizzante ◆ **A volontà**

Effetto: L'araldo scatta di 4 quadretti.

AZIONI ATTIVATE

Apocalisse Scatenata ◆ **Incontro**

Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro
l'araldo oppure l'araldo è reso sanguinante per la prima volta.

Effetto (nessuna azione): L'araldo crea un duplicato di se stesso,
che appare nel quadretto non occupato più vicino. Il dupli-
cato possiede gli stessi punti ferita dell'araldo, si considera
che abbia speso gli stessi poteri dell'araldo e agisce durante lo
stesso turno dell'araldo. Qualsiasi effetto presente sull'araldo
non si trasferisce sul duplicato. Alla fine del turno successivo
dell'araldo, il duplicato scompare.

For 17 (+16) Des 30 (+23) Sag 23 (+19)

Cos 20 (+18) Int 15 (+15) Car 14 (+15)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Primordiale

ARALDI DI FUOCO INCOLORE IN COMBATTIMENTO

Un araldo di fuoco incolore vaga per le terre desolate dei vari piani in cerca di creature e insediamenti da annientare. La malizia e la collera che alimentavano l'incantesimo originale infuriano nella mente del mostro, spingendolo a giocherellare con le sue prede. È solito attirare gli attaccanti più impetuosi in un'imboscata. Un araldo sfreccia in avanti per attaccare



Prigione di Mual-Tar e araldo di fuoco incolore

e poi sguscia via, attirando gli avversari in una gola o in un canyon dove sono in attesa i suoi alleati. Un araldo solitamente uccide per sua scelta. In qualche rara occasione, un potente incantatore è riuscito ad asservirne uno. Una volta piegato, un araldo di fuoco incolore diventa un fedele servitore.

FRAMMENTO DI URALINDA

All'interno della Corte delle Stelle, le arcifate usano sottili manipolazioni per ottenere ciò che desiderano, ed è raro che facciano ricorso alla violenza. Tuttavia, Rodielle delle Fate dell'Inverno non era un'arcifata come tutte le altre. Dopo essere stato respinto da una fata appartenente alla Corte dell'Estate che gli aveva tentato di sedurre, Rodielle creò un terribile incantesimo per dare sfogo al suo rancore. Fece cadere una pioggia di ghiaccioli acuminati sulla città eladrin di Uralinda, un luogo che la sua amata visitava spesso e di cui parlava con grande piacere. Ma l'arcifata non fece attenzione nel creare l'incantesimo, e come risultato i frammenti di ghiaccio acquisirono vita propria. Furono animati dalle anime degli eladrin uccisi e si dispersero in tutto l'universo, seminando morte e distruzione.

Frammento di Uralinda		Livello 28 Soldato gregario	
Animato fatato Medio (costrutto, freddo)		PE 3.250	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +22	
CA 44, Tempra 40, Riflessi 40, Volontà 40	Percezione +18		
Velocità 6			
Resistenza 15 freddo			
AZIONI STANDARD			
⊕ Freddo Furente (freddo, psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro Tempra			
Colpito: 18 danni da freddo e psichici e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del frammento.			
AZIONI ATTIVATE			
Apocalisse Scatenata ♦ Incontro			
Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro il frammento oppure il frammento scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): Il frammento crea un duplicato di se stesso, che appare nel quadretto non occupato più vicino.			
Qualsiasi effetto presente sul frammento non si trasferisce sul duplicato. Il duplicato non può usare questo potere. Alla fine del turno successivo del frammento, il duplicato scompare.			
For 16 (+17)	Des 22 (+20)	Sag 18 (+18)	
Cos 27 (+22)	Int 13 (+15)	Car 30 (+24)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Elfico	

FRAMMENTI DI URALINDA IN COMBATTIMENTO

Le anime contenute nei frammenti di Uralinda sono spinte da un desiderio di morte e hanno un controllo sulle loro prigionie di gelo a malapena sufficiente per scagliarsi contro gli avversari. Anche se sono gli spiriti degli eladrin uccisi a controllare i frammenti, il loro potere è alquanto debole. Questi frammenti spesso si sottomettono al controllo di un padrone dalla volontà più forte.

INCENDIO DEICIDA

Durante la Guerra dell'Alba, i primordiali uccisero molte divinità. Armati di incantesimi elementali torrenziali, investirono gli dèi con quell'energia, strappando loro di dosso l'energia divina. Uno di questi incantesimi generò una fiamma crepitante bianca e violacea che impediva alle divinità di disincarnarsi e sopprimeva la loro natura immortale.

Quando le fiamme dell'incantesimo lambivano un dio, assorbivano parte della sua essenza divina, che accendeva la scintilla della vita all'interno della fiamma stessa. Da allora, la fiamma si è scissa più volte, e ancora oggi le fiamme continuano ad ardere in tutto l'universo, nel tentativo di epurare gli dèi e i loro agenti in un ultimo lampo di energia elementale.

Incendio Deicida		Livello 28 Artigliere	
Animato elementale Medio (costrutto, fuoco)		PE 13.000	
PF 194; Sanguinante 97	Iniziativa +24		
CA 42, Tempra 40, Riflessi 42, Volontà 39	Percezione +21		
Velocità 6			
Resistenza 15 fuoco			
TRATTI			
☼ Incendio Elementale ♦ Aura 2			
I nemici entro l'aura non beneficiano di resistenza al fuoco e non possono superare i tiri salvezza contro quegli effetti che includono danni da fuoco continuati.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Artiglio Infuocato (fuoco) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
⊗ Dardo di Fuoco (fuoco) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +31 contro Riflessi			
Colpito: 25 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
Fiamme Soffocanti (fuoco) ♦ A volontà			
Effetto: Ogni nemico entro 10 quadretti che stia subendo danni da fuoco continuati subisce immediatamente danni da fuoco pari ai suoi danni da fuoco continuati.			
✱ Flagello Infuocato degli Dèi (fuoco) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +31 contro Riflessi			
Colpito: 2d10 + 5 danni da fuoco e 15 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
Effetto secondario: 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).			
AZIONI ATTIVATE			
Apocalisse Scatenata ♦ Incontro			
Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro l'incendio oppure l'incendio è reso sanguinante per la prima volta.			
Effetto (nessuna azione): L'incendio crea un duplicato di se stesso, che appare nel quadretto non occupato più vicino. Il duplicato possiede gli stessi punti ferita dell'incendio, si considera che abbia speso gli stessi poteri dell'incendio e agisce durante il turno dell'incendio. Qualsiasi effetto presente sull'incendio non si trasferisce sul duplicato. Alla fine del turno successivo dell'incendio, il duplicato scompare.			
For 23 (+20)	Des 30 (+24)	Sag 24 (+21)	
Cos 26 (+22)	Int 13 (+15)	Car 21 (+19)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Primordiale	

PRIGIONE DI MUAL-TAR

Due dei primordiali Mual-Tar in loro prigione...

...e uno di loro si è liberato...



Incendio deicida e luce di Amoth

INCENDI DEICIDI IN COMBATTIMENTO

Un incendio deicida cerca di portare a termine la sua missione vecchia di millenni distruggendo ogni aspetto delle divinità. Durante il combattimento, si concentra sugli agenti degli dèi. Si tiene indietro e scatena una raffica di fiamme elementali, facendo di tutto pur di attaccare le icone e gli oggetti di natura divina. Gli incendi deicidi a volte uniscono le forze per assaltare i bastioni delle divinità, come ad esempio Hestavar e Celestia nel Mare Astrale. Se una divinità subisce i danni da fuoco continuati di un incendio deicida potrebbe non riuscire a disincarnarsi, il che fa di queste creature delle armi assai preziose per i nemici degli dèi.

LUCE DI AMOTH

Quando i principi dei demoni Orcus, Demogorgon e Rimmon assalirono il dominio astrale di Kalandurren per uccidere il dio Amoth, non sapevano che con il loro assalto avrebbero generato dei mostri. Un istante prima di morire, Amoth lanciò un incantesimo apocalittico per immolarsi, nella speranza di distruggere in tal modo anche i tre signori dei demoni. Orcus e Demogorgon sopravvissero per un soffio, usando Rimmon come scudo contro la gelida esplosione radiosa che disintegrò le essenze sia del dio che del demone. Nei giorni successivi alla battaglia, alcuni fiocchi di luce aspra e fredda iniziarono ad affiorare dal suolo di Kalandurren. La luce diede origine a delle creature semisenienti in cui la collera del dio ucciso si fuse alla furia del signore dei demoni defunto. Queste creature si sparpagliarono per tutto il cosmo, animate da un insaziabile desiderio di distruggere sia gli immortali che gli elementali.

INCANTESIMO APOCALITTICO

Luce di Amoth	Livello 30 Bruto
Animato immortale Grande (costrutto)	PE 19.000
PF 341; Sanguinante 170	Iniziativa +22
CA 40, Tempra 44, Riflessi 41, Volontà 42	Percezione +23
Velocità 6	

TRATTI

Onda di Ritorsione

Ogni volta che la luce di Amoth subisce dei danni, ogni nemico entro 2 quadretti da essa subisce 5 danni.

AZIONI STANDARD

⊕ Pugno della Collera ♦ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +35 contro CA
Colpito: 4d10 + 20 danni.

⊖ Furia dei Morti ♦ Ricarica [!]

Effetto: La luce di Amoth usa *pugno della collera* contro ogni nemico entro 2 quadretti da essa.

AZIONI MINORI

⚡ Retaggio di Kalandurren (freddo) ♦ Incontro

Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +32 contro Tempra
Colpito: 4d10 + 20 danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

AZIONI ATTIVATE

Apocalisse Scatenata ♦ Incontro

Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro la luce di Amoth oppure la luce di Amoth è resa sanguinante per la prima volta.

Effetto (nessuna azione): La luce di Amoth crea un duplicato di se stessa, che appare nei quadretti non occupati più vicini. Il duplicato possiede gli stessi punti ferita della luce di Amoth, si considera che abbia speso gli stessi poteri della luce di Amoth e agisce durante lo stesso turno della luce di Amoth. Qualsiasi effetto presente sulla luce di Amoth non si trasferisce sul duplicato. Alla fine del turno successivo della luce di Amoth, il duplicato scompare.

For 28 (+24) Des 25 (+22) Sag 27 (+23)

Cos 31 (+25) Int 9 (+14) Car 24 (+22)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal

LUCI DI AMOTH IN COMBATTIMENTO

Una luce di Amoth è una creatura feroce e vendicativa, e si accanisce contro gli avversari che le hanno inferto più danni. Una luce di Amoth concentra i suoi attacchi sugli elementali, ma vincendo una sfida di abilità o una prova di Diplomazia, un avversario potrebbe riuscire a ragionare con la creatura. I demoni e gli angeli usano questi bruti come truppe d'assalto quando si combattono a vicenda.

KRAKEN

NELL'OSCURITÀ DELL'IGNOTO, mostruosità aliene sognano la distruzione dell'intero creato. All'alba dei tempi, i mostruosi kraken fuggirono dal Reame Remoto e si fecero strada attraverso il Mare Astrale fino al reame dei mortali, lasciandosi dietro una scia di mondi devastati. Di tanto in tanto, i kraken emergono dai loro oscuri rifugi, massacrando ogni cosa e lasciando soltanto rovine al loro passaggio.

CONOSCENZE

Arcano CD 21: I kraken esistevano prima che la vita mortale avesse inizio, quando i piani brulicavano delle folli creature del Reame Remoto. Alcuni dicono che la Guerra Sanguinosa o la Guerra dell'Alba fu il cataclisma che finì per sconfiggere e disperdere queste creature. Quale che sia la causa, i kraken ora sono rari sia nel mondo che nel Mare Astrale.

Il kraken marino è un araldo del caos e una forza primeva di distruzione. Si dice che possa suscitare tempeste in grado di frantumare le scogliere, di abbattere le torri e di trascinare i corpi delle vittime annegate fino al mare. Possenti navi da guerra sorprese da queste tempeste svaniscono afferrate da una massa di tentacoli, e i pochi sopravvissuti riescono soltanto a vedere fuggacemente una bestia smisurata che emerge dall'oscurità.

La comparsa di un kraken nel reame dei mortali o nel Mare Astrale è spesso legata alle attività di qualche culto; gli stolti che ignorano le trame di questi gruppi lo fanno a loro rischio e pericolo.

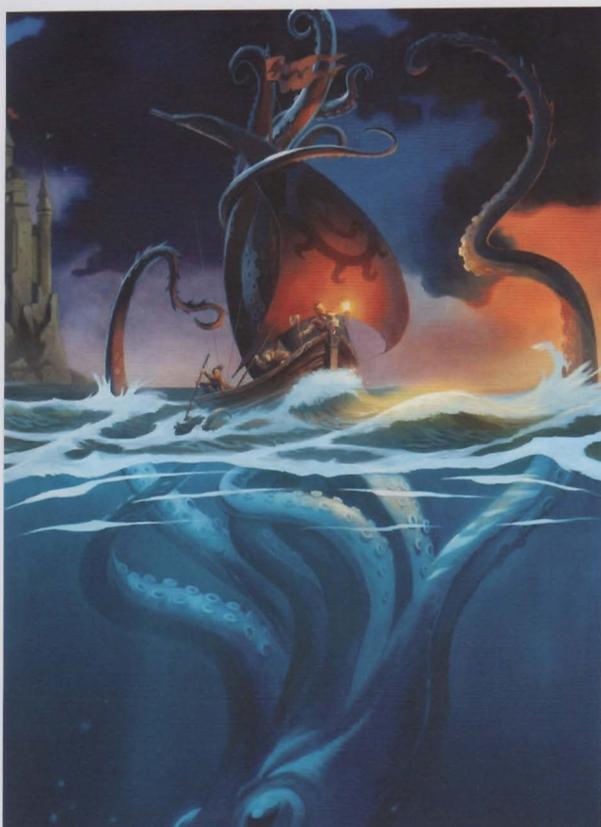
INCONTRI

Alcuni dei più empî culti dei reami mortali e immortali adorano i kraken, e quando una di queste mostruosità appare, i suoi perversi seguaci non sono mai troppo lontani. Le creature aberranti considerano i kraken gli avatar viventi della follia del Reame Remoto. Celebrando rituali oscuri, risvegliano queste creature dal loro lungo sonno sotto le onde o nelle vaste distese vuote del Mare Astrale. Come tutte le creature del Reame Remoto, i kraken bramano la distruzione degli esseri viventi. A prescindere da dove possano comparire per la prima volta, vengono inevitabilmente attirati dalle più grosse concentrazioni di creature senzienti, che si tratti di un piccolo insediamento costiero o di un grande dominio astrale brulicante di vita.

KRAKEN MARINO

Dorme sotto le onde da tempo immemore, in attesa di un segno o di un richiamo oscuro. Le razze mortali solcano ignare le acque marine con le loro navi ed erigono città splendide sulle rive. Innalzano preghiere agli dèi del mare e agli spiriti primevi per ottenere protezione, ma dimenticano che nelle acque buie si nascondono terrore più antichi di tutte quelle entità.

Kraken Marino		Livello 10 Soldato solitario
Bestia magica aberrante Mastodontica (acquatica)		PE 2.500
PF 432; Sanguinante 216	Iniziativa +13	
CA 24, Tempra 26, Riflessi 22, Volontà 22	Percezione +15	
Velocità 6, nuoto 10	Scurovisione	
Tiri salvezza +5; Punti azione 2		
TRATTI		
Acquatico		
Il kraken marino può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.		
Minaccia con Portata		
Il kraken marino può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici entro 3 quadretti da sé.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Tentacoli Stritolanti ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +15 contro CA		
Colpito: 2d8 + 5 danni e il kraken afferra il bersaglio. Il kraken può afferrare fino a otto creature alla volta.		
Mantenere minore: Il kraken mantiene tutte le prese e ogni creatura da esso afferrata subisce 5 danni.		
⊕ Divoratore di Navi ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (un veicolo); +13 contro Tempra		
Colpito: 2d10 + 10 danni e il bersaglio è trattenuto finché il kraken rimane entro 3 quadretti da esso. Finché è trattenuto da questo potere, il veicolo subisce 20 danni all'inizio del turno del kraken. Il pilota del veicolo può spendere un'azione standard per concedere al veicolo un tiro salvezza. Se supera il tiro salvezza, il veicolo non è più trattenuto.		
⊕ Spire del Destino ♦ A volontà		
Effetto: Il kraken usa <i>tentacoli stritolanti</i> due volte e <i>divoratore di navi</i> una volta.		
Onda Schiacciante (zona) ♦ Incontro		
Effetto: Il kraken crea una zona a emanazione ravvicinata 3 che permane fino alla fine dell'incontro. La zona si considera terreno difficile. Ogni creatura che inizia il suo turno entro la zona subisce 5 danni ed è fatta scorrere di 2 quadretti. Una volta per round, come azione minore, il kraken può muovere la zona fino a 3 quadretti.		
AZIONI MINORI		
⊕ Immersione Fatale ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura afferrata dal kraken); +13 contro Tempra		
Colpito: 1d8 + 5 danni e il kraken fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.		
⊕ Scagliare ♦ A volontà		
Effetto: Il kraken fa scorrere di 5 quadretti una creatura che ha afferrato, fino a un quadretto adiacente a un'altra creatura. La presa termina e il kraken effettua il seguente attacco contro entrambe le creature.		
Attacco: +13 contro Tempra		
Colpito: 1d8 + 5 danni e il bersaglio cade a terra prono.		
⊕ Dardo Venefico (veleno) ♦ A volontà (1/round)		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +13 contro Tempra		
Colpito: 2d8 + 4 danni da veleno e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
Stritolamento Vendicativo ♦ A volontà		
Attivazione: Una creatura afferrata dal kraken infligge danni a quest'ultimo.		
Effetto (reazione immediata): Ogni creatura afferrata dal kraken subisce 5 danni.		
For 23 (+11)	Des 22 (+11)	Sag 20 (+10)
Cos 20 (+10)	Int 18 (+9)	Car 19 (+9)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi telepatia 20		



KRAKEN MARINI IN COMBATTIMENTO

Un kraken marino emerge da un mare tempestoso per attaccare una nave e il suo equipaggio con *spire del destino*. Bersaglia i nemici afferrati con *immersione fatale* per trascinarli nell'acqua e stritola le navi fino a frantumarle. Il kraken evita di muoversi al fine di massimizzare i suoi attacchi, colpendo con *dardo venefico* e *scagliare*.

KRAKEN ASTRALE

Le stelle luccicano e tremano quando una forma gigantesca si materializza dal vuoto. Il suo corpo sfrigolante e luminescente sembra una massa fatta di stelle e d'ombra, da cui sporgono due profondi occhi neri senza palpebre. Il kraken astrale è un orrore proveniente dal Reame Remoto, i cui tentacoli colpiscono per trascinare le creature in un gorgo di follia urlante.

KRAKEN ASTRALI IN COMBATTIMENTO

La follia precede l'arrivo di un kraken astrale e lo segue come una scia. Mentre i tentacoli della creatura sferzano l'aria per avvinghiarsi a una *scialuppa astrale* e al suo equipaggio, le menti di coloro che afferra vengono dilaniate da *assorbire psiche* e *tocco di follia*. Un kraken astrale effettua una serie completa di attacchi a ogni turno in cui mantiene le sue prese. Frastorna gli avversari con *impulso invalidante* mentre i nemici dominati o coloro che sono stati toccati dalla sua follia si rivoltano contro i loro alleati.

Kraken Astrale Livello 25 Controllore solitario

Bestia magica aberrante Mastodontica PE 35.000

PF 928; Sanguinante 464 Iniziativa +19

CA 39, Tempra 41, Riflessi 37, Volontà 39 Percezione +24

Velocità volo 10 (fluttuare) Vista cieca 20

Tiri salvezza +5; Punti azione 2

TRATTI

Minaccia con Portata

Il kraken astrale può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici entro 4 quadretti da sé.

AZIONI STANDARD

⊕ Tentacoli dall'Altrove (psichico) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 4 (una creatura); +30 contro CA

Colpito: 3d8 + 9 danni e il kraken afferra il bersaglio. Il kraken può afferrare fino a otto creature alla volta.

Mantenere minore: Il kraken mantiene tutte le sue prese e ogni creatura da esso afferrata subisce 15 danni psichici.

⊖ Assorbire Psiche (psichico) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 4 (ogni creatura afferrata dal kraken); +28 contro Volontà

Colpito: 2d8 + 9 danni psichici, e fino alla fine dell'incontro, il kraken ottiene un bonus di +5 ai tiri per colpire effettuati con *tocco di follia* contro il bersaglio.

⊖ Divoratore di Navi ♦ A volontà

Attacco: Mischia 4 (un veicolo); +28 contro Tempra

Colpito: 2d10 + 10 danni e il bersaglio è trattenuto finché il kraken rimane entro 4 quadretti da esso. Finché è trattenuto da questo potere, il veicolo subisce 20 danni all'inizio del turno del kraken. Il pilota del veicolo può usare un'azione standard per concedere al veicolo un tiro salvezza. Se supera il tiro salvezza, il veicolo non è più trattenuto.

⊖ Tocco di Follia ♦ A volontà

Attacco: Mischia 4 (una creatura); +28 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio usa il potere di attacco a incontro di livello più alto che possiede contro una o più creature scelte dal kraken. Il potere non si considera speso dopo questo uso. Il bersaglio può utilizzare il potere anche se quel potere è già stato speso.

AZIONI MINORI

⊖ Impulso Invalidante ♦ Ricarica ☒ ☒

Attacco: Propagazione ravvicinata 4 (i nemici entro la propagazione); +28 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

AZIONI ATTIVATE

⊖ Urlo Psichico (psichico) ♦ Incontro

Attivazione: Il kraken è reso sanguinante per la prima volta.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 10 (i nemici entro l'emanazione); +28 contro Volontà

Colpito: 4d10 + 9 danni psichici e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

⊖ Contemplare l'Orrore (charme, psichico) ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico manca il kraken.

Attacco (reazione immediata): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +28 contro Volontà

Colpito: 3d8 + 9 danni psichici e il bersaglio è dominato fino alla fine del suo turno successivo.

Abilità Furtività +26

For 28 (+21) Des 25 (+19) Sag 25 (+19)

Cos 24 (+19) Int 27 (+20) Car 28 (+21)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi telepatia 20

KUO-TOA

GLI ORRENDI E SPREGEVOLI KUO-TOA si considerano superiori a tutte le altre creature. Gli avventurieri e gli esploratori che sfidano la loro supremazia sui neri mari del Sottosuolo rischiano di essere torturati, schiavizzati e sacrificati per mano di questa razza inumana.

CONOSCENZE

Storia CD 23: Anche se la follia congenita di cui soffrono li rende imprevedibili, i kuo-toa applicano tattiche relativamente razionali in combattimento. I kuo-toa scudisci e monitori dirigono gli attacchi delle fruste, dei pugnalatori e degli annegatori, che combattono tutti in modo organizzato fintanto che rimane qualcuno a controllarli. Se i capi dei kuo-toa vengono sopraffatti, i combattenti degenerano rapidamente in un ammasso di aggressori disorganizzati. Alcuni fuggono sconvolti; altri si sacrificano volontariamente nel disperato tentativo di abbattere coloro che hanno ucciso i loro capi.

INCONTRI

La bande da guerra dei kuo-toa includono vari tipi di queste orrende creature. In qualche rara occasione, i kuo-toa, pur essendo creature isolazioniste, si alleano con altre razze perché costretti dal bisogno o per ottenere dei vantaggi a breve termine. Gli esuli drow a volte vanno in cerca dei kuo-toa per ottenere aiuto nelle ritorsioni che intendono scatenare contro la loro stessa razza, e i githyanki arruolano i kuo-toa per condurre razzie contro i loro padroni di un tempo, gli illithid. I kuo-toa esigono ingenti ricompense per il loro aiuto, ma queste alleanze non durano mai a lungo.



KUO-TOA IMPAZZITO

Circolano molte storie sui folli kuo-toa. La pazzia contagiosa che affligge la razza dei kuo-toa si manifesta con violenza in questi esemplari. Nascosti all'interno di templi cadenti e antiche rovine, giacciono armi e artefatti risalenti agli albori della razza. Tali reliquie valgono una fortuna per coloro che riescono a trovarle, ma la fortuna serve a poco quando i kuo-toa impazziti, assetati di vendetta, partono alla ricerca del ladro.

Kuo-Toa Impazzito Livello 12 Schermagliatore gregario
Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 175

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +12

CA 26, Tempra 23, Riflessi 23, Volontà 25

Percezione +7

Velocità 6, nuoto 6

Scurovisione

TRATTI

☼ **Pazzia Dilagante** ◆ Aura 1

I nemici entro l'aura ricevono vulnerabilità 5 ai danni psichici.

Acquatico

Il kuo-toa impazzito può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD

⊕ **Artiglio** ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA

Colpito: 10 danni e il kuo-toa impazzito scatta di 1 quadretto.

↶ **Urlo Mistico** (psichico) ◆ A volontà

Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (1 nemico entro la propagazione); +15 contro Volontà

Colpito: 5 danni psichici.

For 15 (+8)

Des 19 (+10)

Sag 13 (+7)

Cos 19 (+10)

Int 1 (+1)

Car 22 (+12)

Allineamento malvagio Linguaggi -

KUO-TOA IMPAZZITI IN COMBATTIMENTO

I kuo-toa impazziti attaccano ogni creatura che entra nelle loro città, accalandosi disordinatamente sugli stessi bersagli e assalendoli con artigliate dilananti e urla insensate. Quando un nemico crolla, un kuo-toa impazzito perde rapidamente ogni interesse nei suoi confronti. Gli avventurieri più scaltri che vengono sopraffatti dai kuo-toa a volte riescono a salvarsi simulando la morte durante una battaglia e sperando che gli impazziti si dirigano altrove.

KUO-TOA ANNEGATORE

Sciamarono sulla barca come ombre: possenti kuo-toa armati di uncini acuminati e reti spinate. Questi erano gli annegatori di cui gli esploratori erano stati avvertiti: nemici pazienti che trascinano le loro prede nelle torbide profondità dei mari del Sottosuolo. Negli avamposti nanici si dice che l'ultima cosa che vede la vittima di un annegatore siano gli occhi funesti e il sorriso maligno della creatura, prima che l'acqua si richiuda su di lei e tutto diventi oscuro.

KUO-TOA ANNEGATORI IN COMBATTIMENTO

Un annegatore attacca per prima cosa con *rete spinata*, per immobilizzare i suoi avversari in modo che l'annegatore e i suoi alleati possano trascinarli via. Usa anche *uncino dragante* per trascinare un bersaglio in acqua, dove l'annegatore beneficia dei vantaggi del combattimento acquatico e tenta di trascinare la vittima a fondo.

Kuo-Toa Annegatore Livello 14 Soldato

Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 1.000

PF 137; Sanguinante 68 Iniziativa +15
 CA 30, Tempra 26, Riflessi 26, Volontà 24 Percezione +8
 Velocità 6, nuoto 6 Scurovisione

TRATTI

Acquatico

L'annegatore può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD

⊕ Uncino (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA
 Colpito: 3d8 + 9 danni.

⊖ Uncino Dragante (arma) ♦ A volontà

Requisito: L'annegatore deve impugnare un uncino.
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro Riflessi
 Colpito: 3d8 + 9 danni e l'annegatore fa scorrere il bersaglio di 3 fino a un quadretto a sé adiacente.

↘ Rete Spinata (arma) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +17 contro Riflessi
 Colpito: 2d6 + 6 danni. Il bersaglio subisce 8 danni extra se si muove volontariamente prima dell'inizio del turno successivo dell'annegatore.

AZIONI DI MOVIMENTO

Mossa Sfuggente ♦ A volontà

Requisito: L'annegatore deve trovarsi adiacente a un nemico.
 Effetto: L'annegatore scatta di 3 quadretti fino a un altro quadretto adiacente al nemico.

For 19 (+11) Des 23 (+13) Sag 13 (+8)
 Cos 17 (+10) Int 13 (+8) Car 18 (+11)

Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità
 Equipaggiamento uncino, 4 reti spinate

KUO-TOA FRUSTA

L'assalto a sorpresa fu guidato dai kuo-toa fruste, una casta minore di sacerdoti incaricati di gestire i sacrifici. Se l'esploratore e il suo gruppo non avessero fatto attenzione, sarebbero stati i prossimi a essere immolati.

Kuo-Toa Frusta Livello 15 Artigliere

Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 1.200

PF 115; Sanguinante 57 Iniziativa +12
 CA 27, Tempra 28, Riflessi 27, Volontà 26 Percezione +10
 Velocità 6, nuoto 6 Scurovisione

TRATTI

Acquatico

Il kuo-toa frusta può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD

⊕ Tridente (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA
 Colpito: 2d8 + 9 danni.

⊖ Tridente Fulminante (arma) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 3/6 (una creatura); +22 contro CA
 Colpito: 3d8 + 10 danni da fulmine.
 Effetto: Il tridente ritorna in mano al kuo-toa frusta.

↘ Polmoni Pieni ♦ A volontà

Attacco: Gittata 20 (una creatura); +20 contro Tempra
 Colpito: 2d6 + 7 danni, il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

✱ Fulmine Biforcuto (fulmine) ♦ Ricarica quando il kuo-toa

frusta rende un nemico sanguinante o riduce un nemico a 0 punti ferita o meno
 Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (una, due o tre creature entro l'emanazione); +20 contro Tempra
 Colpito: 2d6 + 6 danni da fulmine e il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del kuo-toa frusta.

AZIONI DI MOVIMENTO

Mossa Sfuggente ♦ A volontà

Requisito: Il kuo-toa frusta deve trovarsi in posizione adiacente a un nemico.

Effetto: Il kuo-toa frusta scatta di 3 quadretti fino a un altro quadretto adiacente al nemico.

Abilità Dungeon +15, Religione +14

For 23 (+13) Des 20 (+12) Sag 17 (+10)
 Cos 19 (+11) Int 15 (+9) Car 18 (+11)

Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità
 Equipaggiamento tridente, coltello cerimoniale

KUO-TOA FRUSTE IN COMBATTIMENTO

Un kuo-toa frusta coinvolge il maggior numero di nemici possibile nel suo *fulmine biforcuto*, invocando la collera divina di quel potere ogni volta che si ricarica. I più potenti combattenti in mischia vengono colpiti da *polmoni pieni*, che li rallenta e consente agli alleati del kuo-toa di occuparsi di loro.

KUO-TOA PUGNALATORE

I difensori si batterono valorosamente contro l'ondata di schiavisti kuo-toa. Nessuno si accorse della forma esile che sgusciava alle loro spalle finché non fu troppo tardi. La lama seghettata del pugnale colpì come una macchia nera e sfocata.

Kuo-Toa Pugnale Livello 16 Schermagliatore

Umanoide naturale Medio (acquatico) PE 1.400

PF 151; Sanguinante 75 Iniziativa +17
 CA 30, Tempra 28, Riflessi 30, Volontà 27 Percezione +12
 Velocità 6, nuoto 6 Scurovisione

TRATTI

Acquatico

Il pugnale può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD

⊕ Pugnale Seghettato (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA
 Colpito: 4d4 + 14 danni.

⊖ Colpo Menomante (arma) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura che concede vantaggio in combattimento al pugnale); +21 contro CA
 Colpito: 2d4 + 4 danni, il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

AZIONI DI MOVIMENTO

Mossa Sfuggente ♦ A volontà

Requisito: Il pugnale deve trovarsi in posizione adiacente a un nemico.

Effetto: Il pugnale scatta di 3 quadretti fino a un altro quadretto adiacente al nemico.

AZIONI ATTIVATE

⊖ Colpo Rapido ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico manca il pugnale con un attacco in mischia.

Effetto (reazione immediata): Il pugnale scatta di 4 quadretti e usa *pugnale dentato*.

Abilità Acrobazia +20, Furtività +20

For 21 (+13) Des 24 (+15) Sag 19 (+12)
 Cos 15 (+10) Int 17 (+11) Car 17 (+11)

Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità
 Equipaggiamento pugnale

KUO-TOA PUGNALATORI IN COMBATTIMENTO

Un kuo-toa pugnale si mantiene sempre in movimento sul campo di battaglia, usando *colpo rapido* per sfrecciare da un bersaglio all'altro.

LOLTH

L'ABISSO, UN REAME TEMPESTOSO dove ogni demone rivendica il proprio impero, è la dimora di immondi di tutti tipi, tra cui anche Lolth, l'oscura dea dei drow. Lolth, nota anche come la Regina Demoniacca dei Ragni, la Maestra delle Menzogne e la Signora delle Ombre, è una dea in esilio e una delle più potenti entità dell'Abisso. Nei meandri più oscuri di quel piano, cova antichi rancori e trama per provocare la caduta di coloro che l'hanno esiliata.

CONOSCENZE

Religione CD 37: Lolth è una dea capricciosa. Sovverte e manipola coloro che la servono, spesso sacrificandoli senza alcuna remora. La sua crudeltà è leggendaria. Si ciba delle disgrazie e delle sofferenze dei suoi sudditi, diffondendo inganni e tradimenti.

Lolth predilige la forma di una snella elfa scura vestita di veli ricavati dalla seta dei ragni. La sua chioma lunga e argentata scende fluente sulla sua schiena e fa da cornice a un volto di squisita bellezza. Eppure questo aspetto leggiadro è un inganno: la vera forma di Lolth rivela la sua natura corrotta. In realtà, Lolth è un ragno gigantesco, una vedova nera dalle zanne grondanti veleno e otto zampe chitinee che sorreggono il suo corpo, rigonfio delle anime che ha divorato.

DISINCARNAZIONE

Quando Lolth scende a un quarto dei suoi punti ferita, la sua mente abbandona il corpo e la dea non è più in grado di assumere forma fisica per un certo periodo di tempo. Questa disincarnazione solitamente dura almeno qualche mese, ma può prolungarsi anche per molti anni. Durante questo periodo il potere di Lolth è più debole, ma è tutt'altro che trascurabile.

Se i PG desiderano davvero uccidere Lolth, devono soddisfare una o più condizioni specifiche per questa impresa. Potrebbe essere necessario distruggere il suo tempio principale, oppure trovare un artefatto in grado di sferrare il colpo finale. Se le condizioni specifiche vengono soddisfatte, Lolth non può disincarnarsi e rimane invece presente dove si trova. Ecco alcune imprese di esempio.

Il Telaio del Fato: A Nath Seldarie, il palazzo di Corellon ad Arvandor, è nascosto il Telaio del Fato. Questo artefatto, un tempo usato dalla Regina Ragno, può essere usato per ridisporre i fili del destino di Lolth. Corellon tiene l'artefatto al sicuro da Lolth, ma ha paura di usarlo.

L'Uovo di Lolth: Chi trova e distrugge l'Uovo di Lolth, un antico e misterioso artefatto, può sigillare le porte delle Fosse delle Ragnatele Demoniache e impedire che la dea riesca a fuggire.

La Prigione di Lolth: Gli avventurieri devono recarsi nella Prigione di Lolth, un semipiano oltre le Fosse delle Ragnatele Demoniache. Laggiù, devono distruggere il Colosso di Ossa per recuperare il *ciondolo della verità*. Chi impugna questa reliquia davanti a Lolth impedisce alla dea di disincarnarsi.

Lolth

Umanoide immortale Medio, drow
(mutaforma, dio)

Livello 35 Appostato solitario

PE 235.000

PF 634; Sanguinante 317

Iniziativa +33

CA 51, Tempra 46, Riflessi 49, Volontà 49

Percezione +31

Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno),
teletrasporto 8

Scurovisione,
vista cieca 20

Immunità veleno

Tiri salvezza +5; Punti azione 2

TRATTI

Punizione di Lolth (veleno)

Ogni volta che un nemico che sta subendo danni da veleno continuati attacca Lolth, quel nemico non può effettuare tiri salvezza contro i danni da veleno continuati fino al suo turno successivo.

AZIONI STANDARD

⊕ Flagello (arma, veleno) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +40 contro CA

Colpito: 4d4 + 13 danni e Lolth fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Il bersaglio subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

⚡ Veleno Insidioso (charme, veleno) ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞

Effetto: Lolth sceglie un nemico entro 10 quadretti da sé e che stia subendo danni continuati da veleno. Quel nemico effettua un attacco basilare contro una creatura scelta da Lolth e l'attacco infligge 3d10 + 9 danni da veleno extra.

AZIONI MINORI

⊕ Bacio di Lolth (veleno) ♦ A volontà (1/round)

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +38 contro Riflessi

Colpito: 2d10 + 12 danni e il bersaglio subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

⚡ Filamenti Velenosi (veleno) ♦ A volontà (1/round)

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +38 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è trattenuto anziché immobilizzato (tiro salvezza termina).

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è invece trattenuto e subisce 50 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).

⚡ Fuoco Oscuro Impenetrabile (fuoco, zona) ♦ Incontro

Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (le creature entro l'emanazione); +36 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è accecato, subisce 20 danni da fuoco continuati e non può beneficiare di invisibilità o di occultamento (tiro salvezza termina tutti).

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo di Lolth. La zona ostruisce le linee di visuale di tutte le creature tranne Lolth. Ogni creatura a eccezione di Lolth è accecata finché si trova entro la zona.

AZIONI ATTIVATE

⚡ Castigo Dominante (charme) ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico colpisce Lolth.

Effetto (reazione immediata): Il nemico che attiva il potere è dominato fino alla fine del suo turno successivo.

⚡ Resilienza Immortale ♦ A volontà

Attivazione: Lolth è soggetta a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Effetto (nessuna azione): Lolth effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

⚡ Forma della Regina Ragno (metamorfofi, paura) ♦ Incontro

Attivazione: Lolth scende a 0 punti ferita.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 10 (i nemici entro l'emanazione); +36 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è stordito e riceve vulnerabilità 20 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: Lolth spinge il bersaglio della sua velocità e il bersaglio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Lolth assume la forma della Regina Ragno fino alla fine dell'incontro. Quando è in forma di Regina Ragno, ottiene nuovi poteri e non può usare i poteri della sua forma precedente.

Abilità Arcano +31, Diplomazia +34, Furtività +34, Intimidire +34, Intuizione +31, Raggiare +34, Religione +31

For 27 (+25) Des 34 (+29) Sag 28 (+26)

Cos 29 (+26) Int 29 (+26) Car 34 (+29)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Supernal, telepatia 20
Equipaggiamento flagello

Il covo di Lolth è il sessantaseiesimo strato dell'Abisso, un terribile reame noto come le Ragnatele Demoniache. In questo interminabile vuoto nero, una lunga distesa di ragnatele si protende a formare un complesso reticolato che sorregge città in rovina e reliquie sottratte ad altri mondi. Le ragnatele cambiano e si spostano in continuazione, in quanto Lolth ne tesse sempre di nuove e distrugge quelle vecchie. Al di sotto si spalancano le Fosse delle Ragnatele Demoniache, ed è laggiù che Lolth tiene udienza e concepisce i suoi orrendi piani.

Le Fosse delle Ragnatele Demoniache sono dotate di numerosi portali che collegano l'Abisso agli altri piani. Per mezzo di questi portali Lolth estende la sua influenza sul resto del cosmo, conquistando intere comunità ignare con le sue armate demoniache o sottomettendole al suo volere.

Lolth, la Regina Ragno Livello 35 Bruto solitario

Bestia magica immortale Enorme (mutaforma, ragno) PE -

PF 634; Sanguinante 317 Iniziativa +29

CA 49, Tempra 46, Riflessi 49, Volontà 49 Percezione +31

Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno), Scurovisione, teletrasporto 8 vista cieca 20

Immunità veleno

Tiri salvezza +5; Punti azione 2

AZIONI STANDARD

⊕ Morso (veleno) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +40 contro CA

Colpito: 4d10 + 12 danni.

Effetto: Il bersaglio subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

⚡ Veleno Insidioso (charme, veleno) ♦ Ricarica [!]

Effetto: Lolth sceglie un nemico entro 10 quadretti da sé e che stia subendo danni continuati da veleno. Quel nemico effettua un attacco basilare contro una creatura scelta da Lolth e l'attacco infligge 4d10 + 18 danni da veleno extra.

AZIONI MINORI

⚡ Ragnatele Brucianti (acido) ♦ A volontà (1/round)

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +38 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 12 danni da acido e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 30 danni da acido continuati (tiro salvezza termina entrambi).

AZIONI ATTIVATE

⚡ Zampe Trafiggenti (veleno) ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto entro 3 quadretti da Lolth.

Attacco (interruzione immediata): Mischia 3 (una creatura); +40 contro CA

Colpito: 4d8 + 12 danni, il bersaglio è trattenuto e subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Resilienza Immortale ♦ A volontà

Attivazione: Lolth è soggetta a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Effetto (nessuna azione): Lolth effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Disincarnazione Divina ♦ Incontro

Attivazione: Lolth scende a 317 punti ferita o meno.

Effetto (nessuna azione): Lolth si disincarna (vedi il riquadro "Disincarnazione").

Abilità Arcano +31, Diplomazia +34, Furtività +34, Intimidire +34, Intuizione +31, Raggiare +34, Religione +31

For 27 (+25) Des 34 (+29) Sag 28 (+26)

Cos 29 (+26) Int 29 (+26) Car 34 (+29)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Supernal, telepatia 20



LOLTH IN COMBATTIMENTO

Lolth si fa proteggere da uno stuolo di servitori demoniaci e dai suoi servi drow più fedeli, e si affida a quelle guardie del corpo per togliere di mezzo coloro che osano sfidarla nella sua dimora. Gli avventurieri che riescono a sconfiggere le sue guardie si guadagnano il suo riluttante rispetto, e il primo impulso della dea è quello di sedurre tali eroi per portarli al suo fianco, tessendo intricate ragnatele di inganno e adulazione. Coloro che si dimostrano incorruttibili, tuttavia, scoprono presto che la sua riluttanza a entrare in battaglia non è dovuta certo alla debolezza.

Lolth combatte in forma di drow, impugnando un terribile flagello spinato che secerne un veleno virulento. Usa il veleno per fiaccare i corpi e sconvolgere le menti dei suoi avversari, inducendoli ad attaccarsi a vicenda e punendoli in tal modo quando osano attaccarla. Quando sembra sul punto di morire, Lolth si sottopone a una terribile trasformazione e passa alla sua vera forma di ragno, incutendo paura nel cuore dei suoi nemici. In forma di ragno, combatte con il suo morso, le sue zampe trasudanti veleno e le sue ragnatele rivestite di acido.

ASPETTO DI LOLTH

Lolth non visita il mondo dei mortali, in quanto teme di essere distrutta per mano di Corellon e dei suoi alleati. Ordina invece alle sue sacerdotesse di agire in suo nome. A volte invia una yochlol a fungere da consigliera o un draegloth come emissario. Ai suoi servitori più fedeli concede un frammento della sua essenza: un aspetto di se stessa.

CONOSCENZE

Religione CD 31: Molti mortali accolgono con gioia gli aspetti delle divinità, ma i servitori di Lolth hanno paura di attirare l'attenzione della Regina Ragno. Lolth invece usa i suoi aspetti per influenzare la società dei drow. Un aspetto potrebbe assassinare un nobile d'alto rango e sostituirsi a quell'individuo. Se Lolth disdegna il casato del nobile, l'aspetto agisce come un cancro al suo interno, logorandone le risorse e fomentando i tradimenti finché il casato prima o poi non crolla.

ASPETTI DI LOLTH IN COMBATTIMENTO

Un aspetto di Lolth si aggira all'interno della società dei drow, celando la sua vera forma dietro le fattezze di una splendida elfa scura. Può rivelare la sua vera natura alle sacerdotesse oppure nascondersi in mezzo a loro, osservando le loro azioni e soppesando il loro valore. Quando è coinvolta in una battaglia, abbandona il travestimento e rivela la sua terribile forma di ragno.

Aspetto di Lolth	Livello 25 Appostato d'élite
Bestia magica immortale Grande (mutaforma, ragno)	PE 14.000
PF 368; Sanguinante 184	Iniziativa +24
CA 38, Tempra 37, Riflessi 36, Volontà 34	Percezione +23
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Scurovisione, vista cieca 5
Resistenza 30 veleno	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1	
TRATTI	
Vantaggio in Combattimento	
Quando l'aspetto di Lolth colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, quella creatura è indebolita e subisce 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).	
AZIONI STANDARD	
⊕ Morso ⊕ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro CA	
Colpito: 4d6 + 19 danni.	
⚡ Ragnatele Acide (acido) ⊕ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼	
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +28 contro Riflessi	
Colpito: 3d8 + 8 danni da acido e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).	
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio subisce 20 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).	
✱ Degno Sacrificio (zona) ⊕ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta	
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 centrata su un demone, un drow o un ragno alleato che non sia un gregario (i nemici entro l'emanazione); +28 contro Riflessi	
Effetto: Il demone, il drow o il ragno scende a 0 punti ferita.	
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).	
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. La zona si considera terreno difficile, e qualsiasi creatura che non sia un ragno e che concluda il suo movimento entro la zona è immobilizzata (tiro salvezza termina).	
AZIONI MINORI	
Nube di Oscurità (zona) ⊕ A volontà (1/round)	
Effetto: L'aspetto crea una zona a emanazione ravvicinata 1 che permane fino alla fine del suo turno successivo. La zona ostruisce le linee di visuale di tutte le creature a eccezione dell'aspetto. Ogni creatura a eccezione dell'aspetto è accecata finché rimane entro la zona.	
Cambiare Forma (metamorfosi) ⊕ A volontà	
Effetto: L'aspetto altera la sua forma fisica per assumere le sembianze di una drow Media, finché non usa di nuovo <i>cambiare forma</i> o finché non scende a 0 punti ferita. I suoi abiti, l'armatura e gli altri oggetti posseduti non cambiano. Per assumere la forma di un individuo specifico, l'aspetto deve prima aver visto quell'individuo. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione con CD 43 per capire che quella forma è un travestimento.	
AZIONI ATTIVATE	
⚡ Zampe Trafiggenti (veleno) ⊕ A volontà	
Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente all'aspetto.	
Attacco (interruzione immediata): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +30 contro CA	
Colpito: 2d6 + 4 danni e il bersaglio è afferrato. Finché la presa non termina, il bersaglio subisce 10 danni da veleno continuati.	
Abilità Diplomazia +26, Intimidire +26, Intuizione +23, Raggiare +26	
For 29 (+21)	Des 27 (+20) Sag 23 (+18)
Cos 28 (+21)	Int 22 (+18) Car 28 (+21)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Supernal	

ECLAVDRA, ESARCA DI LOLTH

Nessun servitore di Lolth rispecchia la crudeltà e l'astuzia della dea meglio di Eclavdra. Questa sacerdotessa drow si è guadagnata un posto al fianco di Lolth tradendo la Regina Demoniaca, dimostrando così di possedere intelligenza e audacia sufficienti a surclassare una dea. L'influenza di Eclavdra nel

MANTO ASSASSINO

UN RACCONTO MOLTO POPOLARE alla Locanda del Drago Nero è quello della morte di "Dita Viscose" Malone, un famigerato ladro. Dita Viscose, speleologo e tombarolo consumato, era famoso per intascare gli oggetti preziosi di nascosto mentre gli altri suoi compagni erano impegnati a combattere. Naturalmente, alla fine Dita Viscose pagò caro il suo egoismo.

Mentre esplorava le Caverne Perdute di Tsojcanth, il vecchio Malone scorse un sontuoso mantello di cuoio che pendeva appeso a una parete. Mentre i suoi alleati lottavano contro uno stormo di pipistrelli di fuoco, Dita Viscose sganciò il mantello dalla parete e se lo buttò sulle spalle. Con orrore, vide il mantello animarsi e avvolgerlo, e così Dita Viscose morì prima che qualcuno dei suoi alleati potesse aiutarlo.

CONOSCENZE

Dungeon CD 18: Un manto assassino predilige l'isolamento rispetto alla compagnia degli altri manti assassini. Un manto assassino potrebbe mettere da parte il fastidio che prova nei confronti dei suoi simili quanto basta per stringere un'alleanza, se ne andasse della sua sopravvivenza. Molti manti assassini si approfittano delle altre creature, che tali creature siano consapevoli o meno di questo rapporto. Un manto assassino potrebbe seguire da lontano una banda di altri mostri, scivolando tra le ombre mentre il suo branco adottivo va in cerca di preda. Poi la bestia emerge dal suo nascondiglio buio per avvolgersi attorno ai bersagli isolati, sfruttando il caos della battaglia per mascherare la sua presenza finché non è troppo tardi perché gli alleati della vittima possano interferire.



In qualche rara occasione, i manti assassini si riuniscono in un conclave. Dozzine di queste creature convergono nella stessa area e si ammassano fino a formare una sfera gigantesca. Secondo gli studiosi, questi conclavi sarebbero indetti per scambiarsi informazioni sui terreni di caccia più adatti, sui nuovi pericoli e sugli sviluppi regionali più recenti che potrebbero influenzare le bestie. Poco dopo essersi riuniti, i manti assassini si separano e ognuno di essi torna a immergersi nell'isolamento.

INCONTRI

I manti assassini sono creature solitarie ma capiscono che a volte collaborare con altri esseri presenta dei benefici. Tuttavia, pochi di loro sono interessati ad accordi a lungo termine. I manti assassini più anziani a volte assumono il controllo di piccole bande di umanoidi tramite le minacce e l'intimidazione. Alcune tribù primitive adorano questi mostri, ma la maggior parte considera un manto assassino alla stregua di un potente tiranno da appagare. I derro e i quaggoth solitamente servono i manti assassini più anziani, e sia i goblin che i drow a volte figurano tra i loro servitori.

MANTO ASSASSINO ASSALITORE

Ombre irrequiete e gemiti strascicati sono i tipici segni che annunciano la presenza di un manto assassino assalitore. Agli occhi di un esploratore inesperto, tuttavia, questi segni possono apparire soltanto come i giochi di luce e gli strani rumori che spesso si verificano nei luoghi più bui.

Manto Assassino Assalitore	Livello 12 Appostato	
Bestia magica aberrante Grande	PE 700	
PF 95; Sanguinante 47	Iniziativa +13	
CA 24, Tempra 24, Riflessi 23, Volontà 20	Percezione +13	
Velocità 2 (maldestro), volo 8 (fluttuare)	Scurovisione	
TRATTI		
☼ Gemito Snervante (paura) ♦ Aura 2		
I nemici non assordati entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Botta di Coda ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +17 contro CA		
Colpito: 2d8 + 11 danni.		
⬇ Avviluppare ♦ A volontà		
Requisito: L'assalitore non deve avere afferrato una creatura.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro Riflessi		
Colpito: L'assalitore fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un quadretto entro il proprio spazio e il bersaglio è afferrato. Finché è afferrato dall'assalitore, il bersaglio è accecato, frastornato, trattenuto e subisce 10 danni continuati. Inoltre, ogni volta che un attacco infligge danni all'assalitore finché il bersaglio è afferrato, l'attacco infligge metà danni alla creatura e metà danni al bersaglio.		
AZIONI MINORI		
Scatto d'Ombra (illusione) ♦ A volontà		
Effetto: L'assalitore beneficia di occultamento fino all'inizio del suo turno successivo. Se l'assalitore si trova in un quadretto oscurato, ottiene occultamento totale fino all'inizio del suo turno successivo.		
Abilità Furtività +14		
For 21 (+11)	Des 16 (+9)	Sag 15 (+8)
Cos 17 (+9)	Int 8 (+5)	Car 11 (+6)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Gergo delle Profondità



MANTI ASSASSINI ASSALITORI IN COMBATTIMENTO

Un manto assassino assalitore si aggrappa al soffitto, sgusciando tra le stalattiti appena fuori della zona di luce. Osserva il suo territorio di caccia con occhi famelici, anche se la sua codardia naturale inibisce le azioni più aggressive. Il mostro si tiene fuori vista e rimane in silenzio finché la sua preda non rimane ferita, sola o assalita da altri pericoli del Sottosuolo. Allora la bestia lancia un gemito e colpisce, calandosi fluttuando dal soffitto e allungando la sua coda ossuta per ghermire la vittima e trascinarla in un abbraccio letale.

SIGNORE DEI MANTI ASSASSINI

È raro che un manto assassino raggiunga la tarda età. Gli esemplari che si dimostrano longevi imparano a usare il loro gemito funesto come arma. La bestia modifica il tono e il volume del suo gemito per incalzare psicologicamente la sua preda. Le creature inadatte a fungere da cibo vengono asservite dal manto assassino e usate come esche per attirare prede più appetitose.

Signore dei Manti Assassini

Bestia magica aberrante Grande

Livello 18 Controllore

PE 2.000

PF 172; Sanguinante 86

Iniziativa +12

CA 30, Tempra 30, Riflessi 29, Volontà 27

Percezione +16

Velocità 2 (maldestro), volo 8 (fluttuare)

Scurovisione

TRATTI

☼ **Gemito Snervante** (paura) ♦ **Aura** 2, o 5 se il manto assassino è sanguinante

I nemici non assordati entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

AZIONI STANDARD

⊕ **Botta di Coda** ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +23 contro CA

Colpito: 2d10 + 15 danni e il bersaglio è afferrato.

⊖ **Avviluppare** ♦ **A volontà**

Requisito: Il manto assassino non deve avere afferrato una creatura.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Riflessi

Colpito: Il signore dei manti assassini fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un quadretto entro il proprio spazio e il bersaglio è afferrato. Finché è afferrato dal signore dei manti assassini, il bersaglio è accecato, frastornato, trattenuto e subisce 20 danni continuati. Inoltre, ogni volta che un attacco infligge danni al signore dei manti assassini finché il bersaglio è afferrato, l'attacco infligge metà danni alla creatura e metà danni al bersaglio.

⊖ **Gemito Terrificante** (paura, psichico) ♦ **Ricarica** ☼☼☼☼☼

Attacco: Emanazione ravvicinata 2, o 5 quando il signore dei manti assassini è sanguinante (i nemici entro l'emanazione); +21 contro Volontà

Colpito: 3d8 + 8 danni psichici e il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dal signore dei manti assassini.

⊖ **Gemito Ipnotico** (psichico) ♦ **Incontro**

Attacco: Emanazione ravvicinata 2, o 5 se il signore dei manti assassini è sanguinante (i nemici entro l'emanazione); +21 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del signore dei manti assassini.

Mancato: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del signore dei manti assassini.

AZIONI MINORI

⚡ **Scatto d'Ombra** (illusione) ♦ **A volontà**

Effetto: Il signore dei manti assassini ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

Se il signore dei manti assassini si trova in un quadretto oscuro, beneficia di occultamento totale fino all'inizio del proprio turno successivo.

Abilità Furtività +17

For 25 (+16)

Des 16 (+12)

Sag 15 (+11)

Cos 20 (+14)

Int 11 (+9)

Car 22 (+15)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Gergo delle Profondità

SIGNORI DEI MANTI ASSASSINI IN COMBATTIMENTO

Un signore dei manti assassini non è codardo quanto i suoi simili minori, ma non permette alla sua impazienza nel cacciare e uccidere le prede di renderlo imprudente. Un signore dei manti assassini tiene presso di sé dei servi che impegnano i nemici, in modo da consentirgli di calarsi addosso a un avversario isolato nelle retrovie. Un signore dei manti assassini avviluppa la sua preda, e mentre si ciba della vittima, emette un gemito per dissuadere gli altri dall'avvicinarsi.

MEAZEL

GLI AVVENTURIERI PIÙ ESPERTI CONOSCONO BENE L'OSCURA STORIA dei meazel, ma la maggior parte di essi è abbastanza fortunata da non imbattersi mai nelle prove della veridicità di questa leggenda. I meazel, creature malsane e sfigurate che strinsero un patto crudele con un arcidiavolo, si cibano degli esseri viventi e bramano la carne degli umanoidi più di ogni altra cosa.

CONOSCENZE

Storia CD 21: Alcuni secoli fa, un'epidemia seminò il caos presso un'isolata città umana. La collera e il terrore si impossessarono degli abitanti, le sommosse e gli incendi dilagarono. Quando tutto sembrava perduto, una voce suadente echeggiò nelle menti dei cittadini in preda al panico.

"I vostri dèi sono fuggiti da questo luogo. Gli spiriti del mondo non camminano più per le vostre strade. Gli incantesimi dei vostri maghi hanno fallito. Nel momento del bisogno, soltanto io posso ascoltare le vostre suppliche." Alle vittime sventurate questa apparizione offrì un semplice patto. In cambio della sua fedeltà, la gente della città avrebbe goduto di cibo senza limiti e l'epidemia non avrebbe causato ulteriori morti.

La storia non dice se quella popolazione condannata si sforzò in qualche modo di scoprire la vera natura del suo sedicente salvatore, o se era troppo disperata per curarsene. Alla fine, tuttavia, i cittadini strinsero un patto con Baalzebul, duca di Maladomini, il Settimo Infero. Nel disperato desiderio di

sopravvivere, gli abitanti della città divennero i primi meazel. Non furono uccisi dall'epidemia, come Baalzebul aveva promesso, ma furono invece colpiti dalle piaghe lacrimanti e dalla fame insaziabile che ne erano i sintomi.

I meazel scoprirono che il cibo di cui si nutrivano in precedenza non li nutriva più. Alla ricerca del cibo senza limiti che Baalzebul aveva promesso, lasciarono la città per esplorare il resto del mondo, e presto scoprirono che la carne degli umanoidi senzienti era l'unica cosa in grado di placare i loro appetiti famelici.

INCONTRI

È raro che i meazel si alleino con altri umanoidi intelligenti, dato il loro aspetto e i loro appetiti morbosi. Molti però tengono con loro delle bestie selvatiche come i ragni e i drachi, usandoli come animali da guardia e da compagnia. I più potenti meazel cacciatori usano dei rituali magici per evocare e vincolare degli elementali.

Di tanto in tanto, i meazel riescono mettere da parte la propria fame per collaborare con un gruppo che promette di liberarli dalla loro maledizione. I culti devoti ai rivali di Baalzebul, come ad esempio quelli di Levistus, a volte si alleano con i meazel.

MEAZEL SPAVALDO

Dal riparo delle rovine, un branco di meazel spavaldi sferrò l'attacco. Non avendo spazio a sufficienza per sparpagliarsi, gli esploratori sentirono la maledizione abietta dei meazel toccare la loro pelle come il gelido tocco della morte. Mano a mano che la battaglia proseguiva, i difensori ebbero l'impressione che la loro capacità di proteggersi fosse come svanita.



Meazel Spavaldo	Livello 11 Bruto	
Umanoide naturale Medio	PE 600	
PF 136; Sanguinante 68	Iniziativa +7	
CA 23, Tempra 24, Riflessi 22, Volontà 22	Percezione +7	
Velocità 6	Scurovisione	
Immunità malattia		
TRATTI		
☼ Maledizione Abietta di Baalzebul ♦ Aura 1		
Ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Finché una creatura è influenzata dalla maledizione di Baalzebul, subisce una penalità di -2 a tutte le difese e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni. Inoltre, ogni alleato di quella creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente alla creatura maledetta è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Ulteriori maledizioni di questo tipo non sono cumulative.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morning Star (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +16 contro CA		
Colpito: 2d10 + 10 danni.		
⊖ Tiro al Ventre (arma) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro Tempra		
Colpito: 2d10 + 6 danni e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo dello spavaldo.		
Abilità Atletica +14, Furtività +12		
For 19 (+9)	Des 15 (+7)	Sag 15 (+7)
Cos 16 (+8)	Int 10 (+5)	Car 12 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		
Equipaggiamento armatura di cuoio, morning star		

MEAZEL SPAVALDI IN COMBATTIMENTO

I mezel spavaldi combattono seguendo le direttive dei cacciatori della tribù, proteggendo i cacciatori e gli strangolatori dai nemici. Il loro odio e la loro fame li spingono a restare nel fitto del combattimento, dove sono disposti anche a sacrificare le proprie vite in nome della tribù.

MEAZEL CACCIATORE

La pattuglia di nani si trovava nei livelli sotterranei più profondi delle rovine di Nerath quando la prima salva di frecce dalle piume nere piovve su di loro dall'oscurità. Furono in pochi a essere colpiti, ma poi i nani scoprirono che i cacciatori avevano ricoperto le punte delle frecce con il sangue contaminato dei meazel. I migliori combattenti dei nani presto caddero piegati in due dal dolore e a malapena capaci di muoversi, e fu allora che le creature urlanti diedero il via all'assalto vero e proprio.

Meazel Cacciatore	Livello 12 Artigliere	
Umanoide naturale Medio	PE 700	
PF 88; Sanguinante 44	Iniziativa +11	
CA 24, Tempra 23, Riflessi 25, Volontà 25	Percezione +14	
Velocità 6, scalata 6	Scurovisione	
Immunità malattia		
TRATTI		
☼ Maledizione Abietta di Baalzebul ♦ Aura 1		
Ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Finché una creatura è influenzata dalla maledizione di Baalzebul, subisce una penalità di -2 a tutte le difese e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni. Inoltre, ogni alleato di quella creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente alla creatura maledetta è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Ulteriori maledizioni di questo tipo non sono cumulative.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Lancia (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA Colpito: 2d8 + 5 danni.		
⊕ Arco Lungo (arma, veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +19 contro CA Colpito: 2d8 + 5 danni da veleno, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del cacciatore.		
↘ Tiro Distraente (arma) ♦ A volontà		
Requisito: Il cacciatore deve impugnare un'arma a distanza. Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +17 contro Volontà Colpito: 2d8 + 5 danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del cacciatore.		
↘ Tiro Contaminato (necrotico, arma) ♦ Incontro		
Requisito: Il cacciatore deve impugnare un'arma a distanza. Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +17 contro Tempra Colpito: 2d8 + 5 danni e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza, ogni alleato del bersaglio che inizi il proprio turno in posizione adiacente a quest'ultimo subisce 10 danni necrotici.		
Abilità Furtività +16		
For 15 (+8)	Des 20 (+11)	Sag 17 (+9)
Cos 10 (+6)	Int 11 (+6)	Car 10 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		
Equipaggiamento lancia, arco lungo, 40 frecce		

MEAZEL CACCIATORI IN COMBATTIMENTO

I cacciatori attaccano di nascosto. Si arrampicano sui detriti o sulle pareti più alte e fanno cecchinaggio da lassù. Un cacciatore concentra i suoi tiri distraenti sui

bersagli pesantemente corazzati, concedendo un vantaggio ai suoi alleati che lottano in mischia.

MEAZEL STRANGOLATORE

Ai meazel le prede umanoide piacciono fresche, intere e urlanti. Gli esploratori hanno scoperto nel più truculento dei modi che il compito di un meazel strangolatore è quello di assicurarsi che i bersagli più prelibati vengano ghermiti ai margini del combattimento e trascinati via mentre urlano e si dimenano, onde diventare un sanguinoso banchetto per tutta la tribù.

Meazel Strangolatore	Livello 13 Controllore	
Umanoide naturale Medio	PE 800	
PF 125; Sanguinante 62	Iniziativa +11	
CA 27, Tempra 24, Riflessi 26, Volontà 24	Percezione +9	
Velocità 6	Scurovisione	
Immunità malattia		
TRATTI		
☼ Maledizione Abietta di Baalzebul ♦ Aura 1		
Ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Finché una creatura è influenzata dalla maledizione di Baalzebul, subisce una penalità di -2 a tutte le difese e riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni. Inoltre, ogni alleato di quella creatura che inizi il suo turno in posizione adiacente alla creatura maledetta è influenzato dalla maledizione di Baalzebul fino alla fine del suo turno successivo. Ulteriori maledizioni di questo tipo non sono cumulative.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Spada Corta (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA Colpito: 2d6 + 10 danni.		
⊕ Garrota (arma) ♦ A volontà		
Requisito: Lo strangolatore non deve avere afferrato una creatura. Attacco: Mischia 1 (una creatura che concede vantaggio in combattimento allo strangolatore); +16 contro Riflessi Colpito: 1d10 + 5 danni e lo strangolatore afferra il bersaglio. Mantenere standard: Lo strangolatore mantiene la presa e il bersaglio subisce 3d10 + 5 danni.		
⊕ Tocco dell'Epidemia (necrotico) ♦ Incontro		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +16 contro Tempra Colpito: 2d6 + 5 danni, il bersaglio è accecato e subisce 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Trascinare al Banchetto ♦ A volontà		
Effetto: Lo strangolatore si muove della sua velocità e tira con sé una creatura che ha afferrato. Inoltre, la creatura rimane afferrata e lo strangolatore non provoca un attacco di opportunità da parte della creatura afferrata. Qualsiasi attacco di opportunità sferrato contro lo strangolatore per questo movimento e che lo manchi colpisce invece la creatura afferrata.		
Abilità Atletica +14, Furtività +16, Manolesta +16		
For 16 (+9)	Des 20 (+11)	Sag 16 (+9)
Cos 13 (+7)	Int 11 (+6)	Car 11 (+6)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, garrota		

MEAZEL STRANGOLATORI IN COMBATTIMENTO

Un meazel strangolatore è mosso dalla fame, ma è obbligato a mantenere in vita una vittima in modo che gli anziani della tribù possano cibarsi per primi. Gli strangolatori attaccano ai fianchi lo stesso bersaglio in coppia o in collaborazione con gli altri loro simili. Quando uno strangolatore riesce ad afferrare un nemico per il collo, inizia a trascinarlo via.

MEENLOCK

IL REAME REMOTO HA SCATENATO INNUMEREVOLI ORRORI nel mondo, ma pochi sono temuti dalla gente comune quanto i meenlock. Le baite dei cacciatori, dei boscaioli e dei cacciatori di pellicce solitamente sono costruite per essere salde e robuste proprio come i loro abitanti. Tuttavia, questa gente ha imparato a rivestire i pavimenti con spesse lastre di pietra attentamente selezionate e protette dalle benedizioni degli dèi e degli spiriti primevi. Costoro hanno sentito le vecchie storie che parlano di orribili creature capaci di sbucare dal terreno e di ghermire gli ignari, lasciando dietro di loro soltanto un letto vuoto e un tunnel buio che scende sottoterra.

CONOSCENZE

Dungeon CD 19: I racconti popolari parlano di varie creature che si fanno strada da sottoterra fino alle dimore dei coloni dei boschi. Le storie meno minacciose parlano di creature fatate che vanno in cerca di vino, birra, dolci e altre leccornie, che poi portano nelle loro tane per fare baldoria senza freni. Le peggiori di queste storie, tuttavia, parlano dei meenlock, che ambiscono a trasformare gli umanoidi in esseri corrotti simili a loro. Queste spregevoli creature deformi si nascondono in remote tane sparse per il Sottosuolo. Sono maestri di magia fatata e di potere psionico e possono contagiare le vittime con un'orribile forma di corruzione psichica che le attira inesorabilmente verso i loro covi.

Questi covi sono situati in condotti che sprofondano nelle viscere della terra all'interno di remoti dungeon o di foreste e paludi isolate. Un covo di meenlock è ben nascosto e ben protetto: la sua entrata è sigillata da una grossa pietra ricoperta di rune. Una serie di spioncini consente di scorgere in anticipo ogni creatura in arrivo. Spingere da parte la pietra è relativamente facile (Forza CD 14), ma chiunque lo faccia o entri nella tana contrae la corruzione meenlock.

I meenlock all'interno della tana fuggono dal pericolo, ma combattono fino alla morte se messi alle strette. Se un gruppo di meenlock riesce a portarsi fuori vista senza rischi, forma una battuta di caccia che può seguire le tracce degli intrusi per giorni e giorni. Le creature attendono il momento giusto per poter lanciare una rappresaglia.

Le creature infettate e dominate dalla corruzione meenlock finiscono inevitabilmente per tornare alla tana dei meenlock che li hanno contagiati con la malattia. Una creatura dominata e tenuta per più di due giorni all'interno della tana dei meenlock diventa una di queste spregevoli creature. Se il meenlock che ha dominato una creatura viene ucciso e il suo corpo bruciato, la vittima può essere riportata in vita usando sia il rituale di Rimuovi Afflizione che quello di Rianimare Morti.

INCONTRI

I meenlock solitamente si alleano soltanto con le altre aberrazioni. In genere combattono a fianco delle progenie aberranti, in quanto quelle creature gli promettono delle vittime che potranno convertire in loro simili. In qualche rara occasione, un branco di meenlock si allea con un mago malvagio, uno psion o qualche altro esperto di arti arcane o arti psioniche.

MEENLOCK CACCIATORE

Gli oscuri pensieri del cacciatore si fecero strada nella mente dell'esploratore come un coltello, disegnando un orrendo scenario di visioni agghiaccianti e di folli sussurri. L'esploratore conosceva il potere con cui questa creatura mieteva vittime fresche per il suo nido: un miscuglio di magia fatata e di poteri oscuri del Reame Remoto. Per quanto si sforzasse di resistere, tuttavia, la sua paura gli riportava alla mente cosa succedeva, stando alle storie, a chi soccombeva al potere di un cacciatore: prima diventava un meenlock nella mente, e poi anche nel corpo.

Meenlock Cacciatore	Livello 9 Controllore	
Umanoide aberrante Piccolo	PE 400	
PF 97; Sanguinante 48	Iniziativa +8	
CA 23, Tempra 20, Riflessi 21, Volontà 22	Percezione +4	
Velocità 5	Scurovisione	
Immunità corruzione meenlock		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA		
Colpito: 2d6 + 7 danni.		
✂ Sussurri di Follia (psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura influenzata dal <i>legame orrendo</i> di questo cacciatore); +12 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 4 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
✂ Sussurri Distorcenti (charme, malattia, psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura influenzata dal <i>legame orrendo</i> di questo cacciatore); +12 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 4 danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare contro una creatura scelta dal cacciatore. Il bersaglio viene poi esposto alla corruzione meenlock (vedi pagina 119).		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Passo Dimensionale (teletrasporto) ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹ ☹		
Effetto: Il cacciatore si teletrasporta di 8 quadretti.		
AZIONI MINORI		
✂ Legame Orrendo (psichico) ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹ ☹		
Effetto: Il cacciatore forgia un legame con una creatura entro 10 quadretti da sé. Il legame dura fino all'inizio del turno successivo del cacciatore o finché il cacciatore non usa di nuovo <i>legame orrendo</i> . Ogni volta che il cacciatore subisce danni, il bersaglio del suo <i>legame orrendo</i> subisce 1d10 + 5 danni psichici.		
Abilità Atletica +9, Furtività +13		
For 10 (+4)	Des 18 (+8)	Sag 11 (+4)
Cos 17 (+7)	Int 13 (+5)	Car 20 (+9)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità

MEENLOCK CACCIATORI IN COMBATTIMENTO

Il campo di battaglia di un meenlock cacciatore è la mente della sua vittima. Una creatura influenzata dal *legame orrendo* del cacciatore fa l'esperienza di

un incubo a occhi aperti ed è oppressa da un orrore soffocante. Un cacciatore si concentra sul bersaglio di quel legame, frastornando un nemico o costringendolo a rivoltarsi contro i suoi stessi alleati.

MEENLOCK CORRUTTORE

Gli avventurieri non avevano visto alcun segno della presenza di altre creature nell'ultimo chilometro di passaggi tortuosi, eppure la ladra percepiva comunque la presenza dei meenlock. Alcuni meenlock corruttori si annidavano da qualche parte nell'oscurità, usando la loro magia per distorcere la sua visione della realtà. Poi, improvvisamente, sfoderò la spada senza neanche sapere perché. Uno scenario da incubo si era materializzato davanti ai suoi occhi, gremito di creature micidiali. Affondò la lama in una di quelle creature, soltanto per accorgersi che l'aveva conficcata nella schiena del suo compagno.



Meenlock Corrottores

Livello 11 Appostato

Umanoide aberrante Piccolo

PE 600

PF 89; Sanguinante 44

Iniziativa +13

CA 25, Tempra 22, Riflessi 23, Volontà 24

Percezione +6

Velocità 5

Scurovisione

Immunità corruzione meenlock

AZIONI STANDARD

⊕ Artiglio ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +16 contro CA

Colpito: 3d6 + 5 danni.

⤴ Mente Corruttrice (charme, illusione, malattia) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio viene esposto alla corruzione meenlock.

Inoltre, il bersaglio è affetto da un disordine mentale (tiro salvezza termina). Finché è sotto l'effetto del disordine mentale, il bersaglio è dominato, infligge 2d6 danni extra con tutti gli attacchi e il corrottores è invisibile nei confronti del bersaglio. *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è affetto dal disordine mentale fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che il bersaglio subisce 10 danni o più, il corrottores subisce un pari ammontare di danni e il bersaglio può effettuare un tiro salvezza per porre termine al disordine mentale.

⤵ Stridio Psicico (psichico) ◆ Incontro

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +14 contro Volontà

Colpito: 2d6 + 5 danni psichici e il bersaglio cade a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

AZIONI DI MOVIMENTO

Passo Dimensionale (teletrasporto) ◆ Ricarica ☼☼☼☼

Effetto: Il corrottores si teletrasporta di 8 quadretti.

Abilità Atletica +10, Furtività +14

For 10 (+5)

Des 18 (+9)

Sag 13 (+6)

Cos 17 (+8)

Int 13 (+6)

Car 20 (+10)

Allineamento caotico malvagio

Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità

MEENLOCK CORRUTTORI IN COMBATTIMENTO

Un meenlock corrottores si tiene a debita distanza dietro i suoi alleati, rimanendo nelle ombre in attesa che la battaglia abbia inizio. Un corrottores domina i combattenti in mischia più forti, aizzandoli contro i loro alleati ed esponendoli al contagio della corruzione meenlock.

CORRUZIONE MEENLOCK

L'attacco di un meenlock può schiacciare la mente di un avversario, facendone un burattino sotto il suo controllo. Anche se l'avversario si riscuote dall'attacco, subisce comunque alcuni effetti persistenti della corruzione psichica trasmessa da queste creature.

Corruzione Meenlock

Livello 9 Malattia

Intuizione miglioramento CD 20, stazionaria CD 15, peggioramento CD 14 o meno

Il bersaglio è curato. ❑

Effetto iniziale: Il bersaglio subisce una penalità di -4 alla Volontà.

◀▶ Il bersaglio concede ▶ un vantaggio in combattimento.

Stato finale: Se non gli viene impedito di farlo, il bersaglio si dirige verso il covo dei meenlock che lo hanno contagiato. Il bersaglio si considera dominato dai meenlock finché la malattia non viene curata.

MIMIC

LA LEGGENDA SEMBRA QUASI UNO SCHERZO quando qualcuno la racconta ai tavoli di una taverna: un forziere del tesoro nei più remoti meandri di un dungeon improvvisamente si trasforma in una mostruosità e attacca coloro che un istante prima avevano cercato di scassinarlo. Ma gli avventurieri che conoscono le vere origini dei mimic non ridono affatto all'idea di questa minaccia letale.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: Per innumerevoli anni, queste creature del Reame Remoto hanno assunto forme apparentemente innocue, si sono infiltrate nelle terre colonizzate e hanno dato la caccia agli umanoidi senzienti. I mimic impostori apprendono il linguaggio e i ricordi delle creature che divorano, e a volte continuano a vivere normalmente la vita della vittima mentre si aggirano in cerca di nuove prede. Quando un impostore uccide qualcuno, finisce per scindersi in nuovi mimic oggetti e mimic prole, che quando maturano diventano a loro volta mimic impostori, e così il ciclo si ripete.

INCONTRI

I mimic si alleano con pochissime creature oltre che con i loro simili o altri mostri aberranti più potenti. Tuttavia, i mimic nel mondo e nel Sottosuolo possono stabilire una sorta di rapporto simbiotico con altre creature. I mimic a volte si annidano nei covi dei costrutti o dei non morti incorporei, nascondendosi tra le ombre per divorare i resti delle vittime che quei mostri non possono assimilare. I draghi e altre creature potenti a volte tengono dei mimic oggetto per fare la guardia al loro tesoro, in cambio di un costante rifornimento di intrusi ed esploratori.

MIMIC OGGETTO

Un forziere semplice e disadorno contiene le ricchezze di un re dimenticato da tempo. Una porta in legno di quercia sbarrata sigilla una camera piena di segreti arcani. Un'opera d'arte di inestimabile valore attende a facile portata di mano. Il mimic oggetto è un predatore micidiale, che usa la curiosità e l'avidità per attirare le prede più credulone nelle sue fauci fameliche.

Mimic Oggetto	Livello 8 Appostato	
Bestia magica aberrante Media	PE 350	
PF 71; Sanguinante 35	Iniziativa +11	
CA 23, Tempra 21, Riflessi 19, Volontà 21	Percezione +14	
Velocità 5	Scurovisione, percezione tellurica 5	
Resistenza 5 acido		
TRATTI		
Imboscata		
Il mimic oggetto infligge 2d6 danni extra contro le creature sorprese.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d8 + 7 danni.		
⊖ Tentacoli Stritolanti (acido) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 1d8 + 4 danni e il mimic afferra il bersaglio. Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tentativi di sfuggire alla presa.		
Mantenere standard: Il mimic oggetto mantiene la presa e il bersaglio subisce 15 danni da acido.		
⊖ Fauci Fameliche ♦ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d8 + 11 danni e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
Mutare Forma (metamorfofi) ♦ A volontà (1/round)		
Effetto: Il mimic assume una delle forme seguenti. Non può cambiare taglia. Rimane nella forma che ha scelto finché non usa di nuovo il suo potere.		
Forma di melma: Il mimic diventa una melma. Quando è in questa forma e si stringe, si muove a velocità completa anziché a velocità dimezzata, non subisce la penalità di -5 ai tiri per colpire e non concede vantaggio in combattimento per il fatto di stringersi.		
Forma di oggetto: Finché è in questa forma, il mimic possiede resistenza 10 a tutti i danni, è immobilizzato e non può attaccare. Inoltre, una creatura deve superare una prova di Percezione con CD 24 per notare che il mimic è una creatura vivente.		
Abilità Furtività +12, Raggirare +11		
For 20 (+9)	Des 16 (+7)	Sag 21 (+9)
Cos 17 (+7)	Int 19 (+8)	Car 15 (+6)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità

MIMIC OGGETTI IN COMBATTIMENTO

Un mimic oggetto inizia il combattimento spacciandosi per un oggetto dall'aspetto allettante per la sua preda. Quando avverte la presenza ravvicinata di un pasto potenziale, il mimic abbandona la sua forma di oggetto e attacca. Se vari mimic oggetti occupano la stessa tana, coordinano le loro forme in base agli elementi dell'area.

Se messo alle strette, un mimic oggetto fugge dal combattimento. Una volta fuori vista, si trasforma in una roccia o in qualche altro oggetto anonimo. Molti avventurieri impegnati a inseguire un mimic in fuga lo hanno superato senza accorgersene e poi sono stati attaccati alle spalle.



MIMIC IMPOSTORE

Una ragazzina bussava alla porta per elemosinare un pezzo di pane e la vecchia signora che le apre, nel compiere un atto di carità, segna la propria fine. Poi, assunta la forma della vecchia signora, il mimic impostore attira un bracciante di passaggio in strada, chiedendogli aiuto per spostare un tavolo. In seguito, assunte le sembianze del bracciante, il mimic si unisce a una squadra di taglialegna. Per il mimic, ogni nuova identità assunta significa una nuova tomba anonima dove celare una vittima.

Mimic Impostore	Livello 16 Controllore
Bestia magica aberrante Media	PE 1.400
PF 160; Sanguinante 80	Iniziativa +14
CA 30, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 27	Percezione +13
Velocità 6	Scurovisione, percezione tellurica 5
Resistenza 10 acido	
AZIONI STANDARD	
⊕ Schianto ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +21 contro CA	
Colpito: 3d8 + 11 danni.	
↓ Conversione Imposta (charme) ♦ Ricarica ☒ ☒	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro Tempra	
Colpito: Il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).	
AZIONI MINORI	
↗ Richiamare Vittima (charme) ♦ A volontà (1/round)	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +19 contro Volontà	
Colpito: Il mimic fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del mimic.	
Mutare Forma (metamorfofi) ♦ A volontà (1/round)	
Effetto: Il mimic assume una delle forme seguenti. Non può cambiare taglia. Rimane nella forma che ha scelto finché non usa di nuovo il suo potere.	
Forma di melma: Il mimic diventa una melma. Quando è in questa forma e si stringe, si muove a velocità completa anziché a velocità dimezzata, non subisce la penalità di -5 ai tiri per colpire e non concede vantaggio in combattimento per il fatto di stringersi.	
Forma di umanoide: Il mimic ottiene un bonus di +4 alle prove di Raggiare. Inoltre, può usare tutti i linguaggi noti all'ultima creatura umanoide che ha ucciso.	
Forma di oggetto: Finché è in questa forma, il mimic possiede resistenza 10 a tutti i danni, è immobilizzato e non può attaccare. Inoltre, una creatura deve superare una prova di Percezione con CD 31 per notare che il mimic è una creatura vivente.	
AZIONI GRATUITE	
Assorbire ♦ A volontà (1/round)	
Requisito: Il mimic può usare <i>assorbire</i> soltanto durante il suo turno.	
Effetto: Il mimic riduce a 0 punti ferita un mimic progenie che gli è adiacente o che occupa il suo spazio (vedi il potere <i>tutt'uno con il padrone</i> del mimic progenie). Quando lo fa, ottiene 1 punto azione.	
Abilità Furtività +19, Raggiare +20 (+24 quando il mimic è in forma umanoide)	
For 21 (+13)	Des 22 (+14)
Cos 24 (+15)	Int 26 (+16)
	Sag 20 (+13)
	Car 24 (+15)
Allineamento senza allineamento	
Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	

MIMIC IMPOSTORI IN COMBATTIMENTO

Un mimic impostore caccia attirando le prede in una trappola. In un complesso di rovine o in altre aree remote, il covo di un impostore è abitato da vari mimic progenie che assumono l'aspetto di oggetti adatti all'ambiente circostante.

MIMIC PROGENIE

Strisciano e si insinuano attraverso le finestre, le porte e i comignoli in cerca di preda. Ogni mimic progenie condivide la stessa orrenda forma di un mimic impostore ed è pronto a cambiare forma su indicazione del padrone.

Mimic Progenie	Livello 16 Appostato gregario
Bestia magica aberrante Media	PE 350
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	
Iniziativa +18	
CA 30, Tempra 27, Riflessi 29, Volontà 26	Percezione +13
Velocità 6	Scurovisione, percezione tellurica 5
Resistenza 10 acido	
TRATTI	
Tutt'Uno con il Padrone	
Il mimic progenie può concludere il suo movimento nello stesso spazio di un mimic impostore. Finché occupa lo spazio di un mimic impostore, il mimic progenie si muove assieme al mimic impostore e non può attaccare, essere bersagliato o subire danni. Fino a quattro mimic progenie possono occupare lo spazio di un mimic impostore.	
AZIONI STANDARD	
⊕ Schianto ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA	
Colpito: 12 danni.	
Mutare Forma (metamorfofi) ♦ A volontà (1/round)	
Effetto: Il mimic assume una delle forme seguenti. Non può cambiare taglia. Rimane nella forma che ha scelto finché non usa di nuovo il suo potere.	
Forma di melma: Il mimic diventa una melma. Quando è in questa forma e si stringe, si muove a velocità completa anziché a velocità dimezzata, non subisce la penalità di -5 ai tiri per colpire e non concede vantaggio in combattimento per il fatto di stringersi.	
Forma di oggetto: Finché è in questa forma, il mimic possiede resistenza 10 a tutti i danni, è immobilizzato e non può attaccare. Inoltre, una creatura deve superare una prova di Percezione con CD 31 per notare che il mimic è una creatura vivente.	
Abilità Furtività +19	
For 21 (+13)	Des 22 (+14)
Cos 24 (+15)	Int 26 (+16)
	Sag 20 (+13)
	Car 24 (+15)
Allineamento senza allineamento	
Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità	

MIMIC PROGENIE IN COMBATTIMENTO

I mimic progenie rimangono in forma di oggetto finché la preda non è impegnata in combattimento. Le progenie rimangono vicine all'impostore loro padrone, pronte a immolarsi per il suo bene.

MIND FLAYER

ISOLATE NELLE LORO CUPE CITTÀ DEL SOTTOSUOLO, queste mostruosità aberranti osservano i loro schiavi innalzare immani monumenti con l'intento di glorificare gli illithid e le oscure creature da essi venerate. I mind flayer comunicano i loro piani l'uno all'altro senza parlare; pianificano razzie contro le città sotterranee dei drow e dei nani o intraprendono oscuri esperimenti grondanti di follia e di morte.

CONOSCENZE

Dungeon CD 27: Anche le razze più maligne del Sottosuolo esitano a trattare con i mind flayer. I drow e i duergar narrano molte leggende a proposito degli assalti degli illithid contro i loro insediamenti, nel corso dei quali i loro simili sono stati fatti prigionieri o lasciati come cadaveri decerebrati sparsi per i resti in rovina delle loro città. Gli illithid sognano la caduta e la sottomissione di tutte le altre razze. Possono dedicarsi a questo scopo tramite un singolo mind flayer a capo di una cabala clandestina di magia oscura, o attraverso una schiera di creature terrificanti guidate dall'intelletto impareggiabile di un cervello anziano.

Sebbene tutti i mind flayer incutano paura in combattimento, gli abnormi di Thoon seminano il terrore anche nei cuori dei più esperti esploratori del Sottosuolo. Thoon è un'entità che rimane un mistero per tutti a eccezione dei mind flayer, che ne parlano con la soggezione che normalmente si riserva a un dio. Il processo di trasformazione che crea un abnorme di Thoon fa impazzire la creatura, ma nella follia essa sembra acquisire una migliore comprensione della vera natura di Thoon.

Un cervello anziano controlla tutte le creature che fanno parte di un collettivo, vale a dire una comunità estesa di mind flayer. Ogni cervello coordina le difese della sua città e dell'enclave ed è collegato ai suoi servi in modo da ottenere tramite essi un flusso di informazioni provenienti da una vasta area. Tutti i cervelli anziani mostrano un'instinguibile sete di conoscenze e impiegano vaste risorse per saccheggiare antiche biblioteche, catturare artefatti e reliquie perdute e rapire seguaci di Ioun e di Vecna.

Quando un gruppo di illithid supera un determinato livello di dimensioni e conoscenze, il suo membro più saggio viene scelto per sottoporsi a una trasformazione. La testa del mind flayer viene rimossa dal corpo e collocata in una vasca di fluido protoplasmatico. Alcuni cristalli psionici fungono da condotti e consentono ai membri del collettivo di riversare le loro conoscenze nel cervello del prescelto. Con il passare dei decenni, la creatura diventa più grande e potente. Alla fine diventa un cervello anziano, il ricettacolo delle conoscenze collettive degli illithid e il pianificatore di tutti i progetti del collettivo.

INCONTRI

Quasi tutti gli alleati dei mind flayer sono servi dalla mente debole che gli illithid hanno piegato al loro servizio. Anche se un mind flayer solitario o un piccolo



gruppo potrebbero di tanto in tanto collaborare con drow rinnegati, diavoli, progenie stellari o altri umanoidi perversi, gli illithid lo fanno soltanto alle loro condizioni. I mind flayer sono famosi per schiavizzare praticamente qualsiasi razza umanoide e usare le creature asservite come soldati o bassa manovalanza. I servitori più comuni comprendono trogloditi, grimlock, kuo-toa, troll, derro, progenie aberranti e duergar. Un collettivo dei mind flayer potrebbe anche controllare bestie aberranti come vermiena, grick, chuul, balhannoth e neogi.

MIND FLAYER INQUISITORE

Anche la gilda dei ladri si teneva alla larga dalle buie caverne che si estendevano sotto la città, quindi quando furono rinvenuti i primi cadaveri, nessuno sapeva chi incolpare. Nobili, studiosi e incantatori avevano preso a sparire, e ognuno veniva ritrovato dopo giorni o settimane a galleggiare nelle acque fognarie, con il cervello rimosso dal cranio. Le guardie cittadine sospettavano che fosse opera di qualche cultista demoniaco, mentre altri cercavano tracce di

una cabala di incantatori malvagi. Nessuno poteva immaginare che la realtà fosse più orripilante... e la minaccia assai più estesa.

Mind Flayer Inquisitore	Livello 20 Controllore	
Umanoide aberrante Medio	PE 2.800	
PF 190; Sanguinante 95	Iniziativa +15	
CA 34, Tempra 31, Riflessi 33, Volontà 33	Percezione +16	
Velocità 7	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
⊕ Tentacoli ◆ A volontà		
<i>Requisito:</i> L'inquisitore non deve avere afferrato una creatura.		
<i>Attacco:</i> Mischia 1 (una creatura); +23 contro Riflessi		
<i>Colpito:</i> 3d6 + 13 danni e l'inquisitore afferra il bersaglio.		
⊕ Inoculare Allucinazioni (charme, psichico) ◆ A volontà		
<i>Attacco:</i> Mischia 1 (una creatura afferrata dall'inquisitore); +23 contro Volontà		
<i>Colpito:</i> 3d8 + 15 danni psichici e il bersaglio inizia ad avere allucinazioni. Finché il bersaglio è soggetto alle allucinazioni, gli alleati a esso adiacenti subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -2 a tutte le difese.		
⚡ Deflagrazione Mentale (psichico) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼		
<i>Attacco:</i> Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +23 contro Volontà		
<i>Colpito:</i> 2d8 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
<i>Mancato:</i> Danni dimezzati.		
⚡ Peggior Nemico di Se Stesso (charme) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
<i>Effetto:</i> Come azione gratuita, ogni nemico all'interno di un'emanazione ad area 2 entro 10 quadretti usa contro se stesso uno dei suoi poteri di attacco a volontà in mischia o a distanza scelto dal mind flayer.		
AZIONI MINORI		
⚡ Confessione Involontaria (charme) ◆ A volontà (1/round)		
<i>Attacco:</i> Emanazione ravvicinata 10 (una creatura entro l'emanazione); +23 contro Volontà		
<i>Colpito:</i> Il bersaglio è frastornato, non può essere bersagliato dai poteri di guarigione e non può essere influenzato dai poteri che concedono un tiro salvezza (tiro salvezza termina tutto).		
AZIONI ATTIVATE		
⚡ Sottomissione Forzata ◆ A volontà		
<i>Attivazione:</i> Un nemico che l'inquisitore è in grado di vedere supera un tiro salvezza.		
<i>Effetto (interruzione immediata):</i> Il nemico che attiva il potere ripete il tiro salvezza con una penalità di -2.		
Abilità Intuizione +21, Raggiurare +22		
For 20 (+15)	Des 20 (+15)	Sag 22 (+16)
Cos 22 (+16)	Int 24 (+17)	Car 25 (+17)
Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10		

MIND FLAYER INQUISITORI IN COMBATTIMENTO

Un mind flayer inquisitore si circonda di creature minori, solitamente soldati o bruti, che lo proteggono mentre semina caos e scompiglio tra i suoi avversari. Quando un inquisitore afferra un nemico, inocula nella sua mente delle allucinazioni che lo inducono a ostacolare i suoi stessi alleati in combattimento. *Confessione involontaria* può estrarre dei segreti dalla mente del nemico, che il mind flayer rivela poi telepaticamente durante la battaglia, nella speranza di seminare discordia tra la vittima e i suoi alleati.

MIND FLAYER FLAGELLO

Mentre i mind flayer affinavano i loro poteri nell'arco di innumerevoli generazioni, anche gli abitanti di superficie imparavano e affinavano l'uso delle discipline psioniche. I primi psion, psicombattenti e ardenti misero alla prova le loro capacità nel Sottosuolo. Si misero in cerca delle tane dei mind flayer, nel tentativo di sottrarre loro i segreti del potere psionico. I mind flayer iniziarono allora ad addestrare dei combattenti specializzati nella lotta contro questi intrusi psionici, e il mind flayer flagello fu il risultato dei loro sforzi.

Mind Flayer Flagello	Livello 21 Schermagliatore	
Umanoide aberrante Medio	PE 3.200	
PF 199; Sanguinante 99	Iniziativa +18	
CA 35, Tempra 31, Riflessi 34, Volontà 33	Percezione +16	
Velocità 7	Scurovisione	
Resistenza 10 psichico		
TRATTI		
Sanguisuga Mentale		
Ogni volta che il mind flayer flagello inizia il proprio turno tenendo afferrata una creatura, può effettuare un tiro salvezza o un tiro di ricarica extra. Può ricaricare <i>assalto psichico</i> , ma deve ottenere un 6 come risultato nel tiro di ricarica.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Tentacoli ◆ A volontà		
<i>Requisito:</i> Il flagello non deve avere afferrato una creatura.		
<i>Attacco:</i> Mischia 1 (una creatura); +24 contro Riflessi		
<i>Colpito:</i> 2d8 + 5 danni e il flagello afferra il bersaglio. Finché la presa non termina, il bersaglio è frastornato.		
⚡ Deflagrazione Mentale (psichico) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼		
<i>Attacco:</i> Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +24 contro Volontà		
<i>Colpito:</i> 2d8 + 5 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
<i>Mancato:</i> Danni dimezzati.		
⊕ Assalto Psichico (charme) ◆ Incontro		
<i>Attacco:</i> Mischia 1 (una creatura afferrata dal flagello); +24 contro Volontà		
<i>Colpito:</i> 1d8 + 5 danni e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -4 al tiro salvezza).		
<i>Mancato:</i> Danni dimezzati e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
⚡ Realtà Alterata (teletrasporto) ◆ A volontà		
<i>Effetto:</i> Il flagello teletrasporta di 2 quadretti una creatura a esso adiacente.		
For 20 (+15)	Des 23 (+16)	Sag 22 (+16)
Cos 23 (+16)	Int 26 (+18)	Car 25 (+17)
Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10		

MIND FLAYER FLAGELLI IN COMBATTIMENTO

I flagelli sorvegliano i perimetri dei territori dei mind flayer nel Sottosuolo. Compongono anche i gruppi di razziatori che colpiscono i bersagli designati sia sottoterra che in superficie. Un flagello impiega i suoi poteri per eludere e distrarre i nemici, evitando di farsi bloccare nel bel mezzo di una mischia. Usando *deflagrazione mentale*, ammorbidisce gli avversari prima di lasciarli ai suoi alleati. Il flagello usa poi *assalto psichico* per dominare un incantatore o una creatura psionica, costringendo quell'individuo a scatenare i suoi poteri contro i compagni.

ABORME DI THOON

Le più oscure leggende sugli illithid parlano degli orrendi esperimenti che quelle creature conducono su schiavi e prigionieri. Tuttavia, gli esploratori delle profondità del Sottosuolo hanno inevitabilmente scoperto che queste infami creature non hanno scrupoli a condurre i medesimi esperimenti anche sui membri della loro stessa razza. Gli abnormi di Thoon sono il prodotto di lunghe generazioni di migliorie alchemiche e psichiche. Le loro menti sono intorpidite, i loro poteri rafforzati e i loro corpi tesi al limite della resistenza fisica. Un abnorme di Thoon obbedisce totalmente ai voleri dei suoi padroni, ma la sua terribile trasformazione lo mantiene costantemente sull'orlo della follia.

ABNORMI DI THOON IN COMBATTIMENTO

È possibile incontrare gli abnormi di Thoon al servizio di altre creature aberranti, come i mind flayer, le progenie stellari e gli aboleth. Un abnorme di Thoon si fa strada attraverso il campo di battaglia e usa *deflagrazione mentale* per ostacolare i suoi avversari mentre ne afferra uno e lo sventra. Usa *richiamo di Thoon* per attirare un attaccante a distanza o un incantatore che si tiene ai margini dello scontro, ma altrimenti si concentra sull'avversario più vicino.

Abnorme di Thoon		Livello 22 Bruto
Umanoide aberrante Grande, mind flayer		PE 4.150
PF 255; Sanguinante 127		Iniziativa +18
CA 34, Tempra 35, Riflessi 33, Volontà 32		Percezione +19
Velocità 6		Scurovisione
Resistenza 10 psichico		
AZIONI STANDARD		
⊕ Sventrare ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +27 contro CA		
Colpito: 4d10 + 16 danni (6d10 + 16 contro una creatura afferrata dall'abnorme di Thoon).		
⚡ Deflagrazione Mentale (psichico) ◆ Ricarica [1]		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +25 contro Volontà		
Colpito: 1d12 + 7 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).		
➤ Richiamo di Thoon (charme, psichico) ◆ Incontro		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +25 contro Volontà		
Colpito: 4d12 + 20 danni psichici.		
Effetto: L'abnorme di Thoon tira il bersaglio di 10 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.		
AZIONI MINORI		
⊕ Tentacoli ◆ A volontà		
Requisito: L'abnorme di Thoon non deve avere afferrato una creatura.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +25 contro Riflessi		
Colpito: L'abnorme di Thoon afferra il bersaglio.		
AZIONI ATTIVATE		
⚡ Esplosione Psichica (psichico)		
Attivazione: L'abnorme di Thoon scende a 0 punti ferita.		
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +26 contro Volontà		
Colpito: 15 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).		
For 28 (+20)	Des 24 (+18)	Sag 26 (+19)
Cos 25 (+18)	Int 6 (+19)	Car 23 (+17)
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10



CERVELLO ANZIANO

Le molte incursioni che i nani hanno avuto effettuato contro i mind flayer non potevano prepararli a ciò che avrebbero affrontato alla fine. Le leggende sui cervelli anziani erano vere, ma nemmeno le peggiori di quelle leggende potevano descrivere l'intelletto e il terribile ingegno di questo orrore aberrante. Nascosto nel cuore della vasta città degli illithid, il cervello anziano condivideva un legame psichico con le creature che lo servivano. Quando i nani riuscirono ad arrivare alla tana del cervello anziano, la creatura aveva già richiamato un esercito per respingere l'assalto della squadra.

Cervello Anziano **Livello 23 Controllore d'élite**
Bestia magica aberrante Grande (cieca) PE 10.200

PF 436; Sanguinante 218 Iniziativa +17
CA 37, Tempra 33, Riflessi 35, Volontà 37 Percezione +19
Velocità 2, teletrasporto 6 Vista cieca 10, cieco
Immunità accecamento, sguardo
Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI

☞ Distorcere Realtà ◆ Aura 5

Ogni nemico che si teletrasporta quando si trova entro l'aura subisce 10 danni.

Assorbire Pensieri

Ogni volta che un alleato che non sia un gregario e che si trovi entro 10 quadretti dal cervello anziano scende a 0 punti ferita, il cervello anziano effettua un tiro salvezza o un tiro di ricarica di un potere.

Telepatia Senza Vista

Il cervello anziano può comunicare telepaticamente con le altre creature anche se non dispone di linea di effetto con quelle creature.

AZIONI STANDARD

⊕ Tentacolo Distorcente (teletrasporto) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +26 contro CA
Colpito: 1d8 + 8 danni. Il cervello anziano teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del cervello anziano.

↓ Sferzate Distorcenti ◆ A volontà

Effetto: Il cervello anziano usa tentacolo distorcente tre volte, effettuando ogni attacco contro un bersaglio diverso.

⚡ Deflagrazione Mentale (psichico) ◆ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +27 contro Volontà
Colpito: 3d8 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

AZIONI MINORI

⚡ Sovraccarico Sensoriale (psichico, teletrasporto) ◆ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞ ☞

Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +27 contro Volontà
Colpito: 2d8 + 6 danni psichici e il bersaglio è accecato e assordato fino alla fine del turno successivo del cervello anziano. Poi il cervello anziano teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.

AZIONI ATTIVATE

Trasferimento Funesto ◆ A volontà

Attivazione: Il cervello anziano supera un tiro salvezza contro un effetto.

Effetto (nessuna azione): Un nemico entro 5 quadretti dal cervello anziano è soggetto allo stesso effetto contro cui il cervello anziano ha superato il tiro salvezza (tiro salvezza termina).

Abilità Arcano +25, Diplomazia +24, Dungeon +24, Raggiare +24

For 23 (+17) Des 23 (+17) Sag 26 (+19)

Cos 26 (+19) Int 28 (+20) Car 27 (+19)

Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 50



MIND FLAYER

CERVELLI ANZIANI IN COMBATTIMENTO

Un cervello anziano solitamente risiede al centro di una città o di un'enclave illithid. Giace in una vasca di liquame che potenzia i suoi poteri, consentendogli di comunicare con i suoi seguaci anche a grandi distanze. Un cervello anziano esercita autorità assoluta sulle creature ai suoi ordini, ed è sempre strettamente sorvegliato. Tuttavia, la sua arroganza lo conduce inevitabilmente a entrare in combattimento. Colpisce più spesso che può gli avversari con *deflagrazione mentale*, usando *sferzate distorcenti* e *sovraccarico sensoriale* contro i più vicini combattenti in mischia. Se gli alleati di un cervello anziano vengono sconfitti e il cervello è sanguinante, la creatura cerca di salvarsi, offrendo conoscenze o ricchezze in cambio della propria vita.

MINOTAURO

LA STORIA DEI BESTIALI MINOTAURI è tinta di rosso dal sangue dei massacri e ricca di segreti oscuri e contorti come i labirinti in cui essi vivono. I più potenti di questi segreti sono custoditi dai minotauri della Lega di Sangue, combattenti che sottraggono i poteri alle altre creature divorando il loro cuore ancora palpitante.

CONOSCENZE

Arcano CD 23: Soltanto i minotauri più depravati vengono accettati nella Lega di Sangue, un gruppo che pratica rituali in grado di sottrarre i poteri delle altre creature divorando i loro cuori ancora palpitanti. Le vittime vengono inseguite e spinte ai limiti della loro resistenza all'interno di un labirinto sotto il controllo della lega.

INCONTRI

I minotauri della Lega di Sangue collaborano con i servitori di Torog e Baphomet, i cui ideali e metodi sono affini ai loro. Anche alcuni mind flayer collaborano con la lega. In cambio dei loro servigi, gli illithid ottengono il diritto di divorare i cervelli delle vittime.

IMMONDO SANGUINARIO PALLIDO

Coloro che conoscono i rituali blasfemi con cui vengono create queste creature vampiriche hanno grande timore dei minotauri immondi sanguinari, e le storie che circolano sulla loro potenza in battaglia rendono queste creature ancora più terrificanti.

Immondo Sanguinario Pallido Livello 12 Bruto
Umanoide naturale Medio, minotauro PE 700

PF 140; Sanguinante 70 Iniziativa +11
CA 24, Tempra 25, Riflessi 24, Volontà 23 Percezione +10
Velocità 8 Scurovisione

AZIONI STANDARD

⊕ Artiglio ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA
Colpito: 2d8 + 6 danni.

† Doppio Artiglio ◆ A volontà

Requisito: L'immondo sanguinario non deve avere afferrato una creatura.

Effetto: L'immondo sanguinario usa *artiglio* due volte contro lo stesso bersaglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, l'immondo sanguinario afferra il bersaglio.

† Carica Incornante ◆ A volontà

Effetto: L'immondo sanguinario carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA
Colpito: 2d10 + 10 danni e il bersaglio cade a terra prono.

AZIONI MINORI

† Cuore del Vampiro (guarigione) ◆ Ricarica alla fine del turno dell'immondo sanguinario se il potere manca

Attacco: Mischia 1 (una creatura afferrata dall'immondo sanguinario); +15 contro Tempra

Colpito: 2d6 + 6 danni e il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi). L'immondo sanguinario recupera 20 punti ferita.

AZIONI ATTIVATE

† Ferocia dell'Immondo Sanguinario

Attivazione: L'immondo sanguinario scende a 0 punti ferita.

Effetto (*interruzione immediata*): L'immondo sanguinario usa *artiglio*. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Abilità Atletica +17, Intimidire +15

For 22 (+12) Des 20 (+11) Sag 19 (+10)

Cos 20 (+11) Int 19 (+10) Car 19 (+10)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

IMMONDI SANGUINARI PALLIDI IN COMBATTIMENTO

Un immondo sanguinario pallido carica in battaglia ululando, ignorando tutte le minacce e falciando gli avversari con *doppio artiglio*. Una volta reso sanguinante, cerca un bersaglio adatto per *cuore del vampiro*.

ZOCOLO CINEREO TRAVOLGENTE

Questo minotauro puzza di zolfo e di pelo bruciato. Uno zoccolo cinereo travolgente possiede le qualità di un incubo, di cui ha divorato il cuore. Quando la creatura carica, i suoi zoccoli crepitano di fuoco infernale.

Zoccolo Cinereo Travolgente Livello 13 Schermagliatore
Umanoide naturale Medio, minotauro PE 800

PF 132; Sanguinante 66 Iniziativa +14
CA 27, Tempra 26, Riflessi 26, Volontà 23 Percezione +10
Velocità 8
Resistenza 10 fuoco

TRATTI

Vantaggio in Combattimento (fuoco)

Ogni volta che lo zoccolo cinereo colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, quella creatura subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

AZIONI STANDARD

⊕ Incornata ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA
Colpito: 2d10 + 5 danni.

† Carica Incornante ◆ A volontà

Effetto: Lo zoccolo cinereo carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA
Colpito: 2d10 + 10 danni e il bersaglio cade a terra prono.

† Cuore dell'Incubo (fuoco) ◆ Ricarica ☹☹

Effetto: Lo zoccolo cinereo si muove della sua velocità e può passare attraverso gli spazi dei nemici durante il movimento. Qualsiasi creatura che colpisca lo zoccolo cinereo con un attacco di opportunità provocato da questo movimento subisce 10 danni da fuoco. Ogni volta che lo zoccolo cinereo entra nello spazio di un nemico per la prima volta durante il movimento, effettua il seguente attacco contro quel nemico.

Attacco: Mischia 0; +16 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 7 danni e il nemico cade a terra prono.

AZIONI ATTIVATE

† Ferocia Travolgente

Attivazione: Lo zoccolo cinereo scende a 0 punti ferita.

Effetto (*interruzione immediata*): Lo zoccolo cinereo usa *incornata*. Se l'attacco colpisce, lo zoccolo cinereo spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Abilità Atletica +17, Furtività +17

For 22 (+12) Des 22 (+12) Sag 19 (+10)

Cos 20 (+11) Int 19 (+10) Car 22 (+12)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

ZOCOLI CINEREI TRAVOLGENTI IN COMBATTIMENTO

Uno zoccolo cinereo travolgente carica costantemente da un lato all'altro del campo di battaglia, usando *cuore dell'unicorno* il più spesso possibile. Concentra i suoi attacchi sui bersagli proni, che subiscono la furia dei suoi zoccoli infuocati.

COMBATTENTE PELLE DI FERRO

I più potenti membri della Lega del Sangue venerano le gorgoni come espressione massima della forma di toro.

Combattente Pelle di Ferro Livello 14 Soldato

Umanoide naturale Medio, minotauro PE 1.000
PF 140; Sanguinante 70 **Iniziativa +15**
CA 30, Tempra 27, Riflessi 26, Volontà 25 **Percezione +13**
Velocità 6
Resistenza 10 veleno

AZIONI STANDARD

⊕ **Ascia Bipenne** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +19 contro CA
Colpito: 2d12 + 9 danni, il bersaglio è rallentato e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

⊕ **Carica Incornante** ♦ **A volontà**

Effetto: Il combattente carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 2d10 + 11 danni e il bersaglio cade a terra prono.

← **Cuore della Gorgone** (veleno) ♦ **Incontro**

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +17 contro Tempra

Colpito: 3d6 + 5 danni da veleno e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è pietrificato.

AZIONI ATTIVATE

⊕ **Ferocia del Pelle di Ferro**

Attivazione: Il combattente scende a 0 punti ferita.

Effetto (interruzione immediata): Il combattente usa *ascia bipenne*. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

Abilità Atletica +18, Tenacia +17

For 23 (+13) Des 23 (+13) Sag 23 (+13)

Cos 20 (+12) Int 20 (+12) Car 20 (+12)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Equipaggiamento ascia bipenne

COMBATTENTI PELLE DI FERRO IN COMBATTIMENTO

Un combattente pelle di ferro si muove in continuazione usando *carica incornante* e posizionandosi più vicino possibile agli avversari prima di scatenare *cuore della gorgone*.

CACCIATORE DEL CORNO SPEZZATO

Si dice che i più temuti assassini della Lega del Sangue divorino i cuori degli unicorni. Brandiscono il corno della creatura uccisa e snaturano le proprietà magiche dell'unicorno per i loro scopi omicidi.

CACCIATORI DEL CORNO SPEZZATO IN COMBATTIMENTO

I cacciatori del corno spezzato sono crudeli anche per i parametri dei minotauro. Un cacciatore alterna *cuore dell'unicorno* a *pugnalare alle spalle*, scegliendo bersagli diversi a ogni turno.

Cacciatore del Corno Spezzato Livello 15 Appostato

Umanoide naturale Medio, minotauro PE 1.200
PF 116; Sanguinante 58 **Iniziativa +17**
CA 29, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 26 **Percezione +13**
Velocità 8 **Scurovisione**

AZIONI STANDARD

⊕ **Pugnale del Corno** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA

Colpito: 4d4 + 10 danni.

⊕ **Pugnalare alle Spalle** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura che concede vantaggio in combattimento al cacciatore); +20 contro CA

Colpito: 4d4 + 10 danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

⊕ **Carica Incornante** ♦ **A volontà**

Effetto: Il cacciatore carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA

Colpito: 2d10 + 10 danni e il bersaglio cade a terra prono.

AZIONI DI MOVIMENTO

⊕ **Cuore dell'Unicorno** (illusione, teletrasporto) ♦ **Ricarica** quando il cacciatore usa *pugnalare alle spalle*

Effetto: Il cacciatore si teletrasporta di 6 quadretti e diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo o finché non effettua un tiro per colpire in mischia.

AZIONI ATTIVATE

⊕ **Ferocia del Corno Spezzato**

Attivazione: Il cacciatore scende a 0 punti ferita.

Effetto (interruzione immediata): Il cacciatore usa *pugnale del corno*. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Abilità Furtività +18, Intimidire +17

For 23 (+13) Des 23 (+13) Sag 23 (+13)

Cos 20 (+12) Int 20 (+12) Car 20 (+12)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Equipaggiamento pugnale di corno di unicorno



MOSTRO SUH

UN MOSTRO SUH, NOTO ANCHE COME “il lupo delle chiome arboree”, è una creatura gelosa del suo territorio e dotata di un’astuzia innaturale. Si sposta silenziosamente da un albero all’altro, comunicando senza fare rumore grazie ai gesti che fa con la sua robusta coda prensile. Un mostro suh uccide molte più creature di quante poi non divori. Seppellisce i resti di un pasto lasciato a metà appena sotto il livello del terreno, contrassegnando il punto in cui è stato sepolto con i tesori che la vittima potrebbe possedere. Vari avventurieri si sono imbattuti in queste riserve naturali di carne dopo avere notato gli oggetti preziosi appesi agli alberi.

CONOSCENZE

Storia CD 19: I mostri suh provengono dall’Isola del Terrore, una giungla insulare situata nella Selva Fatata. Fu un mago di nome Halkith a creare questi esseri affinché vigilassero sulla sua torre e la proteggessero dagli altri abitanti dell’isola, che comprendevano varie tribù ostili di umanoidi e yuan-ti. Per creare dei mostri suh, Halkith mescolò l’intelletto e l’astuzia dei primati alla forza e alla furtività delle pantere fatate. Halkith impartì ai mostri suh anche un legame psichico che gli consentiva di monitorare le attività dell’isola dalla sua torre. Tuttavia, quando un evento scatenò un vasto flusso di energia psionica nel mondo, il potere soprafecce le creature, alterando le loro menti e facendole impazzire. Halkith scomparve di lì a poco, forse ucciso dalle sue stesse creazioni, o forse costretto a fuggire verso un altro rifugio. Quando i mostri suh si liberarono dal legame del loro creatore, si dispersero per tutti i piani e si insediarono nelle giungle vicine alle fonti di potere psionico.

INCONTRI

Quando non si aggirano per le terre selvagge, i mostri suh servono come guardie gli incantatori e le più potenti creature psioniche. Un warlock o un mago potrebbero schierare dei mostri suh nella foresta attorno a una roccaforte o una torre, oppure l’incantatore potrebbe disporre di un serraglio dove tiene rinchiuso queste bestie. I mostri suh sono tuttavia abbastanza intelligenti da creare i loro collettivi personali, e a volte stringono delle primitive alleanze con le altre bestie presenti nel loro territorio.

SENTINELLA SUH

La maggior parte di una tribù suh è composta da sentinelle suh. Una sentinella suh veglia su un vasto tratto di giungla da una cavità che si è ricavata

nel tronco di un grosso albero. Una sentinella suh potrebbe sorvegliare un’area per vari giorni prima di fare ritorno alla tana di una tribù. Se avvista delle potenziali prede, fa ritorno alla tribù per segnalare la loro presenza.

Sentinella Suh		Livello 10 Schermagliatore
Bestia fatata Media		PE 500
PF 107; Sanguinante 53	Iniziativa +12	
CA 24, Tempra 22, Riflessi 24, Volontà 21	Percezione +13	
Velocità 7 (camminare nelle foreste), scalata 7	Scurovisione	
TRATTI		
Schermaglia		
Se muovendosi la sentinella si allontana di almeno 4 quadretti dal suo quadretto di partenza, i suoi attacchi infliggono 5 danni extra fino all’inizio del suo turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA		
Colpito: 3d6 + 7 danni.		
⊖ Speroni Fulminei ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA		
Colpito: 2d6 + 4 danni e se il bersaglio si muove volontariamente in uno spazio adiacente alla sentinella prima della fine del proprio turno successivo, la sentinella può usare questo attacco contro il bersaglio come reazione immediata.		
Effetto: La sentinella scatta di 2 quadretti.		
⊖ Morso Mentale Dilaniante (psichico) ♦ Ricarica ☰ ☱ ☲ ☳		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA		
Colpito: 1d6 + 5 danni e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
Potenziamento Psionico (psichico) ♦ Ricarica quando la sentinella subisce danni psichici		
Attivazione: La sentinella colpisce con artiglio o speroni fulminei.		
Effetto (azione gratuita): L’attacco infligge 2d6 danni psichici extra.		
⊖ Furia Tribale ♦ A volontà		
Attivazione: Un alleato entro 3 quadretti è reso sanguinante per la prima volta.		
Effetto (azione gratuita): La sentinella usa artiglio.		
Abilità Acrobazia +15, Atletica +13, Furtività +15		
For 16 (+8)	Des 21 (+10)	Sag 17 (+8)
Cos 19 (+9)	Int 2 (+1)	Car 14 (+7)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -



SENTINELLE SUH IN COMBATTIMENTO

Le sentinelle suh sono creature pazienti che attendono l'opportunità perfetta per calarsi dalle cime degli alberi, tronchi cavi, mura o pareti rocciose. Sfruttano il terreno a loro vantaggio, aspettando che la preda entri in un'area dove le sentinelle possono usare la loro velocità di scalata e la capacità di camminare nelle foreste.

AGGRESSORE SUH

Una lunga palizzata delimita una fitta foresta e protegge gli abitanti di un insediamento dalle creature che si aggirano nei boschi. Di notte, un paio di miliziani solitari montano la guardia, in cerca di tracce di movimento. I campi che separano l'insediamento dalla foresta sono vasti e sgombri, eppure soltanto quando un miliziano sente il nitrito nervoso di un cavallo nelle vicinanze il gruppo individua dei movimenti. Nessuno riesce a suonare la campana d'allarme. Al mattino, una mezza dozzina di impronte insanguinate si inoltra verso la foresta, a tetra testimonianza degli eventi notturni.

Aggressore Suh	Livello 11 Soldato gregario
Bestia fatata Media	PE 150
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	
	Iniziativa +13
CA 27, Tempra 21, Riflessi 25, Volontà 23	Percezione +14
Velocità 7 (camminare nelle foreste), scalata 7	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA	
Colpito: 8 danni.	
↓ Afferrare la Preda ♦ A volontà	
Effetto: L'aggressore si muove della sua velocità ed effettua il seguente attacco in un punto qualsiasi durante il movimento.	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro Tempra	
Colpito: 8 danni. Se l'aggressore continua a muoversi dopo l'attacco, tira il bersaglio con sé e non provoca attacchi di opportunità da parte del bersaglio.	
AZIONI ATTIVATE	
↓ Furia Tribale ♦ Incontro	
Attivazione: Un alleato entro 3 quadretti è reso sanguinante per la prima volta.	
Effetto (azione gratuita): L'aggressore usa <i>artiglio</i> .	
↓ Artigli Avvinghianti ♦ Morte	
Attivazione: L'aggressore scende a 0 punti ferita.	
Effetto (interruzione immediata): L'aggressore usa <i>artiglio</i> .	
Abilità Acrobazia +16, Atletica +13, Furtività +16	
For 16 (+8)	Des 22 (+11) Sag 19 (+9)
Cos 17 (+8)	Int 2 (+1) Car 14 (+7)
Allineamento senza allineamento	Linguaggi -

AGGRESSORI SUH IN COMBATTIMENTO

Un gruppo di aggressori suh si annida nei pressi di una radura, in attesa che una mandria di animali o una compagnia di avventurieri giunga sul posto. In combattimento, gli aggressori suh collaborano con gli alleati per isolare le prede afferrando gli avversari e trasportandoli ai margini della battaglia. Gli aggressori suh concentrano i loro attacchi sulle creature più piccole, come ad esempio gli halfling o gli gnomi.

SUH ALFA

La competizione è agguerrita nelle tribù suh, in quanto per ascendere alla posizione di alfa c'è bisogno sia di forza che di astuzia. Le competizioni per il dominio su una tribù si concludono in genere con la morte o l'esilio del perdente. Le battaglie tra i mostri suh infuriano in tutta la giungla, e le tracce di un combattimento recente risultano ben visibili, come graffi sui tronchi o fogliame calpestato. Una grande tribù potrebbe avere più di un suh alfa.

Suh Alfa	Livello 12 Bruto
Bestia fatata Media	PE 700
PF 149; Sanguinante 74	Iniziativa +11
CA 24, Tempra 25, Riflessi 24, Volontà 23	Percezione +10
Velocità 7 (camminare nelle foreste), scalata 7	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA	
Colpito: 3d10 + 7 danni.	
↓ Manrovescio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro Tempra	
Colpito: 3d8 + 7 danni e l'alfa spinge il bersaglio di 1 quadretto.	
↔ Ululato Suh (psichico) ♦ Ricarica quando l'alfa subisce danni psichici	
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +15 contro Volontà	
Colpito: 2d10 + 3 danni psichici e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).	
Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo dell'alfa.	
AZIONI ATTIVATE	
↓ Squartatore ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico è tirato, spinto o fatto scorrere fino a un quadretto adiacente all'alfa.	
Attacco (reazione immediata): Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA	
Colpito: 1d12 + 6 danni.	
↓ Furia Tribale ♦ A volontà	
Attivazione: Un alleato entro 3 quadretti è reso sanguinante per la prima volta.	
Effetto (azione gratuita): L'alfa usa <i>artiglio</i> .	
Potenziamento Psionico (psichico) ♦ Ricarica quando l'alfa subisce danni psichici	
Attivazione: L'alfa colpisce con <i>artiglio</i> , <i>squartatore</i> , o <i>manrovescio</i> .	
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 2d8 danni psichici extra.	
Abilità Acrobazia +16, Atletica +17, Furtività +16	
For 22 (+12)	Des 20 (+11) Sag 18 (+10)
Cos 19 (+10)	Int 2 (+2) Car 15 (+8)
Allineamento senza allineamento	Linguaggi -

SU ALFA IN COMBATTIMENTO

Un suh alfa avanza lentamente in combattimento, cercando di attirare su di sé gli attacchi per distoglierli dagli alleati. Un alfa a volte entra in un'area da solo, nella speranza di portarsi dietro dei nemici prima che i suoi alleati nascosti facciano scattare un'imboscata.

MUSCHIO DELL'OBLIO

LE FORESTE MUSCOSE delle terre selvagge fatate sembrano un luogo idilliaco, popolato da abbondanti forme di vita selvatiche e confinanti con le fertili terre coltivate. Tuttavia, anche le tribù più ciniche di predoni orcheschi hanno paura di addentrarsi in quei boschi. I cacciatori che sfidano l'oscurità spingendosi tra gli alberi e fanno ritorno parlano soltanto di indistinti e fugaci lampi di terrore. Mormorano di forme umanoidi distorte che emergono dal terreno muscoso della foresta e di una presenza incorporea che esulta nel cancellare i loro ricordi.

CONOSCENZE

Natura CD 21: Un muschio dell'oblio non si accontenta mai di divorare i ricordi di un topo di campo o di uno scoiattolo volante. Questa orrida creatura cerca invece di assimilare le menti degli avversari i cui scopi vanno ben oltre la ricerca del prossimo pasto nel sottobosco della foresta. Molti elfi, eladrin e deva vivono nel timore del muschio dell'oblio, che considera queste creature longeve e i loro lunghi ricordi delle vere e proprie prelibatezze.

Nella maggior parte dei casi, un individuo che sopravvive all'attacco di un muschio dell'oblio non subisce effetti permanenti. Le conoscenze specializzate di un avventuriero solitamente ritornano prima che il combattimento abbia termine e i ricordi comuni ricompaiono dopo qualche ora di riposo. Tuttavia, certi

ricordi casuali, informazioni acquisite da poco o i nomi e i volti delle più vecchie conoscenze di un personaggio potrebbero fare ritorno anche dopo qualche settimana.

Quando un muschio dell'oblio viene distrutto, i ricordi di coloro che esso ha ucciso rimangono al suo interno. Mangiando un frammento del muschio, un individuo può assimilare temporaneamente i ricordi delle vittime più recenti di quella creatura. Questi ricordi sono molto difficili da richiamare alla mente e spesso compaiono in forma di vaghe visioni e sogni a occhi aperti. Se un personaggio ingerisce il muschio dell'oblio che ha assorbito i ricordi di un bandito, non apprenderà immediatamente l'ubicazione del covo del malvivente; tuttavia, potrebbe ricordarsi all'improvviso come funziona il meccanismo di attivazione della porta segreta, una volta che l'ha individuata. Tali ricordi solitamente permangono finché la creatura che ha ingerito il muschio non si sottopone a un riposo esteso.

INCONTRI

Nelle aree dove il muschio dell'oblio è più fitto, le rovine perdute nelle foreste tendono a rimanere nascoste. Gli esploratori che tentano di tracciare dei sentieri nascosti attraverso i boschi muscosi più fitti spesso ne escono barcollanti alcuni giorni dopo e hanno soltanto dei ricordi indistinti del loro viaggio, oltre a ben poca voglia di ritentare l'impresa. Per proteggersi meglio, le driadi e i treant coltivano il muschio dell'oblio nelle loro immediate vicinanze. Sperano che gli stranieri che si imbattono nei loro domini non siano più in grado di farvi ritorno.



In una foresta che sta ricorrendo

Un muschio dell'oblio dominatore mentale e i suoi muscosi

MUSCHIO DELL'OBLIO DOMINATORE MENTALE

Il muschio dell'oblio dominatore mentale è un orribile vegetale che si ciba dei ricordi dei suoi avversari. Anche se si muove lentamente e non si spinge quasi mai troppo lontano dal suo covo nascosto nel folto della foresta, un dominatore mentale può seminare dei frammenti del suo corpo per creare dei simulacri muschiosi con cui tormentare le altre creature. Questi simulacri sorgono dal tappeto muscoso come se fossero dei cadaveri che emergono dalle tombe, ma sono il frutto dei ricordi che il loro padrone ha rubato.

Un dominatore mentale affonda i suoi tentacoli psichici nella mente della sua preda, cercando l'addestramento specializzato e le esperienze uniche che la sua vittima ha accumulato. Saccheggiando questi aspetti della mente di una creatura, un dominatore mentale può creare dei simulacri capaci di usare il potere del nemico.

Muschio dell'Oblio		Livello 12 Controllore d'élite	
Dominatore Mentale			
Bestia magica fatata Grande (vegetale)		PE 1.400	
PF 250; Sanguinante 125	Iniziativa +6		
CA 26, Tempra 24, Riflessi 22, Volontà 25	Percezione +12		
Velocità 2 (camminare nelle foreste), scalata 2	Vista cieca 20		
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Cecità Mentale ♦ Aura 1			
Ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura considera il dominatore mentale invisibile fino all'inizio del proprio turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⚡ Tocco Corrosivo (acido) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: 1d8 + 5 danni da acido e 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).			
⚡ Sconvolgere la Mente (psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Volontà			
Colpito: 3d6 + 7 danni psichici e il dominatore mentale fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.			
⚡ Setacciare la Mente (psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Volontà			
Colpito: 3d6 + 7 danni psichici e il dominatore mentale o uno dei suoi alleati diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del dominatore mentale.			
⚡ Assorbire Ricordi (psichico) ♦ Ricarica quando non rimane nessun duplicato muscoso			
Attacco: Gittata 5 (un nemico); +15 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è frastornato e non può usare i suoi poteri di attacco a incontro o giornalieri (tiro salvezza termina entrambi).			
Effetto: Il dominatore mentale crea un duplicato muscoso del bersaglio entro 5 quadretti da sé. Sceglie il muscoso gregario che riflette meglio il ruolo e i poteri del bersaglio.			
AZIONI MINORI			
👉 Dirigere Muscoso ♦ A volontà (1/round)			
Effetto: Un muscoso gregario entro 10 quadretti dal dominatore mentale può muoversi della sua velocità come azione gratuita.			
AZIONI ATTIVATE			
👉 Assorbire Danni ♦ A volontà			
Attivazione: Un muscoso entro 20 quadretti dal dominatore mentale subisce danni.			
Effetto (interruzione immediata): Il dominatore mentale subisce i danni al posto del muscoso.			
For 17 (+9)	Des 10 (+6)	Sag 23 (+12)	
Cos 21 (+11)	Int 19 (+10)	Car 16 (+9)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, telepatia 10	

MUSCOLO GUARDIANO

La guardia carovaniera avrebbe dovuto sbarazzarsi in fretta di quell'assalitore muscoso, ma le sue migliori mosse da combattimento sembravano scomparse dalla sua mente. Quando i tentacoli sferzanti del muscoso la stratonarono lungo il terreno della foresta, subì un violento colpo sferrato da un nodoso spadone di legno. Era una rozza parodia della sua stessa arma.

Muscoso Guardiano		Livello 12 Soldato gregario	
Umanoide fatato Medio (vegetale)		PE 175	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +11	
CA 28, Tempra 25, Riflessi 22, Volontà 23		Percezione +10	
Velocità 6 (camminare nelle foreste)		Vista cieca 10	
TRATTI			
☼ Scopo Dimenticato ♦ Aura 1			
Ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.			
Servo del Dominatore Mentale			
Se il guardiano è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, agisce subito dopo il turno del suo creatore.			
AZIONI STANDARD			
⚡ Colpo Tentacolare ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: 10 danni, il guardiano scatta di 1 quadretto e fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto nello spazio che occupava.			
⚡ Attacco del Simulacro ♦ A volontà			
Effetto: Quando il guardiano agisce per la prima volta durante l'incontro, sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente a un nemico che è in grado di vedere. Se il muscoso è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, si sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente al nemico colpito dal dominatore mentale per creare il guardiano.			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: Il bersaglio subisce i danni ed è soggetto agli effetti come se fosse stato colpito dall'attacco scelto. Il tiro dei danni utilizza il modificatore di caratteristica della creatura a cui apparteneva il potere. I danni non includono alcun bonus o penalità al tiro per colpire che il proprietario del potere potrebbe essere tenuto ad applicare. Inoltre, il guardiano ottiene gli eventuali benefici riportati alla voce "Colpito" del potere, usando i modificatori di caratteristica della creatura a cui il potere apparteneva, ma senza includere alcun bonus o penalità.			
For 18 (+10)	Des 16 (+9)	Sag 18 (+10)	
Cos 22 (+12)	Int 3 (+2)	Car 15 (+8)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -	

MUSCOLO RAMPICANTE

Il simulacro fece irruzione dalla massa di muschio dell'oblio e assunse la forma del ladro in ogni dettaglio, imitando perfino il pendente del suo orecchino e l'insolita elsa del suo pugnale. Il ladro colpì fulmineamente, ma il muscoso schivò agevolmente il colpo scartando lateralmente e restituendo il colpo come se fosse una micidiale immagine riflessa del ladro stesso.

Muscoso Rampicante Livello 12 Schermagliatore gregario
Umanoide fatato Piccolo (vegetale) PE 175

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
Iniziativa +14
CA 26, **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 24 **Percezione** +11
Velocità 8 (camminare nelle foreste) **Vista cieca** 10

TRATTI

Vantaggio in Combattimento

Il rampicante infligge 2 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Servo del Dominatore Mentale

Se il rampicante è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, agisce subito dopo il turno del suo creatore.

AZIONI STANDARD

⊕ **Colpo Tentacolare** ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA
Colpito: 10 danni.

Effetto: Il rampicante scatta di 2 quadretti.

⊖ **Attacco del Simulacro** ♦ **A volontà**

Effetto: Quando il rampicante agisce per la prima volta durante l'incontro, sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente a un nemico che è in grado di vedere. Se il rampicante è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, si sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente al nemico colpito dal dominatore mentale per creare il rampicante.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA

Colpito: Il bersaglio subisce i danni ed è soggetto agli effetti come se fosse stato colpito dall'attacco scelto. Il tiro dei danni utilizza il modificatore di caratteristica della creatura a cui apparteneva il potere. I danni non includono alcun bonus o penalità al tiro per colpire che il proprietario del potere potrebbe essere tenuto ad applicare. Inoltre, il rampicante ottiene gli eventuali benefici riportati alla voce "Colpito" del potere, usando i modificatori di caratteristica della creatura a cui il potere apparteneva, ma senza includere alcun bonus o penalità.

AZIONI ATTIVATE

Muschio Scivoloso ♦ **A volontà**

Attivazione: Un attacco manca il rampicante.

Effetto (reazione immediata): Il rampicante scatta di 2 quadretti.

Abilità Acrobazia +17

For 16 (+9) **Des** 22 (+12) **Sag** 20 (+11)

Cos 18 (+10) **Int** 3 (+2) **Car** 16 (+9)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** -

MUSCOLO LANCIATORE

Più e più volte la warlock riuscì a sfuggire alla deflagrazione mistica del simulacro (che poi era la sua stessa deflagrazione mistica, sottrattale dalla mente), ma la creatura bestiale sembrava trarre forza dal suo padrone

per rimanere in piedi. Alla fine riuscì ad abbattere il muscoso, ma la sua soddisfazione fu di breve durata, in quanto lo stridio mentale della creatura scatenò un'ondata di ricordi dolorosi nella sua mente.

Muscoso Lanciatore Livello 12 Artigliere gregario
Umanoide fatato Piccolo (vegetale) PE 175

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
Iniziativa +6
CA 24, **Tempra** 22, **Riflessi** 22, **Volontà** 26 **Percezione** +12
Velocità 6 (camminare nelle foreste) **Vista cieca** 10

TRATTI

Servo del Dominatore Mentale

Se il lanciatore è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, agisce subito dopo il turno del suo creatore.

AZIONI STANDARD

⊕ **Urto** ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA
Colpito: 8 danni.

✂ **Attacco del Simulacro** ♦ **A volontà**

Effetto: Quando il lanciatore agisce per la prima volta durante l'incontro, sceglie un potere di attacco a volontà a distanza appartenente a un nemico che è in grado di vedere. Se il lanciatore è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, si sceglie un potere di attacco a volontà a distanza appartenente al nemico colpito dal dominatore mentale per creare il rampicante.

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +19 contro CA

Colpito: Il bersaglio subisce i danni ed è soggetto agli effetti come se fosse stato colpito dall'attacco scelto. Il tiro dei danni utilizza il modificatore di caratteristica della creatura a cui apparteneva il potere. I danni non includono alcun bonus o penalità al tiro per colpire che il proprietario del potere potrebbe essere tenuto ad applicare. Inoltre, il lanciatore ottiene gli eventuali benefici riportati alla voce "Colpito" del potere, usando i modificatori di caratteristica della creatura a cui il potere apparteneva, ma senza includere alcun bonus o penalità.

AZIONI ATTIVATE

⚡ **Tempesta di Ricordi Mortali** (psichico)

Attivazione: Il lanciatore scende a 0 punti ferita.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +15 contro Riflessi

Colpito: 8 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

For 14 (+8) **Des** 11 (+6) **Sag** 22 (+12)

Cos 15 (+8) **Int** 3 (+2) **Car** 16 (+9)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi** -

USARE IL MUSCHIO DELL'OBLIO NEL GIOCO

Quando il DM progetta degli incontri incentrati sul muschio dell'oblio dovrebbe preoccuparsi delle necessità logistiche che richiede il fatto di usare i poteri a volontà dei PG quando un muscoso effettua il suo attacco del simulacro. Può evitare di fare del lavoro extra chiedendo ai PG di effettuare il tiro per colpire e il tiro dei danni del muscoso. Così facendo sottolineerà il fatto che i PG in lotta contro i muscosi stanno effettivamente lottando contro se stessi. È anche consigliabile scegliere dei poteri di attacco a volontà che siano semplici da usare e che non prevedano troppi effetti di cui tenere il conto.

Alla conclusione di un incontro con un muschio dell'oblio si possono attivare delle imprese minori o dei percorsi collaterali, qualora un PG che mangi i resti di un muschio dell'oblio ottenga dei ricordi indistinti apparte-

nenti ad altre creature. Un personaggio potrebbe ricordare un importante messaggio posseduto da un esploratore eladrin ucciso dal muschio dell'oblio, o sognare una cripta piena di tesori dei fomorian nascosta nel cuore del Sottosuolo Fatato. Tuttavia, nel caso di tali visioni è necessario agire in fretta. Quando il gruppo riposa, questi ricordi solitamente scompaiono, e certe informazioni istintive, come ad esempio l'aspetto del contatto dell'eladrin o il modo giusto di evitare le trappole della cripta non sempre sono chiare a sufficienza da poter essere annotate.

I resti di una massa di muschio dell'oblio possono anche essere parte di un pacchetto del tesoro. Il muschio inerte può essere venduto a un alchimista o a un erborista, o essere usato come componente per quei rituali che richiedono prove di Arcano o di Natura.

MUSCO SO RIGENERANTE

Quando il muscoso rigenerante si trovava accanto ai suoi alleati, pareva proteggerli con un flusso costante di nuove escrescenze muscose. Quando gli avventurieri finalmente si concentrarono sul rigenerante per distruggerlo, riuscirono a eliminare la creatura con discreta facilità. Tuttavia, alla sua morte il muscoso sprigionò un'ondata rinvigorente che sembrò rafforzare le creature vegetali attorno a esso.

Muscoso Livello 12 Controllore gregario (Guida) Rigenerante		
Umanoide fatato Piccolo (vegetale)	PE 175	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.		
	Iniziativa +10	
CA 26, Tempra 23, Riflessi 24, Volontà 25	Percezione +9	
Velocità 8 (camminare nelle foreste)	Vista cieca 10	
TRATTI		
☼ Scudo di Liane ♦ Aura 1		
Gli alleati vegetali entro l'aura ottengono un bonus di +2 a tutte le difese.		
Servo del Dominatore Mentale		
Se il rigenerante è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, agisce subito dopo il turno del suo creatore.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Colpo Tentacolare ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA		
Colpito: 10 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.		
↓ Attacco del Simulacro ♦ A volontà		
Effetto: Quando il rigenerante agisce per la prima volta durante l'incontro, sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente a un nemico che è in grado di vedere. Se il lanciatore è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, si sceglie un potere di attacco a volontà in mischia appartenente al nemico colpito dal dominatore mentale per creare il rampicante.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA		
Colpito: Il bersaglio subisce danni ed è soggetto agli effetti come se fosse stato colpito dall'attacco scelto. Il tiro dei danni utilizza il modificatore di caratteristica della creatura a cui apparteneva il potere. I danni non includono alcun bonus o penalità al tiro per colpire che il proprietario del potere potrebbe essere tenuto ad applicare. Inoltre, il rigenerante ottiene gli eventuali benefici riportati alla voce "Colpito" del potere, usando i modificatori di caratteristica della creatura a cui il potere apparteneva, ma senza includere alcun bonus o penalità.		
AZIONI ATTIVATE		
Esplosione Rafforzante		
Attivazione: Il rigenerante scende a 0 punti ferita.		
Effetto (nessuna azione): Ogni alleato vegetale che non sia un gregario e che si trovi entro 3 quadretti dal rigenerante ottiene 20 punti ferita temporanei.		
For 14 (+8)	Des 18 (+10)	Sag 16 (+9)
Cos 16 (+9)	Int 3 (+2)	Car 20 (+11)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

MUSCO SO INVOCATORE

L'invocatore, un miscuglio di muschio e di liane, è un groviglio contorto di forme di vita vegetali. Il terreno della foresta si agita e strattona i nemici al suo richiamo, rallentando quelli che provano ad avvicinarsi. L'aspetto della creatura è fuorviante, in quanto le sue braccia sembrano esili e deboli, ma contengono delle liane che possono colpire come una vipera e scaraventare via un avversario come se fosse una bambola di stracci.

Muscoso Invocatore Livello 12 Controllore gregario

Umanoide fatato Piccolo (vegetale)

PE 175

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +9

CA 26, Tempra 24, Riflessi 23, Volontà 25

Percezione +10

Velocità 8 (camminare nelle foreste)

Vista cieca 10

TRATTI

☼ **Muschio Brulicante** ♦ Aura 1

I nemici considerano i quadretti entro l'aura come terreno difficile.

Servo del Dominatore Mentale

Se l'invocatore è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, agisce subito dopo il turno del suo creatore.

AZIONI STANDARD

⊕ **Colpo Tentacolare** ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +17 contro CA

Colpito: 10 danni e l'invocatore fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

↗ **Attacco del Simulacro** ♦ A volontà

Effetto: Quando l'invocatore agisce per la prima volta durante l'incontro, sceglie un potere di attacco a volontà a distanza appartenente a un nemico che è in grado di vedere. Se l'invocatore è stato creato da un muschio dell'oblio dominatore mentale, si sceglie un potere di attacco a volontà a distanza appartenente al nemico colpito dal dominatore mentale per creare l'invocatore.

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +17 contro CA

Colpito: Il bersaglio subisce danni ed è soggetto agli effetti come se fosse stato colpito dall'attacco scelto. Il tiro dei danni utilizza il modificatore di caratteristica della creatura a cui apparteneva il potere. I danni non includono alcun bonus o penalità al tiro per colpire che il proprietario del potere potrebbe essere tenuto ad applicare. Inoltre, l'invocatore ottiene gli eventuali benefici riportati alla voce "Colpito" del potere, usando i modificatori di caratteristica della creatura a cui il potere apparteneva, ma senza includere alcun bonus o penalità.

AZIONI ATTIVATE

Richiamo delle Liane

Attivazione: L'invocatore scende a 0 punti ferita.

Effetto (nessuna azione): Il quadretto dell'invocatore e ogni quadretto a esso adiacente diventano terreno difficile fino alla fine dell'incontro.

For 14 (+8)

Des 16 (+9)

Sag 19 (+10)

Cos 18 (+10)

Int 3 (+2)

Car 16 (+9)

Allineamento senza allineamento

Linguaggi -

MUSCHI DELL'OBLIO IN COMBATTIMENTO

Il primo segno della presenza di un muschio dell'oblio dominatore mentale è la sensazione dolorosa dei ricordi che vengono estirpati dalla creatura che attende nascosta in agguato. Poi ha inizio l'attacco dei muscosi. Il dominatore mentale alterna i suoi attacchi alla gestione dei muscosi, al fine di mantenerli sempre al centro dello scontro. Più a lungo il combattimento si protrae, maggiore sarà il numero di questi orribili simulacri che un gruppo sarà costretto ad affrontare.

I muschi dell'oblio sono attratti dalle creature più longeve, in quanto i loro ricordi sono più estesi. Elfi, eladrin, deva e altre razze dall'arco vitale prolungato sono spesso bersagliate per prime da un muschio dell'oblio.

Contro l'attacco di un muschio dell'oblio, il veterano più esperto e il tiro più infallibile possono ridursi a sferrare gli attacchi più maldestri e a essere trascinati da un lato all'altro del campo di battaglia. Nel frattempo, la risata aliena del muschio dell'oblio dominatore mentale echeggia nei loro pensieri mano a mano che i loro ricordi scompaiono, uno dopo l'altro.

NAGPA

UN TEMPO I NAGPA SERVIVANO I PRIMORDIALI, ma tradirono i loro padroni quando la vittoria degli dèi era ormai imminente. Come rappresaglia, i primordiali scagliarono una terribile maledizione contro queste creature. La maggior parte dei nagpa desidera ardentemente oro, gemme e oggetti magici, ma nessuno può toccare gli oggetti del loro desiderio.

CONOSCENZE

Arcano CD 19: Quando i primordiali crearono i nagpa, cercarono di farne delle creature senzienti vere e proprie. Nelle loro battaglie contro gli dèi, i primordiali avevano scoperto che gli elementali ai loro ordini erano di intelletto e di aspetto troppo limitati per dimostrarsi validi a qualsiasi uso al di là del ruolo di truppe d'assalto. E così nacquero i nagpa, a cui i primordiali donarono l'astuzia dei diavoli e la bellezza delle ninfe. I subdoli nagpa diedero presto dimostrazione del loro valore, seminando scompiglio tra gli dèi e i loro seguaci, tendendo imboscate e adoperando tattiche di seduzione e di inganno.

Quando la Guerra dell'Alba volse al termine, i nagpa furono abbastanza scaltri da capire che la sconfitta dei primordiali era inevitabile. Strinsero perciò un patto con gli dèi e tradirono i loro padroni. Il loro tradimento fu scoperto, tuttavia, e i primordiali li trasformarono in creature orrende spinte da un insaziabile appetito per le ricchezze e le comodità materiali.

I nagpa sono immortali, cosa che non fa che acuire il tormento della loro esistenza. Quando vengono uccisi, si reincarnano nel giro di pochi decenni, dotati di tutti i ricordi delle loro vite (e morti) passate. Dal momento che i nagpa odiano l'aspetto orrendo che i primordiali hanno inflitto loro, distruggono tutti gli specchi che potrebbero rivelare le loro fattezze.

INCONTRI

Grazie a una combinazione di poteri magici e di astute tecniche di seduzione, un nagpa recluta banditi, ladri e altri servitori per ottenere le ricchezze e le comodità che desidera. I nagpa sono in genere serviti da troll, ogre e altre creature stolide e brutali. L'arroganza innata di un nagpa lo induce a trattare gli umanoidi al suo servizio alla stregua di semplici bestie. Questo comportamento può tornare a vantaggio di un gruppo di avventurieri, in quanto i servitori di un nagpa dimostrano ben poca lealtà alla creatura e tendono a fuggire rapidamente se lo scontro volge al peggio.

I nagpa sono noti per collaborare con gli oni, creature che rispettano molto e che impiegano come sovrintendenti dei loro servi più brutali. Gli avventurieri che eliminano un culto o una banda guidata da un oni potrebbero presto scoprire che il gruppo era in realtà controllato da un nagpa, quando la creatura vendicativa li punisce per la loro interferenza.

NAGPA CORRUTTORE

Nel cuore delle rovine, gli avventurieri si ritrovarono in quella che sembrava essere la sfarzosa galleria d'arte di un intenditore. Delimitati da separé e corroni dorati, numerosi dipinti erano appesi alle pareti candide e vari busti in marmo erano esposti su piedistalli di legno. Gli esploratori erano pronti a tuffarsi sui tesori per farne incetta, ma la loro guida li fermò e spiegò loro cosa avevano trovato in realtà: il covo di un nagpa.

Nagpa Corrotto	Livello 9 Controllore
Umanoide elementale Medio	PE 400
PF 97; Sanguinante 48	Iniziativa +6
CA 23, Tempra 19, Riflessi 21, Volontà 21	Percezione +8
Velocità 6	Visione crepuscolare
AZIONI STANDARD	
⊕ Bastone Avvizzente (arma, necrotico) ◆ A volontà Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro Riflessi Colpito: 2d6 + 10 danni necrotici e il nagpa spinge il bersaglio di 2 quadretti.	
⊕ Scarica Avvizzente (necrotico, strumento) ◆ A volontà Attacco: Gittata 5 (una creatura); +13 contro Volontà Colpito: 2d8 + 4 danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).	
⤵ Fuoco Divorante (fuoco, strumento) ◆ Ricarica ☒ ☒ Attacco: Gittata 5 (una creatura); +13 contro Tempra Colpito: 2d10 + 10 danni da fuoco e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Ogni tiro salvezza fallito: Ogni alleato entro 3 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni da fuoco.	
✱ Maledizione Corruttrice (necrotico, zona) ◆ Incontro Attacco: Emanazione ad area 3 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro Tempra Colpito: 2d6 + 5 danni necrotici. Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni nemico entro la zona non può recuperare punti ferita.	
AZIONI MINORI	
⚡ Scarica Snervante (strumento) ◆ Incontro Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +13 contro Volontà Colpito: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del nagpa.	
Abilità Arcano +13, Diplomazia +12, Raggiungere +12, Storia +13	
For 12 (+5)	Des 14 (+6) Sag 19 (+8)
Cos 17 (+7)	Int 19 (+8) Car 16 (+7)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Primordiale	
Equipaggiamento bastone	

NAGPA CORRUTTORI IN COMBATTIMENTO

I nagpa corrottori preferiscono lasciare ai sicari prezzolati il compito di combattere al loro posto, e si assicurano sempre di avere un paio di servitori di questo tipo al proprio fianco. Un corrotto usa *scarica avvizzente* e *fuoco divorante* restando ai margini dello scontro. Se è circondato, usa *scarica snervante* prima di ritirarsi in un luogo sicuro.

Se scoppia un combattimento nella tana di un corrotto, la creatura dedica tutte le proprie risorse a proteggere le sue beneamate ricchezze. Un oggetto appartenente alla collezione di un nagpa può essere distrutto da qualsiasi attacco in mischia o a distanza che lo bersagli. La prima volta che un oggetto appartene-

nente a una collezione viene distrutto, un nagpa resta frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Quando i suoi alleati restano uccisi, un corruttore fugge o implora pietà, a meno che non abbia buone possibilità di sconfiggere i suoi avversari. Un corruttore cede liberamente informazioni e conoscenze in una contrattazione, ma combatte fino alla morte piuttosto che separarsi dal suo tesoro.

NAGPA SIGNORE DELLE CAROGNE

Il succulento profumo di un pasto prelibato che proveniva da una remota tenda del deserto era totalmente inaspettato, ma assai gradito. Quando i viaggiatori entrarono nell'accampamento del signore delle carogne nella speranza di rimediare un pasto delizioso, non avevano idea del grave pericolo che l'offerta di quel pasto nascondeva. Quel leggendario nagpa viveva per i piaceri della carne, il cibo prelibato e le bevande forti. Eppure, l'antica maledizione della creatura la costringeva a non poter mai godere fino in fondo di quelle delizie sensuali, e la frustrazione lo riempiva di follia e di collera.

Nagpa Signore delle Carogne **Livello 14 Artigliere**
Umanoide elementale Medio PE 1.000

PF 111; Sanguinante 55 Iniziativa +9
CA 28, Tempra 23, Riflessi 25, Volontà 26 Percezione +11
Velocità 6 Visione crepuscolare

AZIONI STANDARD

- ⊕ **Bastone Marcescente** (arma, necrotico) ◆ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro Tempra
Colpito: 2d6 + 8 danni necrotici.
- ⊕ **Dardo di Putrescenza** (necrotico, strumento) ◆ **A volontà**
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +19 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + 10 danni necrotici.
- ✂ **Pioggia di Rovina** (acido, strumento) ◆ **Ricarica** ☑ ☑
Attacco: Gittata 10 (due o tre creature); +19 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + 5 danni da acido.
- ✱ **Ombre Divoranti** (necrotico, strumento, zona) ◆ **Incontro**
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +19 contro Tempra
Colpito: 4d6 + 5 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del signore delle carogne. La zona ostruisce la linea di visuale ai nemici del signore delle carogne.
Mantenere minore: La zona permane.

AZIONI MINORI

- ✂ **Fuga Spettrale** ◆ **Incontro**
Effetto: Il signore delle carogne diventa evanescente e intangibile fino alla fine del suo turno successivo.
- Abilità Arcano +17, Diplomazia +17, Raggirare +17, Storia +17
For 12 (+8) Des 14 (+9) Sag 19 (+11)
Cos 21 (+12) Int 21 (+12) Car 20 (+12)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Primordiale
Equipaggiamento bastone



NAGPA

NAGPA SIGNORI DELLE CAROGNE IN COMBATTIMENTO

Reso grasso e adiposo dai suoi pasti raffinati ma dal pessimo sapore, un nagpa signore delle carogne tiene udienza nella sua sala da pranzo, dove in genere è più probabile incontrarlo. Un signore delle carogne generalmente inizia lo scontro comodamente seduto sulla sua poltrona, lasciando che siano i suoi servitori e *fuga spettrale* a proteggerlo da chi tenta di avvicinarsi troppo a lui. Un signore delle carogne combatte con controllata determinazione. Attaccando implacabilmente gli stessi nemici con *pioggia di rovina* e *dardo di putrescenza*, assapora la loro pena e il loro tormento come se fossero un banchetto prelibato.

Se sopraffatto, un signore delle carogne fugge verso un luogo difendibile, dove altre guardie o trappole attendono i personaggi che tentano di inseguirlo.

NELLE PROFONDITÀ DEL MARE ASTRALE, lontana dalle rotte più frequentate dai mercanti viaggiatori e dai pirati githyanki, si nasconde la Costellazione degli Occhi, un dominio astrale diverso da tutti gli altri. Questo strano reame è una sfera di cristalli riflettenti attorno a cui orbitano innumerevoli specchi concavi giganteschi. Su questi specchi balenano immagini provenienti da tutti i piani, immagini che i nerra osservano e trascrivono. Nelle antiche sale della Costellazione, queste creature usano le conoscenze così apprese per condurre misteriose razzie attraverso i piani e nel reame dei mortali.

CONOSCENZE

Storia CD 27: I nerra sono una razza enigmatica comparsa poco dopo la Guerra dell'Alba. Furono creati da un gruppo di potenti invocatori noti come la Setta dei Settanta, i cui membri credevano che gli dèi fossero troppo distaccati dalle questioni terrene per poter proteggere i mortali dalle minacce che incombevano anche a guerra conclusa. Anche se non si opponevano agli dèi, credevano che soltanto i mortali potessero difendere il loro mondo come si doveva.

La Setta dei Settanta creò la Costellazione degli Occhi per vigilare sul reame dei mortali. Tramite possenti rituali, si procurarono potere a sufficienza per scrutare attraverso il cosmo. La Costellazione degli Occhi doveva essere il primo di molti osservatori simili. Ma alla fine, le ambizioni della setta ne provocarono la rovina.

All'insaputa dei capi della setta, una manciata di sacerdoti di Asmodeus si infiltrò nei suoi ranghi e ordì un complotto, tentando di usare la potente magia planare della Costellazione degli Occhi per aprire un portale verso i Nove Inferi. La setta scoprì il complotto soltanto quando il rituale finale era già iniziato. Quando le due fazioni si scontrarono, scatenarono forze magiche e crearono una concentrazione di energie talmente intensa che gli dèi inviarono i loro esarchi e i loro angeli a indagare sull'accaduto.

Quando i servitori divini arrivarono era però troppo tardi. La Setta dei Settanta, sull'orlo della sconfitta, aveva preso una decisione fatale. Corrompendo il rituale usato per creare la Costellazione degli Occhi, i capi potevano incanalare la sua magia contro i seguaci di Asmodeus... e contro se stessi. Così facendo, sia i sacerdoti che gli invocatori loro nemici furono distrutti, o meglio trasformati nei primi nerra. Questi strani esseri riflettono l'ambiente circostante anche quando si trovano nelle ombre e nell'oscurità.

Dalla loro dimora nella Costellazione degli Occhi, i nerra vegliano sul mondo e sui piani come insensibili osservatori che registrano gli eventi su fragili lastre di vetro speculare. I nerra controllano un incalcolabile ammontare di conoscenze, ma un registro dei nerra può essere letto soltanto se viene esaminato a una specifica angolazione.

Con il passare dei secoli, il ruolo di semplici osservatori della storia è diventato stretto per i nerra, che

hanno cominciato a usare i loro specchi per viaggiare attraverso i piani. Fin dalle loro prime missioni, i nerra hanno imparato a rapire figure importanti e potenti, trasportandole nella Costellazione degli Specchi. Il potere dei nerra viene poi usato per creare una copia della vittima, fisicamente identica ma moralmente opposta. Sia la copia che la vittima vengono poi rilasciate nel mondo e lasciate libere di agire come meglio credono.

Anche se tali rapimenti restano relativamente rari, diversi regni antichi hanno subito sconvolgimenti epocali quando i loro reggenti gemelli, appena liberati, hanno dato il via a un'aspra contesa per il potere. Mentre i duplicati da loro creati tramano e si danno battaglia a vicenda, i nerra inviano combattenti e incantatori a unirsi allo scontro presso entrambe le fazioni.

I nerra colpiscono i buoni e i malvagi in ugual misura, ma i loro obiettivi finali restano ignoti. Alcuni ipotizzano che, essendo la loro razza generata da invocatori sia buoni che malvagi, nel cuore di queste creature infuri una serrata lotta. Alcuni studiosi ipotizzano che i nerra cerchino la risposta a una domanda vecchia quanto il mondo: è più forte il bene o il male? A tale scopo, generano dei duplicati per misurare i risultati. Altri studiosi suggeriscono che i nerra potrebbero sostenere sia i buoni che i malvagi per manipolare la storia e preservare la tensione. Quali che siano le origini dei nerra, tuttavia, il loro coinvolgimento negli affari dei mortali genera di solito il caos.

I nerra intraprendono spedizioni attraverso i piani, inviando spie e combattenti nelle aree che reputano più significative. Questi esploratori annotano ciò che vedono, ma sferrano anche attacchi casuali contro le varie creature e fazioni più potenti. Questi attacchi a volte pongono fine alle guerre e altre volte ne scatenano altre. I nerra sembrano non curarsi di quale fazione vinca.

INCONTRI

I nerra combattono al fianco di creature di ogni genere, anche se aborriscono i demoni, i diavoli e gli esseri generati dal Reame Remoto. Sono vicini ai tessitori, con cui condividono la maestria nelle magie planari. Tuttavia, pochi alleati conoscono le loro motivazioni, in quanto i nerra tengono queste informazioni per se stessi.

NERRA VAROOT

Nascosto ai margini di uno scontro, un nerra varoot svolge nel combattimento un ruolo che evidenzia la sua importanza presso i propri simili. I varoot sono esploratori e avanguardie scelte. Si spingono oltre la Costellazione degli Occhi e gettano le basi per le campagne dei nerra nel mondo. Si dice che un varoot sia una spia ineguagliabile, capace di assumere la forma di qualsiasi creatura umanoide e di creare travestimenti praticamente impenetrabili.

Nerra Varoot	Livello 16 Appostato
Umanoide immortale Medio (mutaforma)	PE 1.400
PF 116; Sanguinante 58	Iniziativa +17
CA 30, Tempra 27, Riflessi 30, Volontà 28	Percezione +14
Velocità 6	
AZIONI STANDARD	
⊕ Lama Frammentata (arma) ◆ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA	
Colpito: 2d8 + 15 danni.	
◆ Furto del Riflesso (metamorfosi) ◆ A volontà	
Effetto: Il varoot diventa un duplicato perfetto di un nemico entro 10 quadretti da sé. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il varoot non attacca. Finché il varoot è in questa forma ed è adiacente al nemico duplicato, ogni volta che una creatura diversa dal nemico duplicato effettua un attacco in mischia o a distanza contro il varoot, si tira un d20. Con un risultato di 10 o più, l'attacco bersaglia il nemico anziché il varoot. Inoltre, il varoot ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +5 ai tiri dei danni contro il nemico che ha duplicato.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
◆ Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà	
Effetto: Il varoot si teletrasporta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a uno specchio o a un altro nerra.	
AZIONI MINORI	
◆ Presca Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà	
Effetto: Un oggetto incustodito Minuscolo o più piccolo, di peso non superiore a 10 kg, che il varoot sia in grado di vedere e che si trovi entro 10 quadretti da lui viene teletrasportato in mano al varoot.	
Abilità Diplomazia +20, Intuizione +14, Manolesta +18, Raggirare +20	
For 20 (+13)	Des 21 (+13) Sag 13 (+9)
Cos 14 (+10)	Int 13 (+9) Car 24 (+15)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal	
Equipaggiamento spada lunga	

NERRA VAROOT IN COMBATTIMENTO

Un varoot si avvicina al bersaglio scelto e ne assume le fattezze, creando un legame mistico tra i due. Fin tanto che il nerra e il suo avversario rimangono l'uno nei pressi dell'altro, gli osservatori esterni vedono le loro immagini fluttuare e scambiarsi di posto, cosa che getta nella confusione chiunque tenti di effettuare attacchi in mischia o a distanza.

NERRA MEERAK

I meerak costituiscono il grosso delle forze dei nerra. I loro corpi sono fatti di frammenti acuminati che ostacolano e tagliano gli avversari che impegnano in combattimento. Un branco di meerak si ammassa all'avanguardia di una forza d'assalto per infrangere le prime linee dei difensori mentre i loro simili più potenti fanno irruzione da dietro.

Nerra Meerak	Livello 18 Soldato gregario
Umanoide immortale Medio	PE 500
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	
Iniziativa +16	
CA 34, Tempra 30, Riflessi 29, Volontà 29	Percezione +14
Velocità 6	
AZIONI STANDARD	
⊕ Specchio Tagliente ◆ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro CA	
Colpito: 13 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del meerak.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
◆ Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà	
Effetto: Il meerak si teletrasporta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a uno specchio o a un altro nerra.	
AZIONI ATTIVATE	
◆ Difesa Speculare	
Attivazione: Un nemico colpisce il meerak con un attacco in mischia.	
Effetto (interruzione immediata): Il meerak infligge 10 danni a un nemico diverso che sia in grado di vedere e che si trovi entro 10 quadretti da lui.	
For 23 (+15)	Des 21 (+14) Sag 20 (+14)
Cos 15 (+11)	Int 8 (+8) Car 8 (+8)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal	

NERRA MEERAK IN COMBATTIMENTO

Un meerak si tuffa in battaglia con coraggio suicida, affidandosi al potenziale distruttivo del suo corpo frantumato per sbaragliare gli avversari. Contro i combattenti più potenti, i meerak formano un cordone impenetrabile che dilania qualsiasi nemico che provi a farsi strada oltre di esso.



NERRA KALAREEM

Gli attaccanti sapevano che "kalareem" era un titolo onorifico assegnato ai nerra cavalieri, ma questa conoscenza non bastava per intuire la micidialità di queste creature in combattimento. Le loro lame erano forgiate come schegge di vetro e i loro corpi sembravano fluire come metallo fuso quando venivano colpiti. I kalareem si dimostrarono quasi impossibili da attaccare. Le loro forme instabili respingevano i colpi e poi si indurivano all'improvviso per sprigionare nugoli di frammenti d'acciaio che dilaniavano e facevano a pezzi anche i combattenti più forti.

Nerra Kalareem		Livello 19 Soldato	
Umanoide immortale Medio		PE 2.400	
PF 175; Sanguinante 87	CA 34, Tempra 32, Riflessi 31, Volontà 30		Iniziativa +17 Percezione +14
Velocità 6			
AZIONI STANDARD			
⊕ Lama Frammentata (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro CA			
Colpito: 3d8 + 14 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del kalareem.			
⚡ Esplosione di Frammenti ◆ A volontà			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +24 contro CA			
Colpito: 3d6 + 8 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del kalareem.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
➡ Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Effetto: Il kalareem si teletrasporta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a uno specchio o a un altro nerra.			
AZIONI ATTIVATE			
👁 Immagine Speculare ◆ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal kalareem e adiacente a esso effettua un attacco in mischia o a distanza che non comprende il kalareem tra i bersagli.			
Effetto (interruzione immediata): Il nemico che attiva il potere bersaglia invece il kalareem.			
🛡 Difesa speculare ◆ Ricarica se il potere manca			
Attivazione: Un nemico colpisce il kalareem con un attacco in mischia.			
Attacco (interruzione immediata): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +25 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio subisce gli stessi danni inferti dal suo attacco.			
Abilità Intuizione +19			
For 24 (+16)	Des 22 (+15)	Sag 20 (+14)	
Cos 15 (+11)	Int 16 (+12)	Car 10 (+9)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal			

NERRA KALAREEM IN COMBATTIMENTO

Un kalareem funge da guardia del corpo per gli altri nerra e si sacrifica volentieri pur di proteggere coloro che gli sono stati affidati. Usa *immagine speculare* per deviare gli attacchi destinati ai suoi alleati e affronta i nemici brandendo la sua *lama frammentata*. Poi, quando l'intero corpo del nerra risplende dell'immagine riflessa di un nemico, il potere di attacco dell'avversario si ritorce contro quest'ultimo.

NERRA SILLIT

I sillit sono i più misteriosi tra le forze dei nerra. Questi potenti incantatori pianificano attentamente i loro intrighi interplanari e fungono sia da agenti sul campo che da esploratori. Nel vivo della battaglia, i sillit dimostrano la loro vera forza quando i migliori combattenti nemici scompaiono improvvisamente, risucchiati dai riflessi che baluginano sulle micidiali forme dei nerra.

Nerra Sillit		Livello 19 Controllore	
Umanoide immortale Medio		PE 2.400	
PF 181; Sanguinante 90	CA 31, Tempra 30, Riflessi 31, Volontà 32		Iniziativa +10 Percezione +11
Velocità 6			
AZIONI STANDARD			
⊕ Portale Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro Volontà			
Colpito: 3d8 + 9 danni e il sillit teletrasporta il bersaglio fino a uno spazio adiacente a un suo alleato situato entro 10 quadretti da esso.			
🌀 Immagine Distorta (teletrasporto) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +22 contro Tempra			
Colpito: 2d10 + 16 danni e il sillit teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti.			
🔪 Immagine Catturata ◆ Ricarica ☞ ☞			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +22 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è rimosso dal gioco (tiro salvezza termina). Finché l'effetto non termina, ogni volta che il sillit subisce danni da un nemico, il bersaglio subisce 20 danni. Quando l'effetto ha termine, il bersaglio appare in un quadretto non occupato scelto dal sillit entro 5 quadretti da quest'ultimo. Se il sillit scende a 0 punti ferita, l'effetto ha termine.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
➡ Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Effetto: Il sillit si teletrasporta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a uno specchio o a un altro nerra.			
AZIONI MINORI			
👁 Presenza Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Effetto: Un oggetto incustodito Minuscolo o più piccolo, di peso non superiore a 10 kg, che il sillit sia in grado di vedere e che si trovi entro 10 quadretti da lui viene teletrasportato in mano al sillit.			
Abilità Arcano +20, Diplomazia +18, Intuizione +16, Raggirare +18			
For 12 (+10)	Des 13 (+10)	Sag 14 (+11)	
Cos 21 (+14)	Int 22 (+15)	Car 19 (+13)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal			

NERRA SILLIT IN COMBATTIMENTO

I poteri di un sillit sono alimentati dalle immagini riflesse che danzano sul suo corpo. Distorcendo e alterando quelle immagini, il sillit manipola le creature e gli oggetti raffigurati, scagliando gli avversari dall'altro lato del campo di battaglia o facendo comparire nelle proprie mani un oggetto lontano. *Immagine catturata* è il potere più pericoloso di un sillit, in quanto può intrappolare una creatura tra le pareti di una prigione speculare.

NERRA DELPHAR

Le forze dei nerra attaccano su ordine dei delphar. Un delphar passa molti lunghi anni a guidare le squadre d'assalto attraverso i piani, rafforzandone la determinazione e affinandone le tattiche. I soldati sotto il suo comando frantumano le linee difensive come una mareggiata vivente, e la lama scintillante del delphar che guida l'assalto lascia una scia di sangue.

Nerra Delphar		Livello 20 Soldato (Guida)	
Umanoide immortale Grande		PE 2.800	
PF 187; Sanguinante 93		Iniziativa +16	
CA 35, Tempra 32, Riflessi 30, Volontà 32		Percezione +20	
Velocità 8			
TRATTI			
☛ Bastioni Speculari ◆ Aura 5			
I nerra entro l'aura possono teletrasportarsi di 10 quadretti anziché 5 quando usano <i>passo speculare</i> .			
AZIONI STANDARD			
⊕ Lama Frammentata (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +25 contro CA			
Colpito: 4d8 + 10 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del delphar.			
⊕ Raffica di Rasoi ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Riflessi			
Colpito: 4d6 + 7 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del delphar.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Effetto: Il delphar si teletrasporta di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente a uno specchio o a un altro nerra.			
AZIONI ATTIVATE			
⚡ Presca Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal delphar effettua un attacco che non include il delphar tra i bersagli.			
Attacco (<i>reazione immediata</i>): Emanazione ravvicinata 10 (il nemico che attiva il potere entro l'emanazione); +25 contro Volontà			
Colpito: Il delphar teletrasporta il bersaglio in una posizione a sé adiacente.			
Abilità Intuizione +20, Storia +21			
For 26 (+18)	Des 18 (+14)	Sag 21 (+15)	
Cos 19 (+14)	Int 23 (+16)	Car 15 (+12)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal			
Equipaggiamento spada lunga			

NERRA DELPHAR IN COMBATTIMENTO

Un delphar combatte al centro della mischia e i suoi alleati si tengono vicini a lui per incrementare la potenza del loro *passo speculare*. Quando un nemico marchiato ignora un delphar, esso usa il riflesso di quell'avversario per portare la creatura fino a sé.

NERRA TELTARYM

I teltarym sono la bassa manovalanza dei nerra. Sebbene abbiano forma umanoide, questi bruti combattono in modo più simile a quello di una bestia impazzita. Con i loro pugni giganteschi possono ridurre un nemico a un ammasso sanguinolento. Tuttavia, il loro potere più insidioso è la capacità di riflettere il dolore degli attacchi nemici.



NERRA

Nerra Teltarym		Livello 21 Bruto	
Umanoide immortale Grande		PE 3.200	
PF 237; Sanguinante 118		Iniziativa +15	
CA 33, Tempra 33, Riflessi 30, Volontà 31		Percezione +16	
Velocità 8			
AZIONI STANDARD			
⊕ Pugno Martellante ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +26 contro CA			
Colpito: 2d10 + 10 danni e il teltarym spinge il bersaglio di 1 quadretto.			
† Raffica Martellante ◆ A volontà			
Effetto: Il teltarym usa <i>pugno martellante</i> due volte.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
Passo Speculare (teletrasporto) ◆ A volontà			
Effetto: Il teltarym si teletrasporta di 5 quadretti fino a uno spazio adiacente a uno specchio o a un altro nerra.			
AZIONI ATTIVATE			
Dolore Riflesso ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta			
Attivazione: Un nemico colpisce il teltarym con un attacco in mischia.			
Effetto (<i>reazione immediata</i>): Il nemico che attiva il potere subisce danni pari a metà dei danni dell'attacco.			
For 26 (+18)	Des 21 (+15)	Sag 23 (+16)	
Cos 17 (+13)	Int 8 (+9)	Car 10 (+10)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Supernal			

NERRA TELTARYM IN COMBATTIMENTO

Un teltarym è un combattente stoico, e il suo volto senza bocca non lascia trapelare nessun segno di ferimento o di dolore. Usa *furia martellante* contro i combattenti in mischia che gli sembrano più potenti, affidandosi al loro *dolore riflesso* per scoraggiare i nemici dall'attaccarlo. Ogni volta che quel potere si attiva, l'immagine riflessa di un nemico appare e colpisce l'aggressore.

NINFA

TRA I GRANDI SPIRITI PRIMEVI DEL MONDO c'erano quattro sorelle, nate quando il mondo era giovane, più belle e selvagge di qualsiasi altro spirito della natura. Le sorelle erano le stagioni: estate, autunno, inverno e primavera, e giocavano in modo scalmanato, inseguendosi a vicenda attraverso il mondo anche quando il caos della Guerra dell'Alba infuriava nel cosmo. Nel corso dei loro giochi incontrarono i fratelli del vento, ammantati di pioggia lucente, di nebbia e del ricco profumo del mare. Dall'unione tra le quattro stagioni e i quattro fratelli del vento nacquero le ninfe, creature fatate che incarnavano sia il legame delle madri con il ciclo stagionale che la natura volubile e tempestosa della natura.

Quando la Guerra dell'Alba giunse al termine, gli spiriti delle stagioni dovettero affrontare una nuova impresa: mantenere la progressione ordinata del ciclo naturale in un nuovo mondo liberato dalle



Ninfa primaverile e ninfa autunnale

interferenze divine e dalla distruzione dei primordiali. Le ninfe inizialmente si ritirarono nella Selva Fatata, dove potevano vivere liberamente e in armonia con la natura, ma questi spiriti selvaggi non si accontentavano di vivere per sempre nella tranquillità. La loro attenzione si posò sulle creature mortali del mondo e ne furono divertite. Risero alla facilità con cui le parole più sciocche potevano spronare i cuori mortali ad agire, come i mortali si crucciavano quando il vento e la sorte mutavano, alla profondità con cui venivano influenzati dalla bellezza selvaggia delle ninfe, e alla frequenza con cui formulavano giuramenti di lealtà e devozione per guadagnarsi il loro favore. Le ninfe stuzzicavano i mortali, specialmente i maschi, giocando con le loro menti e i loro cuori, e furono compiaciute da quei giocattoli così divertenti.

E se i giocattoli a volte si rompevano, che importava? Le ninfe scoprirono che anche rompere i loro giocattoli poteva essere divertente, magari trasformando i mortali in gusci vuoti dal cuore spezzato, rendendoli ombre di se stessi o semplicemente spezzandone i fragili corpi quando le loro capacità di divertire le padrone si esaurivano. Le ninfe non se ne curavano: la vita è abbondante, un gioco in costante rinnovamento. Per le ninfe contava soltanto il divertimento tratto dal gioco, e nient'altro. Assolutamente nient'altro.

CONOSCENZE

Natura CD 23: Tra tutte le creature fatate, le ninfe sono le più selvagge e le più capricciose. La loro bellezza, vale a dire lo splendore puro della natura senza controllo, è talmente sublime che perfino alcuni semidei ed esarchi divini hanno cercato di prendere una ninfa in sposa.

Le ninfe invernali aderiscono alla filosofia pragmatica secondo cui i più forti sopravvivono. Le ninfe primaverili ritengono che nuove forme di vita nascano sempre a prendere il posto di quelle vecchie. Le ninfe estive vivono nella contemplazione meravigliata dei misteri dell'eternità. Le ninfe autunnali, infine, tendono a essere malinconiche, in quanto vedono la vita in perpetuo declino.

Colte dalla tristezza, alcune ninfe autunnali rinunciano a forme e giochi per abbandonarsi alla loro natura selvaggia. Le ninfe dei boschi sono la prima fase di trasformazione di queste fate disperate, ma alcune proseguono oltre e diventano driadi. Queste ex-ninfe mantengono il loro vecchio aspetto illusorio, un velo di vento e di pioggia che usano per ammaliare i mortali che hanno intenzione di danneggiare il mondo naturale. Feroci e violente nella loro tristezza, queste ninfe cadute proteggono le foreste e gli altri luoghi selvaggi, ma sono state del tutto dimenticate dalle loro sorelle giocose.

INCONTRI

Satiri lussuriosi e severi treant vivono nei boschetti delle ninfe, e sia gli gnomi che gli elfi apprezzano i loro passatempi giocosi. Le ninfe invernali vanno a caccia in sella ai lupi, ululando e suonando il corno sotto la luna piena. Anche se i maschi umanoidi cercano spesso di prendere una ninfa come moglie o compagna, queste unioni in genere si concludono con

un cuore spezzato o un impeto di collera quando le volubili ninfe rivolgono le loro attenzioni a qualcun altro di cui si sono improvvisamente infatuate.

NINFA PRIMAVERILE

In piedi lungo il fiume, in una radura, una ninfa indossa una collana di petali colorati che incorniciano il suo volto sorridente e perfetto. La sua veste è adorna di rose e margherite, crochi e gigli, boccioli di melo e di ciliegio. La calda brezza di primavera soffia porta il profumo fragrante della sua veste.

Sfiorata da un raggio di sole, fa un gesto con un dito. L'osservatore si avvicina e la ninfa ride, si volta e fugge via. Il mortale ammaliato la insegue.

Ninfa Primaveraile		Livello 5 Controllore	
Umanoide fatato Medio		PE 200	
PF 63; Sanguinante 31		Iniziativa +6	
CA 19, Tempra 16, Riflessi 17, Volontà 18		Percezione +3	
Velocità 6 (camminare nelle foreste)		Visione crepuscolare	
TRATTI			
Difesa Ammaliante			
La ninfa primaveraile ottiene un bonus di +3 a tutte le difese finché è adiacente a una creatura da essa dominata.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Bacio della Passione (charme, psichico) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro Volontà			
Colpito: 1d6 + 3 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
⊕ Canto della Primavera (charme, psichico) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +8 contro Volontà			
Colpito: 1d8 + 5 danni psichici e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).			
✧ Profumo Floreale (charme) ◆ Ricarica quando nessun nemico è dominato da questo potere			
Attacco: Gittata 10 (una creatura rallentata o frastornata); +8 contro Volontà			
Colpito: La ninfa tira il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).			
✧ Nube di Boccioli (sonno) ◆ Incontro			
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici non dominati entro l'emanazione); +10 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).			
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio cade a terra svenuto (tiro salvezza termina).			
Abilità Diplomazia +13, Natura +8, Raggiare +13			
For 16 (+5)	Des 18 (+6)	Sag 13 (+3)	
Cos 15 (+4)	Int 15 (+4)	Car 22 (+8)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Elfico			

NINFE PRIMAVERILI IN COMBATTIMENTO

L'unico desiderio di una ninfa primaveraile è provare una miriade di sensazioni. Quando si stanca di stuzzicare i mortali con i suoi giochi mentali, una ninfa primaveraile ambisce al piacere frutto del desiderio, dell'amore e della lotta. Adora osservare i mortali combattere tra loro per difenderla o per contendersi un suo dono o una sua promessa. La loro morte non significa nulla per lei, in quanto la primavera porta sempre nuove vite. Tuttavia, una ninfa primaveraile si sforza di risparmiare la vita a uno dei combattenti. Domina il mortale che trova più affascinante o più divertente. Al di fuori del combattimento, una ninfa primaveraile può rendere questa dominazione permanente attraverso la costante esposizione al suo profumo mesmerizzante.

NINFA AUTUNNALE

In autunno, dopo il raccolto, il vento si fa freddo e le vecchie foglie cominciano a ingiallire. In attesa di cadere, le foglie sussurrano storie e parlano di come hanno bevuto l'acqua dei temporali in primavera, si sono crociolate nella luce eterna del sole, hanno dato frutto e depositato semi. La loro storia è la storia di tutti gli esseri viventi, e ascoltare i dettagli intimi di queste storie dà grande piacere a una ninfa autunnale.

Le ninfe autunnali contano i cerchi visibili nei tronchi degli alberi caduti e ascoltano le antiche storie che il loro legno può narrare. Si scambiano segreti uno a uno, cedendo volentieri le informazioni più nascoste della vita di un mortale in cambio dei sogni di tutta la vita di un grande e vecchio albero che ha assistito ai trionfi e alle follie di molti secoli dei mortali.

Ninfa Autunnale		Livello 8 Schermagliatore	
Umanoide fatato Medio		PE 350	
PF 89; Sanguinante 44		Iniziativa +11	
CA 22, Tempra 21, Riflessi 19, Volontà 20		Percezione +7	
Velocità 6, volo 6 (maldestro)		Visione crepuscolare	
AZIONI STANDARD			
⊕ Forza della Quercia ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA			
Colpito: 2d6 + 9 danni e la ninfa spinge il bersaglio di 1 quadretto.			
⊕ Rivelazione Oscura (charme, psichico) ◆ Ricarica			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro Volontà			
Colpito: 1d8 + 4 danni psichici e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).			
✧ Gioco dei Sussurri (psichico) ◆ Ricarica se il potere manca			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +11 contro Volontà			
Colpito: 1d8 + 4 danni psichici e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Fino alla fine dell'incontro o finché la ninfa non scende a 0 punti ferita, ogni volta che una creatura supera un tiro salvezza contro i danni continuati, l'alleato più vicino entro 10 quadretti da essa subisce i danni continuati. Quando la ninfa scende a 0 punti ferita, l'effetto ha termine e la creatura attualmente influenzata dai danni continuati subisce 15 danni psichici.			
AZIONI DI MOVIMENTO			
⊕ Vento Autunnale ◆ A volontà (1/round)			
Effetto: La ninfa sceglie se scattare di 1 quadretto o muoversi della sua velocità e usare forza della quercia.			
AZIONI ATTIVATE			
Segreto delle Foglie Autunnali ◆ A volontà			
Attivazione: Un nemico manca la ninfa con un attacco in mischia.			
Effetto (reazione immediata): La ninfa scatta di 3 quadretti.			
Abilità Acrobazia +14, Natura +12, Raggiare +14			
For 16 (+7)	Des 20 (+9)	Sag 17 (+7)	
Cos 17 (+7)	Int 22 (+10)	Car 21 (+9)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Elfico			

NINFE AUTUNNALI IN COMBATTIMENTO

Sussurrò al maschio i segreti che voleva sapere, ma lui si rifiutò di rivelargli i propri. E così la ninfa gli raccontò altre storie, dicerie vere e false, fomentando i semi di dubbio e di paura che si nascondono nel cuore di ogni mortale. Anche se la piena forza di quella rivelazione oscura è ormai scemata, l'uomo sente ancora i sussurri della ninfa in ogni fruscio delle foglie, che lo avvertono di eventi che forse accadranno e forse no, di falsi amici e di amori infedeli. Gli ricordano che la felicità e la bellezza sono fugaci. L'uomo rimpiange di avere parlato con la ninfa, perché la sua vendetta è ostinata come il vento. Sogna di tornare ad adagiarsi nella comoda sicurezza dell'ignoranza.

NINFA DEI BOSCHI

Nel fitto delle terre selvagge, un viaggiatore scorge un albero che ha una forma vagamente simile a quella di una donna umana. I suoi rami si levano verso l'alto, come a supplicare il cielo. A volte anche un disegno impreciso sul tronco o il tessuto della corteccia sembrano ricordare un volto femminile. Sembra che una creatura dagli occhi spenti e tormentati sia intrappolata all'interno del tronco. Gli studiosi affermano che lo spirito di una vergine maledetta risiede nel tronco di un albero del genere, condannato a un'esistenza di isolamento. Gli avventurieri, tuttavia, parlano di ninfe autunnali smarrite che si sono stancate dei loro giochi o che hanno perso il loro cuore in una futile storia d'amore con un mortale che poi è sfuggito alle loro grinfie. Queste ninfe autunnali sono diventate le ninfe dei boschi, colte a metà strada nella trasformazione da ninfa ad albero.

Ninfa dei Boschi **Livello 10 Soldato**
Umanoide fatato Medio PE 500

PF 104; Sanguinante 52 Iniziativa +10
CA 26, Tempra 21, Riflessi 21, Volontà 24 Percezione +13
Velocità 6 (camminare nelle foreste) Visione crepuscolare

TRATTI

Rigenerazione (guarigione)

Ogni volta che una ninfa dei boschi possiede almeno 1 punto ferita e inizia il suo turno in posizione adiacente o entro il suo albero, recupera 5 punti ferita.

Vincolo Arboreo

Ogni ninfa dei boschi è vincolata a un albero che occupa 1 quadretto. La ninfa dei boschi può entrare in questo quadretto e quando si trova in quel quadretto beneficia di copertura superiore. Inoltre, la ninfa dei boschi considera l'albero un alleato ai fini di attaccare ai fianchi.

AZIONI STANDARD

⊕ Mani Legnose ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA
Colpito: 3d8 + 5 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo della ninfa.

⊕ Intrappolato nel Tronco (teletrasporto) ◆ Ricarica quando nessun nemico si trova nell'albero della ninfa

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro Riflessi
Colpito: La ninfa teletrasporta il bersaglio di 6 quadretti nel quadretto che contiene il suo albero e il bersaglio è rimosso dal gioco (tiro salvezza termina). Quando l'effetto ha termine, il bersaglio appare in un quadretto non occupato di sua scelta adiacente all'albero.

Effetto: La ninfa si teletrasporta di 8 quadretti fino a un quadretto adiacente al suo albero.

↗ Litanìa Solitaria (charme, psichico) ◆ Incontro

Attacco: Gittata 20 (una creatura); +15 contro Volontà
Colpito: 2d8 + 9 danni psichici.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro o finché la ninfa non scende a 0 punti ferita, il bersaglio è marchiato e subisce 5 danni alla fine di ogni turno in cui non è adiacente alla ninfa o non è più vicino alla ninfa di dove si trovava all'inizio del turno.

AZIONI MINORI

Dimora Arborea (teletrasporto) ◆ A volontà

Requisito: La ninfa deve trovarsi entro 6 quadretti dal suo albero.
Effetto: La ninfa si teletrasporta fino a un quadretto adiacente al suo albero.

Abilità Diplomazia +15, Intuizione +13, Natura +13

For 18 (+9) Des 17 (+8) Sag 16 (+8)

Cos 16 (+8) Int 18 (+9) Car 21 (+10)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Elfico

NINFE DEI BOSCHI IN COMBATTIMENTO

I taglialegna parlano con voce timorosa del giorno in cui provocheranno la collera di una ninfa dei boschi. I volti dei boscaioli si fanno cinerei e i loro occhi si spalancano. Dicono che la foresta stessa prese vita e li percosse, trafiggendo la loro pelle e cavando i loro occhi. Narrano di come la ninfa abbracciò uno di loro e scomparve con lui all'interno del suo albero, per non riapparire mai più.

Nelle notti d'inverno, i taglialegna dedicano un brindisi al posto vuoto del loro compagno e si dicono l'un l'altro che forse è ancora vivo, anche se intrappolato nel tronco di un albero assieme a quella ninfa solitaria.

NINFA INVERNALE

Sulle colline e le montagne remote dove risiedono, le ninfe invernali conducono un gioco tipico dei predatori. Corrono selvagge nel vento, urlando e incitandosi, e gareggiano a chi abbatte la preda più grossa. Disdegnano i deboli e li lasciano andare; del resto le ninfe hanno tempo a volontà per aspettare che i puledri crescano fino a diventare prede meritevoli. Le teste delle vittime uccise decorano le vallate orlate di gelo dove le ninfe dimorano.

Ninfa Invernale **Livello 15 Artigliere**
Umanoide fatato Medio PE 1.200

PF 116; Sanguinante 58 Iniziativa +15
CA 27, Tempra 27, Riflessi 28, Volontà 26 Percezione +19
Velocità 7 (camminare nelle foreste), volo 10 Visione crepuscolare

AZIONI STANDARD

⊕ Coltello della Cacciatrice (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 2d6 + 8 danni e la ninfa scatta di 1 quadretto.

⊕ Vento Invernale (arma, freddo) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 20/40 (una o due creature); +22 contro CA
Colpito: 2d6 + 5 danni da freddo e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

⊕ Vento Pungente ◆ Ricarica ☞ ☞

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (una, due o tre creature entro la propagazione); +20 contro CA
Colpito: 2d6 + 7 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

⊕ Grandinata di Freccie (arma) ◆ Incontro

Attacco: Emanazione ad area 3 entro 20 (i nemici entro l'emana- zione); +22 contro CA
Colpito: 2d8 + 5 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Abilità Atletica +18, Furtività +20, Natura +19, Tenacia +17

For 23 (+13) Des 26 (+15) Sag 25 (+14)

Cos 20 (+12) Int 20 (+12) Car 19 (+11)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune, Elfico, Gigante
Equipaggiamento pugnale, arco lungo, 40 frecce

NINFE INVERNALI IN COMBATTIMENTO

Le ninfe invernali guidano la schiera della Caccia Selvaggia. Sono vestite di corteccia e sono trasportate dal vento. I loro capelli, composti da ortiche verdi e marroni, ondeggiano nell'aria quando il vento le sospinge verso la preda. Una ninfa invernale non si accontenta di qualsiasi preda. Soltanto gli umanoidi o le bestie più astute e meritevoli attirano l'attenzione di queste creature. Sono le falci affilate dell'inverno, che mietono le vecchie forme di vita per fare spazio alle nuove.

NINFA ESTIVA

Una ninfa estiva, la più anziana e saggia delle figlie delle stagioni, vede ogni cosa che accade nel mondo in quel momento. Gli occhi di una ninfa estiva sono del colore del sole, e la ninfa irradia un calore simile a quello dei giorni estivi dei tempi dell'infanzia. Una ninfa estiva adora il gioco antico da cui hanno origine tutti i tempi e tutti i mondi. Dalla sua dimora della Selva Fatata, si protende verso il mondo, la Coltre Oscura, il Mare Astrale e il Caos Elementale. Gioca con le divinità e i draghi, e le creature di ogni mondo eseguono il suo volere. È la figlia del primo essere vivente e i suoi ricordi affondano le radici nei tempi antichi. Il vento suo padre è a sua disposizione.

Ninfa Estiva Livello 25 Controllore (Guida)

Umanoide fatato Medio PE 7.000

PF 233; Sanguinante 116 Iniziativa +16

CA 39, Tempra 36, Riflessi 37, Volontà 38 Percezione +25

Velocità 6 (camminare nelle foreste) Visione crepuscolare

TRATTI

☀ Crescita Rinnovante ◆ Aura 5

I quadretti entro l'aura si considerano terreno difficile per i nemici. Ogni nemico entro l'aura che non si muova durante il suo turno è rallentato fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI STANDARD

⊕ Tocco di Saggezza ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro Volontà
Colpito: 3d8 + 10 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della ninfa.

👁 Occhi dell'Estate (radioso) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +28 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 3 danni radiosi e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

⚡ Richiamo del Temporale (fulmine, tuono, zona) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼

Attacco: Emanazione ad area 3 entro 20 (i nemici entro l'emana-
zione); +28 contro Tempra
Colpito: 4d8 + 10 danni da fulmine e da tuono, e la ninfa fa scor-
rere il bersaglio di 3 quadretti.
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine
del turno successivo della ninfa.
Mantenere minore: La zona permane e la ninfa fa scorrere di 3
quadretti ogni nemico entro la zona.

AZIONI DI MOVIMENTO

Strategia Onnisciente ◆ A volontà

Effetto: La ninfa scatta di 1 quadretto e un alleato entro 5 qua-
dretti da essa si muove della sua velocità come azione gratuita.

Abilità Arcano +26, Intuizione +25, Natura +25, Storia +26

For 16 (+15) Des 19 (+16) Sag 26 (+20)

Cos 25 (+19) Int 28 (+21) Car 20 (+17)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune,
Draconico, Elfico



Ninfa invernale e ninfa estiva

NINFE ESTIVE IN COMBATTIMENTO

Quando Re Radain il Toro cinse d'assedio le città del legname di Kort gli attaccanti rimasero stupefatti nel vedere una schiera di orsi, lupi e alberi semoventi unirsi ai loro nemici per attaccarli.

A molti chilometri di distanza, in un'altra epoca, gli abitanti del pacifico porto di Anolath furono sconvolti nel vedere fulmini, venti, inondazioni e schiere di animali selvaggi distruggere i porti fluviali dell'insediamento.

Non spetta alle pedine del gioco capire cosa ha in mente il giocatore, e le ninfe estive non rivelano mai né i loro segreti, né le loro motivazioni. Gli elementi, le bestie della terra e la terra stessa sono ai loro ordini, e le ninfe le usano per qualsiasi scopo che scelgano di perseguire.

NORKER

LA MAGIA FLUENTE E IL POTERE ULTRATERRENO del Caos Elementale possono tramutare l'essenza stessa delle creature che vivono laggiù. Le più strane mutazioni si verificano quando queste creature restano esposte all'energia planare nell'arco di varie generazioni. Il potere degli elementi pervade i loro corpi e diventa una parte intrinseca del loro essere.

I norker ebbero origine dai goblin che si avventurano oltre il mondo, sugli altri piani. Essendo troppo deboli per sopravvivere a lungo sulle distese aperte del Caos Elementale, cercarono riparo nelle profonde caverne delle montagne e delle isole di terra elementale. Con il tempo, svilupparono la forza e la resistenza di quella terra.

CONOSCENZE

Storia CD 23: Sebbene i norker del Caos Elementale condividano la stessa piccola statura dei loro antenati goblin, la forza della terra conferisce loro la capacità di sopravvivere anche in quel piano crudele. Alcuni norker sono anche tornati a vivere nel reame mortale. Questi norker mantengono le capacità dei loro simili, risiedono nel Sottosuolo e lo esplorano.

I norker nel mondo frequentano le aree più ricche di potenza elementale, tra cui vulcani e brecce planari. Analogamente, sono attratti dai templi e dai santuari del Male Elementale. Il loro intelletto limitato fa dei norker dei perfetti manovali e truppe di prima linea.

Secondo alcuni sapienti, il legame tra i norker e il Culto del Male Elementale non sarebbe una semplice coincidenza. Gli studiosi ipotizzano che i goblin che divennero i primi norker si fossero insediati in quei domini della terra che fungevano da fonti di potere per Ogremoch o il suo padrone, l'Antico Occhio Elementale. I norker al servizio del Culto del Male Elementale passano buona parte del loro tempo a cercare templi dimenticati e santuari nascosti dell'Antico Occhio Elementale.

INCONTRI

I norker sono ottimi servitori e schiavi. Un branco di norker lavora solitamente al servizio di un sacerdote del Male Elementale, di un demone o di qualche altro potente capo elementale. Gli accoliti dell'Antico Occhio Elementale usano i norker per difendere i loro templi, come guardie del corpo e come bassa manovalanza sacrificabile. Questi stolidi bruti sono ottimi servitori del culto, in quanto generalmente hanno la testa troppo dura per capire o divulgare per sbaglio dei segreti.

NORKER SCUDO PIETROSO

Una folla inferocita, armata di semplici randelli e scudi, si presentò davanti ai norker con l'intenzione di sopprimerli a causa del loro asservimento all'Antico Occhio Elementale. Gli umani più pesantemente armati e corazzati avanzarono verso le creature, dileggiandoli come se fossero infimi goblin. Una manciata di veterani, tuttavia, rimase in silenzio. Avevano già affrontato queste creature in precedenza e sapevano che i norker erano una minaccia peggiore di quanto non sembrassero.

Norker Scudo Pietroso		Livello 12 Soldato
Umanoide elementale Piccolo		PE 700
PF 124; Sanguinante 62	Iniziativa +12	
CA 28, Tempra 25, Riflessi 23, Volontà 23	Percezione +8	
Velocità 6	Visione crepuscolare	
AZIONI STANDARD		
⊕ Randello (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA		
Colpito: 3d6 + 8 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello scudo pietroso.		
⊕ Giavelotto (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +17 contro CA		
Colpito: 2d6 + 4 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello scudo pietroso.		
AZIONI ATTIVATE		
↓ Castigo Elementale ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico colpisce lo scudo pietroso con un attacco in mischia.		
Attacco (reazione immediata): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +19 contro CA		
Colpito: 1d8 + 4 danni.		
↓ Schianto con Scudo ♦ A volontà		
Attivazione: Un nemico che sia marchiato dallo scudo pietroso e che si trovi a esso adiacente scatta.		
Attacco (azione di opportunità): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +15 contro Tempra		
Colpito: 2d6 + 4 danni e il bersaglio cade a terra prono.		
For 19 (+10)	Des 19 (+10)	Sag 15 (+8)
Cos 20 (+11)	Int 8 (+5)	Car 17 (+9)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune
Equipaggiamento scudo leggero, randello, 3 giavelotti		

NORKER SCUDI PIETROSI IN COMBATTIMENTO

I culti dell'Antico Occhio Elementale, gli adoratori di Ogremoch e altri fedeli alla causa della terra elementale reclutano, equipaggiano e addestrano i norker scudi pietrosi. Questi norker fungono da prima linea di difesa. Combattono in formazioni serrate e tempestano i nemici di colpi usando *randello* e *schianto con scudo*.



NORKER RECLUTA

Le infime reclute sono quelle che compongono il grosso delle forze dei norker. Attaccano a ondate, e anche se i loro colpi sono deboli, un avversario assediato da queste creature finisce rapidamente per essere sopraffatto.

Norker Recluta Livello 15 Bruto gregario
Umanoide elementale Piccolo PE 300

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
Iniziativa +11
CA 28, Tempra 28, Riflessi 25, Volontà 27 Percezione +11
Velocità 6 Visione crepuscolare

TRATTI

Bruto Aggressivo

Un nemico adiacente alla recluta subisce un ammontare di danni extra dagli attacchi degli alleati della recluta pari al numero di reclute a lui adiacente.

AZIONI STANDARD

⊕ **Randello** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA
Colpito: 11 danni.

For 17 (+10) Des 19 (+11) Sag 18 (+11)
Cos 23 (+13) Int 6 (+5) Car 11 (+7)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune
Equipaggiamento randello

NORKER RECLUTE IN COMBATTIMENTO

Le reclute sono prive dell'iniziativa e dell'ingegno necessari per applicare qualsiasi tattica al di là di caricare a testa bassa in battaglia. Tuttavia sanno eseguire gli ordini impartiti dai loro capi per aprire la strada ai loro alleati più potenti. Un avversario circondato da reclute può rapidamente cadere sotto l'assalto sempre più potente delle reclute e dei loro alleati.

NORKER VIANDANTE PIETROSO

Il potere della terra elementale scorre con forza attraverso tutti i norker, ma i loro combattenti sono di solito troppo stupidi per usare tali poteri. I viandanti pietrosi sono una letale eccezione. Addestrato da energici discepoli delle potenze elementali, un viandante pietroso ha la capacità di passare attraverso la terra come se non esistesse.

Norker Viandante Pietroso Livello 15 Schermagliatore
Umanoide elementale Piccolo PE 1.200

PF 150; Sanguinante 75 Iniziativa +14
CA 29, Tempra 27, Riflessi 25, Volontà 26 Percezione +11
Velocità 6 Visione crepuscolare

TRATTI

Vantaggio in Combattimento

Gli attacchi del viandante pietroso infliggono 5 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Reazione Agile

Il viandante pietroso ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

AZIONI STANDARD

⊕ **Ascia** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 3d6 + 13 danni.

⊕ **Ascia** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 3d6 + 8 danni.

AZIONI DI MOVIMENTO

Scivolare nella Terra ♦ **A volontà**

Effetto: Il viandante pietroso si muove della sua velocità e può passare attraverso la terra e la roccia come se fosse intangibile.

AZIONI ATTIVATE

⊕ **Castigo Elementale** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico colpisce il viandante pietroso con un attacco in mischia.

Attacco (*Reazione immediata*): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +20 contro CA
Colpito: 1d8 + 2 danni.

For 17 (+10) Des 20 (+12) Sag 19 (+11)
Cos 22 (+13) Int 8 (+6) Car 11 (+7)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune
Equipaggiamento 3 asce

NORKER VIANDANTI PIETROSI IN COMBATTIMENTO

I norker viandanti pietrosi entrano tipicamente in uno scontro agli ordini di un alleato più potente. Se gli viene ordinato, un norker usa *scivolare nella terra* per entrare in mischia da intangibile, attaccando con la sua *ascia* e affidandosi a *castigo elementale* per prevenire i contrattacchi.

OGRE

GLI OGRE SONO FAMIGERATI PER LA LORO CIECA BRUTALITÀ, ma quelli che li considerano soltanto dei bruti senza cervello lo fanno a loro rischio e pericolo. Gli ogre più potenti sviluppano una scintilla di astuzia che fa di loro alcuni tra i più letali avversari che un avventuriero debba affrontare.

CONOSCENZE

Natura CD 21: Grazie alla sua taglia e alla sua ferocia, un ogre in genere si prende ciò che vuole, ma quelli più intelligenti imparano in fretta a negoziare quando gli avversari danno sfoggio di poteri considerevoli. Gli ogre rispettano la forza fisica e amano gli sfoggi più plateali di lancio dei macigni, di abbattimento degli alberi o di lotta libera. Se uno straniero riesce a sconfiggere il campione di una tribù di ogre, può guadagnarsi il loro riluttante rispetto e potrebbe perfino negoziare con loro un'alleanza a breve termine o la cessazione delle ostilità.

INCONTRI

È raro che gli ogre rispettino un'alleanza a lungo termine, ma gli ogre combattenti a volte prestano servizio come mercenari, specialmente in cambio di armi e armature che da soli non potrebbero ottenere. I giovani ogre temerari si incontrano più comunemente al servizio di altre creature, tra cui quei giganti che possono fornire al temerario le armi e le armature che un giorno gli consentiranno di sfidare il capo di una tribù per reclamarne il comando. Gli ogre a volte addestrano qualche animale feroce o qualche altra grossa bestia che usano come animale da guardia o da compagnia. Quei mostri che si rivelano troppo difficili da addestrare sono tenuti sul fondo di una fossa celata all'interno della tana della tribù.

OGRE CACCIATORE DI CAVERNA

Gli avventurieri inseguono gli ogre predoni per una settimana attraverso le terre selvagge prima di giungere finalmente alla loro caverna. Quattro delle creature sedevano rannicchiate attorno al fuoco, come se sperassero di costituire dei bersagli facili. Gli eroi si accorsero troppo tardi del resto del branco che li attendeva tra le ombre.

Ogre Cacciatore di Caverna **Livello 8 Appostato**
Umanoide naturale Grande PE 350

PF 70; Sanguinante 35 **Iniziativa** +12
CA 22, Tempra 20, Riflessi 19, Volontà 18 **Percezione** +4
Velocità 8

AZIONI STANDARD

⊕ Randello (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +13 contro CA
Colpito: 2d8 + 7 danni.

⊖ Spaccacrano (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura frastornata); +13 contro CA
Colpito: 4d8 + 7 danni.

⊖ Fendente Schiantante (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +13 contro CA
Colpito: 1d8 + 3 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del cacciatore di caverna. Inoltre, il cacciatore di caverna fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto entro 2 quadretti da sé.

AZIONI ATTIVATE

Scudo con la Vittima ◆ A volontà

Requisito: Un nemico frastornato deve trovarsi entro 2 quadretti dal cacciatore di caverna.

Attivazione: Il cacciatore di caverna è colpito da un attacco in mischia o a distanza.

Effetto (interruzione immediata): Il cacciatore di caverna ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro l'attacco. Se l'attacco manca il cacciatore di caverna, un nemico frastornato subisce danni come se fosse stato colpito dall'attacco. Poi il cacciatore di caverna fa scorrere quel nemico di 4 quadretti fino a un quadretto entro 2 quadretti da sé.

For 21 (+9) Des 18 (+8) Sag 10 (+4)
Cos 16 (+7) Int 8 (+3) Car 6 (+2)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante
Equipaggiamento armatura di pelle, randello

OGRE CACCIATORI DI CAVERNA IN COMBATTIMENTO

Un cacciatore di caverna rimane nel vivo del combattimento, tenendo il maggior numero possibile di bersagli entro la sua portata. Usa i suoi attacchi in alternanza, passando da *fendente schiantante*, con cui frastorna le creature, a *spaccacrano*, con cui le bersaglia al turno successivo. Il cacciatore di caverna usa le creature frastornate come scudi viventi contro i loro stessi alleati ogni volta che un attacco finirebbe altrimenti per colpirlo.

OGRE CORAZZATO

Al posto delle pelli e pellicce che normalmente indossano i loro simili, gli ogre corazzati indossano rozze cotte di maglia e corazze di piastre. Avanzano con la precisione e la potenza tipiche delle unità di cavalleria, sfondando le prime linee dei nemici come un colpo di martello.

Ogre Corazzato **Livello 9 Soldato**
Umanoide naturale Grande PE 400

PF 96; Sanguinante 48 **Iniziativa** +9
CA 26 (24 quando il corazzato è sanguinante), **Percezione** +3
Tempra 24, Riflessi 21, Volontà 19
Velocità 8

TRATTI

Carica Martellante

Quando è sanguinante, l'ogre corazzato effettua un attacco basilare in mischia contro uno o due bersagli alla fine di una carica anziché contro un solo bersaglio.

AZIONI STANDARD

⊕ Maglio (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +14 contro CA
Colpito: 2d8 + 8 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'ogre corazzato.

AZIONI ATTIVATE

⊖ Reazione Corazzata (arma) ◆ A volontà

Attivazione: Un nemico marchiato dall'ogre corazzato effettua un attacco che non include il corazzato tra i bersagli.

Attacco (reazione immediata): Mischia 2 (il nemico che attiva il potere); +14 contro CA

Colpito: 2d8 + 8 danni e l'ogre corazzato spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

For 22 (+10) Des 17 (+7) Sag 8 (+3)
Cos 16 (+7) Int 6 (+2) Car 6 (+2)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante
Equipaggiamento cotta di maglia, maglio



OGRE CORAZZATI IN COMBATTIMENTO

Un ogre corazzato combatte mostrando una precisione tattica ignota ai suoi simili più brutali. La sua armatura gli fornisce maggiore protezione quando carica sul campo di battaglia. Se lo scontro si protrae, tuttavia, l'armatura si indebolisce a causa dei colpi subiti.

OGRE SCIAMANO DELLE TEMPESTE

Gli ogre avevano raziato gli avamposti di frontiera per quasi tutto il mese, aiutati da strane tempeste che rendevano praticamente impossibile seguire le loro tracce. I difensori più giovani non davano importanza alla cosa, ma i veterani capirono che c'era lo zampino di uno sciamano delle tempeste.

Ogre Sciamano delle Tempeste Livello 11 Controllore
Umanoide naturale Grande PE 600

PF 114; Sanguinante 57 Iniziativa +8
CA 25, Tempra 23, Riflessi 20, Volontà 22 Percezione +8
Velocità 8

AZIONI STANDARD

⊕ **Bastone del Tuono** (arma, tuono) ♦ A volontà
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA
Colpito: 3d6 + 9 danni da tuono. Un bersaglio accecato o assordato è anche frastornato (tiro salvezza termina).

⚡ **Deflagrazione Tonante** (tuono) ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +14 contro Tempra
Colpito: 2d6 + 6 danni da tuono e il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina).

⚡ **Invocare il Fulmine** (fulmine) ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +14 contro Riflessi

Colpito: 3d8 + 6 danni da fulmine e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI

☁ **Pioggia Scrosciante** ♦ A volontà

Effetto: Lo sciamano delle tempeste crea una zona a emanazione ad area 3 entro 10 quadretti che permane fino alla fine dell'incontro o finché lo sciamano non usa di nuovo questo potere.

Ogni nemico entro la zona subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -2 a tutte le difese.

For 23 (+11) Des 16 (+8) Sag 16 (+8)
Cos 18 (+9) Int 12 (+6) Car 11 (+5)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante
Equipaggiamento armatura di pelle, bastone

OGRE SCIAMANI DELLE TEMPESTE IN COMBATTIMENTO

Gli sciamani delle tempeste diffondono presso le proprie tribù una dottrina primeva che consente loro di scatenare la furia delle tempeste contro gli avversari. Uno sciamano delle tempeste prima intrappola i nemici in una zona di *pioggia scrosciante*, poi scende in combattimento assieme ai suoi simili, usando *bastone del tuono* contro i bersagli accecati da *invocare il fulmine* o assordati da *deflagrazione tonante*.

OGRE TEMERARIO

Per tutta la notte, il cancello resse all'assalto degli ogre. Tuttavia, alle prime luci dell'alba, l'ogre temerario si fece avanti e i difensori conobbero la paura per la prima volta. Il suo ululato fece tremare le mura e fu subito imitato dagli ogre minori, che serrarono i ranghi e si prepararono all'assalto finale.

Ogre Temerario Livello 14 Soldato
Umanoide naturale Grande PE 1.000

PF 140; Sanguinante 70 Iniziativa +12
CA 30, Tempra 28, Riflessi 24, Volontà 26 Percezione +12
Velocità 8

TRATTI

Minaccia con Portata

Il temerario può effettuare attacchi di opportunità contro tutti i nemici entro 2 quadretti da sé.

AZIONI STANDARD

⊕ **Spadone** (arma) ♦ A volontà
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +19 contro CA
Colpito: 1d12 + 16 danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del temerario.

AZIONI ATTIVATE

☑ **Determinazione del Temerario** ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹ ☹
Attivazione: Il temerario fallisce un tiro salvezza.
Effetto (nessuna azione): Il temerario ripete il tiro con un bonus di +2.

Abilità Atletica +19

For 24 (+14) Des 16 (+10) Sag 20 (+12)
Cos 20 (+12) Int 8 (+7) Car 23 (+13)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Gigante
Equipaggiamento corazza di piastre, spadone

OGRE TEMERARI IN COMBATTIMENTO

Un ogre temerario pienamente equipaggiato è una vista terrificante sul campo di battaglia: falcia gli avversari con il suo *spadone* e si scrolla di dosso con noncuranza gli effetti dei poteri nemici.

OGREMOCH

AL SUO PASSAGGIO, LA TERRA TREMA. Ogremoch, noto con molti altri nomi (il Tiranno di Pietra, il Signore della Terra Nera, il Principe della Terra Elementale) è uno dei primordiali che servono l'Antico Occhio Elementale. Inconsapevolmente, la sua devozione è però rivolta a Tharizdun, il Dio Incatenato. (Vedi il riquadro "L'Antico Occhio Elementale" a pagina 97 per ulteriori informazioni.) Sebbene gli altri primordiali disprezzino i Principi Elementali per il servizio che prestano a questa entità, Ogremoch incute comunque paura e rispetto. Eppure, nonostante tutto il suo potere, Ogremoch fu sconfitto durante la Guerra dell'Alba. Ora è imprigionato, incatenato al suo reame, e attende con ansia il giorno in cui lui e il suo padrone saranno liberi e potranno esigere vendetta contro gli odiati dèi.

Ogremoch **Livello 34 Soldato solitario**
 Umanoide elementale Mastodontico (terra, primordiale) PE 195.000
 PF 1.244; Sanguinante 622 **Iniziativa +24**
 CA 50, Tempra 48, Riflessi 45, Volontà 47 **Percezione +26**
 Velocità 8 (camminare sulla terra), scavo 8, scalata 8 Scurovisione,
 Immunità malattia, veleno, sonno percezione tellurica 20
 Tiri salvezza +5; Punti azione 3

TRATTI

☼ Rocce Aguzze ♦ Aura 5

I quadretti entro l'aura sono terreno difficile. La prima volta che qualsiasi creatura entra in un quadretto dell'aura durante il suo turno, deve superare una prova di Atletica con CD 32, altrimenti subisce 20 danni. Le creature dotate di camminare sulla terra ignorano gli effetti dell'aura.

Vincolato alla Terra

Quando poggia su una superficie solida, Ogremoch può ignorare il movimento forzato e non può essere buttato a terra prono.

Scivolare nella Terra

Ogremoch può passare attraverso la terra e la roccia come se fosse intangibile.

AZIONI STANDARD

⊕ Schianto ♦ A volontà

Attacco: Mischia 4 (una creatura); +39 contro CA
Colpito: 4d8 + 24 danni e ogni nemico adiacente al bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo di Ogremoch.

⚡ Furia di Ogremoch ♦ A volontà

Effetto: Ogremoch usa *schianto* due volte, o tre volte se è sanguinante. Se Ogremoch colpisce lo stesso bersaglio più di una volta, spinge il bersaglio di 10 quadretti e il bersaglio è considerato come se avesse fallito un tiro salvezza contro *frammenti intrappolanti*, se è attualmente influenzato da questo potere.

⚡ Terra Schiacciante ♦ A volontà

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (le creature entro la propagazione); +37 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 12 danni, il bersaglio cade a terra prono ed è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

⚡ Terremoto Tremendo ♦ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Emanazione ravvicinata 10 (le creature entro l'emanazione); +37 contro Tempra

Colpito: 5d8 + 12 danni, Ogremoch fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti e lo butta a terra prono. Inoltre, il bersaglio non può rialzarsi ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, Ogremoch fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

AZIONI MINORI

⚡ Terreno Frammentato ♦ A volontà (1/round)

Requisito: Ogremoch deve essere sanguinante.

Bersaglio: Una creatura pietrificata entro 10 quadretti da Ogremoch
Effetto: La creatura non è più pietrificata e Ogremoch effettua l'attacco seguente, centrato sulla creatura e che includa la creatura.

Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (le creature entro l'emanazione); +37 contro Tempra

Colpito: 3d8 + 12 danni.

⚡ Frammenti Intrappolanti ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (le creature entro la propagazione); +37 contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è pietrificato (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -5 al tiro salvezza).

AZIONI ATTIVATE

⚡ Eruzione Acuminata ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico colpisce Ogremoch con un attacco in mischia.

Attacco (reazione immediata): Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +37 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + 12 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 10 danni.

Resilienza Eterna ♦ A volontà

Attivazione: Ogremoch è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Effetto (nessuna azione): Ogremoch effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Resistenza Variabile ♦ 3/Incontro

Attivazione: Ogremoch subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Effetto (azione gratuita): Ogremoch ottiene resistenza 20 al tipo di danno che attiva il potere fino alla fine dell'incontro o finché non usa di nuovo *resistenza variabile*.

For 34 (+29) **Des** 21 (+22) **Sag** 29 (+26)

Cos 31 (+27) **Int** 24 (+24) **Car** 27 (+25)

Allineamento caotico malvagio **Linguaggi** Primordiale

CONOSCENZE

Arcano CD 33: Prima che il mondo naturale giungesse a esistere, esisteva un ammasso informe di sostanza: la materia si agitava, ribolliva e si mescolava a se stessa. I primi a muoversi in questo oceano caotico furono i primordiali, creature nate dalla sostanza ma dotate di intelligenza e autocoscienza. I primi a nascere generarono altri primordiali e assieme forgiarono il mondo dalle materie prime del creato.

Il Tiranno di Pietra è vissuto fin dall'alba dei tempi e ha assistito all'ascesa e alla caduta della sua progenie. Ha visto il mondo formarsi e ha tollerato che venisse strappato dalle mani dei suoi rampolli per essere rimodellato e popolato dalle odiate divinità. Ha atteso. Ha osservato. E durante tutto questo tempo la sua collera non ha fatto che crescere.

Come gli altri primordiali, Ogremoch non si interessava alle divinità e ai loro progetti, ma i loro crescenti interessi nei confronti del mondo naturale suscitarono in lui una sempre maggiore preoccupazione. Tale preoccupazione spinse il Tiranno di Pietra a mettere da parte la propria diffidenza nei confronti dei suoi compagni, i Principi Elementali, e ad allearsi con loro nel tentativo di liberare l'Antico Occhio Elementale, che ritenevano essere il primo primordiale. Nonostante questa



alleanza, gli dèi trionfarono e i Principi Elementali, sconfitti, videro il loro potere andare in frantumi.

Ogremoch ripiegò nel Caos Elementale alla fine della guerra, dove ancora langue nella sua grande montagna dalla cima piatta, nelle profondità del piano, come un prigioniero nel suo stesso reame. Moradin forgiò delle catene in grado di trattenerlo il Principe Elementale, legandolo con i venti sferzanti che infuriano nel cuore della sua dimora montana. Eppure, la prigionia di Ogremoch non gli impedisce di influenzare il mondo dei mortali. I culti a lui dedicati si sforzano di liberare sia lui che l'Antico Occhio Elementale, che ha formulato promesse di potere assoluto.

INCONTRI

Ogremoch può contare su molti seguaci, ma quando affronta un avversario, preferisce farlo da solo. Combatte su vaste pianure di terra o in enormi caverne, dove può usare il terreno a suo vantaggio. Provoca smottamenti e apre grandi crepacci nel terreno. Se qualcuno dei suoi seguaci cerca di aiutarlo, sa bene che Ogremoch è un signore spietato e che normalmente non fa alcuna distinzione tra seguaci e nemici.

OGREMOCH IN COMBATTIMENTO

Il Tiranno di Pietra non è una creatura sottile. Quando si avvicina, la terra trema e si frantuma. Ogremoch schianta i suoi nemici con pugni rocciosi e si fa strada in mezzo a loro, facendo vibrare la terra a ogni passo.

La semplice presenza di Ogremoch altera la terra, facendola calare o innalzare improvvisamente per creare dei micidiali crepacci. La terra obbedisce ai comandi di Ogremoch, che con una parola tonante può ordinare alla pietra di imprigionare i suoi avversari.

Quando Ogremoch viene attaccato, sprigiona degli spuntoni acuminati con un semplice pensiero e tenta di impalare i suoi avversari. La terra geme e si spacca sotto i suoi comandi, eppure in qualche modo riesce a resistere. Quando la furia di Ogremoch giunge all'apice, il primordiale invoca un terremoto che scaglia le creature in tutte le direzioni.

Ogremoch è violento e imprevedibile quanto i suoi pari, ma con l'età l'antico primordiale ha sviluppato la saggezza. Se il Principe Elementale rimane gravemente ferito ed è assediato da troppi nemici, si mette in salvo scavando nella terra.

CULTISTI DI OGREMOCH

NELLE GROTTI NASCOSTE, NEI TUNNEL SCAVATI DALLE RADICI e nelle rovine celate nelle profondità del Sottosuolo si annidano i cultisti della Terra Elementale. Questi seguaci sanno che il Tiranno di Pietra è un padrone insensibile che manifesta una potenza distaccata e spesso crudele. Eppure gli esuli e i lunatici che venerano Ogremoch riconoscono che il primordiale ricompensa i suoi più grandi servitori con un temibile potere. In cambio di un tale dono, essi sono ben lieti di rendere omaggio al Principe Elementale.

Ogremoch è parsimonioso nel concedere il potere e costringe i cultisti ad affidarsi a dei servi per proteggere i loro altari. I capi dei culti sfruttano la gente di campagna, manipolando le sue superstizioni e convinzioni per attirarla nel soffocante abbraccio di Ogremoch. Convinti con l'inganno che il primordiale sia una benevola potenza della terra, molti popolani si uniscono a questi culti. Quando capiscono di avere commesso un errore è troppo tardi per sfuggire alle grinfie del culto.

CONOSCENZE

Storia CD 17: I culti di Ogremoch sono primitivi, misteriosi e agli occhi di coloro che adorano le divinità, arretrati. Le cerimonie variano da un culto all'altro. Alcuni gruppi particolarmente sanguinari offrono dei sacrifici viventi all'incurante primordiale, mentre alcuni dei seguaci più cervellotici considerano Ogremoch il signore dei misteri, dei segreti, dei luoghi nascosti, della terra buia e umida e delle creature che essa cela. Ogremoch attira servitori molto diversi, dalle streghe in erba che vivono nei borghi più isolati alle tribù di trogloditi che gli offrono in dono i loro prigionieri scaraventandoli nei crepacci più oscuri.

A volte Ogremoch attira dei seguaci di provenienza inaspettata. Alcuni adorano il primordiale come alternativa agli dèi. Essendo una grande potenza celata agli occhi mortali, il Tiranno di Pietra è un simbolo di forza e di resistenza. In qualità di signore della terra, rivendica anche il dominio sui tesori nascosti. Coloro che vanno in cerca di oro, argento e gemme gli offrono dei sacrifici, cosa che ne fa un'entità molto popolare presso i cercatori e i minatori più avidi, nonché naturalmente presso i nani.

I templi dedicati alla terra elementale sono sempre sepolti, isolati dalle forze rivali per consentire ai seguaci di immergersi nel potere del Principe Elementale nella sua forma più pura. Le cellule più piccole potrebbero occupare dei vecchi scantinati o dungeon, mentre i gruppi più grandi si radunano nelle regioni desolate del Sottosuolo.

Ai più devoti seguaci di Ogremoch viene finalmente svelata l'esistenza del padrone del primordiale, l'Antico Occhio Elementale. Una volta iniziati, questi cultisti illuminati fanno propria la causa di liberare l'Occhio, vedendo in esso l'espressione suprema del potere elementale. Giungono a capire che Ogremoch è soltanto un aspetto di una forza più grande, di cui fanno parte anche Imix e gli altri Principi Elementali. Le rivalità tra i culti elementali svaniscono ai livelli più alti, dove tutti i fedeli si concentrano sugli stessi obiettivi: potenziare i loro maestri e liberare l'Antico Occhio Elementale.

Dal momento che la maggior parte dei templi della terra sorge presso comunità poco civilizzate, come quelle dei grimlock e dei trogloditi, questi gruppi attirano una vasta gamma di alleati mostruosi. Ogre, giganti ed ettin prestano servizio in questi templi anche se non

abbracciano la fede. Fungono da reclute, truppe d'assalto e guardiani, e bloccano l'accesso ai santuari nascosti grazie alla loro grossa stazza e al loro aspetto minaccioso.

Anche le creature elementali della terra sono piuttosto comuni. I galeb duhr creano nuovi santuari e potrebbero acclamare Ogremoch come il loro creatore. Anche vari gargoyle, gorgoni e fustigatori sostengono i templi della terra, solitamente come alleati occasionali, ma a volte svolgendo ruoli più importanti. Questi templi sono infestati dalla fauna del Sottosuolo, che comprende bulette, basilischi e perfino creature aberranti e non morte. Solo pochi cultisti di Ogremoch fanno uso di servitori demoniaci: in genere si affidano agli alleati elementali, che a conti fatti trovano più utili e affidabili.

CULTISTA DELLA TERRA

I cultisti della terra sono servitori comuni, gente semplice che obbedisce perché questo è ciò che ha sempre fatto. Pochi cultisti inizialmente si rendono conto dei pericoli che corrono, ma quando le loro conoscenze a proposito del primordiale aumentano, la malevolenza di Ogremoch li corrompe lentamente fino a sopraffarli del tutto.

Cultista della Terra		Livello 8 Controllore gregario	
Umanoide naturale Medio, umano		PE 88	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +7	
CA 22, Tempra 23, Riflessi 21, Volontà 18		Percezione +3	
Velocità 5			
AZIONI STANDARD			
⊕ Martello da Guerra (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA			
Colpito: 8 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Fonte Pietrificatrice			
Attivazione: Il cultista scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): Ogni nemico adiacente al cultista è rallentato (tiro salvezza termina).			
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è pietrificato (tiro salvezza termina).			
For 21 (+9)	Des 16 (+7)	Sag 8 (+3)	
Cos 16 (+7)	Int 10 (+4)	Car 11 (+4)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Comune	
Equipaggiamento armatura di cuoio, martello da guerra			

CULTISTI DELLA TERRA IN COMBATTIMENTO

I cultisti della terra sembrano umani, ma i rituali oscuri e le cerimonie blasfeme a cui sono stati sottoposti hanno drasticamente alterato la loro natura fondamentale. Nelle loro vene scorre un sangue nero e denso come il fango e la terra pervicace va riempiendo lentamente i loro corpi. Quando cadono in battaglia, terriccio putrido e detriti frammentati fuoriescono dalle loro ferite e investono ogni cosa nelle immediate vicinanze.

PUGNO DEL TIRANNO DI PIETRA

Durante l'Era delle Catene, i nani servivano i primordiali come schiavi. Anche se i nani alla fine riuscirono a liberarsi dal giogo della schiavitù, alcuni di loro emersero dalla prigione infuriati non nei confronti dei

primordiali, bensì nei confronti degli dèi. Quei nani erano convinti che gli dèi li avessero traditi, quindi si rivolsero al Tiranno di Pietra per ottenere vendetta. Formularono terribili giuramenti a Ogremoch e promisero guerra eterna ai loro simili e agli dèi che essi adoravano.

Pugno del Tiranno di Pietra Livello 9 Soldato (Guida)

Umanoide naturale Medio, nano PE 400

PF 98; Sanguinante 49 Iniziativa +6

CA 25, Tempra 23, Riflessi 18, Volontà 21 Percezione +7

Velocità 5 (camminare sulla terra) Visione crepuscolare

TRATTI

⊕ **Terra Marcescente** ♦ **Aura 1**

Ogni nemico che inizi il proprio turno entro l'aura è rallentato fin all'inizio del suo turno successivo.

⊕ **Dono del Tiranno di Pietra** ♦ **Aura 1**

Gli alleati entro l'aura ottengono un bonus di potere +2 alla CA e alla Tempra.

Mantenere la Posizione

Ogni volta che il pugno del Tiranno di Pietra viene spinto, tirato o fatto scorrere, può muoversi di 1 quadretto in meno rispetto a quanto specificato dall'effetto.

AZIONI STANDARD

⊕ **Piccone da Guerra** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA

Colpito: 2d8 + 7 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del pugno del Tiranno di Pietra.

AZIONI ATTIVATE

⊕ **Morsa del Tiranno di Pietra** (necrotico) ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico marchiato dal pugno del Tiranno di Pietra esce dall'aura di terra marcescente.

Effetto (reazione immediata): Il pugno del Tiranno di Pietra scatta di 1 quadretto ed effettua l'attacco seguente.

Attacco: Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +16 contro CA

Colpito: 1d8 + 5 danni più 5 danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del pugno del Tiranno di Pietra.

⊕ **Piedi Solidi** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un effetto butta a terra prono il pugno del Tiranno di Pietra.

Effetto (nessuna azione): Il pugno del Tiranno di Pietra effettua un tiro salvezza. Se lo supera, rimane in piedi.

For 21 (+9) Des 11 (+4) Sag 16 (+7)

Cos 18 (+8) Int 9 (+3) Car 11 (+4)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Nanico, Primordiale

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, piccone da guerra

PUGNI DEL TIRANNO DI PIETRA IN COMBATTIMENTO

I pugni del Tiranno di Pietra combattono con fervore e si contendono il favore di Ogremoch. Intonano canti di guerra quando sferrano un attacco e adorano il rumore nauseante di tutto ciò che va in frantumi sotto i colpi dei loro picconi da guerra. Ignorano le ferite e proclamano la loro supremazia anche quando i nemici li abbattano.

SERVI DELLA PIETRA

I giganti associati alla terra venerano Ogremoch da molto tempo, e tale devozione si estende anche ai loro servitori. Molti ogre che vivono nelle stesse terre dei giganti delle colline abbracciano il culto di Ogremoch non per qualche affinità speciale che provano, ma perché sono stupidi e facili da raggirare. I culti si approfittano di questi servi e li usano come guardie delle loro caverne nascoste.



Pugno del Tiranno di Pietra e scultore ctonico

Servo della Pietra	Livello 15 Bruto
Umanoide naturale Grande, ogre	PE 1.200
PF 184; Sanguinante 92	Iniziativa +9
CA 26, Tempra 29, Riflessi 24, Volontà 24	Percezione +9
Velocità 7	

AZIONI STANDARD

- ⚔ **Maglio** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 4d8 + 6 danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del servo.
 - ⚔ **Urto Stritolante** (arma) ♦ **A volontà**
Requisito: Il servo deve beneficiare di vantaggio in combattimento contro il bersaglio.
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +20 contro CA
Colpito: 4d8 + 11 danni, il bersaglio cade a terra prono, non può rialzarsi ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).
 - ⚔ **Fendente Selvaggio** (arma) ♦ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta
Attacco: Mischia 2 (una o due creature); +18 contro CA
Colpito: 4d8 + 11 danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
- | | | |
|--------------|-------------|-------------|
| For 23 (+13) | Des 15 (+9) | Sag 15 (+9) |
| Cos 24 (+14) | Int 6 (+5) | Car 8 (+6) |
- Allineamento caotico malvagio Linguaggi Gigante, capisce il Primordiale
- Equipaggiamento armatura di pelle, maglio

SERVI DELLA PIETRA IN COMBATTIMENTO

Un servo della pietra è leggermente più astuto e più percettivo rispetto agli altri ogre, ma rimane una creatura poco brillante, spinta soltanto dalle sue necessità di base. I servi combattono secondo il volere dei loro padroni, devastando i nemici in cambio di cibo, bevande e gingilli luccicanti che soddisfino la loro natura avida. Se i loro benefattori restano uccisi, i servi della pietra non hanno problemi a fuggire per cercare prede più facili.

ANOMALO DELLA TERRA

Il Signore della Terra Nera è un padrone distaccato, che offre ben poco a coloro che combattono in suo nome. I mortali sono sassolini, privi di significato sufficiente a distogliere l'attenzione dell'antico primordiale dalla sua prigione pietrosa. Eppure, di tanto in tanto, un mortale perverso mostra un'affinità talmente profonda per la terra da farsi notare perfino dal Signore della Pietra. Ogremoch ricompensa un tale sfoggio di potere con una piccola infusione della sua stessa potenza, ben sapendo che la natura stessa dell'anomalo della terra andrà a sostegno della sua causa.

Anomalo della Terra	Livello 16 Controllore
Umanoide elementale Medio, genasi	PE 1.400

PF 148; Sanguinante 74	Iniziativa +10
CA 30, Tempra 26, Riflessi 28, Volontà 28	Percezione +12
Velocità 5 (camminare sulla terra)	

AZIONI STANDARD

- ⚔ **Morning Star** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA
Colpito: 2d10 + 13 danni e l'anomalo spinge il bersaglio di 1 quadretto.
- ⚔ **Dardo Sismico** ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +19 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 8 danni e il bersaglio cade a terra prono.
- ✂ **Seppellire** ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 5 (un nemico prono); +19 contro Tempra
Colpito: Il bersaglio non può rialzarsi, è immobilizzato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina tutti).
Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.
- ✦ **Esplosione Pietrosa** (zona) ♦ **A volontà**
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 5 (le creature entro l'emanazione); +19 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + 7 danni.
Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che permane fino alla fine del turno successivo dell'anomalo.

AZIONI MINORI

- ⚔ **Scossa Tellurica** ♦ **Incontro**
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione che toccano una superficie solida); +19 contro Tempra
Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.

Abilità Arcano +19

For 15 (+10)	Des 15 (+10)	Sag 18 (+12)
Cos 12 (+9)	Int 22 (+14)	Car 23 (+14)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune, Primordiale
Equipaggiamento morning star

ANOMALI DELLA TERRA IN COMBATTIMENTO

I detriti sul terreno tremano quando un anomalo della terra si avvicina, vibrando e scivolando verso l'incantatore elementale. Attingendo ai flussi più intensi del potere elementale, un anomalo della terra

brandisce la pietra e il terreno come armi, scagliando globi micidiali di energia cinetica e provocando spaccature nella terra che tentano di inghiottire i suoi nemici. Le creature alleate con un anomalo della terra lo considerano un esempio vivente delle benedizioni di Ogremoch e si radunano per servire la causa del Tiranno di Pietra in prossimità dell'anomalo.

APOSTOLO CTONICO

I giganti delle colline non sono famosi per la loro lealtà. Come molti giganti, servono i primordiali per paura, non per fedeltà. Alcuni giganti delle colline e i giganti della pietra loro compagni possono collaborare con un culto della terra, attirati da presagi che sembrano condurli verso un destino grandioso. I capi dei culti vincolano queste bestie abnormi tramite magie oscure, pervadendole di potere elementale per farne dei servitori più utili.

Apostolo Ctonico		Livello 24 Soldato	
Umanoide naturale Grande (gigante), gigante delle colline PE 6.050			
PF 225; Sanguinante 112		Iniziativa +17	
CA 40, Tempra 37, Riflessi 32, Volontà 35		Percezione +18	
Velocità 8			
TRATTI			
Maledizione Pietrosa			
Quando è sanguinante, l'apostolo ctonico ha velocità 4 e resistenza 10 a tutti i danni.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Lancia Grande (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +29 contro CA			
Colpito: 2d12 + 14 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'apostolo.			
⊕ Impalamento (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 3 (una creatura marchiata dall'apostolo); +29 contro CA			
Colpito: 1d12 + 8 danni e il bersaglio entra nello spazio dell'apostolo. Il bersaglio è immobilizzato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio si muove automaticamente con l'apostolo finché resta immobilizzato, e ogni volta che l'apostolo colpisce con un attacco di lancia grande, il bersaglio immobilizzato subisce 10 danni ed è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'apostolo. Quando una creatura immobilizzata supera un tiro salvezza contro questo effetto, scatta in un quadretto adiacente all'apostolo.			
AZIONI ATTIVATE			
Pietrificazione			
Attivazione: L'apostolo scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): L'apostolo diventa permanentemente una statua di pietra e conta come terreno bloccante. Se una creatura è immobilizzata dall'impalamento dell'apostolo quando ciò accade, quella creatura è intrappolata nello spazio dell'apostolo e diventa trattenuta (tiro salvezza termina). Quando una creatura trattenuta supera un tiro salvezza, ricompare in un quadretto non occupato di sua scelta adiacente all'apostolo.			
For 27 (+20)	Des 16 (+15)	Sag 22 (+18)	
Cos 25 (+19)	Int 10 (+12)	Car 11 (+12)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Gigante, Primordiale	
Equipaggiamento corazza di piastre, lancia grande			

APOSTOLI CTONICI IN COMBATTIMENTO

Le benedizioni di Ogremoch risvegliano una nuova consapevolezza in alcuni giganti delle colline, agitando la loro coscienza per renderli più intelligenti e pericolosi dei loro simili. Un apostolo ctonico assume una posizione difensiva per bloccare il passo verso i suoi alleati. Quando un nemico giunge entro portata, l'apostolo impala la creatura, sollevando l'arma in modo che

il nemico scivoli lungo l'asta. Uno dopo l'altro, l'apostolo trafigge i suoi avversari fino ad accumulare un gigantesco spiedo di nemici.

Grazie alla sua forza di volontà e alla sua concentrazione, un apostolo trattiene dentro di sé una carica di energia elementale. Quando un apostolo ctonico subisce danni, il suo corpo assume un aspetto pietroso. La pietrificazione peggiora mano a mano che l'apostolo subisce ulteriori danni, finché, quando viene ucciso, non si trasforma in una statua di pietra.

SCULTORE CTONICO

Il culto di Ogremoch è una vecchia fede, le cui origini risalgono fino alla formazione del mondo. Vari santuari dedicati al Principe della Terra Elementale continuano a esistere nelle viscere della terra, sperduti in fredde caverne lontane dalle strade più battute. Coloro che si sono guadagnati la benedizione del loro padrone a volte vanno in cerca di questi antichi luoghi, sfidando i pericoli del Sottosuolo per sondare i segreti del loro remoto signore. Pochi sopravvivono a queste spedizioni, ma coloro che lo fanno danno dimostrazione del loro valore. Come ricompensa, perdono una parte della loro natura essenziale, le loro coscienze svaniscono e lasciano il posto a un freddo odio e un rinnovato impegno a servire il loro signore elementale.

Scultore Ctonico		Livello 24 Artigliere	
Umanoide naturale Medio, umano PE 6.050			
PF 175; Sanguinante 87		Iniziativa +16	
CA 34, Tempra 36, Riflessi 34, Volontà 36		Percezione +18	
Velocità 6 (camminare sulla terra)			
AZIONI STANDARD			
⊕ Martello da Guerra (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro CA			
Colpito: 2d10 + 13 danni.			
⊕ Abbraccio Pietroso ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +29 contro Riflessi			
Colpito: 2d6 + 7 danni, il bersaglio è trattenuto e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).			
✂ Terra Dilaniante ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 20 (una creatura trattenuta dall'abbraccio pietroso dello scultore); +29 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 7 danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).			
AZIONI MINORI			
⚡ Terra Ribelle ♦ Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞			
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +29 contro Riflessi			
Colpito: 2d6 + 8 danni, lo scultore spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.			
Abilità Arcano +19, Intimidire +26, Tenacia +24			
For 19 (+16)	Des 19 (+16)	Sag 23 (+18)	
Cos 25 (+19)	Int 14 (+14)	Car 28 (+21)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi Comune, Primordiale	
Equipaggiamento martello da guerra, coltello cerimoniale			

SCULTORI CTONICI IN COMBATTIMENTO

La pietra si piega al tocco di uno scultore ctonico: fluisce come acqua e obbedisce a ogni suo capriccio. Uno scultore ctonico usa la sua assoluta padronanza sulla pietra per vincolare i nemici a catene pietrose che si stringono ogni volta che l'avversario si dimena. Quando una vittima è intrappolata nella roccia, lo scultore fa un gesto e le catene si stringono attorno alla creatura per maciullarne la carne e spezzarne le ossa.

OMBRA

NELLA COLTRE OSCURA SI ANNIDANO molte creature strane e mostruose. Alcune tra le peggiori minacce di quel luogo sono le ombre, fugaci scintille di oscurità che si sostentano assimilando le ombre proiettate dagli esseri viventi. Molti credono che siano dei non morti, ma le ombre sono in realtà delle creature in bilico sulla sottile linea di separazione tra la vita e la morte. Dal punto di vista di un'ombra, il mondo è una ragnatela di oscurità trafitta da raggi di luce annientatrice. Queste creature credono che l'ombra proiettata da una creatura vivente sia una prigioniera che deve essere divorata al fine di poter essere liberata.

CONOSCENZE

Arcano CD 18: Molti credono erroneamente che le ombre siano creature non morte, quando in realtà sono originarie della Coltre Oscura. Si avventurano nel mondo per divorare e manipolare la materia d'ombra. Alcune desiderano nutrirsi, mentre altre cercano di raccogliergli il potere per perseguire i loro sinistri scopi personali.

Le ombre odiano la luce intensa, e l'energia radiosa è letale per loro. Non mostrano alcuna particolare debolezza nei confronti della luce diurna, se non il fatto che la luce ha la capacità di rivelare la loro presenza. Affidandosi alla furtività e all'oscurità, le ombre sono costrette ad aggirarsi nei dungeon o negli altri luoghi bui.

Il numero di ombre nel mondo aumenta ogni anno, come se ci fosse una forza potente di qualche tipo a guidarle. Le spedizioni nella Coltre Oscura non sono ancora riuscite a scoprire una potenza che ne muova le fila, quindi forse l'incremento della presenza delle ombre è soltanto il risultato della loro rapidità nel diffondersi.

INCONTRI

Le ombre si alleano con qualsiasi creatura che offra loro l'opportunità di uccidere degli esseri viventi. Maghi malvagi, seguaci delle divinità oscure e tribù di umanoidi lavorano spesso con le ombre, anche se le considerano inaffidabili. Le ombre hanno dimostrato in più occasioni che le alleanze e gli dèi hanno ben poca presa su di loro. Un'ombra combatte al fianco di un mortale se quel rapporto le risulta conveniente, non perché la creatura condivida con essa lo stesso senso del dovere o di servizio.

Anche se sono pochi i mortali che trafficano con la magia d'ombra, coloro che seguono questa pratica pericolosa ottengono la capacità di comandare le ombre. Le ombre si affrettano con entusiasmo a servire questi mortali, come se fossero al corrente di qualche orrendo segreto che il loro padrone ancora non riesce a comprendere.

OMBRA CACCIATRICE

Un'ombra cacciatrice avanza tra l'oscurità e la luce, sfrecciando da un'ombra all'altra e cercando di evitare il tocco doloroso dell'illuminazione. La creatura si ciba delle ombre degli esseri viventi, divorandole per rimanere in forze. Tuttavia, non può cibarsi di un'ombra finché il proprietario di quell'ombra è ancora in vita.

Ombra Cacciatrice	Livello 3 Appostato	
Umanoide ombra Medio	PE 150	
PF 25; Sanguinante 12	Iniziativa +9	
CA 15, Tempra 14, Riflessi 16, Volontà 14	Percezione +3	
Velocità 8	Scurovisione	
Resistenza evanescente; Vulnerabilità 5 radioso		
TRATTI		
Nata nelle Ombre		
La cacciatrice può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosta quando beneficia di occultamento, anziché avere bisogno di occultamento totale.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Tocco Ombroso (necrotico) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro Riflessi		
Colpito: 1d8 + 6 danni necrotici.		
⊕ Caccia nelle Ombre (necrotico) ♦ Ricarica quando la cacciatrice usa <i>passo nelle ombre</i>		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro Riflessi		
Colpito: 1d6 + 8 danni necrotici e la cacciatrice scatta nello spazio del bersaglio e si mescola con la sua ombra (tiro salvezza termina). Finché la cacciatrice è fusa con l'ombra del bersaglio, si muove quando si muove il bersaglio senza provocare attacchi di opportunità, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese e un bonus di +5 ai tiri per colpire contro il bersaglio. Quando il bersaglio supera il tiro salvezza, la cacciatrice scatta in un quadretto adiacente al bersaglio.		
AZIONI ATTIVATE		
Passo nelle Ombre (teletrasporto) ♦ A volontà		
Attivazione: Una creatura vivente entro 5 quadretti dalla cacciatrice scende a 0 punti ferita o meno.		
Effetto (azione gratuita): La cacciatrice si teletrasporta in un quadretto adiacente alla creatura che attiva il potere e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.		
Abilità Furtività +10		
For 12 (+2)	Des 19 (+5)	Sag 14 (+3)
Cos 13 (+2)	Int 12 (+2)	Car 11 (+1)
Allineamento malvagio		Linguaggi Comune

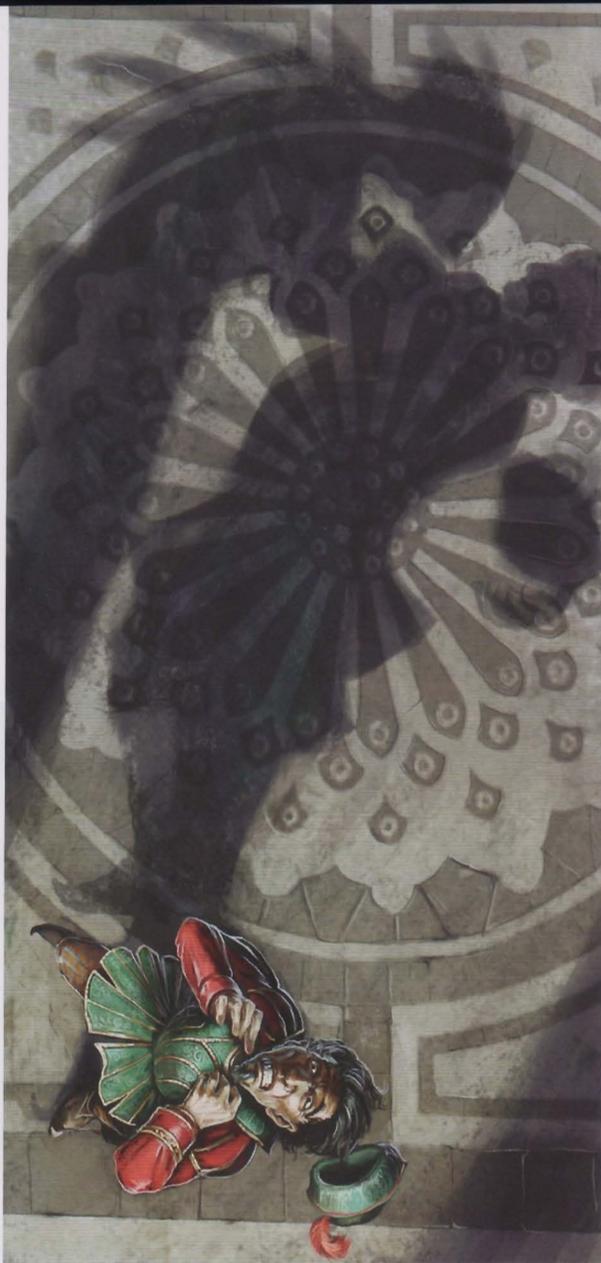
OMBRE CACCIATRICI IN COMBATTIMENTO

Quando va a caccia di prede nel mondo, un'ombra cacciatrice si nasconde nei posti dove solitamente i mortali si danno battaglia. Si annida nell'oscurità, in attesa che le creature viventi muoiano, in modo da poter divorare le loro ombre. Una creatura che sia morta o sull'orlo della morte sviluppa un pallore malsano e grigiastro quando la sua ombra è divorata. Soltanto uccidendo la creatura che ha divorato la sua ombra, la vittima può recuperarla.

OMBRA STRANGOLATRICE

Un'ombra strangolatrice, una sorta di incantatrice presso i suoi simili, usa la magia della Coltre Oscura per controllare e manipolare l'oscurità. Una strangolatrice usa le ombre che divora per alimentare la sua magia, quindi deve nutrirsi frequentemente.

Ombra Strangolatrice	Livello 9 Artigliere
Umanoide ombra Medio	PE 400
PF 53; Sanguinante 26	Iniziativa +8
CA 23, Tempra 18, Riflessi 21, Volontà 22	Percezione +6
Velocità 8	Scurovisione
Resistenza evanescente; Vulnerabilità 5 radioso	
TRATTI	
Nata nelle Ombre	
La strangolatrice può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosta quando beneficia di occultamento, anziché avere bisogno di occultamento totale.	



OMBRE STRANGOLATRICI IN COMBATTIMENTO

Su comando dell'ombra strangolatrice, tentacoli di materia ombrosa allo stato grezzo si protendono per attaccare e artigliare i suoi nemici. I tentacoli d'ombra si avvolgono attorno al volto e alle gambe della preda, acceccandola e bloccandola sul posto. Le vittime di questi attacchi sentono gli strani sussurri delle ombre, che intimano loro di morire per consentire alle loro ombre, le loro "vere forme", di fuggire.

OMBRA BURATTINAIA

Mentre le altre ombre divorano le ombre proiettate dalle creature viventi, un'ombra burattinaia va in cerca di piaceri più sottili. Assorbe le ombre fugaci e quasi impercettibili proiettate dalle anime nel momento in cui abbandonano il corpo per raggiungere l'aldilà.

AZIONI STANDARD

⊕ **Tocco Ombroso** (necrotico) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 5 danni necrotici e la strangolatrice diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

➤ **Ombre Accecanti** (necrotico) ◆ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 5 danni necrotici e il bersaglio non può vedere più nulla oltre 3 quadretti da sé fino alla fine del turno successivo della strangolatrice.

➤ **Oscurità Strangolante** (necrotico) ◆ **Ricarica** ☞ ☞

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Tempra
Colpito: Il bersaglio è trattenuto e subisce 15 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina entrambi).

✱ **Oscurità Divorante** (necrotico) ◆ **Incontro**

Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +14 contro Riflessi
Colpito: 1d10 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo della strangolatrice.
Mancato: Danni dimezzati.

Abilità Arcano +10, **Furtività** +13

For 12 (+5) **Des** 19 (+8) **Sag** 14 (+6)

Cos 17 (+7) **Int** 12 (+5) **Car** 19 (+8)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune

Ombra Burattinaia Umanoide ombra Medio

Livello 14 Appostato
PE 1.000

PF 74; **Sanguinante** 37

Iniziativa +17

CA 24, **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 26

Percezione +9

Velocità 8

Scurovisione

Resistenza evanescente; **Vulnerabilità** 5 radioso

TRATTI

Nata nelle Ombre

La burattinaia può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosta quando beneficia di occultamento, anziché avere bisogno di occultamento totale.

AZIONI STANDARD

⊕ **Tocco Ombroso** (necrotico, zona) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro Riflessi
Colpito: 3d6 + 12 danni necrotici, o 3d6 + 17 danni necrotici contro un bersaglio che non è in grado di vedere la burattinaia.
Effetto: La burattinaia crea una zona nello spazio del bersaglio e in ogni quadretto a esso adiacente. La zona è leggermente oscurata e permane fino alla fine del turno successivo della burattinaia.

⊕ **Burattino d'Ombra** (charme, necrotico) ◆ **Ricarica** quando l'ombra colpisce una creatura che non è in grado di vederla

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro Volontà
Colpito: 2d6 + 5 danni necrotici, o 2d6 + 10 danni necrotici contro un bersaglio che non è in grado di vedere la burattinaia.
Il bersaglio è dominato finché non inizia il suo turno in una posizione che non sia adiacente all'ombra.

Abilità Furtività +18

For 12 (+8)

Des 22 (+13)

Sag 14 (+9)

Cos 17 (+10)

Int 12 (+8)

Car 19 (+11)

Allineamento malvagio

Linguaggi Comune

OMBRE BURATTINAIE IN COMBATTIMENTO

È raro che un'ombra burattinaia balzi in prima linea nel corso di una battaglia. Si tiene invece ai margini del combattimento e si nasconde alla vista di un nemico. Poi sfreccia attraverso il campo di battaglia e sferra un colpo per assumere il controllo dell'ombra di quella creatura. Poi l'ombra costringe il suo nuovo burattino a caricare attraverso il campo di battaglia; nel frattempo, assieme ai suoi alleati, l'ombra attacca la creatura fintanto che tiene la guardia abbassata. La burattinaia rimane vicina al suo burattino. Quando la dominazione termina, l'ombra cerca di ritirarsi nell'oscurità finché non riesce a trovare un'altra opportunità per fare di un nemico il suo burattino.

OSCURO

PER GLI OSCURI, LE TERRE LUMINOSE del mondo sono come un prato verde disseminato di tesori. Conducono incursioni dalla Coltre Oscura per trafugare i tesori più preziosi, i segreti più ricchi e gli artigiani e costruttori più abili del reame dei mortali.

CONOSCENZE

Storia CD 17: Le origini degli oscuri sono avvolte nel mistero. C'è chi ipotizza che queste piccole creature d'ombra siano i discendenti di una banda di halfling che fuggì nella Coltre Oscura molti secoli fa. Altri affermano che gli oscuri sono una razza originaria del reame delle ombre.

Gli oscuri sono tristemente noti per la loro incapacità di fabbricare oggetti utili o piacevoli a vedersi. I loro manufatti sono sempre difettosi. Le loro armature si sfaldano e le armi si spezzano, quindi queste creature si sono date al furto sistematico. Rubano ogni cosa e arrivano anche a rapire gli artigiani più abili, che poi costringono a fabbricare di tutto, dai vestiti agli oggetti magici.

Dal momento che non hanno alleanze stabili con le creature del mondo, che essi chiamano il Reame Accecante, gli oscuri prendono di mira gli emarginati in genere, come ad esempio le gilde di ladri, i banditi e gli altri predoni. Una banda di avventurieri ingaggiata per recuperare un oggetto rubato potrebbe scoprire che i ladri sono stati uccisi e che il tesoro che trasportavano è stato nascosto nei cunicoli degli oscuri nelle profondità della Coltre Oscura.

INCONTRI

Quando si tratta di affari, gli oscuri si dimostrano mercenari fino al midollo. I culti di Graz'zt li usano



come spie e assassini, ma ce ne sono anche alcuni che si uniscono ai templi di Vecna o ne assumono addirittura il comando. I membri di questa razza frequentano spesso gli shadar-kai.

Gli oscuri covano un odio inspiegabile nei confronti dei furtivi, e le due razze finiscono sempre per ricorrere alla violenza. Un paese coinvolto nel fuoco incrociato di questa guerra ombra può rapidamente spegnersi e diventare un guscio vuoto, in quanto anche un semplice conflitto tra bande può presto degenerare fino a un conflitto su larga scala.

CAVALIERE AFFATTURATO

La società degli oscuri adora gli imbrogli, gli affari poco puliti e il tradimento, e non sa cosa farsene dei codici cavallereschi. Presso gli oscuri, un cavaliere affatturato è la cosa che più si avvicina a un nobile combattente. Quando i cavalieri affatturati hanno a che fare con creature diverse dai loro simili, tuttavia, ignorano senza problemi ogni nozione di onore e di nobiltà.

Cavaliere Affatturato Livello 4 Soldato

Umanoide ombra Piccolo, oscuro PE 175

PF 54; Sanguinante 27 Iniziativa +7
CA 20, Tempra 15, Riflessi 16, Volontà 15 Percezione +3
Velocità 6 Scurovisione

AZIONI STANDARD

⊕ Spada Corta (arma) ◆ A volontà

Effetto: Il cavaliere affatturato effettua il seguente attacco due volte.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA
Colpito: 1d6 + 4 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del cavaliere affatturato.

⊕ Balestra a Mano (arma) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +9 contro CA
Colpito: 1d6 + 4 danni.

⊕ Raffica Spietata (arma) ◆ Ricarica ☼ ☼

Attacco: Mischia 1 (una o due creature); +9 contro CA
Colpito: 1d6 + 4 danni, il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

AZIONI DI MOVIMENTO

Passo Oscuro ◆ A volontà

Effetto: Il cavaliere affatturato si muove di 4 quadretti, ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati da questo movimento e ottiene vantaggio in combattimento contro qualsiasi creatura a cui si trovi adiacente quando termina il movimento, fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI MINORI

Fattura d'Ombra ◆ A volontà

Effetto: Una creatura entro 3 quadretti dal cavaliere affatturato è marchiata fino alla fine dell'incontro o finché il cavaliere affatturato non usa di nuovo *fattura d'ombra*. Finché la creatura è marchiata dal cavaliere affatturato, ogni volta che essa effettua un attacco che non include il cavaliere affatturato tra i bersagli, concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI ATTIVATE

Oscurità Omicida

Attivazione: Il cavaliere affatturato scende a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): Ogni nemico adiacente al cavaliere affatturato è accecato fino alla fine del suo turno successivo.

Abilità Atletica +9, Furtività +10

For 15 (+4)

Des 16 (+5)

Sag 12 (+3)

Cos 14 (+4)

Int 11 (+2)

Car 11 (+2)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune

Equipaggiamento armatura di pelle, 2 spade corte, balestra a mano, 10 quadrelli

CAVALIERI AFFATTURATI IN COMBATTIMENTO

Un cavaliere affatturato sputa insulti mentre si aggira per il campo di battaglia, sgusciando tra i nemici rallentati o sopraffatti. Si fa beffe dei suoi nemici, sfidando l'avversario più forte a misurarsi con lui prima di sfrecciare via.

BALESTRIERE OMBRA

Un balestriere ombra, esperto di oscurità e sotterfugi, cerca di limitarsi a ferire un avversario quando evitando di ucciderlo avrà un tornaconto personale. L'obiettivo di un balestriere ombra è solitamente quello di acquisire un certo segreto, oggetto, arma o persona. Quando il balestriere ha ottenuto quello che desiderava, tende a rivoltarsi contro alleati e nemici indistintamente.

Balestriere Ombra	Livello 5 Artigliere
Umanoide ombra Piccolo, oscuro	PE 200
PF 50; Sanguinante 25	Iniziativa +6
CA 17, Tempra 16, Riflessi 17, Volontà 16	Percezione +9
Velocità 6	Scurovisione
TRATTI	
Vantaggio in Combattimento (necrotico)	
Ogni volta che un balestriere ombra colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, infligge 5 danni necrotici extra e ogni alleato di quella creatura che sia adiacente a essa subisce 5 danni necrotici.	
Precisione Letale	
Gli attacchi a distanza del balestriere ombra beneficiano di vantaggio in combattimento contro un nemico attaccato ai fianchi dagli alleati del balestriere.	
AZIONI STANDARD	
⚔ Pugnale (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA Colpito: 1d4 + 5 danni.	
⚔ Quadrello Nero (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 15/30 (una creatura); +10 contro Tempra Colpito: 1d8 + 5 danni e il bersaglio subisce 5 danni ogni volta che provoca un attacco di opportunità (tiro salvezza termina).	
AZIONI DI MOVIMENTO	
Passo Oscuro ♦ A volontà	
Effetto: Il balestriere ombra si muove di 4 quadretti, ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati da questo movimento e ottiene vantaggio in combattimento contro ogni creatura che gli sia adiacente quando termina il movimento, fino alla fine del proprio turno successivo.	
AZIONI ATTIVATE	
Oscurità Omicida	
Attivazione: Il balestriere ombra scende a 0 punti ferita. Effetto (nessuna azione): Ogni nemico adiacente al balestriere ombra è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.	
Abilità Furtività +11	
For 11 (+2)	Des 18 (+6)
Cos 14 (+4)	Int 11 (+2)
Sag 15 (+4)	Car 11 (+2)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune	
Equipaggiamento pugnale, balestra, 20 quadrelli, corda di seta (15 m), rampino	

BALESTRIERI OMBRA IN COMBATTIMENTO

Un balestriere ombra si annida in un luogo sopraelevato e inaccessibile con l'aiuto di corde e rampini. Da lassù scaglia poi una pioggia di quadrelli sui nemici. Si è addestrato come tiratore per anni, quindi dimostra pazienza e precisione letale.

PORTAVOCE OMBRA

Un portavoce ombra si porta dietro dei vasetti di argilla pieni di terriccio della Coltre Oscura, che usa come focus dei suoi poteri. Un portavoce ombra agisce da guida per un gruppo di oscuri che si è infiltrato nel mondo. Quando una razzia è giunta al termine, il portavoce raduna i suoi compagni e il loro bottino, e li riconduce nella Coltre Oscura.

Portavoce Ombra	Livello 6 Controllore
Umanoide ombra Piccolo, oscuro	PE 250
PF 70; Sanguinante 35	Iniziativa +7
CA 20, Tempra 16, Riflessi 18, Volontà 18	Percezione +7
Velocità 6	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⚔ Spada Corta (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA Colpito: 2d6 + 7 danni.	
⚔ Maledizione Ombra (strumento, necrotico) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Riflessi Colpito: 2d6 + 7 danni necrotici, il bersaglio concede vantaggio in combattimento e subisce 5 danni ogni volta che provoca un attacco di opportunità (tiro salvezza termina entrambi).	
⚔ Ombra Soffocante (strumento, necrotico) ♦ Ricarica ☒ ☒	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Volontà Colpito: 3d6 + 11 danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del portavoce ombra.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
Passo Oscuro ♦ A volontà	
Effetto: Il portavoce ombra si muove di 4 quadretti, ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati da questo movimento e ottiene vantaggio in combattimento contro ogni creatura a cui è adiacente quando termina il movimento, fino alla fine del proprio turno successivo.	
AZIONI ATTIVATE	
Oscurità Omicida	
Attivazione: Il portavoce ombra scende a 0 punti ferita. Effetto (nessuna azione): Ogni nemico adiacente al portavoce ombra è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.	
Abilità Arcano +10, Religione +10	
For 11 (+3)	Des 18 (+7)
Cos 14 (+5)	Int 15 (+5)
Sag 18 (+7)	Car 13 (+4)
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune	
Equipaggiamento spada corta, bacchetta, 3 vasetti di terriccio della Coltre Oscura	

PORTAVOCE OMBRA IN COMBATTIMENTO

Un portavoce ombra si tiene ai margini della battaglia, scatenando i suoi incantesimi per confondere i nemici e consentire agli altri oscuri di bombardarli. Evitando il combattimento corpo a corpo, il portavoce ombra concentra i suoi attacchi contro quei nemici che sembrano avere la meglio contro un oscuro. Durante un combattimento, cerca una posizione che gli fornisca una copertura e una agevole via di fuga. Un portavoce ombra non attira mai l'attenzione di proposito.

PESCATORE DI CAVERNA

RINTANATO IN UNA BUIA NICCHIA nella parte alta di una caverna di pietra calcarea, un pescatore di caverna attende paziente. Più di un esploratore è stato colpito fulmineamente quando ha alzato gli occhi giusto in tempo per vedere una creatura insettiforme fissarlo dritto in faccia e allungare le sue chele. Una lunga appendice simile a un naso si protende dal corpo del pescatore di caverna. Da questa protuberanza, il pescatore può proiettare una lenza avviluppante o secernere vari filamenti con cui cattura le prede per i suoi cuccioli.

CONOSCENZE

Natura CD 15: I pescatori di caverna vivono seguendo l'istinto. Si sparpagliano nei complessi di caverne più vasti, formando una sorta di comunità informale. Quando un maschio e una femmina si accoppiano, si trasferiscono in una caverna disabitata. Il nido di un pescatore di caverna si trova in genere in posizione sopraelevata e si affaccia su un sentiero battuto.

I cuccioli di pescatore di caverna nascono dopo alcune settimane dalla deposizione delle uova. In quel periodo, la strangolatrice non lascia il nido a meno che non sia provocata. Lo spinato esce in cerca di cibo da riportare al nido. I pescatori di caverna sono creature che non pensano e non provano pietà, quindi quando un cucciolo si dimostra debole, i suoi compagni di nidiata lo divorano senza esitare.

INCONTRI

Sebbene i pescatori di caverna siano predatori pericolosi, numerose creature del Sottosuolo li hanno addestrati per farne animali da guardia o da compagnia. Un pescatore di caverna è motivato dall'istinto e dalla fame. Se un gruppo di orchi di passaggio lancia della carne fresca a un pescatore, può riuscire a placarlo quanto basta da consentire alla banda di oltrepassarlo indisturbata.

Le tribù di umanoidi usano questo metodo per adescare i pescatori di caverna in certe aree delicate e trasformarli in inconsapevoli guardiani. I pescatori creano un perimetro difensivo per tenere alla larga i mostri erranti e gli avventurieri più irruenti.

PESCATORE DI CAVERNA CUCCIOLINO

Quando una strangolatrice di caverna trova una tana sicura da cui assalire le sue prede, depone le uova. Un pescatore di caverna spinato va a caccia per fornire alla strangolatrice il nutrimento finché le uova non si schiudono. Quando i cuccioli nascono, la strangolatrice li aiuta a procacciarsi il cibo. Un avventuriero trascinato nella tana di un pescatore di caverna dovrà affrontare una nidiata di cuccioli famelici.

PESCATORI DI CAVERNA CUCCIOLI IN COMBATTIMENTO

Un pescatore di caverna cucciolo si nasconde nei pressi del suo nido e aspetta che un pescatore adulto gli procuri un cadavere di cui lui e i suoi compagni di nido

Pescatore di Caverna Cucciolo		Livello 2 Bruto gregario	
Bestia naturale Piccola		PE 31	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +2	
CA 15, Tempra 13, Riflessi 14, Volontà 12	Percezione +0		
Velocità 5, scalata 4 (arrampicata del ragno)	Scurovisione		
AZIONI STANDARD			
⊕ Chele ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +5 contro CA			
Colpito: 6 danni, o 9 danni contro un bersaglio immobilizzato, indifeso o trattenuto.			
For 11 (+1)	Des 13 (+2)	Sag 8 (+0)	
Cos 11 (+1)	Int 2 (-3)	Car 5 (-2)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi -			

possano cibarsi. I cuccioli, aggressivi e gelosi del loro territorio, si avventano per attaccare qualsiasi nemico che minacci il nido. Sebbene appena nati non siano abbastanza forti da ghermire una preda con i loro filamenti, i cuccioli sono comunque in grado di usare le chele.

PESCATRICE DI CAVERNA STRANGOLATRICE

In silenzio, una pescatrice di caverna strangolatrice fa scendere il suo lungo filamento viscoso fino al pavimento della caverna, facendo penzolare l'estremità a un soffio dalla testa di una creatura. Poi, con uno scatto fulmineo, il filamento della strangolatrice si avviluppa attorno al collo della vittima e tira con forza. La strangolatrice trascina la preda che ancora si dimena dritta nelle fauci dei suoi cuccioli affamati.

Pescatrice di Caverna Strangolatrice		Livello 3 Appostato	
Bestia naturale Media		PE 150	
PF 37; Sanguinante 18			
		Iniziativa +7	
CA 18, Tempra 16, Riflessi 15, Volontà 14	Percezione +7		
Velocità 6, scalata 5 (arrampicata del ragno)	Scurovisione		
TRATTI			
Cecchino			
Ogni volta che la strangolatrice è nascosta e manca con un attacco a distanza, rimane nascosta.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Chele ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA			
Colpito: 1d10 + 6 danni.			
⤵ Filamento Strangolante ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +7 contro Riflessi			
Colpito: 1d6 + 4 danni e la strangolatrice tira il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina). L'effetto termina anche se il bersaglio si teletrasporta o se il bersaglio o un'altra creatura colpisce il filamento nel quadretto del bersaglio. Il filamento usa le difese della strangolatrice. Un attacco contro il filamento non infligge nessun danno o effetto alla strangolatrice. Soltanto una creatura alla volta può essere trattenuta da questo attacco. La strangolatrice può tirare il bersaglio verticalmente e il bersaglio può concludere questo spostamento sospeso in aria.			
Mantenere standard: Il bersaglio subisce 1d6 + 4 danni e la strangolatrice lo tira di 3 quadretti.			
Abilità Furtività +8			
For 16 (+4)	Des 15 (+3)	Sag 12 (+2)	
Cos 13 (+2)	Int 2 (-3)	Car 5 (-2)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi -			

PESCATRICI DI CAVERNA STRANGOLATRICI IN COMBATTIMENTO

Una pescatrice di caverna strangolatrice preferisce attaccare dall'alto e sollevare la sua preda in aria.

Lascia penzolare la creatura finché non muore soffocata. Quando è morta, la strangolatrice la tira più vicina e la offre ai suoi cuccioli. Poi la creatura riprende a cacciare (anche lei deve cibarsi). Se una pescatrice di caverna strangolatrice crede che i suoi cuccioli siano in pericolo, inizia a strillare per attirare il suo compagno verso il nido.

PESCATORE DI CAVERNA SPINATO

Mentre una pescatrice di caverna strangolatrice depone le uova e prepara il nido, il maschio spinato si aggira in cerca di cibo. A differenza della strangolatrice, questo cacciatore scaglia contro la sua preda grappoli di filamenti brulicanti. I filamenti si contraggono e si stringono attorno al bersaglio del pescatore. Una volta uccisa la sua vittima, l'insetto la trascina verso il nido della compagna.

Pescatore di Caverna Spinato		Livello 3 Artigliere
Bestia naturale Media		PE 150
PF 37; Sanguinante 18	Iniziativa +4	
CA 15, Tempra 14, Riflessi 15, Volontà 13	Percezione +2	
Velocità 6, scalata 5 (arrampicata del ragno)	Scurovisione	
TRATTI		
Mimetismo		
Il pescatore spinato ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi ad area e a distanza.		
Cecchino		
Ogni volta che il pescatore spinato è nascosto e manca con un attacco a distanza, rimane nascosto.		
AZIONI STANDARD		
④ Chele ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA		
Colpito: 1d10 + 3 danni.		
⊗ Filamento di Aculei ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +8 contro Riflessi		
Colpito: 1d10 + 4 danni.		
↗ Filamento Avviluppante ♦ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +8 contro Riflessi		
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
Abilità Furtività +9		
For 15 (+3)	Des 17 (+4)	Sag 12 (+2)
Cos 13 (+2)	Int 2 (-3)	Car 5 (-2)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

PESCATORI DI CAVERNA SPINATI IN COMBATTIMENTO

La protuberanza nasale di un pescatore spinato è muscolosa e l'insetto è abile nello scagliare grumi di filamenti brulicanti contro i suoi bersagli. I filamenti si allargano e avviluppano la preda, stringendola poi in una morsa stritolante. Uno spinato scaglia poi ulteriori frammenti di filamenti contro un nemico intrappolato per ferirlo ulteriormente. L'insetto si concentra su una creatura immobilizzata, nella speranza di risucchiare la vita in modo da trascinarne il cadavere al suo nido.

PESCATORE DI CAVERNA GETTALENZE

Gli hobgoblin sono famosi per il loro desiderio di catturare, incrociare e modificare tutti i tipi di mostri. I capi degli hobgoblin ordinano spesso ai loro lacchè di



PESCATORE DI CAVERNA

trafugare le uova dei pescatori di caverna. Un gruppo potrebbe allevare dei pescatori di caverna e addestrarli per usarli come unità di artiglieria capaci di sfondare le formazioni nemiche.

Pescatore di Caverna Gettalenze		Livello 4 Artigliere gregario
Bestia naturale Media		PE 44
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	Iniziativa +5	
CA 16, Tempra 14, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +9	
Velocità 6, scalata 5 (arrampicata del ragno)	Scurovisione	
AZIONI STANDARD		
④ Chele ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 4 danni.		
⊗ Aculeo Rallentante ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +7 contro Riflessi		
Colpito: 4 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del gettalenze.		
↗ Aculeo Sbaragliante ♦ Incontro		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +7 contro Riflessi		
Colpito: 6 danni e il bersaglio cade a terra prono.		
For 13 (+3)	Des 17 (+5)	Sag 14 (+4)
Cos 13 (+3)	Int 2 (-2)	Car 5 (-1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

PESCATORI DI CAVERNA GETTALENZE IN COMBATTIMENTO

Gli addestratori dei pescatori di caverna collocano i gruppi di pescatori gettalenze tra gli alberi e lungo i margini del campo di battaglia. Poi le creature fanno piovere i loro filamenti acuminati sui ranghi nemici, intralciando i combattenti uno dopo l'altro. Un pescatore gettalenze evita il fitto della battaglia, ma quando è costretto a combattere ricorre alle sue *chele*. Non appena si apre una via di fuga, il pescatore si mette in salvo.

PROGENIE ABERRANTE

NATE NEL REAME REMOTO, le progenie aberranti sono gli spregevoli nemici di tutto ciò che è naturale. I loro attacchi contro il mondo, sempre più frequenti, sono diventati una minaccia letale: depredano insediamenti indifesi, enclavi solitarie e fortezze di confine. Molti di coloro che si oppongono alle progenie aberranti muoiono in fretta. Tuttavia, queste creature a volte tengono in vita qualche prigioniero, trascinandolo nel Reame Remoto o in qualche covo segreto nel Sottosuolo.

CONOSCENZE

Arcano CD 21: Le progenie aberranti si riversano dal Reame Remoto in quei luoghi del mondo mortale che sono saturi di follia, come le prigioni dimenticate, i bassifondi sovraffollati e le antiche rovine. In quei luoghi, la barriera tra il Reame Remoto e il mondo naturale è pericolosamente sottile.

Le progenie aberranti provano il bisogno di distruggere le creature del mondo naturale. Tuttavia, a volte riportano dei prigionieri nel Reame Remoto o nel Sottosuolo. Molte delle creature esposte agli

influssi del reame remoto soccombono alla morte o alla follia; quei pochi sfortunati che sopravvivono si trasformano a loro volta in progenie aberranti.

INCONTRI

Sono poche le creature naturali che collaborano con le progenie aberranti. I folli cultisti di Tharizdun e Demogorgon sono due eccezioni degne di nota. Tali culti forniscono rituali e altre magie alle progenie, a volte aiutandole ad aprire le brecce di cui queste creature hanno bisogno per entrare nel mondo. Come ricompensa per questi sforzi, gli alleati spesso diventano le prime vittime di un'invasione di progenie aberranti.

Le fauci gorgoglianti e le altre aberrazioni a volte accompagnano le progenie aberranti. Le progenie aberranti che rimangono nel reame mortale si annidano quasi sempre nel Sottosuolo. Spesso catturano e addestrano dei balhannoth o dei grick come guardiani e cavalcature.

PROGENIE ABERRANTE ABIETTA

In un punto imprecisato di un remoto complesso di rovine si è aperto un varco dal Reame Remoto. Come parassiti cosmici, le progenie aberranti abiette si riversano all'esterno formando uno sciame implacabile. Da soli, numerosi avventurieri tentano di fermarle, ma più le combattono, più di queste creature continuano a comparire.

Progenie Livello 7 Schermagliatore gregario

Aberrante Abietta

Umanoide aberrante Piccolo PE 75

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +10

CA 21, Tempra 19, Riflessi 20, Volontà 19 Percezione +5

Velocità 6, teletrasporto 2 Visione crepuscolare

TRATTI

Mormorii Incessanti

Ogni nemico adiacente a due o più progenie aberranti abiette subisce una penalità di -2 alla Volontà.

AZIONI STANDARD

⊕ Artiglio ⊖ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA

Colpito: 7 danni e una progenie aberrante abietta alleata entro 6 quadretti può teletrasportarsi fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

AZIONI ATTIVATE

Eco Urlante (teletrasporto)

Attivazione: La progenie aberrante abietta scende a 0 punti ferita.

Effetto (interruzione immediata): La progenie aberrante abietta teletrasporta un alleato entro 6 quadretti da essa e che non sia un gregario nel quadretto da essa occupato.

For 14 (+5) Des 20 (+8) Sag 14 (+5)

Cos 16 (+6) Int 16 (+6) Car 17 (+6)

Allineamento malvagio Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10

PROGENIE ABERRANTI ABIETTE IN COMBATTIMENTO

Le progenie aberranti abiette si nascondono appena oltre i confini della realtà, in attesa di un'opportunità per intrufolarsi. Quando tale opportunità si presenta,



Progenie aberranti: suonatrice distortente e simulacro

si riversano nel mondo a frotte, devastando ogni cosa sul loro cammino. Singolarmente, una progenie abietta è una creatura debole e codarda, ma in grande numero queste creature diventano letali e temerarie.

PROGENIE ABERRANTE SIMULACRO

Coloro che combattono contro le incursioni delle progenie aberranti parlano di letali incantatori che costringono i nemici a combattere a distanze ravvicinate. Con una risata beffarda, queste terribili creature seminano incantesimi di follia tra i ranghi degli avversari. Chi sopravvive alla battaglia ne rimane mentalmente segnato e vive nella costante paura degli orrori del Reame Remoto in agguato.

Progenie Aberrante Simulacro		Livello 10	Controllore
Umanoide aberrante Medio			PE 500
PF 104; Sanguinante 52			Iniziativa +8
CA 24, Tempra 19, Riflessi 22, Volontà 20			Percezione +9
Velocità 6, teletrasporto 3			Visione crepuscolare
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA			
Colpito: 3d6 + 6 danni.			
⊗ Saccheggio Mentale (psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +13 contro Volontà			
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici. Alla fine del suo turno successivo, se nessuno dei suoi alleati gli è adiacente, il bersaglio subisce 10 danni psichici e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).			
⚡ Esplosione di Follia (psichico) ♦ Ricarica ☞ ☞			
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro Volontà			
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
For 18 (+9)	Des 17 (+8)	Sag 18 (+9)	
Cos 16 (+8)	Int 15 (+7)	Car 21 (+10)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10	

PROGENIE ABERRANTI SIMULACRO IN COMBATTIMENTO

I simulacri sono i più malvagi e sadici di tutte le progenie aberranti. Costringendo i loro nemici a rimanere a distanza ravvicinata, massimizzano l'effetto della loro *esplosione di follia*. Questi avversari frastornati diventano quindi bersagli perfetti per essere dilaniati dagli alleati del simulacro.

PROGENIE ABERRANTE SUONATRICE DISTORCENTE

Le note dissonanti di un flauto risuonano debolmente tra il frastuono assordante della battaglia. Poi, improvvisamente, i ranghi dei difensori si disperdono. La strana musica sconvolge sia le menti dei combattenti che quelle degli incantatori. A guidare l'attacco è una progenie aberrante suonatrice distortente, spinta dal suo odio per il mondo naturale.

Progenie Aberrante		Livello 12	Controllore (Guida)
Suonatrice Distorcete			PE 700
Umanoide aberrante Medio			
PF 126; Sanguinante 63			Iniziativa +9
CA 26, Tempra 24, Riflessi 22, Volontà 24			Percezione +9
Velocità 6, teletrasporto 3			Scurovisione
TRATTI			
☞ Flauto Ronzante ♦ Aura 3			
I nemici entro l'aura ricevono vulnerabilità 5 ai danni psichici.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +17 contro CA			
Colpito: 3d8 + 5 danni.			
⊗ Distorsione Dislocante (psichico, teletrasporto) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +15 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 5 danni psichici e uno degli alleati aberranti della suonatrice distortente si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio.			
⊕ Congedo Perverso (psichico, teletrasporto) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (un nemico); +15 contro Volontà			
Colpito: 2d8 + 5 danni psichici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). La suonatrice distortente teletrasporta poi il bersaglio di 2 quadretti.			
⚡ Campo di Distorsione Mentale (psichico, zona) ♦ Incontro			
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 5 (i nemici entro l'emanazione); +15 contro Volontà			
Colpito: 2d6 + 6 danni psichici.			
Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo della suonatrice distortente. Ogni nemico che entra o termina il proprio turno nella zona subisce 10 danni psichici. Inoltre, ogni nemico entro la zona può attaccare soltanto i bersagli entro 3 quadretti da sé. Come azione di movimento, la suonatrice distortente può muovere la zona fino a un massimo di 4 quadretti.			
Mantenere minore: La zona permane.			
Abilità Arcano +15			
For 19 (+10)	Des 16 (+9)	Sag 17 (+9)	
Cos 22 (+12)	Int 18 (+10)	Car 19 (+10)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10	
Equipaggiamento flauto			

PROGENIE ABERRANTI SUONATRICI DISTORCENTI IN COMBATTIMENTO

Una suonatrice distortente usa la sua strana musica per creare dei condotti psichici collegati al Reame Remoto. Nel vivo del combattimento, il suono monotono del suo flauto acuisce l'angoscia mentale provocata dai suoi attacchi. La suonatrice distortente sposta i suoi alleati lungo il campo di battaglia, costringendo gli avversari irretiti dalla canzone a concentrarsi su nuove minacce.

PROGENIE DI KYUSS

COME UN CANCRO DELLA TERRA, le progenie di Kyuss emergono dalle profondità per seminare angoscia e sofferenza nel mondo di superficie. Animate dall'oscena volontà del loro creatore, contaminano i vivi e i morti con infestazioni di vermi verdastrì che piegano le creature al volere di Kyuss, il Verme Che Cammina. Con sussurri terrorizzati, i veggenti profetizzano che la comparsa delle progenie preannuncia l'Era dei Vermi, la fine apocalittica del mondo.

Le progenie di Kyuss hanno origine dagli stolti e dai folli che diedero ascolto alle visioni malate di Kyuss quando egli era un mortale. Dopo che Kyuss li massacrò per infondere potere alla sua apoteosi, i vermi del suo nuovo corpo si diffusero nei loro cadaveri rigonfi, risvegliando quelle creature con il tocco della non morte. Quei tetri messaggeri divennero gli emissari degli oscuri desideri di Kyuss e incrementarono i loro ranghi mietendo ulteriori vittime.

CONOSCENZE

Religione CD 23: Le Cronache Lebbrose narrano dell'Era dei Vermi e degli ultimi giorni prima che le legioni brulicanti annientino gli esseri viventi. Scritta dal profeta Corbius, che viveva in segregazione sull'Isola della Paura, la leggenda narra che il mondo sarà divorato da un'entità eternamente famelica, e che tutto ciò che vive morirà, ma tornerà ad aggirarsi per il mondo contorcendosi sotto forma di orrendi vermi. Corbius afferma di avere assistito a questi eventi grazie a un angelo oscuro sceso dai cieli infiniti, che glieli mostrò in una visione. Nelle sue farneticazioni c'è una figura ricorrente: Kyuss.

Se i portenti sono giusti, uno sciame infinito di non morti di Kyuss invaderà le roccaforti dei viventi, precipitando il mondo in una notte senza fine. Chi può dire quali regni ai confini del mondo conosciuto potrebbero già essere caduti? L'Era dei Vermi potrebbe essere molto vicina.

INCONTRI

Le progenie di Kyuss servono soltanto il Verme Che Cammina e i suoi seguaci. Gli unici motivi per cui possono collaborare con altre creature è per perseguire le loro ambizioni personali. Le alleanze con le progenie di Kyuss sono brevi e pericolose, in quanto le progenie ritengono che ogni cosa esistente al mondo sia degna soltanto di due sorti: la morte o la contaminazione.

FIGLIO DI KYUSS

Anche quando un ospite viene distrutto, i vermi di Kyuss tendono a fuggire scavando nella terra o



aderendo ai vestiti dei nemici. Quando i vermi trovano un nuovo cadavere, si insinuano al suo interno e infondono in esso un terribile potere. Dopo qualche istante, un nuovo figlio di Kyuss è nato.

Figlio di Kyuss		Livello 13 Bruto
Animato naturale Medio (non morto)		PE 800
PF 158; Sanguinante 79		Iniziativa +7
CA 25, Tempra 25, Riflessi 23, Volontà 24		Percezione +6
Velocità 5		Scurovisione
Immunità malattia, paura, veleno; Resistenza 15 necrotico;		
Vulnerabilità 5 fuoco, 5 radioso		
TRATTI		
☠ Paura dei Vermi (paura) ♦ Aura 1		
Le creature viventi entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il figlio di Kyuss.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Schianto (malattia) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA		
Colpito: 2d10 + 10 danni, e il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss (vedi pagina 162).		
AZIONI MINORI		
⚡ Verme Scavatore (malattia, necrotico) ♦ Ricarica ☄ ☄		
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (un nemico vivente entro l'emanazione); +16 contro Tempra		
Colpito: Il bersaglio subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss (vedi pagina 162).		
<i>Primo tiro salvezza fallito:</i> I danni continuati aumentano a 15.		
<i>Secondo tiro salvezza fallito:</i> Il bersaglio è stordito e i danni continuati aumentano a 20 (tiro salvezza termina entrambi).		
<i>Speciale:</i> Il cadavere di qualsiasi umanoide ucciso da questo attacco diventa una carcassa di Kyuss all'inizio del turno successivo del figlio di Kyuss. La carcassa deve essere distrutta prima che la creatura possa essere rianimata.		
For 21 (+11)	Des 13 (+7)	Sag 11 (+6)
Cos 18 (+10)	Int 6 (+4)	Car 18 (+10)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi -

Tocco di Kyuss Livello 16 Malattia **Tenacia** miglioramento CD 25, stazionaria CD 20, peggioramento CD 19 o meno

Il bersaglio è curato. **Effetto iniziale:** Il bersaglio recupera soltanto la metà dei normali punti ferita quando spende un impulso curativo. Se muore, si anima immediatamente come carcassa di Kyuss.

Il bersaglio perde due impulsi curativi. Se scende a 0 impulsi curativi o meno, muore e si anima immediatamente come figlio di Kyuss. **Stato finale:** Il bersaglio muore e diventa immediatamente un figlio di Kyuss.

FIGLI DI KYUSS IN COMBATTIMENTO

I figli di Kyuss avanzano caracollando dall'oscurità delle terre selvagge e calano sui villaggi isolati, dove assaltano una casa dopo l'altra impartendo indistintamente il dono di Kyuss a giovani e vecchi, morti e vivi. Molti scambiano erroneamente la loro ossessione per le azioni di creature non senzienti, ma un bagliore nelle orbite frenetiche di un figlio di Kyuss rivela la presenza di un intelletto maligno e agghiacciante.

CARCASSA DI KYUSS

Le leggende parlano di antichi regni dei morti viventi, dove un focolaio del tocco di Kyuss era sufficiente a generare migliaia e migliaia di questi non morti. Nelle città e nei villaggi in rovina, queste creature attendono il segnale giusto per dare il via alla loro lunga marcia contro la civiltà. Quando giunge notizia di queste creature, la popolazione di un'area fugge prima che il contagio delle carcasse possa raggiungerli.

Carcassa di Kyuss		Livello 13 Bruto gregario	
Umanoide naturale Medio (non morto)		PE 200	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +7	
CA 25, Tempra 26, Riflessi 23, Volontà 24	Percezione +8		
Velocità 5	Scurovisione		
Immunità malattia, paura, veleno; Resistenza 10 necrotico; Vulnerabilità 5 radioso			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto (necrotico) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA			
Colpito: 13 danni necrotici.			
AZIONI ATTIVATE			
↵ Dono Finale (malattia, necrotico)			
Attivazione: Un attacco in mischia o a distanza fa scendere la carcassa a 0 punti ferita.			
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 1 (le creature entro l'emanazione); +16 contro Tempra			
Colpito: 10 danni necrotici e il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss (vedi pagina 162).			
For 21 (+11)	Des 13 (+7)	Sag 15 (+8)	
Cos 18 (+10)	Int 4 (+3)	Car 6 (+4)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi -	

CARCASSE DI KYUSS IN COMBATTIMENTO

Una carcassa di Kyuss si avventa sull'avversario vivente più vicino, impaziente di morire per riversare un'ondata brulicante di vermi infetti.

ARALDO DI KYUSS

Quando Kyuss proietta il suo sguardo funesto e punta un dito tremante sui propri figli, i suoi araldi si fanno avanti per annunciare la sciagura che incombe. Kyuss creò gli araldi dalle legioni di angeli inviate dagli dèi per ucciderlo. Contaminò ognuno di essi con un verme blasfemo estratto dal proprio corpo brulicante.

Araldo di Kyuss		Livello 16 Artigliere	
Animato immortale Medio (non morto)		PE 1.400	
PF 116; Sanguinante 58	Iniziativa +12		
CA 28, Tempra 26, Riflessi 27, Volontà 28	Percezione +11		
Velocità 6, volo 6 (fluttuare)	Scurovisione		
Immunità malattia, paura, veleno; Resistenza 15 necrotico; Vulnerabilità 5 fuoco, 5 radioso			
TRATTI			
☠ Paura dei Vermi (paura) ♦ Aura 1			
Le creature viventi entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro l'araldo di Kyuss.			
☠ Schiera Brulicante (necrotico) ♦ Aura 1			
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura subisce 10 danni necrotici.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Carezza Marcescente (malattia, necrotico) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro CA			
Colpito: 2d6 + 4 danni necrotici, e il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss (vedi pagina 162).			
➤ Proclama Brulicante (malattia, necrotico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +21 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 10 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss.			
<i>Primo tiro salvezza fallito:</i> I danni continuati aumentano a 10 e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).			
<i>Secondo tiro salvezza fallito:</i> I danni continuati aumentano a 15 e il bersaglio è stordito anziché frastornato (tiro salvezza termina entrambi).			
<i>Speciale:</i> Il cadavere di un qualsiasi umanoide ucciso da questo attacco diventa una carcassa di Kyuss all'inizio del turno successivo dell'araldo di Kyuss. La carcassa deve essere distrutta prima che la creatura possa essere rianimata.			
✱ Eruzione di Vermi (malattia, necrotico, zona) ♦ Incontro			
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (le creature viventi entro l'emanazione); +21 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 6 danni necrotici e 5 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio viene esposto al tocco di Kyuss (vedi pagina 162).			
<i>Effetto:</i> L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entra o termina il suo turno nella zona subisce 15 danni necrotici.			
For 11 (+8)	Des 19 (+12)	Sag 17 (+11)	
Cos 14 (+10)	Int 6 (+6)	Car 22 (+14)	
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi -	

ARALDI DI KYUSS IN COMBATTIMENTO

Quando un araldo di Kyuss appare, tutti sentono il nome del suo padrone nel fruscio generato dagli sciami che lo accompagnano. Se chi ascolta ignora la gloria del nome del suo padrone, l'araldo concentra la sua collera su quei miscredenti. Chiama a sé schiere di vermi per divorarli, in modo da generare altre carcasse di Kyuss che diffondano disperazione e malattia.

PROGENIE STELLARE

LE STELLE PIÙ REMOTE RISPLONDONO NELLE PROFONDITÀ del cosmo e annunciano l'avvento di sinistre creature, il culmine di un'oscura cospirazione o il compiersi di una catastrofe. Nel mondo, una stella verde risplende di luce intensa nella notte, notata soltanto dagli studiosi più solitari e dai warlock più folli. Con il rumore di mille urla, un varco si apre nel tessuto della realtà e una mostruosità aberrante giunge nel mondo. Scandaglia l'ambiente circostante e scorge il bagliore della lanterna di una fattoria vicina. La creatura inizia allora ad avanzare, strisciando inesorabilmente verso il bersaglio.

Esistono progenie stellari di tutte le forme e di tutte le dimensioni, ma molte mostrano quanto meno una parvenza di fattezze umanoidi. Le stelle sono i loro unici padroni. Anche se qualche culto nichilista a volta innalza frenetiche suppliche alle progenie stellari, queste creature perseguono le loro ambizioni personali. Distorte dalla vicinanza al Reame Remoto, queste creature seguono scopi incomprensibili anche per gli umani più squilibrati. In ogni caso, è certo che la comparsa di una progenie stellare è foriera di altri eventi terribili.

CONOSCENZE

Dungeon CD 33: Prima della sua scomparsa, il warlock Thulzar pose una domanda agli studiosi e ai filosofi del mondo. "Perché alcune stelle odiano il mondo?" si chiese. Nessuno seppe rispondere alla sua domanda, in quanto le stelle e le loro progenie rimangono in silenzio riguardo ai motivi del loro disprezzo.

Una guerra silenziosa coinvolge le stelle e il mondo da molti millenni. Questo conflitto, a volte chiamato la Guerra Dimenticata in quanto è molto più nascosto rispetto alla Guerra dell'Alba, è assai più significativo di quanto si creda. Le progenie stellari sono i soldati delle stelle in questa battaglia, e grazie all'influenza di queste creature nel mondo, le stelle cercano di annientare le civiltà e, con il tempo, la vita stessa.

Con l'aiuto di potenti cannocchiali, alcuni warlock hanno osato perlustrare le profondità più remote del cielo in cerca di una risposta alla domanda di Thulzar. Coloro che hanno conservato la sanità mentale (e hanno visto il luogo dove il Reame Remoto si incontra con l'oblio dello spazio) hanno visto agitarsi creature oscure e sinistre. Dimenticate sia dagli dèi che dai primordiali, queste creature malevole attendono qualcosa. Osservano Allabar, Colui Che Mostra la Via, solcare pazientemente il cielo e incitare le stelle alla guerra.

INCONTRI

Quando una progenie stellare scende dal cielo, è priva di alleati. Di lì a poco, potrebbe annoverare un intero culto o un paese ai suoi comandi. Una progenie come un emissario di Caiphon può alterare la sua forma per insinuarsi in una città e stringere potenti alleanze al suo interno. Dal momento che le progenie

stellari cercano di diffondere caos e distruzione, trovano degni alleati presso demoni, tugar, non morti, elementali, beholder, mind flayer e aboleth. Possono comandare o servire queste creature, ma non sono legate a esse da alcun vincolo di fedeltà; che i loro alleati vivano o muoiano ha poca importanza. L'autoconservazione e gli interessi della stella che rappresenta sono gli unici motivi che spingono una progenie stellare ad agire.

PROLE DI ULBAN

Un dardo di fuoco azzurro sfreccia nel cosmo, scendendo dal cielo notturno fino a toccare un pacifico regno. Gli abitanti del regno osservano meravigliati il fenomeno, e presto capiscono il vero significato di quell'evento. La ribellione scoppia ai confini del regno e gli indovini non riescono più a percepire il futuro e a offrire consigli ai loro governanti.

La prole di Ulban è una progenie stellare astuta, la cui presenza sconvolge le creature e impedisce loro di distinguere gli amici dai nemici.

Prole di Ulban	Livello 26 Controllore
Umanoide aberrante Medio	PE 9.000
PF 241; Sanguinante 120	Iniziativa +22
CA 40, Tempra 37, Riflessi 39, Volontà 38	Percezione +25
Velocità 8	Scurvisione
Immunità dominazione (ogni nemico che colpirebbe la progenie con un potere in grado di dominarla finisce invece per esserne dominato [tiro salvezza termina])	
AZIONI STANDARD	
⊕ Colpo del Fuoco Azzurro (freddo, fuoco) ◆ A volontà Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro Riflessi Colpito: 3d8 + 12 danni da freddo e da fuoco e il bersaglio è frastrornato fino alla fine del suo turno successivo.	
⊖ Tocco del Disordine (charme) ◆ A volontà Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro Volontà Colpito: 2d10 + 5 danni psichici e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia o a distanza come azione gratuita contro una creatura scelta dalla progenie.	
⚡ Onde di Tradimento (charme, psichico) ◆ Ricarica ☞ ☞ Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +29 contro Volontà Colpito: 3d10 + 5 danni psichici e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).	
AZIONI MINORI	
Riflesso del Reame Remoto ◆ A volontà Effetto: La prole di Ulban sceglie una creatura che è in grado di vedere. La prole stabilisce un legame mistico con quella creatura, che permane fino alla fine dell'incontro o finché la prole non usa di nuovo questo potere. Ogni volta che il bersaglio di questo potere scatta, la prole può scattare di un uguale numero di quadretti come azione gratuita.	
AZIONI ATTIVATE	
Potenziamento Psionico (psichico) ◆ Ricarica quando la prole subisce danni psichici Attivazione: La prole di Ulban colpisce con <i>colpo del fuoco azzurro</i> o con <i>tocco del disordine</i> . Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 3d10 danni psichici extra.	
Abilità Diplomazia +26, Intuizione +25, Raggiare +26	
For 22 (+19)	Des 29 (+22)
Cos 25 (+20)	Int 26 (+21)
Allineamento malvagio	Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità



Prole di Ulban

PROLI DI ULBAN IN COMBATTIMENTO

Una prole di Ulban raggiunge una posizione sicura che ponga in svantaggio i nemici attorno a sé. Gli avversari dovranno farsi strada oltre trappole e lacchè prima di potere affrontare una di queste creature. E anche in quel caso, la prole si dimostra un combattente agile. Per questi motivi, una prole di Ulban si dimostra perfetta per interpretare il ruolo di nemico principale o di braccio destro del nemico principale.

EMISSARIO DI CAIPHON

Caiphon incombe all'orizzonte e osserva il mondo sia di giorno che di notte. A ogni anno che passa, attende paziente e impartisce comandi. Quando i tempi si fanno difficili e una comunità è assediata dalla carestia, dalle epidemie o dall'oppressione, Caiphon si fa più luminoso, come per ricordare alla popolazione la sua presenza rassicurante. Quando le preghiere agli dèi falliscono, le persone iniziano a mormorare suppliche di aiuto alla stella. E Caiphon le ascolta. Quando il loro appello si fa forte a sufficienza, Caiphon invia uno dei suoi emissari.

Un giorno, uno straniero potrebbe arrivare in città e offrire un suggerimento su come porre fine alle sofferenze della gente. Lo straniero insinua sottilmente che forse il nobile del paese non ha ancora contratto l'epidemia perché è in possesso di una cura. Presto, coloro che sussurravano suppliche a Caiphon giacciono a terra su un campo di battaglia abbandonato o sotto le mura di una fortezza, vittime di una disperata sommossa che hanno scatenato su suggerimento dello straniero.

Emissario di Caiphon Livello 28 Controllore (Guida)

Umanoide aberrante Medio PE 13.000
 PF 257; Sanguinante 128 Iniziativa +23
 CA 42, Tempra 38, Riflessi 41, Volontà 41 Percezione +21
 Velocità 6 Scurovisione

TRATTI

☼ **Aura di Rovina** ◆ **Aura 2**

I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza.

Ritorsione Accecante

Qualsiasi nemico che colpisca con un potere che accecherebbe l'emissario di Caiphon è invece accecato a sua volta (tiro salvezza termina).

AZIONI STANDARD

⚡ **Tocco di Disperazione** (psichico) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro Riflessi

Colpito: 4d6 + 12 danni, e il bersaglio subisce 20 danni psichici la prima volta che fallisce un tiro salvezza prima dell'inizio del turno successivo dell'emissario.

✂ **Accecato dall'Avidità** (charme, psichico) ◆ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +31 contro Volontà

Colpito: 3d6 + 8 danni psichici e l'emissario fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio effettua poi un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un bersaglio scelto dall'emissario.

✂ **Accecato dal Bisogno** (charme, psichico) ◆ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +31 contro Volontà

Colpito: 3d8 + 18 danni psichici e l'emissario sceglie uno dei suoi alleati. Il bersaglio è marchiato da questo alleato. Fino alla fine del turno successivo dell'emissario, sia l'emissario che tutti gli alleati a eccezione di quello scelto sono invisibili nei confronti del bersaglio.

AZIONI MINORI

Velo Ingannevole (illusione) ◆ **A volontà**

Effetto: L'emissario può camuffarsi per assumere le sembianze come qualsiasi umanoide Piccolo o Medio. Se una creatura supera una prova di Intuizione con CD 40, capisce che si tratta di un'illusione.

✂ **Invocazione di Calamità** ◆ **Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +33 contro Volontà

Colpito: Il bersaglio fallisce qualsiasi tiro salvezza che effettui fino alla fine del turno successivo dell'emissario.

AZIONI ATTIVATE

Potenziamento Psionico (psichico) ◆ **Ricarica** quando l'emissario subisce danni psichici

Attivazione: L'emissario colpisce con *accecato dall'avidità* o *accecato dal bisogno*.

Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 3d10 danni psichici extra.

Premonizione del Destino

Attivazione: L'emissario scende a 0 punti ferita.

Effetto (interruzione immediata): Un nemico entro 10 quadretti dall'emissario e soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine subisce una penalità di -5 a tutti i tiri salvezza contro quell'effetto fino alla fine dell'incontro.

Abilità Diplomazia +26, Intuizione +25, Raggirare +26

For 22 (+20) Des 29 (+23) Sag 24 (+21)

Cos 25 (+21) Int 26 (+22) Car 27 (+22)

Allineamento malvagio

Linguaggi Comune, Gergo delle Profondità

EMISSARI DI CAIPHON IN COMBATTIMENTO

Un emissario di Caiphon si camuffa magicamente da umanoide e si sforza di provocare la caduta di coloro che gli stanno intorno. La creatura agisce di nascosto all'interno di una società, studiando i suoi abitanti e scoprendo le sue debolezze. E così, quando qualcuno finalmente affronta l'emissario di Caiphon, la creatura sa già molte cose sui suoi nemici. Un emissario potrebbe beffarsi dei suoi avversari durante un combattimento per incitarli ad agire in modo avventato, o forse avvalersi di alleati residenti ai tipi di attacchi che i suoi nemici sferrano.



Serpente di Nihal e emissario di Caiphon

SERPENTE DI NIHAL

I temibili serpenti di Nihal da tempo occupano un posto famigerato negli annali della storia. La nazione di Az-Kiral, sperduta nella giungla, in passato esercitava una grande influenza sul mondo, grazie al supporto di Zehir, dei suoi cultisti serpilingua e degli yuan-ti. Ma i capi della nazione cercavano più potere rispetto a quello che Zehir poteva offrire, e così iniziarono a scrutare le stelle in cerca di una forza che gli consentisse di trasformare la loro nazione in un impero. Trovarono la soluzione in Nihal, a volte chiamato la Stella Serpentina, a causa del suo percorso sinuoso attraverso il cielo. Crearono un portale verso la stella, e attraverso di esso fecero giungere nel mondo dei serpenti fatti di materia stellare. Nihal aveva piani diversi, tuttavia, e il massacro condotto dai serpenti decimò gli abitanti della nazione, lasciando deserte le sue città. Quei temibili serpenti si aggirano ancora per le giungle del cosmo, inghiottendo ogni preda che riescono a trovare per placare la fame incessante di Nihal.

Serpente di Nihal Livello 29 Appostato gregario

Bestia aberrante Media

PE 3.750

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +28

CA 43, Tempra 40, Riflessi 43, Volontà 40

Percezione +22

Velocità 7

Scurovisione

Resistenza 20 a tutti i danni

AZIONI STANDARD

⊕ **Morso Mentale** (psichico) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro Volontà

Colpito: 15 danni psichici, e se il bersaglio è adiacente a due o più alleati del serpente, subisce 8 danni extra e non può spendere punti azione o punti potere (tiro salvezza termina).

AZIONI ATTIVATE

⊕ **Abbandonare la Realtà** ♦ **A volontà**

Attivazione: Un nemico manca il serpente.

Effetto (reazione immediata): Il serpente è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Il serpente appare poi in un quadretto non occupato entro 20 quadretti dalla sua posizione originale e adiacente a un nemico.

⊕ **Distorsione Improvvisa della Realtà** ♦ **Incontro**

Attivazione: Il serpente tira per l'iniziativa.

Effetto (azione gratuita): Il serpente è rimosso dal gioco. All'inizio del suo primo turno, il serpente appare in un quadretto non occupato entro 20 quadretti dalla sua posizione originale e adiacente a un nemico.

For 26 (+22)

Des 30 (+24)

Sag 26 (+22)

Cos 24 (+21)

Int 3 (+10)

Car 17 (+17)

Allineamento caotico malvagio

Linguaggi -

SERPENTI DI NIHAL IN COMBATTIMENTO

Là dove è presente un serpente di Nihal, altri si nascondono nelle vicinanze. Un serpente compare a intermittenza nella realtà, quindi in combattimento soltanto un gruppo di queste creature potrebbe apparire inizialmente, per poi essere seguito da molte altre una volta terminato il primo round. Un serpente solitario agisce sempre in nome della causa di Nihal. Un padrone potente potrebbe controllare un intero gruppo di serpenti e inviare una massa strisciante di queste creature contro i suoi avversari.

ALLABAR, COLUI CHE MOSTRA LA VIA

Mentre vaga nel cielo, Allabar cerca di portare a compimento la sua terribile visione del cosmo. Alcune stelle non sono confinate in una posizione stazionaria, condannate a osservare mondi lontani ed esercitare un'influenza minima. Allabar è una di queste stelle, e ha usato la sua mobilità per seminare discordia tra le creature delle stelle e quelle del mondo. All'alba della creazione, i primordiali crearono Allabar come un pianeta simile al mondo mortale. Gli dèi notarono la nuova creazione dei primordiali e condussero un esperimento, tentando di farne un pianeta vivente e pensante. Gli dèi riuscirono a infondere una scintilla di vita nel pianeta, ma si spaventarono nel vedere di quanto potere la loro creazione fosse dotata. E così allontanarono il pianeta Allabar, scaraventandolo nel Reame Remoto.

Laggiù, Allabar fu alterato nel corpo e nella mente, e quando fece ritorno nel cosmo alcuni millenni dopo, si rivelò una creatura di astuzia e malevolenza. Negli

Allabar, Colui Che	Livello 30 Soldato solitario	
Mostra la Via		
Animato aberrante Mastodontico	PE 95.000	
PF 1.100; Sanguinante 550	Iniziativa +25	
CA 45, Tempra 43, Riflessi 41, Volontà 43	Percezione +25	
Velocità 6, volo 6 (fluttuare)	Scurvisione	
Tiri salvezza +5; Punti azione 2		
TRATTI		
☼ Pozzo Gravitazionale ◆ Aura 20		
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura viene tirato di un numero di quadretti dipendente dal numero di punti ferita attualmente posseduti da Allabar: da 776 a 1.100, 1 quadretto; da 551 a 775, 2 quadretti; da 226 a 550, 4 quadretti; da 1 a 225, 8 quadretti.		
Visione Onnidirezionale		
I nemici che attaccano ai fianchi Allabar non ottengono vantaggio in combattimento.		
Furia Sanguinante		
Ogni volta che Allabar è sanguinante, ottiene un'azione standard extra a ogni turno, anche se è frastornato.		
AZIONI STANDARD		
⬇ Tentacolo ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 4 (una creatura); +35 contro CA		
Colpito: 3d8 + 15 danni e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo di Allabar.		
⬇ Triplo Attacco ◆ A volontà		
Effetto: Allabar usa <i>tentacolo</i> tre volte ed effettua ogni attacco contro un bersaglio differente.		
⬅ Divorare Corpo ◆ A volontà		
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione a 0 punti ferita o meno); +33 contro Tempra		
Colpito: Allabar tira il bersaglio nel suo spazio, il bersaglio muore e potenziamento psionico si ricarica.		
⬅ Collera del Mondo Dimenticato (psichico) ◆ Ricarica ☼ ☼		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +33 contro Tempra		
Colpito: 4d10 + 25 danni psichici e il bersaglio sviluppa un tentacolo ostile (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è influenzato dal tentacolo ostile, ogni alleato del bersaglio che termini il proprio turno entro 2 quadretti da esso subisce 20 danni.		
AZIONI MINORI		
⬇ Disfare Essenza ◆ Ricarica quando nessun nemico è influenzato da questo potere		
Attacco: Mischia 4 (una creatura); +33 contro Tempra		
Colpito: 20 danni continuati (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: 1 danno continuato salgono a 25.		
Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è anche indebolito ed evanescente (tiro salvezza termina tutto).		
Terzo tiro salvezza fallito: Il bersaglio scende a 0 punti ferita a meno che già non si trovi a meno di 0 punti ferita.		
AZIONI ATTIVATE		
Potenziamento Psionico (psichico) ◆ Ricarica quando Allabar subisce danni psichici		
Attivazione: Allabar colpisce con <i>tentacolo</i> .		
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 4d10 danni psichici extra.		
Contraccolpo Psichico ◆ A volontà		
Attivazione: Un nemico provoca danni ad Allabar.		
Effetto (reazione immediata): Il nemico che attiva il potere è frastornato (tiro salvezza termina).		
Abilità Arcano +29, Dungeon +30, Religione +29, Storia +29		
For 30 (+25)	Des 26 (+23)	Sag 31 (+25)
Cos 27 (+23)	Int 29 (+24)	Car 28 (+24)
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 50



Allabar

anni che seguirono, Allabar istigò l'odio delle stelle nei confronti del mondo e usò il suo potere per creare le progenie stellari e trasportarle nel mondo per seminare il caos. Il suo obiettivo finale potrebbe essere nientemeno che la distruzione del mondo... o forse qualcosa di più sinistro, come ad esempio trasformare il mondo in una perversa parvenza di vita simile a lui.

ALLABAR IN COMBATTIMENTO

Allabar è astuto e intelligente, quindi cerca di combattere alle proprie condizioni. Si sforza di rimanere vicino ai nemici, in modo che, se mai dovesse morire, potrà assorbirli nella sua massa carnosa. Quando Allabar è reso sanguinante e sente che i suoi nemici costituiscono una vera minaccia per lui, sviluppa altri tentacoli e scatena una raffica di attacchi.

USARE ALLABAR NEL GIOCO

Allabar dovrebbe svolgere il ruolo di nemico culminante della campagna, che fa il suo ingresso nel mondo attraverso un portale mistico, o di entità che i personaggi incontrano nei più lontani meandri del Mare Astrale. Allabar è il tipo di creatura che agisce da lontano, manipolando le progenie stellari e gli altri suoi lacchè presenti nel mondo. Se affrontata in combattimento, la creatura comunica con ognuno dei suoi nemici, vaticinando il destino crudele che attende il mondo. Anche se il nefasto influsso del Reame Remoto ha reso in parte folle la creatura, il suo intelletto e la sua crudeltà rimangono comunque smisurati.

Essendo un'entità planetaria, Allabar è Mastodontico. Tuttavia, il DM può anche aumentare o ridurre la sua taglia per modificare la scala dell'incontro. Ovviamente, i personaggi non possono combattere contro qualcosa grande quanto un vero pianeta, ma il DM ha a disposizione un paio di opzioni per inserire l'incontro nella trama. La creatura contro cui i personaggi combattono potrebbe essere un avatar di Allabar: alla sua sconfitta, Allabar scompare dal cielo in quanto la sua luce si è spenta per sempre. In alternativa, Allabar potrebbe ridurre la propria taglia prima dello scontro, condensando la sua forma fino a diventare una creatura più adatta ad affrontare i nemici.

RAGNO

I RAGNI SONO CREATURE DALLA FAMA SINISTRA, in quanto la perfida dea Lolth è riconosciuta da tutti come la loro regina. Sia che vegano usati in battaglia dai drow e dai goblin, sia che vadano a caccia da soli nei bui meandri di un dungeon, i ragni hanno tolto la vita a innumerevoli avventurieri.

INCONTRI

Gli umanoidi malvagi che vivono nelle profondità sotterranee usano i ragni come bestie da guerra. Gli spriggan della Selva Fatata li usano per creare barriere di ragnatele nelle loro foreste infestate. Nel Caos Elementale, i drow al servizio di Lolth si fanno quasi sempre accompagnare da un branco di ragni guardiani ovunque essi si rechino.

RAGNO DELL'IMBOSCATA

Questi scaltri cacciatori si nascondono negli anfratti rocciosi o dietro uno strato di ragnatele e attendono che la loro preda si avvicini.

RAGNI DELL'IMBOSCATA IN COMBATTIMENTO

Nella sua tana, un ragno dell'imboscata tende fitte cortine di ragnatela con cui copre le pareti e il soffitto. Poi balza fuori da dietro queste cortine e attacca la sua preda con precisione fulminea prima di scivolare via e rifugiarsi di nuovo nell'oscurità. Una



Ragno dell'Imboscata	Livello 2 Appostato	
Bestia naturale Media (ragno)	PE 125	
PF 28; Sanguinante 14	Iniziativa +8	
CA 16, Tempra 12, Riflessi 14, Volontà 13	Percezione +8	
Velocità 8, scalata 8 (arrampicata del ragno)	Percezione tellurica 5	
TRATTI		
Mimetismo		
Il ragno può effettuare una prova di Furtività per nascondersi quando beneficia di copertura o di occultamento, anziché avere bisogno di copertura superiore o di occultamento totale.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA		
Colpito: 1d8 + 5 danni.		
⊕ Morso Velenoso (veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura nei cui confronti il ragno è nascosto); +7 contro CA		
Colpito: 1d8 + 5 danni, il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato e subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).		
Speciale: Quando carica, il ragno può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.		
Abilità Acrobazia +9, Furtività +9		
For 13 (+2)	Des 17 (+4)	Sag 14 (+3)
Cos 10 (+1)	Int 4 (-2)	Car 7 (-1)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

volta al sicuro nell'ombra, aspetta che il veleno faccia effetto sulla sua preda prima di attaccare di nuovo.

RAGNO CUCCIOLA

Questo ragno immaturo può sembrare a prima vista una minaccia di poco conto, ma il veleno inoculato da numerosi ragni cuccioli può abbattere anche un minotauro.

Ragno Cucciolo	Livello 4 Schermagliatore gregario	
Bestia naturale Piccola (ragno)	PE 44	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.	Iniziativa +6	
CA 18, Tempra 14, Riflessi 16, Volontà 15	Percezione +3	
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Percezione tellurica 5	
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso (veleno) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 2 danni da veleno e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 al veleno fino alla fine del turno successivo del ragno cucciolo. Se il bersaglio aveva già vulnerabilità al veleno, la sua vulnerabilità aumenta di 2.		
Abilità Acrobazia +9		
For 11 (+2)	Des 15 (+4)	Sag 12 (+3)
Cos 10 (+2)	Int 4 (-1)	Car 7 (+0)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

RAGNI CUCCIOLI IN COMBATTIMENTO

I ragni cuccioli attaccano in ondate, sciamando dai propri nidi per sopraffare le prede con il veleno. Anche se la loro intelligenza è soltanto animalesca, i ragni cuccioli sono abbastanza scaltri da ammassarsi sullo stesso bersaglio e hanno imparato a evitare le prede pesantemente corazzate.

RAGNO SPUTANTE FATATO

I viaggiatori della Selva Fatata sanno che devono tenersi alla larga dalle radure delle foreste dove l'erba è stata calpestata. I fiori e le piccole piante schiacciati da dozzine di impronte di stivali indicano la presenza dei micidiali ragni sputanti fatati. Questi ragni secerono un veleno fatato che induce le sue vittime a perdersi in una danza trasognata.

Ragno Sputante Fatato		Livello 7 Controllore	
Bestia fatata Media (ragno)		PE 300	
PF 80; Sanguinante 40	Iniziativa +6		
CA 21, Tempra 19, Riflessi 19, Volontà 18	Percezione +5		
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Percezione tellurica 5		
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +12 contro CA			
Colpito: 1d6 + 7 danni e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
Ogni tiro salvezza fallito: Il ragno fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.			
↵ Sputo Velenoso (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (le creature entro la propagazione); +10 contro Volontà			
Colpito: 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
Ogni tiro salvezza fallito: Il ragno fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.			
AZIONI ATTIVATE			
⚡ Balzo Fatato (teletrasporto) ♦ Ricarica ☼ ☼			
Attivazione: Un nemico colpisce il ragno con un attacco in mischia.			
Effetto (interruzione immediata): Il ragno si teletrasporta di 3 quadretti.			
Abilità Acrobazia +11			
For 13 (+4)	Des 16 (+6)	Sag 14 (+5)	
Cos 16 (+6)	Int 7 (+1)	Car 11 (+3)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi -			

RAGNI SPUTANTI FATATI IN COMBATTIMENTO

Un ragno sputante fatato usa la magia fatata per costringere le sue vittime a danzare verso trappole, fosse e altri pericoli. I coboldi, i goblin, gli spiritelli e gli sprigian reclutano questi ragni offrendo loro in dono cibo e tesori, nella speranza che sorvegliano le aree disseminate di pericoli.

LE RAGNATELE DI UN RAGNO

I ragni possono tessere spesse pareti di ragnatele, ma si tratta di un processo troppo lungo e impegnativo per essere utilizzato nel corso di una battaglia. Il DM può usare i seguenti elementi del terreno per rappresentare le ragnatele presenti nella tana di un ragno. Si usano le CD appropriate al livello dell'incontro basandosi sulla tabella riportata a pagina 42 della *Guida del Dungeon Master*.

Ragnatele viscoso: Un ragno può tessere un muro pressoché invisibile di ragnatele viscoso per catturare gli intrusi imprudenti. Una prova di Percezione (CD difficile) consente a un personaggio di scorgere le ragnatele. Se una creatura entra nello spazio di una ragnatela è soggetta a un attacco (livello dell'incontro + 3 contro Riflessi). Se viene

CARNEFICE DI LOLTH

I ragni prediletti da Lolth vengono svezzati con il sangue degli elfi, degli eladrin, degli angeli e dei demoni. Con il tempo, crescono fino a raggiungere dimensioni mostruose. Queste bestie fungono da animali da compagnia, guardiani e cavalcature nei più grandi templi della Regina Ragno.

Carnefice di Lolth		Livello 25 Bruto	
Bestia elementale Grande (cavalcatura, ragno)		PE 7.000	
PF 287; Sanguinante 143	Iniziativa +14		
CA 37, Tempra 37, Riflessi 34, Volontà 35	Percezione +19		
Velocità 8, scalata 6 (arrampicata del ragno)	Percezione tellurica 5		
TRATTI			
Sella di Ragnatela (cavalcatura) ♦ A volontà			
Quando un cavaliere amichevole di livello pari o superiore al 25° è in sella al carnefice di Lolth, non può essere disarcionato dal carnefice a causa di un movimento forzato.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro CA			
Colpito: 3d10 + 5 danni e 20 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
↵ Filo Afferrante ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +28 contro Riflessi			
Colpito: Il carnefice tira il bersaglio di 5 quadretti e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).			
Ogni tiro salvezza fallito: Il carnefice tira il bersaglio di 5 quadretti.			
↵ Balzo della Ragnatela ♦ Incontro			
Effetto: Il carnefice salta di 8 quadretti senza provocare attacchi di opportunità. Poi il carnefice effettua l'attacco seguente.			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +28 contro Riflessi			
Colpito: 3d12 + 12 danni, il bersaglio cade prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina).			
For 28 (+21)	Des 15 (+14)	Sag 25 (+19)	
Cos 27 (+20)	Int 14 (+14)	Car 14 (+14)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Elfico			

CARNEFICI DI LOLTH IN COMBATTIMENTO

In battaglia, un carnefice attacca gli elfi e gli eladrin prima di qualsiasi altro bersaglio. Essendo stato svezzato con il sangue di queste creature, è sempre affamato di carne fresca. Lancia lunghi e robusti filamenti di ragnatela e attira le prede verso le sue micidiali mandibole.

colpito, il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Un attacco ravvicinato o ad area da fuoco distrugge la ragnatela e un attacco in mischia da fuoco può distruggere 1 quadretto della cortina.

Cortine di ragnatele: Un ragno può tessere fitte ragnatele per coprire le pareti e i soffitti della tana in modo da celare la sua presenza. Queste ragnatele forniscono occultamento totale, ma grazie alla sua percezione tellurica, il ragno può "vedere" attraverso di esse senza penalità. I ragni usano queste ragnatele per assalire di nascosto le vittime o calarsi su di loro dall'alto, usando l'abilità di Acrobazia per evitare di cadere a terra proni e subire danni.

RANA

IL CARTELLO POSTO AI MARGINI DI UNO STAGNO che avverte i viaggiatori di fare attenzione alle rane può sembrare a molti uno scherzo. Ma chi lo considera come tale scopre presto di avere commesso un errore e si ritrova a dover combattere per sopravvivere contro un'orda di anfibi gelosi del loro territorio e grandi quanto un segugio. I sopravvissuti che riescono a fuggire dallo stagno imparano a vedere queste creature sotto una nuova e più rispettosa luce.

Le rane, presenti ovunque l'acqua e la terra si incontrino, possono appartenere alle categorie più disparate, dagli animaletti fastidiosi ma innocui alle minacce vere e proprie. Le rane più grosse sono quelle sfuggite all'estinzione grazie alla loro taglia, alla loro ferocia e al loro habitat isolato. Queste bestie, rimasugli di un'era passata, si annidano nelle acque fangose degli stagni più profondi o si procurano di che sopravvivere nelle pozze d'acqua dolce del Sottosuolo. Queste creature minacciano chiunque attraversi il loro territorio senza fare attenzione. Sono ben liete di pasteggiare con qualsiasi preda che si dimostri tanto sciocca da spingersi fino a loro.

CONOSCENZE

Natura CD 10: Dopo che una rana ha ucciso la sua preda, la inghiotte tutta intera. Dopodiché fa ritorno in un luogo sicuro, dove rigurgita i brandelli che non è riuscita a digerire. Nel caso degli animali più piccoli, si tratta soltanto di ossicini e ciuffi di pelo, ma una creatura senziente può possedere oggetti come oro e gioielli, che una rana non può digerire. Quindi, la tana di una rana può essere un deposito di anelli, collane e monete. Gli avventurieri pronti a sfidare la palude per trovare una tana di rana possono essere riccamente ricompensati per i loro sforzi. Di tanto in tanto, una famiglia offre una ricompensa agli avventurieri disposti a recuperare un cimelio insostituibile perduto quando un familiare è caduto vittima di una rana.

INCONTRI

I bullywug sono i maestri indiscussi nell'arte di catturare e addestrare le rane selvatiche. I coboldi e i goblin che vivono nelle paludi hanno imparato da loro e adesso addestrano a loro volta queste creature. Tuttavia, soltanto i bullywug hanno imparato ad addomesticare le varie razze di rane. I bullywug le usano come se fossero cani da caccia o da guardia. Gli altri umanoidi devono tenere le rane al guinzaglio o tenerle in gabbia finché le bestie infuriate non sono pronte a essere sguinzagliate contro i ranghi nemici. Un bullywug a volte offre una rana da guerra addestrata a una tribù con cui desidera avviare rapporti commerciali.

RANA PELLESPINOSA

L'esploratore si nasconde dietro a un tronco d'albero coperto di muschio. Davanti a lui, tre bestie viscide si avvicinarono con un balzo, scrutandolo fame-licamente con occhi senza palpebre. La loro pelle multicolore era coperta di erte spine che le rendevano simili a cespugli viscidati e rigonfi.

La mano della sua guida halfling sporgeva ancora dalla bocca della bestia più grossa e le dita si contraevano debolmente. Un istante dopo, la rana finì di inghiottire del tutto la sfortunata guida, la mano scomparve nella bocca della bestia... e con essa scomparve anche l'unica speranza dell'esploratore di trovare la via d'uscita dalla palude.

Rana Pellespinosa	Livello 1 Bruto	
Bestia naturale Media (acquatica)	PE 100	
PF 35; Sanguinante 17	Iniziativa +4	
CA 13, Tempra 12, Riflessi 13, Volontà 11	Percezione +2	
Velocità 4, nuoto 6	Visione crepuscolare	
TRATTI		
Aquatica		
La rana pellespinosa può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro CA		
Colpito: 1d10 + 6 danni.		
⊕ Balzo ♦ Ricarica ☒ ☒ ☒		
Effetto: La rana pellespinosa scatta della sua velocità ed effettua l'attacco seguente.		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +4 contro Riflessi		
Colpito: 2d6 + 6 danni e il bersaglio cade a terra prono.		
AZIONI MINORI		
⊕ Lingua Prensile ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +4 contro Riflessi		
Colpito: La rana pellespinosa tira il bersaglio di 2 quadretti.		
For 16 (+3)	Des 18 (+4)	Sag 14 (+2)
Cos 15 (+2)	Int 3 (-4)	Car 9 (-1)
Allineamento senza allineamento Linguaggi -		

RANE PELLESPINOSA IN COMBATTIMENTO

Le rane pellespinosa, troppo stupide per essere prudenti, si tuffano in battaglia senza pensare. Circolano in genere in piccoli gruppi e assalgono il nemico più vicino tutte assieme, per divorarlo e poi balzare sull'avversario successivo. Una singola rana pellespinosa, incapace di comprendere concetti come la paura o la tattica, continua a combattere anche contro avversità soverchianti. Se un avversario minaccia le uova di una rana, la rana rivolge la sua attenzione a quel nemico.

RANA DORSOSPORA

Le rane dorsospora, creature indolenti, hanno sviluppato un rapporto simbiotico con un fungo di palude. Il fungo cresce sul dorso delle rane e trae nutrimento dalla loro pelle, e a sua volta fornisce mimetismo e difese naturali contro le creature che vorrebbero cibarsi delle rane. Quando una rana dorsospora muore, il fungo sprigiona delle spore che offuscano la mente e annebbiano la vista. Questa difesa naturale induce i predatori a mettersi in cerca di altre prede.

Rana Dorsospora **Livello 2 Controllore**Bestia naturale Media (acquatica) **PE 125****PF 42; Sanguinante 21** **Iniziativa +4**
CA 16, Tempra 14, Riflessi 13, Volontà 12 **Percezione +3**
Velocità 3, nuoto 5 **Visione crepuscolare****TRATTI****Aquatica**

La rana dorsospora può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD**⊕ Morso ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA
Colpito: 1d8 + 6 danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo della rana dorsospora.

⊖ Lingua Spinosa ♦ A volontà

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +5 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 2 danni, la rana dorsospora tira il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

AZIONI ATTIVATE**← Emissione di Spore (veleno)**

Attivazione: La rana dorsospora scende a 0 punti ferita.
Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 2 (le creature entro l'emanazione); +5 contro Tempra
Colpito: 1d6 + 2 danni da veleno e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Abilità Furtività +9

For 15 (+3)	Des 16 (+4)	Sag 15 (+3)
Cos 18 (+5)	Int 3 (-3)	Car 9 (+0)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi -****RANE DORSOSPORA IN COMBATTIMENTO**

Una rana dorsospora, forse il cacciatore più pigro che sia possibile immaginare, si accontenta di rimanere ferma sul posto e di attirare un nemico verso di sé. Molte delle creature che potrebbero costituire una minaccia alle rane dorsospora hanno imparato da tempo a evitarle, quindi queste rane raramente provano il bisogno di evitare un conflitto. Quando una rana dorsospora si trova in pericolo, si ritira nello specchio d'acqua più vicino, dove ottiene un leggero vantaggio in termini di mobilità. Altrimenti, la rana mena sferzate con la sua lingua e tira la preda abbastanza vicino a sé da divorarla.



JIM NELSON

RANA SIGNORA DELLA GORA

RANA

Viste da lontano, le rane signore della gora sono uno spettacolo mozzafiato. I loro corpi neri, snelli e luccicanti scivolano silenziosi nelle acque torbide da cui prendono il nome. Ogni signora della gora mostra sul dorso due strisce luminescenti che brillano con maggiore intensità quando la rana si agita o è sorpresa dall'approccio di una creatura.

Rana Signora della Gora **Livello 2 Schermagliatore**Bestia naturale Media (acquatica) **PE 125****PF 39; Sanguinante 19** **Iniziativa +7**
CA 16, Tempra 13, Riflessi 14, Volontà 13 **Percezione +4**
Velocità 6, nuoto 6 **Visione crepuscolare****TRATTI****Acquatica**

La rana signora della gora può respirare sott'acqua. Nei combattimenti acquatici, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche.

AZIONI STANDARD**⊕ Morso ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA
Colpito: 1d6 + 5 danni, o 1d12 + 5 danni quando la signora della gora è sanguinante.

⊖ Balzo della Rana ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼

Effetto: La signora della gora scatta di 3 quadretti, effettua il seguente attacco e poi scatta di nuovo di 3 quadretti.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +5 contro Riflessi
Colpito: 2d6 + 4 danni, o 2d12 + 4 quando la signora della gora è sanguinante.

AZIONI MINORI**⊖ Lingua Sferzante ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +5 contro Riflessi
Colpito: La signora della gora fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Abilità Acrobazia +10

For 16 (+4)	Des 18 (+5)	Sag 16 (+4)
Cos 15 (+3)	Int 4 (-2)	Car 8 (+0)

Allineamento senza allineamento **Linguaggi -****RANE SIGNORE DELLA GORA IN COMBATTIMENTO**

Una signora della gora, la cosa più vicina a una rana intelligente, attacca dai margini dell'acqua.

Solitamente colpisce un nemico quando si avvicina alla sua pozza d'acqua, poi ritorna immediatamente in acqua per sfuggire ai contrattacchi. Se una signora della gora è costretta ad abbandonare il suo habitat acquatico, gracida per chiedere aiuto alle altre rane vicine. Una signora della gora sanguinante abbandona ogni tattica e si scaglia contro i nemici nel tentativo di ferirne o ucciderne il maggior numero possibile.

RINNEGATO

LA GUERRA DELL'ALBA VIDE INNUMEREVOLI IMMORTALI MORIRE in combattimento. Molte divinità furono dilaniate dal potere caotico dei primordiali. Al momento della morte, il loro potere si disperse per il Mare Astrale, diluendosi nel nulla per poi venire assorbito dagli altri immortali. Ma numerosi dèi, i cui nomi sono andati perduti nei secoli, restarono uccisi mentre si trovavano nel mondo. La loro energia non poteva fare ritorno nel Mare Astrale, e così andò in cerca di nuovi ricettacoli, creature ora note come i rinnegati.

CONOSCENZE

Storia CD 31: Durante la Guerra tra gli dèi e i primordiali, il potere latente delle divinità uccise finì per adagiarsi sulle prime tribù di umanoidi. La potenza divina pervase queste creature primitive, acuendone l'intelletto e rafforzandone il corpo. Tuttavia, questi doni comportarono un caro prezzo. Anche se in questi improbabili discendenti non rimaneva più nemmeno un barlume di coscienza o di controllo da parte delle divinità defunte, gli umanoidi acquisirono il ricordo di cosa significava essere immortali.

Questa eco della coscienza degli dèi finì per sopraffare coloro di cui si era impossessata, diventando una fonte di tormento. Questi umanoidi si fecero chiamare i rinnegati, si cavarono gli occhi nel corso di un rituale e coprirono le loro orbite vuote con delle bende. Detestavano osservare il reame dei mortali, in quanto esso non faceva altro che ricordare loro in continuazione l'immoralità che avevano perduto.

Con il tempo, varie tribù di rinnegati nacquero in tutto il mondo. Questi gruppi si sparpagliarono per setacciare i piani, tormentati dal ricordo di cosa significhi essere un dio. I rinnegati sono ossessionati dall'obiettivo di ottenere l'immortalità. Le creature che possiedono il dono della vita eterna sono i loro nemici giurati, che si tratti di angeli, diavoli, deva o divinità.

I rinnegati hanno stabilito degli avamposti a Shom, dove conducono sporadiche schermaglie con gli avventurieri e gli adoratori di Vecna per il possesso di conoscenze e magie. Alcune sette di rinnegati convertiti si sono infiltrate in numerosi domini astrali, tra cui Hestavar, Celestia e perfino Cania, l'Ottavo Infero. In questi luoghi, i rinnegati cercano di placare la loro fame di essenza divina assimilando il potere di antiche reliquie e creature immortali.

I rinnegati credono che se assorbono abbastanza potere e conoscenze, riusciranno finalmente a colmare il vuoto formatosi alla loro creazione e a raggiungere lo status di divinità. Sebbene le cellule di rinnegati siano rare, corre voce di una vasta cospirazione che le coinvolge tutte, mirata all'uccisione di un dio e al conseguente assorbimento della sua essenza.



INCONTRI

I rinnegati lavorano con una vasta gamma di alleati, dagli elementali ai culti primordiali, fino ai tiranni umanoidi. Alcuni collaborano perfino con gli aberranti. I rinnegati raramente aderiscono a una causa a meno che non abbiano dei motivi reconditi. Potrebbero cospirare con un tiranno per provocare la caduta di un regno mortale, ma il loro obiettivo finale resterebbe quello di minare il potere di una divinità a battaglia conclusa.

Nella maggior parte dei casi, i rinnegati tengono le fila di nefandi complotti messi in atto da seguaci più brutali, asserviti al loro volere. Una cellula di rinnegati potrebbe ingaggiare dei tulgari come mercenari, imbrigliare il potere di un incantesimo apocalittico oppure reclutare o vincolare al suo servizio un gruppo di potenti diavoli o demoni.

RINNEGATO TERRORIZZANTE

Un piccolo gruppo di rinnegati terrorizzanti pattuglia le rive esterne di Celestia. Anche se la loro presenza è aborrita dagli abitanti di quel dominio astrale, tutti se ne tengono a debita distanza. I beati e gli angeli vigilano da lontano e tengono d'occhio queste creature scellerate per prevenire qualsiasi segno di ostilità. Anche se questi immortali disprezzano i rinnegati, sanno bene che la loro essenza divina sarà consumata se verranno uccisi da una di queste sventurate creature.

Rinnegato Terrorizzante Livello 26 Artigliere (Guida)
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 9.000

PF 150; Sanguinante 75 Iniziativa +20
CA 38, Tempra 37, Riflessi 39, Volontà 39 Percezione +21
Velocità 6 Vista cieca 20, cieco
Immunità accecamento, sguardo

TRATTI

☠ **Incutere Paura** (paura) ♦ **Aura 1**
I nemici entro l'aura subiscono una penalità di -2 a tutte le difese contro gli attacchi di paura.

AZIONI STANDARD

⊕ **Colpo Spaventoso** (paura, psichico, strumento) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro Volontà
Colpito: 2d6 + 7 danni psichici e il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dal rinnegato. Il rinnegato sceglie il cammino che il bersaglio intraprende, ma ogni quadretto di cui esso si muove deve portarlo più lontano dal rinnegato.

⊗ **Dardo di Terrore** (paura, psichico, strumento) ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +31 contro Volontà
Colpito: 2d6 + 7 danni psichici e uno degli alleati del rinnegato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

☠ **Maledizione della Mortalità** (paura, strumento) ♦ **Ricarica** ☠☠☠☠
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +31 contro Tempra
Colpito: 20 danni continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro salvezza.
Ogni tiro salvezza fallito: I danni continuati aumentano di 5, fino a un massimo di 30 danni continuati.

☠ **Segno di Morte** (strumento) ♦ **Incontro**
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +29 contro Tempra
Colpito: Fino alla fine del turno successivo del rinnegato, il prossimo attacco effettuato contro il bersaglio ottiene un bonus di potere +5 al tiro per colpire.

AZIONI ATTIVATE

Ferite Purificatrici ♦ **Incontro**
Attivazione: Il rinnegato terrorizzante è reso sanguinante per la prima volta.
Effetto (nessuna azione): Gli effetti nemici sul rinnegato terminano.

Frammento di Immortalità ♦ **Incontro**
Attivazione: Il rinnegato terrorizzante scende a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): Il rinnegato è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Poi appare entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione con 37 punti ferita e senza alcun effetto su di sé.

Abilità Intimidire +27
For 23 (+19) Des 25 (+20) Sag 26 (+21)
Cos 26 (+21) Int 28 (+22) Car 29 (+22)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Equipaggiamento verga

RINNEGATI TERRORIZZANTI IN COMBATTIMENTO

I rinnegati terrorizzanti si annidano al centro di vaste distese, spesso insediandosi all'interno di torri in rovina da cui poi partono in pattuglia a cavallo di creature alate. In combattimento sanno come farsi sentire; con voci rauche, formulano terribili giuramenti e proclamano l'imminente rovina dei loro avversari. Molti sono caduti in preda alla follia e lanciano grida di esultanza quando una qualsiasi creatura cade morta, alleata o nemica che sia.

A scelta del DM, gli attacchi di un rinnegato terrorizzante potrebbero essere in grado di oltrepassare l'immunità o la resistenza alla paura. I rinnegati sono ossessionati dalla natura della paura e l'hanno studiata a fondo. La varietà terrorizzante di queste creature ha

sviluppato dei poteri in grado di incutere terrore perfino negli angeli e negli altri agenti divini: soltanto i più potenti eroi ed esseri divini riescono a resistere.

RINNEGATO INFILTRATO

I rinnegati sono sempre apparsi come una minaccia lontana e nulla più. Poi i chierici di Pelor scoprirono il primo infiltrato tra i loro ranghi; in seguito, circolò la voce che un culto segreto di Vecna ne aveva stannato un altro. Si dice che il dono che queste creature hanno di impersonare gli altri sia un potere concesso dalla divinità la cui essenza le generò. I rinnegati infiltrati sono incaricati di insinuarsi nei santuari, nei templi e negli ordini sacri. Vanno in cerca di posizioni di potere per accedere ai materiali privilegiati e per minare l'autorità dei fedeli che ingannano.

Rinnegato Infiltrato Livello 27 Schermagliatore
Umanoide naturale Medio (cieco) PE 11.000

PF 200; Sanguinante 100 Iniziativa +22
CA 41, Tempra 38, Riflessi 39, Volontà 39 Percezione +21
Velocità 6 Vista cieca 20, cieco
Immunità accecamento, sguardo

TRATTI

Vantaggio in Combattimento
Ogni volta che l'infiltrato colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, quella creatura è immobilizzata fino alla fine del proprio turno successivo e l'infiltrato può scattare di 2 quadretti.

Reazione Punitiva
Ogni volta che un nemico colpisce l'infiltrato con un attacco di opportunità, quel nemico subisce danni pari ai danni inferti da quell'attacco più 5 danni extra.

AZIONI STANDARD

⊕ **Khopesh** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA
Colpito: 4d8 + 17 danni.

⊗ **Balestra a Mano** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +31 contro CA
Colpito: 4d6 + 12 danni.

⊕ **Attacco Oculato** (arma) ♦ **A volontà**
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA
Colpito: 3d8 + 15 danni e l'infiltrato ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI ATTIVATE

Frammento di Immortalità ♦ **Incontro**
Attivazione: L'infiltrato scende a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): L'infiltrato è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Poi appare entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione con 50 punti ferita e senza alcun effetto su di sé.

Abilità Diplomazia +27, **Furtività** +25, **Intuizione** +26, **Raggiare** +27
For 24 (+20) Des 25 (+20) Sag 26 (+21)
Cos 27 (+21) Int 28 (+22) Car 29 (+22)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Equipaggiamento corazza di cuoio, khopesh, balestra a mano, 10 quadrelli

RINNEGATI INFILTRATI IN COMBATTIMENTO

È raro che i rinnegati infiltrati vengano coinvolti in combattimento. Le loro imitazioni e la loro doppiezza sono talmente perfette che quasi nessuno viene mai smascherato. Gli infiltrati non usano illusioni per camuffarsi. Ricorrono invece a un rituale unico di trasformazione in

cui la creatura dolorosamente scolpisce la propria carne per assumere le fattezze altrui. Gli infiltrati lavorano spesso in coppia, in modo che, qualora la vera natura di uno di essi sia rivelata, l'altro possa continuare ad agire. Un infiltrato potrebbe perfino tradire uno dei suoi alleati per guadagnarsi il favore della comunità o per distogliere i sospetti da se stesso.

RINNEGATO RICERCATORE

Nelle grandi città del Mare Australe esistono vaste biblioteche e cripte inespugnabili stipate di testi antichi e di potenti artefatti degli dèi. Questi bastioni delle divinità, inaccessibili a chiunque eccetto i seguaci più sacri e devoti, sono costantemente asse-diati da un avversario sottile e letale. I rinnegati ricercatori si intrufolano in questi luoghi su ordine dei loro padroni e li saccheggiano. I loro piani segreti per impossessarsi di reliquie sacre e potere divino mettono costantemente alla prova l'astuzia e le difese dei loro nemici. Si dice che una creatura che muoia per mano di un ricercatore ceda tutte le proprie conoscenze al rinnegato che l'ha uccisa.

Rinnegato Ricercatore Livello 27 Soldato gregario

Umanoide naturale Medio (cieco) PE 2.750

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
Iniziativa +22
CA 43, **Tempra** 40, **Riflessi** 38, **Volontà** 39 **Percezione** +22
Velocità 6 **Vista cieca** 20, cieco
Immunità accecamento, sguardo

AZIONI STANDARD

- ⊕ **Furto della Memoria** (arma) ♦ **A volontà**
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA
 Colpito: 14 danni. Durante il proprio turno successivo, il bersaglio considera come invisibili tutti i nemici a eccezione del ricercatore, a meno che quest'ultimo non sia influenzato dal frammento di immortalità.
- ⊕ **Balestra a Mano** (arma) ♦ **A volontà**
 Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +32 contro CA
 Colpito: 12 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI ATTIVATE

Frammento di Immortalità ♦ **Incontro**
 Attivazione: Il ricercatore scende a 0 punti ferita.
 Effetto (nessuna azione): Il ricercatore è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Poi appare entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione con 1 punto ferita e senza alcun effetto su di sé.

Abilità Arcano +26, Religione +26, Storia +26
For 26 (+21) **Des** 24 (+20) **Sag** 28 (+22)
Cos 29 (+22) **Int** 27 (+21) **Car** 23 (+19)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Equipaggiamento cotta di maglia, khopesh, balestra a mano, 10 quadrelli

RINNEGATI RICERCATORI IN COMBATTIMENTO

Sebbene i ricercatori passino buona parte del loro tempo a setacciare biblioteche, rovine e cripte, sul campo di battaglia si dimostrano combattenti micidiali. Grazie agli anni passati ad assimilare conoscenze dalle reliquie e dai tomi, hanno il potere di annullare la capacità del nemico di percepire le minacce.

RINNEGATO MASSACRATORE

Per alcuni rinnegati, il ricordo dell'immortalità diventa intollerabile. Il potere incompiuto degli dèi divora la sanità mentale di queste creature fino a farla crollare. Piuttosto che esiliare i loro simili impazziti, tuttavia, i rinnegati trasformano questi soggetti deviati in armi. Un rinnegato massacratore è più sensibile alla presenza della magia divina rispetto agli altri, e tale magia lo induce ad abbandonarsi a una frenesia sanguinaria. Un rinnegato massacratore è incaricato di annientare le reliquie e gli agenti degli dèi. Quando porta a termine il suo compito, si ciba del potere divino dell'oggetto o della creatura che ha distrutto.

Rinnegato Massacratore Livello 28 Bruto

Umanoide naturale Medio (cieco) PE 13.000

PF 253; **Sanguinante** 126 **Iniziativa** +22
CA 40, **Tempra** 41, **Riflessi** 40, **Volontà** 39 **Percezione** +22
Velocità 6 **Vista cieca** 20, cieco
Immunità accecamento, sguardo

TRATTI

⚙ **Massacro Implacabile** ♦ **Aura** 1
 I nemici entro l'aura ottengono solo metà dei benefici dagli effetti di guarigione.

Resistenza di Prossimità
 Finché non c'è nessun nemico adiacente a esso, il massacratore ottiene resistenza 10 contro gli attacchi a distanza e ad area.

AZIONI STANDARD

- ⊕ **Khopesh** (arma) ♦ **A volontà**
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro CA
 Colpito: 6d8 + 18 danni.
- ⊖ **Taglio Inarrestabile** (arma) ♦ **A volontà**
 Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro CA
 Colpito: 3d8 + 18 danni e un nemico adiacente al bersaglio subisce lo stesso ammontare di danni.

AZIONI ATTIVATE

⚡ **Sangue Chiama Sangue** (arma) ♦ **Incontro**
 Attivazione: Il massacratore è reso sanguinante per la prima volta.
 Attacco (azione gratuita): Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +33 contro CA
 Colpito: Il bersaglio subisce danni pari al valore del suo impulso curativo.

Frammento di Immortalità ♦ **Incontro**
 Attivazione: Il massacratore scende a 0 punti ferita.
 Effetto (nessuna azione): Il massacratore è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Poi appare entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione con 63 punti ferita e senza alcun effetto su di sé.

Abilità Atletica +29, Intimidire +26
For 30 (+24) **Des** 26 (+22) **Sag** 27 (+22)
Cos 27 (+22) **Int** 29 (+23) **Car** 24 (+21)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune, Supernal
Equipaggiamento corazza di scaglie, 2 khopesh

RINNEGATI MASSACRATORI IN COMBATTIMENTO

Se ne hanno l'opportunità, i rinnegati concentrano la loro inimicizia sugli agenti divini. Questa qualità è ancora più forte nei rinnegati massacratori. Un massacratore è pronto a tutto pur di dare la caccia a un nemico che utilizza la fonte di potere divina o è di origine immortale. Una volta che il bersaglio è impegnato, il massacratore attacca e lo insegue senza tregua. Anche se la maggior parte dei rinnegati teme



la morte, un massacratore la accoglie a braccia aperte, in quanto la sua follia lo ha spinto al di là di ogni pensiero razionale. Nonostante i rischi, lo scontro con un rinnegato massacratore può rivelarsi una fortuna, in quanto le farneticazioni della creatura possono rivelare informazioni importanti sulle attività e le trame dei suoi padroni e alleati.

RINNEGATO PIANIFICATORE

Nel sottobosco criminale di una grande città, una cella di rinnegati è guidata da un pianificatore, che tiene d'occhio attentamente tutte le voci e gli eventi dei territori circostanti. Un pianificatore coordina una vasta rete di spie che si estende ben oltre le mura cittadine. I suoi scopi sono oggetto delle speculazioni più disparate, in quanto i suoi membri attendono qualcosa: forse l'imminente arrivo di un emissario divino da Hestavar o forse un imminente allineamento delle stelle. A prescindere da cosa un pianificatore attenda con esattezza, i suoi scopi risultano sempre di natura sinistra.

Rinnegato Pianificatore Livello 29 Controllore (Guida)

Umanoide naturale Medio (cieco) PE 15.000

PF 213; Sanguinante 106 Iniziativa +22

CA 43, Tempra 40, Riflessi 42, Volontà 41 Percezione +22

Velocità 6 Vista cieca 20, cieco

Immunità accecamento, sguardo

TRATTI

☀ **Ispirare Resilienza** ♦ Aura 5

Gli alleati entro l'aura che usano *frammento di immortalità* ottengono anche 40 punti ferita temporanei.

AZIONI STANDARD

⊕ **Khopesh (arma)** ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +34 contro CA

Colpito: 4d8 + 19 danni e il bersaglio è marchiato da uno degli alleati del pianificatore situato entro 5 quadretti da quest'ultimo, fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

⊖ **Balestra a Mano (arma)** ♦ A volontà

Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +34 contro CA

Colpito: 4d6 + 14 danni.

⬅ **Onda Contaminata** ♦ A volontà

Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +32 contro Tempra

Colpito: 2d8 + 12 danni. Il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei di cui sta beneficiando e non può recuperare punti ferita fino alla fine del turno successivo del pianificatore.

✱ **Ritorsione Ritardata** ♦ Ricarica ☹ ☹

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +32 contro Riflessi

Colpito: 3d10 + 16 danni e se il bersaglio attacca il pianificatore durante il proprio turno successivo, il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno seguente.

Mancato: Danni dimezzati.

AZIONI ATTIVATE

Collera del Rinnegato ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico usa un potere divino entro 10 quadretti dal pianificatore.

Effetto (*reazione immediata*): Il pianificatore termina qualsiasi effetto su un alleato entro 10 quadretti da se stesso, e quell'alleato può effettuare un tiro di ricarica per recuperare un potere a ricarica già speso.

Frammento di Immortalità ♦ Incontro

Attivazione: Il pianificatore scende a 0 punti ferita.

Effetto (*nessuna azione*): Il pianificatore è rimosso dal gioco fino all'inizio del suo turno successivo. Poi appare entro 5 quadretti dalla sua ultima posizione con 53 punti ferita e senza alcun effetto su di sé.

Abilità Arcano +29, Intuizione +27, Religione +29, Storia +29

For 24 (+21) Des 27 (+22) Sag 26 (+22)

Cos 27 (+22) Int 30 (+24) Car 29 (+23)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Supernal

Equipaggiamento khopesh, balestra a mano, 10 quadrelli

RINNEGATI PIANIFICATORI IN COMBATTIMENTO

Un pianificatore che faccia il suo lavoro correttamente non dovrebbe mai scendere in combattimento; gli avventurieri, tuttavia, hanno la tendenza a sconvolgere anche le più ingegnose trame dei rinnegati. I pianificatori si annidano nelle ombre e inviano i loro sottoposti a fare il lavoro sporco. Questi seguaci comprendono sia gli altri rinnegati che i membri inconsapevoli delle altre razze. Soltanto quando un pianificatore non può più tollerare le interferenze di un avversario, si fa avanti personalmente e scatena tutta la sua furia. E anche in quel caso, il pianificatore resta freddo e calcolatore. Cerca di avere sempre almeno una via di fuga a portata di mano.

SCIACALLO MANNARO

TUTTE LE TERRE FURONO DEVASTATE quando la guerra tra gli dèi e i primordiali sconvolse il mondo. Le tribù umanoide primeve faticavano a sopravvivere e dovevano lottare ferocemente con i predatori per il controllo delle mandrie disperse.

In una serrata serie di battaglie, una tribù di antichi umani combatté e distrusse una grande nazione di sciacalli primevi, creature astute che potevano vantare un'intelligenza assai superiore a quella delle bestie normali. Rimasti soli e derelitti, i pochi sciacalli sopravvissuti ulularono la loro paura e la loro furia ai cieli, senza immaginare che lo spirito primevo noto come la Sorella Oscura avrebbe prestato orecchio alle loro grida. Lo spirito offrì agli sciacalli un dono e li trasformò in sciacalli mannari.

CONOSCENZE

Natura CD 15: Gli sciacalli mannari sono diffusi lungo le terre di frontiera degli umanoidi; è raro che si insedino in una città. Anche se sono cacciatori molto abili, questi esseri traggono dall'inganno e dai piani astuti lo stesso piacere dell'uccisione vera e propria della preda. Sono noti per stabilirsi nei villaggi remoti, nelle locande di frontiera e negli avamposti commerciali più isolati. Uno sciacallo mannaro può assumere due forme. In forma umana accoglie i visitatori e si guadagna la loro fiducia. In forma di sciacallo, può scatenare un massacro sanguinario.

I branchi selvaggi di sciacalli mannari rinunciano ai paramenti della civiltà e vanno a caccia come facevano i loro antenati. Queste creature usano le loro doti di mutaforma per sviare i sospetti quando i loro attacchi agli insediamenti di frontiera e alle carovane mercantili vengono notati. Gli avventurieri chiamati per indagare su un massacro a una locanda fuori mano o sulla distruzione di una piccola comunità agricola potrebbero imbattersi in un altro gruppo di umani già sulle tracce degli assassini. Chi accetta l'offerta di collaborazione di questo gruppo rischia di vedere i suoi membri trasformarsi in sciacalli e scagliarsi alla gola degli avventurieri durante la notte.

INCONTRI

Gli sciacalli mannari solitamente si spostano in branchi composti da un paio di ingannatori, un codazzo di spavaldi e una torma di mangiacarogne feroci (solitamente i più giovani o i feriti sopravvissuti a uno scontro con un altro branco). Gli sciacalli mannari in forma umanoide spesso assoldano dei mercenari per aiutarli, nella speranza di occultare la loro vera natura in caso di un attacco da parte di orchi o banditi. I mezzorchi, i forgiati e i goliath sono i mercenari che gli sciacalli mannari prediligono, in quanto non si sentono troppo attirati dalla carne di queste creature.

A volte è possibile incontrare dei singoli sciacalli mannari tra i seguaci di Zehir, i culti di Asmodeus e altri gruppi che apprezzano il tradimento e l'inganno. In genere questi sciacalli mannari sono più civilizzati dei loro simili di frontiera e agiscono come spie, informatori o assassini.

SCIACALLO MANNARO SPAVALDO

I membri più giovani di un branco di sciacalli mannari devono sottostare a quelli più vecchi, fungere da loro servi e sbrigare lavori di fatica. Questi giovani spavaldi odiano essere sottomessi, ma non possono appagare la loro sete di sangue finché i loro padroni non lo consentono. Quando ricevono l'ordine di attaccare, la furia che hanno accumulato li trasforma in bestie fameliche che non danno tregua.

Sciacallo Mannaro Spavaldo **Livello 3 Bruto**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 150

PF 56; Sanguinante 28 **Iniziativa** +3
CA 15, Tempra 16, Riflessi 15, Volontà 14 **Percezione** +1
Velocità 6

TRATTI

Furia dello Spavaldo

L'attacco dello spavaldo infligge 1d6 danni extra alle creature frastornate, indifese o prone.

AZIONI STANDARD

⊕ Morso ◆ A volontà

Requisito: Lo spavaldo deve essere in forma di sciacallo.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA

Colpito: 2d6 + 2 danni e il bersaglio cade a terra prono.

⊕ Falchion (arma) ◆ A volontà

Requisito: Lo spavaldo deve essere in forma umana.

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA

Colpito: 4d4 + 4 danni. Se lo spavaldo mette a segno un colpo critico, questo attacco infligge invece 2d4 + 20 danni.

⊖ Frenesia Ululante ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta

Effetto: Lo spavaldo usa morso due volte. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, tale bersaglio resta frastornato fino alla fine del turno successivo dello spavaldo.

AZIONI MINORI

Cambiare Forma (metamorfosi) ◆ A volontà

Effetto: Lo spavaldo altera la sua forma fisica per assumere le sembianze di uno sciacallo o un umano Medio, finché non usa di nuovo *cambiare forma* o non scende a 0 punti ferita. La creatura mantiene le sue statistiche nella nuova forma. I suoi abiti, l'armatura e gli altri oggetti posseduti non cambiano. Per assumere la forma di un individuo specifico, lo spavaldo deve prima aver visto quell'individuo. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione con CD 26 per capire che tali forme sono un travestimento.

Abilità Atletica +9, Furtività +8, Raggiare +8

For 17 (+4) Des 15 (+3) Sag 11 (+1)

Cos 16 (+4) Int 10 (+1) Car 14 (+3)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Equipaggiamento falchion

SCIACALLI MANNARI SPAVALDI IN COMBATTIMENTO

Uno sciacallo mannaro spavaldo entra in combattimento in preda a una furia sanguinaria. Si concentra sui bersagli suscettibili alla sua *furia dello spavaldo*.

Altrimenti, attacca a caso e si fa strada attraverso il campo di battaglia dilaniando gli avversari. Gli spavaldi adottano tattiche più complesse soltanto sotto la guida di uno sciacallo mannaro più anziano.

SCIACALLO MANNARO MANGIACAROGNE

Gli sciacalli mannari si ammassano ai margini delle società degli umanoidi e usano la loro oscura astuzia per appagare in segreto la loro sete di sangue. Tuttavia, gli infimi mangiacarogne rifuggono le raffinatezze della cultura umanoide e vivono allo stato brado come le bestie primeve da cui discendono.



Sciacallo mannaro spavaldo

Sciacallo Mannaro **Livello 3 Soldato gregario**

Mangiacarogne
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 38

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
Iniziativa +5
CA 19, **Tempra** 16, **Riflessi** 17, **Volontà** 14 **Percezione** +1
Velocità 6

TRATTI

Vantaggio in Combattimento

Ogni volta che il mangiacarogne colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, quella creatura cade a terra prona.

AZIONI STANDARD

⊕ **Morso** ♦ **A volontà**

Requisito: Il mangiacarogne deve essere in forma di sciacallo.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA
Colpito: 5 danni.

⊕ **Pugnale (arma)** ♦ **A volontà**

Requisito: Il mangiacarogne deve essere in forma umana.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA
Colpito: 3 danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento per il prossimo attacco effettuato contro di lui prima dell'inizio del turno successivo del mangiacarogne.

AZIONI MINORI

Cambiare Forma (metamorfosi) ♦ **A volontà**

Effetto: Il mangiacarogne altera la sua forma fisica per assumere le sembianze di uno sciacallo o un umano Medio, finché non usa di nuovo *cambiare forma* o non scende a 0 punti ferita. La creatura mantiene le sue statistiche nella nuova forma. I suoi abiti, l'armatura e gli alti oggetti posseduti non cambiano. Per assumere la forma di un individuo specifico, il mangiacarogne deve prima aver visto quell'individuo. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione con CD 26 per capire che tali forme sono un travestimento.

Abilità Atletica +9, Furtività +8

For 17 (+4) **Des** 15 (+3) **Sag** 11 (+1)
Cos 14 (+3) **Int** 10 (+1) **Car** 14 (+3)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune

Equipaggiamento pugnale

SCIACALLI MANNARI MANGIACAROGNE IN COMBATTIMENTO

Come si addice al loro rango infimo, i mangiacarogne sono guerrieri prudenti che attaccano in gruppo

o evitano del tutto di attaccare. Un mangiacarogne combatte al fianco degli spavaldi o degli ingannatori, spesso rinunciando al suo attacco per aiutare i suoi simili più potenti.

SCIACALLO MANNARO INGANNATORE

Nelle terre meno frequentate, una locanda di frontiera può offrire ristoro ai viaggiatori stanchi grazie al proprietario, un avventuriero a riposo che accoglie i pellegrini a braccia aperte. Tuttavia, chi varca la soglia della locanda si trattiene più a lungo del previsto, e viene seppellito nelle profonde fosse dello scantinato. Dopo che lo sciacallo ingannatore che gestisce questo locale isolato ha seppellito le sue ultime vittime, torna ad attendere pazientemente i visitatori successivi.

Sciacallo Mannaro Ingannatore **Livello 4 Controllore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) PE 175

PF 54; **Sanguinante** 27 **Iniziativa** +5
CA 18, **Tempra** 15, **Riflessi** 16, **Volontà** 16 **Percezione** +3
Velocità 6

AZIONI STANDARD

⊕ **Morso** ♦ **A volontà**

Requisito: L'ingannatore deve essere in forma di sciacallo.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA
Colpito: 1d6 + 4 danni e il bersaglio cade a terra prono.

⊕ **Spada Corta (arma)** ♦ **A volontà**

Requisito: L'ingannatore deve essere in forma umana.
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA
Colpito: 2d6 + 5 danni.

⚡ **Ululato Maligno (tuono)** ♦ **A volontà**

Requisito: L'ingannatore deve essere in forma di sciacallo.
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +7 contro Tempra
Colpito: 1d6 + 3 danni da tuono e il bersaglio cade a terra prono.

👁 **Sguardo del Sonno (sonno)** ♦ **Ricarica** ☑ ☑

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +7 contro Volontà
Colpito: Il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce danni, può effettuare un tiro salvezza contro l'effetto.

AZIONI MINORI

Cambiare Forma (metamorfosi) ♦ **A volontà**

Effetto: L'ingannatore altera la sua forma fisica per assumere le sembianze di uno sciacallo o un umano Medio, finché non usa di nuovo *cambiare forma* o non scende a 0 punti ferita. La creatura mantiene le sue statistiche nella nuova forma. I suoi abiti, l'armatura e gli alti oggetti posseduti non cambiano. Per assumere la forma di un individuo specifico, l'ingannatore deve prima aver visto quell'individuo. Le altre creature possono effettuare una prova di Intuizione con CD 26 per capire che tali forme sono un travestimento.

Abilità Bassifondi +10, Diplomazia +10, Intuizione +8, Raggiare +10
For 15 (+4) **Des** 17 (+5) **Sag** 13 (+3)
Cos 14 (+4) **Int** 14 (+4) **Car** 16 (+5)

Allineamento malvagio **Linguaggi** Comune

Equipaggiamento spada corta

SCIACALLI MANNARI INGANNATORI IN COMBATTIMENTO

Che vada a caccia da solo o guidi un branco di sciacalli mannari, un ingannatore è un avversario astuto e paziente. Evita lo scontro quanto più a lungo possibile, usando la sua forma umanoide per guadagnarsi la fiducia dei nemici. Un ingannatore sceglie un nemico come bersaglio del suo *sguardo del sonno*. Quando quel nemico è svenuto, chiama il resto del branco affinché lo attacchi. Se messo alle strette, un ingannatore assume la sua forma di sciacallo per incalzare gli avversari con *ululato maligno*.

SEGRETO DI VECNA

UN SEGRETO DI VECNA È IL GUSCIO di un supplicante che ha suscitato la collera di Vecna divulgando dei segreti o deludendo il dio in altri modi. In forma normale, appare come un umano calvo dai lineamenti anonimi. Un segreto di Vecna indossa una semplice tunica e porta un pugnale o un bastone. Quando diventa sanguinante, tuttavia, è soggetto a un'orrenda trasformazione. La sua pelle si scioglie e le sue mani si trasformano in lunghi artigli, che usa per strapparsi la faccia e rivelare un volto deforme e zannuto.

CONOSCENZE

Arcano CD 23: Ogni segreto di Vecna era un tempo un seguace in possesso di conoscenze che Vecna riteneva preziose. Il Dio Mutilato punì quel seguace quando esso lo tradì condividendo tali conoscenze. I chierici e gli incantatori più potenti cercano di catturare queste creature per tentare di ricostruire le loro menti in frammenti e scoprire i segreti di Vecna. L'intelletto di questi esseri, tuttavia, è totalmente compromesso dalla follia e finora nessuno è mai riuscito a ripristinare la loro sanità mentale. Corre voce che esista un rituale per sanare un segreto di Vecna, ma si presume che sia sorvegliato dai più devoti seguaci del Dio Mutilato.

INCONTRI

Un segreto di Vecna protegge i luoghi importanti per il suo dio e aiuta gli altri seguaci di Vecna nelle loro imprese clandestine. Ai ranghi più bassi dei culti di questa divinità, nessuno affida a un segreto di Vecna incarichi diversi dal prendersi cura degli interessi del dio a lungo termine. Questa diffidenza è ben motivata, in quanto un segreto di Vecna è del tutto privo di volontà propria. Essendo un guscio vuoto, esso si reca ovunque il suo dio e i sacerdoti di alto rango comandino, e non rivela mai nulla oltre a ciò che gli è consentito da Vecna.

ENIGMA DI VECNA

Un tipico enigma di Vecna era un tempo un incantatore che cercò di scoprire i segreti del Dio Mutilato. L'incantatore si dimostrò troppo avido e si offrì di vendere o di condividere ciò che aveva appreso. Di conseguenza, pagò un caro prezzo per avere tradito il suo dio.

ENIGMI DI VECNA IN COMBATTIMENTO

Nella sua forma umanoide, un enigma di Vecna prova piacere quando riesce a sopprimere le conoscenze, specialmente quelle di coloro che lo affrontano in combattimento. Grazie al suo potere di annientare i ricordi, l'enigma gode di un notevole vantaggio in uno scontro. Chiunque abbia subito gli effetti dell'assalto mentale di un enigma descrive la sensazione come uno strattone agonizzante, come se qualcosa fosse stato dolorosamente strappato via dalla sua mente. Quando i ricordi tornano con violenza al loro posto, la vittima è sconvolta dal trauma.

Gli enigmi di Vecna si tengono alla larga dalla mischia, usando gli attacchi a distanza per logorare

Enigma di Vecna

Umanoide naturale Medio

Livello 6 Controllore

PE 250

PF 68; Sanguinante 34

Iniziativa +5

CA 20, Tempra 17, Riflessi 18, Volontà 19

Percezione +10

Velocità 6

AZIONI STANDARD

⊕ **Pugnale** (arma) ♦ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA

Colpito: 2d4 + 7 danni.

⊕ **Lacerare Carne** ♦ **A volontà**

Requisito: L'enigma deve essere influenzato da *volto orripilante*

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA

Colpito: 2d12 + 5 danni.

✂ **Ricordi Squarciati** (psichico) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 5 (una creatura); +10 contro Volontà

Colpito: 1d6 + 5 danni psichici e il bersaglio non può usare poteri di attacco a incontro e giornalieri, né poteri di utilità (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

✂ **Dardo Folgorante** (fulmine) ♦ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +9 contro Riflessi

Colpito: 1d10 + 5 danni da fulmine e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo dell'enigma.

AZIONI ATTIVATE

⚡ **Volto Orripilante** (guarigione, psichico) ♦ **Incontro**

Attivazione: L'enigma è reso sanguinante per la prima volta.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +10 contro Volontà

Colpito: 1d8 + 3 danni psichici e l'enigma spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, l'enigma non può usare alcun potere a eccezione di *lacerare carne*.

Abilità Arcano +13

For 12 (+4)

Des 15 (+5)

Sag 15 (+5)

Cos 12 (+4)

Int 20 (+8)

Car 16 (+6)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune

Equipaggiamento pugnale

gli avversari. Quando un enigma sanguinante si trasforma, l'orrore di questo macabro cambiamento è tale da fare indietreggiare coloro che vi assistono. Gli enigmi usano questa opportunità per avventarsi sugli avversari e dilaniarli.

INCANTATORE ULULANTE DI VECNA

Un incantatore ululante è un esperto incantatore arcano che ha suscitato la delusione di Vecna. Forse non è riuscito a scoprire un segreto e a consegnarlo a Vecna, o forse ha stoltamente sbirciato in un volume proibito a un adepto del suo rango. In ogni caso, ha subito la punizione prevista per questa trasgressione ed è diventato un incantatore ululante. Queste creature sono gusci farfuglianti privi di intelletto, che sussurrano continuamente frammenti senza senso dei segreti di Vecna. In combattimento, le parole di un incantatore ululante diventano una frenesia febbrile che gli consente di scatenare improvvise scariche di energia arcana.

INCANTATORI ULULANTI DI VECNA IN COMBATTIMENTO

In battaglia, un incantatore ululante urla e geme come se fosse scosso da dolori lancinanti. Concentra i suoi attacchi sugli incantatori nemici, soprattutto su maghi e warlock, dal momento che ambisce a riacquistare il potere che deteneva un tempo.

Incantatore Ululante di Vecna Livello 18 Artigliere	
Umanoide naturale Medio PE 2.000	
PF 130; Sanguinante 65	Iniziativa +10
CA 30, Tempra 28, Riflessi 30, Volontà 30	Percezione +11
Velocità 6	
AZIONI STANDARD	
⊕ Tocco della Follia (psichico) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Volontà	
Colpito: 2d8 + 12 danni psichici.	
⊕ Parola della Forza (forza) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Tempra	
Colpito: 2d10 + 15 danni da forza.	
⊕ Parola della Rovina (psichico) ♦ A volontà	
Requisito: L'incantatore ululante deve essere sotto l'effetto di <i>volto orripilante</i> .	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Volontà	
Colpito: 2d8 + 6 danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'ululante.	
⊕ Parola della Follia (psichico) ♦ Ricarica se il potere manca	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Volontà	
Colpito: 2d8 + 5 danni psichici. L'incantatore ululante fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio effettua un attacco basilare come azione gratuita contro una creatura scelta dall'incantatore ululante.	
⊕ Parola del Dolore (necrotico) ♦ Incontro	
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +23 contro Tempra	
Colpito: 4d10 + 10 danni necrotici.	
Mancato: Danni dimezzati.	

AZIONI ATTIVATE		
⊕ Volto Orripilante (psichico) ♦ Incontro		
Attivazione: L'ululante è reso sanguinante per la prima volta.		
Attacco (<i>nessuna azione</i>): Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 4 danni psichici e l'incantatore ululante spinge il bersaglio di 3 quadretti.		
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, l'incantatore ululante non può usare nessun potere a eccezione di <i>parola della rovina</i> e <i>tocco della follia</i> .		
For 15 (+11)	Des 13 (+10)	Sag 15 (+11)
Cos 16 (+12)	Int 22 (+15)	Car 18 (+13)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		

SEGRETO DI VECNA

Un segreto di Vecna è un sacerdote del dio dei segreti che ha permesso che qualche mistero delle dottrine nascoste cadesse nelle mani dei miscredenti. Vecna si occupa personalmente di punire tali fallimenti, riducendo in poltiglia la mente del suo ex-seguace e trasformandone il corpo in una mostruosità satura di tuoni e fulmini.

Segreto di Vecna Livello 19 Schermagliatore	
Umanoide naturale Medio PE 2.400	
PF 176; Sanguinante 88	Iniziativa +18
CA 33, Tempra 31, Riflessi 31, Volontà 31	Percezione +11
Velocità 8, teletrasporto 4	
AZIONI STANDARD	
⊕ Stretta Folgorante (fulmine) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro CA	
Colpito: 2d10 + 16 danni da fulmine più 10 danni da fulmine extra se il segreto è invisibile nei confronti del bersaglio.	
⊕ Artigli Tonanti (tuono) ♦ A volontà	
Requisito: Il segreto deve essere influenzato da <i>volto orripilante</i> .	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro CA	
Colpito: 3d10 + 17 danni da tuono. Il segreto fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.	

⊕ Manto di Ignoranza (charme, psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro Volontà		
Colpito: 3d6 + 6 danni psichici e il segreto è invisibile nei confronti del bersaglio (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
⊕ Volto Orripilante (psichico) ♦ Incontro		
Attivazione: Il segreto è reso sanguinante per la prima volta.		
Attacco (<i>nessuna azione</i>): Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 4 danni psichici e il segreto spinge il bersaglio di 3 quadretti.		
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il segreto non può usare alcun potere a eccezione di <i>artigli tonanti</i> .		
For 15 (+11)	Des 24 (+16)	Sag 15 (+11)
Cos 16 (+12)	Int 13 (+10)	Car 18 (+13)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Comune		

SEGRETI DI VECNA IN COMBATTIMENTO

Un segreto di Vecna scivola tra le pieghe dello spazio, lasciando dietro di sé una scia di tuoni rombanti e odore di ozono. Le sue mani crepitano di fulmini quando sguscia invisibile attraverso i ranghi nemici. In osservanza al desiderio di Vecna di punire i trasgressori, un segreto prova l'impulso irresistibile di avventarsi sugli avversari e di artigliarli.



SLAAD

IMMUNI AI BRULICANTI TENTACOLI delle tempeste del caos, gli slaad cavalcano questi fenomeni distruttivi e traggono piacere dalla rovina e dalla follia che li accompagnano. Eppure, non tutti gli slaad riescono a sfuggire illesi alle tempeste; alcuni sono sottoposti a profonde trasformazioni in cui assorbono il potere della tempesta. C'è chi si scioglie in una pozza di gelatina e vede la sua forma ridursi a quella di una fanghiglia iridescente. Altri si trasformano in incarnazioni del caos, e la loro tonalità di colore cambia in continuazione.

CONOSCENZE

Arcano o Religione CD 27: Uno slaad dorato viene a crearsi quando una tempesta del caos investe un esemplare cromatico. Tuttavia, la forma della creatura risulta instabile. Uno slaad dorato si sfalda in una creatura viscosa quando troppe ferite fisiche indeboliscono il suo corpo.

I necromanti a volte trasformano gli slaad viventi in slaad non morti chiamati slaad putridi. Questi esseri conservano la natura essenzialmente caotica degli slaad, quindi risultano letali ma difficili da controllare. Lo slaad rimane sempre affamato di distruzione gratuita e desidera divorare le forme di vita attorno a sé, in modo da decomporle e rigurgitarle in seguito addosso agli altri nemici.

Gli slaad putridi vengono creati dai maghi e dai necromanti, ma a volte alcuni si formano spontaneamente. Gli slaad distrutti nell'Abisso possono rianimarsi in questo modo. Questi slaad putridi sono spesso costretti a sottomettersi alla volontà dei signori dei demoni.

INCONTRI

Gli slaad si radunano attorno ai loro simili dorati alla stessa maniera in cui danzano esultanti sulle correnti



delle tempeste del caos. Uno slaad dorato mostra ben poco interesse ad allearsi con altre creature che non siano slaad, ma può combattere al fianco di demoni ed elementali, se è dell'umore giusto per farlo.

Gli slaad putridi sono destinati a servire sempre senza comandare mai. Necromanti, maghi oscuri e altri individui specializzati nel trafficare con i non morti sfruttano spesso gli slaad putridi, ma soltanto le creature più potenti possono sperare di controllarne uno. Gli slaad putridi non si mescolano con i loro simili viventi, a eccezione degli slaad del vuoto.

SLAAD DORATO

All'interno dell'essenza di uno slaad dorato (noto anche come slaad del caos) arde una tempesta del caos. Il suo corpo luccicante risplende vividamente

Slaad Dorato	Livello 20 Controllore	
Umanoide elementale Enorme	PE 2.800	
PF 193; Sanguinante 96	Iniziativa +15	
CA 32, Tempra 33, Riflessi 30, Volontà 29	Percezione +12	
Velocità 8, teletrasporto 6	Visione crepuscolare	
Immunità virus caotico		
AZIONI STANDARD		
⊕ Morso ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +25 contro CA		
Colpito: 2d10 + 13 danni. Se il tiro per colpire è dispari, lo slaad fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Se il tiro per colpire è pari, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dello slaad.		
⚡ Gracidio del Caos (malattia, psichico) ♦ Ricarica ☹ ☹ ☹		
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +23 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 8 danni psichici. Si tira un d6 per ogni bersaglio per determinare un effetto aggiuntivo.		
1. Il bersaglio si teletrasporta di 1d6 quadretti in una direzione casuale (si tira un d8 per determinare la direzione).		
2. Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura a esso adiacente.		
3. Il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno successivo.		
4. Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).		
5. Il bersaglio subisce 10 danni di un tipo casuale. Si tira un d10: (1) acido, (2) freddo, (3) forza, (4) fulmine, (5) fuoco, (6) necrotico, (7) psichico, (8) radio, (9) tuono, (10) veleno.		
6. Il bersaglio viene esposto al virus caotico (vedi pagina 181).		
Inoltre, se il bersaglio è frastornato dal morso dello slaad, diventa frastornato (tiro salvezza termina).		
AZIONI ATTIVATE		
⚡ Trasformazione Amniotica (metamorfosi) ♦ A volontà		
Attivazione: Lo slaad è reso sanguinante per la prima volta.		
Effetto (nessuna azione): Lo slaad crolla in un cumulo di sostanza viscosa fino alla fine dell'incontro. Finché è in questa forma, lo slaad non può teletrasportarsi e la sua velocità scende a 4.		
⚡ Pseudopodio Corrosivo (acido, guarigione) ♦ A volontà		
Requisito: Lo slaad deve essere sotto l'effetto di trasformazione amniotica.		
Attivazione: Un nemico adiacente allo slaad si muove o effettua un attacco.		
Attacco (azione di opportunità): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +25 contro CA		
Colpito: 1d6 + 8 danni da acido e lo slaad afferra il bersaglio.		
Mantenere minore: Lo slaad mantiene tutte le prese e ogni creatura da esso afferrata subisce 2d6 + 8 danni da acido. Lo slaad recupera 5 punti ferita per ogni creatura che ha afferrato.		
Abilità Atletica +23, Intimidire +19		
For 26 (+18)	Des 20 (+15)	Sag 15 (+12)
Cos 25 (+17)	Int 13 (+11)	Car 18 (+14)
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Primordiale		

Virus Caotico

Livello 16 Malattia

Tenacia miglioramento CD 31, stazionaria CD 26, peggioramento CD 25 o meno

Il bersaglio è curato

◀ **Effetto iniziale:**
Un embrione slaad viene impiantato nel bersaglio.

◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 alla difesa di Volontà. Quando è sanguinante, il bersaglio soccombe alla pazzia e attacca la creatura più vicina.

▶ **Stato finale:** Il bersaglio muore e un girino slaad si scava una strada fuori dal suo cranio.

ogni volta che lo slaad semina la distruzione e la follia. Il gracidio raccapricciante dello slaad aggiunge una qualità distorta al fragore delle tempeste del caos, anche se neppure uno slaad dorato può tollerare a lungo il tocco della tempesta. Una tempesta del caos trae potere e vigore dallo slaad. Se lo slaad subisce troppi danni, perde la capacità di mantenere la coesione della propria forma caotica e si trasforma in una massa melmosa.

SLAAD DORATI IN COMBATTIMENTO

Uno slaad dorato cerca di condividere le meraviglie di una tempesta del caos con i suoi nemici. Si teletrasporta in giro per il campo di battaglia, affondando le zanne negli avversari per contagiarli con la sua follia. Quei nemici che sentono l'inquietante gracidiare di uno slaad dorato sono soggetti a strani effetti inaspettati, come se si trovassero in mezzo a una tempesta del caos.

SLAAD PUTRIDO

Le creature elementali non sono immuni alla magia necromantica. A differenza di altri esseri originari del Caos Elementale, gli slaad sono composti dal caos, quindi quando la vita abbandona il loro corpo, la putrefazione consuma i resti nel giro di poche ore. Se un necromante vuole creare uno slaad putrido, deve catturare un slaad e infondere in esso un flusso di magia d'ombra finché è ancora vivo. Il processo è letale, ma la creatura non morta mantiene una forma e una resistenza analoghe a quella di qualsiasi altro tipo di slaad.



Slaad Putrido

Livello 19 Bruto

Animato elementale Grande (non morto)

PE 2.400

PF 227; Sanguinante 113

Iniziativa +14

CA 30, Tempra 34, Riflessi 30, Volontà 29

Percezione +13

Velocità 5, teletrasporto 3

Scurovisione

Immunità malattia, veleno; Resistenza 20 acido, 20 necrotico;

Vulnerabilità 10 radioso

AZIONI STANDARD

⊕ Artiglio ♦ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +24 contro CA

Colpito: 2d10 + 10 danni e lo slaad tira il bersaglio di 1 quadretto.

⊖ Artigli afferranti ♦ A volontà

Requisito: Lo slaad non deve avere afferrato alcuna creatura.

Effetto: Lo slaad usa artiglio due volte contro una creatura. Se entrambi gli attacchi colpiscono, lo slaad afferra il bersaglio.

Scagliare Via ♦ A volontà

Requisito: Lo slaad deve avere afferrato una creatura.

Effetto: Lo slaad spinge di 5 quadretti una creatura da esso afferrata e la creatura spinta subisce 2d6 + 7 danni. Lo slaad effettua poi l'attacco seguente centrato sulla creatura spinta.

Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +22 contro Riflessi

Colpito: 2d6 + 7 danni e il bersaglio cade a terra prono.

◀ Sputo Orripilante (acido, necrotico) ♦ Ricarica ☹☹

Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (le creature entro la propagazione); +22 contro Tempra, o +24 contro una creatura afferrata dallo slaad

Colpito: 2d12 + 5 danni da acido e necrotici e 20 danni da acido e necrotici continuati (tiro salvezza termina).

For 25 (+16)

Des 20 (+14)

Sag 18 (+13)

Cos 27 (+17)

Int 6 (+7)

Car 8 (+8)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Primordiale

SLAAD PUTRIDO IN COMBATTIMENTO

Uno slaad putrido emette un gracidio debole e lamento. La creatura caracolla in battaglia e usa i suoi artigli per tirare i nemici verso di sé. Quando afferra una vittima si china su di essa, spalanca le sue fauci cavernose e rigurgita un miscuglio di succhi gastrici e materia putrefatta sul suo sventurato nemico.

SPAVENTAPASSERI

UN VISITATORE DELLA SELVA FATATA potrebbe notare una fila di spaventapasseri e presumere che un contadino o un cacciatore li abbiano collocati sul posto per delimitare i confini del suo territorio. Se un umano o un dragonide potrebbe farsi avanti ignaro del pericolo, un eladrin, uno gnomo o un'altra creatura originaria della Selva Fatata si ritrarrà spaventato. Mentre nel mondo dei mortali la gente colloca gli spaventapasseri per scacciare gli uccelli, nella Selva Fatata essi fungono da severo monito per gli intrusi che vorrebbero violare un territorio. A differenza degli spaventapasseri comuni nel mondo, uno spaventapasseri della Selva Fatata può scendere giù dal suo palo e strappare le viscere degli sciocchi che hanno deciso di ignorarlo.

Le streghe costruiscono i primi spaventapasseri animati usando la paglia rubata a un contadino allo scoccare della mezzanotte, gli abiti sottratti a un cadavere ucciso da poco e del filo ricavato dalla criniera di un incubo. Sono passati molti anni dalla creazione di quelle creature, e ora gli spaventapasseri animati sono una vista comune sia nel mondo che nella Selva Fatata.

CONOSCENZE

Arcano CD 22: Anche se gli spaventapasseri sono costrutti, sono più intelligenti e ingegnosi dei golem, degli omuncoli e delle altre creature ricavate da materiali inerti. La loro astuzia viene ulteriormente potenziata dal legame tra lo spaventapasseri e il suo creatore.

Quando uno spaventapasseri avvista dei nemici, il suo creatore diventa istantaneamente consapevole della loro presenza. Quando uno spaventapasseri colpisce una creatura con un attacco, il suo creatore riceve una nitida immagine mentale dell'aspetto e dell'ubicazione del nemico. Il creatore vede il bersaglio come lo vede lo spaventapasseri, ma non può discernere le creature invisibili o nascoste.

Il legame tra uno spaventapasseri e il suo creatore fa di queste creature delle sentinelle ideali. Le streghe e i ritualisti più potenti li collocano come sentinelle ai confini dei loro domini, mescolandoli ad altri spaventapasseri comuni.

INCONTRI

Eladrin, gnomi, fomorian, streghe e incantatori rituali utilizzano gli spaventapasseri come guardiani e sentinelle. Nei complessi di rovine più isolati, nei boschi più fitti della Selva Fatata, nel Sottosuolo e nelle foreste del mondo, innumerevoli spaventapasseri eseguono il loro eterno compito di guardia. Quando il padrone di uno spaventapasseri muore, il costrutto rimane pienamente funzionante e continua a eseguire gli ultimi ordini del suo creatore.



SPAVENTAPASSERI VACILLANTE

In genere il processo di creazione di uno spaventapasseri richiede mesi di lavoro attento e preciso. Ogni cucitura, ogni manciata di paglia e ogni pezzo di stoffa devono essere collocati, cuciti e assemblati in modo da fungere da ricettacolo adeguato per la magia che animerà lo spaventapasseri. Tuttavia, un incantatore rituale di una certa abilità potrebbe decidere di creare invece varie dozzine di spaventapasseri più rozzi, ma comunque efficaci. La magia che anima uno spaventapasseri vacillante è a malapena sufficiente a tenerlo insieme, ma la sua fattura abborracciata è una maschera che nasconde la forza e la ferocia dei suoi attacchi.

Spaventapasseri Vacillante Livello 10 Bruto gregario

Animato fatato Medio (costrutto) PE 125

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +7

CA 22, Tempra 22, Riflessi 21, Volontà 21 Percezione +7

Velocità 6 Visione crepuscolare

Immunità malattia, veleno, sonno

AZIONI STANDARD

⊕ Artigli ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA

Colpito: 11 danni.

AZIONI ATTIVATE

Paglia Tossica (veleno, zona)

Attivazione: Lo spaventapasseri scende a 0 punti ferita.

Effetto (nessuna azione): La morte dello spaventapasseri crea una zona a emanazione ravvicinata 1 che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è leggermente oscurata e qualsiasi creatura che concluda il suo turno entro la zona subisce 10 danni da veleno.

For 18 (+9) Des 14 (+7) Sag 15 (+7)

Cos 15 (+7) Int 11 (+5) Car 10 (+5)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune

SPAVENTAPASSERI VACILLANTI IN COMBATTIMENTO

Quando gli spaventapasseri vacillanti cadono come spighe di grano sotto le lame dei combattenti, la loro distruzione crea una nube turbinante di paglia, stracci e altri detriti. La paglia contenuta in uno spaventapasseri vacillante racchiude una muffa velenosa che fiacca le creature.

SPAVENTAPASSERI GUARDIANO

Un guardiano assomiglia a uno spaventapasseri normale, se si eccettua il rozzo sacco di iuta che gli copre la testa. I due fori nel sacco rivelano due occhi rossi scintillanti che ardono di odio inestinguibile. Le streghe appendono gli spaventapasseri guardiani agli alberi più alti, in cima ai pali e tra le rovine nei pressi dei loro covi. Da quei punti di vista rialzati, gli spaventapasseri guardiani possono vigilare sul dominio della strega. Quando uno di loro scorge degli intrusi, si divincola dal suo sostegno per lanciare un attacco.

Spaventapasseri Guardiano		Livello 13 Soldato	
Animato fatato Medio (costrutto)		PE 800	
PF 107; Sanguinante 53		Iniziativa +10	
CA 29, Tempra 25, Riflessi 23, Volontà 24		Percezione +14	
Velocità 6		Visione crepuscolare	
Immunità malattia, veleno, sonno; Vulnerabilità 10 fuoco			
AZIONI STANDARD			
⊕ Artigli ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA			
Colpito: 2d6 + 9 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dello spaventapasseri.			
↗ Sguardo Adescante (charme, psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +16 contro Volontà			
Colpito: 1d6 + 5 danni psichici e lo spaventapasseri tira il bersaglio di 5 quadretti.			
AZIONI MINORI			
↖ Sguardo Orrido (paura) ♦ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +18 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dello spaventapasseri.			
AZIONI ATTIVATE			
Paglia Malleabile ♦ A volontà			
Attivazione: Un attacco provoca danni allo spaventapasseri.			
Effetto (interruzione immediata): Lo spaventapasseri subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere.			
Abilità Acrobazia +13			
For 18 (+10)	Des 14 (+8)	Sag 17 (+9)	
Cos 15 (+8)	Int 11 (+6)	Car 10 (+6)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			

SPAVENTAPASSERI GUARDIANI IN COMBATTIMENTO

Gli spaventapasseri guardiani cercano di separare i loro nemici in modo che ogni creatura possa tenere occupato un avversario in battaglia. La paglia e le altre viscere di cui è imbottito uno spaventapasseri guardiano si muovono al suo interno, in modo da trasformare un colpo devastante in una ferita di striscio.

SPAVENTAPASSERI INFESTATO

Gli spaventapasseri infestati sono creati tramite la stessa procedura degli altri spaventapasseri, fatta eccezione per una differenza critica: il creatore di un infestato cuce il cuore di un umanoide morto per mano di uno spaventapasseri all'interno della creatura. La paura che la vittima ha provato in quegli ultimi secondi si riversa a ondate fuori dallo spaventapasseri, incutendo terrore nelle vittime dell'infestato.

SPAVENTAPASSERI

Spaventapasseri Infestato		Livello 13 Appostato	
Animato fatato Medio (costrutto)		PE 800	
PF 99; Sanguinante 49		Iniziativa +14	
CA 27, Tempra 24, Riflessi 26, Volontà 25		Percezione +9	
Velocità 6		Visione crepuscolare	
Immunità malattia, veleno, sonno; Vulnerabilità 10 fuoco			
TRATTI			
Orrore in Agguato			
Quando lo spaventapasseri colpisce una creatura che non è in grado di vederlo, l'attacco infligge 5 danni extra e aumenta di 2 quadretti l'eventuale movimento forzato imposto dall'attacco.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Artigli ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA			
Colpito: 2d6 + 9 danni.			
✱ Echi Inquietanti (charme, paura, psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Emanazione ad area 2 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +18 contro Volontà			
Colpito: Lo spaventapasseri fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio poi effettua un attacco basilare in mischia o a distanza contro una creatura scelta dallo spaventapasseri.			
Paglia Sguscianti (metamorfosi) ♦ A volontà			
Effetto: Lo spaventapasseri scatta di 6 quadretti e poi diventa invisibile ed evanescente fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI MINORI			
↖ Sguardo Terrificante (paura, psichico) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +16 contro Volontà			
Colpito: 1d6 + 5 danni psichici e lo spaventapasseri spinge il bersaglio di 2 quadretti.			
Abilità Furtività +15			
For 14 (+8)	Des 18 (+10)	Sag 17 (+9)	
Cos 15 (+8)	Int 11 (+6)	Car 10 (+6)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			

SPAVENTAPASSERI INFESTATI IN COMBATTIMENTO

Uno spaventapasseri infestato tiene fede al suo nome, scatenando potenti magie fatate che generano gemiti inquietanti, visioni fugaci di orrende figure spettrali e altre distrazioni snervanti che logorano la sanità mentale dei nemici. In combattimento, uno spaventapasseri infestato può concentrare la sua energia ed esplodere in una nube di stracci e paglia marcescente, per poi ricostituirsi oltre la portata dei nemici. Lo spaventapasseri infestato usa questa capacità per difendersi e anche come tattica per sorprendere gli avversari. Finché rimane in questa forma invisibile, la creatura evoca visioni e rumori che mettono in fuga i suoi nemici.

STREGA

SEBBENE SIA ORIGINARIA DELLA SELVA FATATA, l'infame razza delle streghe si è diffusa su tutti i piani. La maestria delle streghe nella magia fatata oscura e la loro propensione ad accumulare segreti ne fanno delle incantatrici e degli oracoli assai ambiti. Tuttavia, queste letali creature sono tanto perfide quanto potenti.

CONOSCENZE

Arcano CD 27: Le streghe sono depositarie di molti segreti, che custodiscono gelosamente agli occhi di tutte le creature. Ottengono questi segreti tramite empie divinazioni, patti con gli umanoidi e una rete di portali che collega le streghe di tutta la Selva Fatata e del mondo mortale.

Quegli avventurieri che stringono un patto con una strega devono spesso intraprendere un'impresa minore contro i nemici della strega, che possono comprendere un'arcifata, qualche diavolo o demone, o le streghe di una congrega rivale.

Una strega dei sogni usa la magia per inviare sogni alle sue vittime, fornendo indizi su un viaggio che il destinatario deve intraprendere, come ad esempio dei punti di orientamento che guideranno l'eroe fino alla magia o alle informazioni di cui ha così tanto bisogno. La strega dei sogni, collaborando con i nemici della



vittima, semina trappole e altri pericoli lungo il cammino. Una strega ha però soltanto un controllo parziale sulle visioni che invia: anche la più subdola delle streghe non riesce a impedire che qualche frammento di informazioni utili giunga alle sue vittime.

INCONTRI

Le streghe raramente lavorano più dello stretto necessario e in genere si circondano di guardie e servitori pronti a eseguire il loro volere. Tra i servitori di una strega è possibile trovare non morti, creature fatate malvagie, aberrazioni e umanoidi brutali. Di solito, i personaggi che vanno in cerca del consiglio o delle divinazioni di una strega devono prima affrontare un manipolo di attaccanti di questo tipo.

Le streghe della nebbia si alleano con i diavoli e fungono da custodi dei più grandi tesori dei duchi e dei principi dei Nove Inferi. Tuttavia, le streghe della nebbia tendono a rivoltarsi contro i loro padroni e a dileguarsi con gli oggetti di particolare valore.

STREGA DEL PATTO

La rozza capanna della strega del patto è situata appena fuori vista dal villaggio, abbastanza vicina da attirare coloro che vanno in cerca dei suoi segreti, ma abbastanza distante da tenere alla larga i semplici

Strega del Patto	Livello 11 Controllore (Guida)	
Umanoide fatato Medio	PE 600	
PF 115; Sanguinante 57	Iniziativa +7	
CA 25, Tempra 23, Riflessi 23, Volontà 24	Percezione +15	
Velocità 6	Visione crepuscolare	
TRATTI		
☼ Patto di Obbedienza ♦ Aura 5		
Qualsiasi alleato entro l'aura che manchi con un attacco in mischia può accettare di subire 5 danni per ottenere un bonus di potere +2 al tiro per colpire.		
AZIONI STANDARD		
① Bastone della Costrizione (arma, charme) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +16 contro CA		
Colpito: 1d6 + 5 danni, e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura scelta dalla strega.		
② Patto dell'Alleanza Obbligata (charme) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo della strega.		
⚡ Patto dell'Aggressione Soffocata (charme, psichico) ♦ Ricarica		
quando nessuna creatura è influenzata da questo potere		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è influenzato da un patto di aggressione soffocata fino alla fine dell'incontro o finché uno dei suoi alleati non attacca il bersaglio. Finché si trova sotto l'effetto del patto, il bersaglio subisce 10 danni psichici la prima volta che colpisce una creatura durante ogni suo turno.		
⚡ Patto dell'Agonia Condivisa (psichico) ♦ Ricarica se il potere manca		
Requisito: La strega deve essere sanguinante.		
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Tempra		
Colpito: Fino alla fine dell'incontro e finché rimane entro 10 quadretti dalla strega, il bersaglio subisce 10 danni psichici ogni volta che la strega subisce danni.		
Abilità Arcano +14, Diplomazia +13, Intuizione +15, Raggiurare +13		
For 12 (+6)	Des 14 (+7)	Sag 21 (+10)
Cos 19 (+9)	Int 19 (+9)	Car 16 (+8)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico, Gigante
Equipaggiamento bastone		

curiosi. Molti vi giungono in cerca del potere, delle conoscenze e dei rituali in possesso della strega. Tuttavia tali trofei hanno un prezzo, che nella fattispecie è il patto che la strega esige di stipulare.

STREGHE DEL PATTO IN COMBATTIMENTO

Una strega del patto preferisce le trattative alla violenza, in quanto solitamente i negoziati finiscono per favorire la strega. Una strega del patto si affida ai suoi servitori mostruosi per le questioni di combattimento. Spesso tiene presso di sé delle bestie da compagnia, o un gruppo di ogre, troll e altri schiavi brutali che ha piegato alla sua volontà.

STREGA DEI SOGNI

Il sonno di un individuo è tormentato da incubi e strane visioni che sembrano fornire inquietanti indizi sul futuro. In realtà queste visioni sono inviate da una strega dei sogni con l'intento di manipolare e distruggere la sua preda.

Strega dei Sogni		Livello 19 Controllore	
Umanoide fatato Medio		PE 2.400	
PF 179; Sanguinante 89		Iniziativa +11	
CA 33, Tempra 29, Riflessi 31, Volontà 32		Percezione +21	
Velocità 6		Visione crepuscolare	
TRATTI			
☼ Tessitrice di Incubi (charme) ♦ Aura 3			
Qualsiasi nemico svenuto che inizi il suo turno entro l'aura si rialza ed è dominato fino alla fine del proprio turno successivo. Il nemico rimane svenuto, ma esegue una singola azione durante il suo turno, decisa dalla strega dei sogni.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Bastone delle Fantasticherie Insensate (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +24 contro CA			
Colpito: 2d6 + 10 danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della strega.			
✧ Visioni da Incubo (charme, psichico, strumento) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +22 contro Volontà			
Colpito: 3d8 + 14 danni psichici e la strega fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti.			
⚡ Polvere dei Sogni (charme, sonno) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +22 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina).			
⚡ Morsa Inviolabile del Sonno (sonno, strumento) ♦ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +22 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio cade svenuto (tiro salvezza termina). Questo effetto termina anche se il bersaglio è attaccato dalla strega o da uno dei suoi alleati.			
Abilità Diplomazia +18, Intuizione +21, Raggiare +18			
For 10 (+9)	Des 14 (+11)	Sag 24 (+16)	
Cos 19 (+13)	Int 21 (+14)	Car 19 (+13)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico, Supernal	
Equipaggiamento bastone			

STREGHE DEI SOGNI IN COMBATTIMENTO

Una strega dei sogni adora fare cadere i suoi nemici in un sonno profondo. Influenzando i pensieri inconsci di

una creatura, la strega controlla il suo corpo come un burattinaio. Raduna e schiavizza le creature più crudeli, tra cui i drow disertori e gli adoratori di Torog.

STREGA DELLA NEBBIA

Nelle foreste più fitte della Selva Fatata si nascondono le streghe della nebbia, incantatrici pressoché leggendarie che nei secoli passati hanno rubato innumerevoli segreti e artefatti dal reame mortale. Gli avventurieri e gli eroi ora vanno in cerca delle tane remote in cui le streghe hanno nascosto le loro ricchezze. Ma le streghe custodiscono ancora gelosamente le loro reliquie e i loro segreti, quindi coloro che vanno in cerca di questi depositi spesso finiscono per diventare a loro volta dei trofei.

Strega della Nebbia		Livello 27 Controllore (Guida)	
Umanoide fatato Medio		PE 11.000	
PF 247; Sanguinante 123		Iniziativa +17	
CA 41, Tempra 37, Riflessi 38, Volontà 39		Percezione +27	
Velocità 8		Visione crepuscolare	
TRATTI			
☼ Sudario di Nebbia ♦ Aura 1			
Gli alleati entro l'aura sono evanescenti.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Bastone di Nebbia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA			
Colpito: 3d6 + 10 danni e la strega della nebbia spinge il bersaglio di 5 quadretti. La strega può spingere il bersaglio attraverso le creature o gli oggetti solidi come se il bersaglio fosse intangibile. La strega non necessita di linea di effetto verso nessuno dei quadretti in cui spinge il bersaglio.			
✧ Nebbia al Vento (strumento, teletrasporto) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +30 contro Tempra			
Colpito: 1d10 + 7 danni e il bersaglio è rimosso dal gioco fino all'inizio del turno successivo della strega. Il bersaglio appare poi in un quadretto non occupato scelto dalla strega entro 4 quadretti dalla sua ultima posizione.			
✧ Nebbia Soffocante (strumento) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +30 contro Riflessi			
Colpito: 3d10 + 15 danni e 20 danni continuati (tiro salvezza termina).			
Ogni tiro salvezza fallito: La strega fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti come azione gratuita.			
AZIONI ATTIVATE			
Labirinto di Nebbia ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico entra in un quadretto entro 2 quadretti dalla strega.			
Effetto (nessuna azione): Si tira un d20. Con un risultato di 10 o più, la strega fa scorrere il nemico di 1 quadretto.			
Abilità Arcano +25, Intuizione +27, Raggiare +24, Religione +25, Storia +25			
For 10 (+13)	Des 18 (+17)	Sag 28 (+22)	
Cos 23 (+19)	Int 25 (+20)	Car 23 (+19)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico, Supernal	
Equipaggiamento bastone			

STREGHE DELLA NEBBIA IN COMBATTIMENTO

Quando deve affrontare una minaccia diretta, una strega della nebbia si affida alla foschia della nebbia fatata che la circonda per tenere a bada gli avversari. La strega invia i suoi servitori contro gli avversari mentre colpisce tenendosi ai margini della mischia. Preferisce arruolare i servigi dei non morti e di altre creature resistenti e brutali.

TANARUKK

I TANARUKK SONO FRUTTO DELL'UNIONE DI CARNE ORCHESCA, sangue demoniaco e la sostanza infuocata delle regioni più impervie dell'Abisso. Per secoli, i signori dei demoni e gli incantatori mortali più ambiziosi hanno creato questi esseri. Attraverso rituali blasfemi, generano dozzine di tanarukk da vasche pulsanti colme di carne e di icore. Un tanarukk appena creato è accolto nel mondo con un micidiale colpo in testa per impedirgli di scatenare immediatamente la sua furia omicida.

CONOSCENZE

Arcano CD 20: Fortunatamente per i reami civilizzati, i tanarukk non possono riprodursi. Anche se i rituali usati per la loro creazione generano dozzine di questi immondi alla volta, i costanti attriti delle guerre e delle lotte intestine mantengono i loro numeri al minimo. Inoltre, i tanarukk covano una tale violenza innata che soltanto gli incantatori più potenti o più stolti cercano di tenerne più di una dozzina. Anche se i tanarukk sono relativamente rari nel mondo mortale, un culto demoniaco potrebbe annoverarne qualche esemplare nei suoi ranghi.

Il modo migliore per sconfiggere un tanarukk risiede nella coordinazione e nel lavoro di squadra, tratti che i tanarukk raramente esibiscono o comprendono. Quando la morte è vicina, la forza di un tanarukk aumenta. Quindi, il modo migliore per sconfiggere un tanarukk è sferrare assieme ai propri compagni due o tre attacchi in rapida successione. In questo modo, il tanarukk non avrà mai l'opportunità di scatenare la sua collera sugli avversari.

INCONTRI

I signori dei demoni più propensi alla collera, e specialmente Baphomet, creano i tanarukk in grandi quantità. È raro che queste creature circolino libere senza il controllo del titano, del signore dei demoni o dell'incantatore che li ha creati. Tuttavia, esistono anche alcune bande di tanarukk girovaghi. Lavorano come mercenari e sono disposti a prestare servizio per qualsiasi individuo o creatura che offra loro tesori e opportunità regolari di saccheggiare e uccidere.

Quando i tanarukk entrano nel mondo dei mortali, esultano nello scoprire che i combattenti capaci di tenere loro testa sono molto rari. Scatenano il loro furore e radono al suolo villaggi e paesi finché un campione abbastanza forte non si fa avanti per distruggerli.

TANARUKK PORTAVOCE DELLA FIAMMA DELLA FIAMMA

Il rituale usato per generare i tanarukk richiede un'infusione di energia infuocata prelevata dall'Abisso. È questa scintilla a impartire ai tanarukk la loro essenza vitale. Dona loro anche la capacità di manipolare il fuoco.



Tanarukk Portavoce della Fiamma Livello 17 Artigliere

Umanoide elementale Medio (demone), orco PE 1.600

PF 129; Sanguinante 64 Iniziativa +11
CA 29, Tempra 29, Riflessi 29, Volontà 29 Percezione +11
Velocità 6 Scurovisione

Resistenza 10 fuoco

AZIONI STANDARD

⊕ Bastone (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA
Colpito: 3d6 + 10 danni.

⊗ Dardo di Fuoco (fuoco, strumento) ◆ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +22 contro Riflessi
Colpito: 3d8 + 12 danni da fuoco.

⤵ Sbarramento di Fuoco (fuoco, strumento) ◆ Ricarica ☒ ☒

Attacco: Gittata 10 (una, due o tre creature); +22 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + 7 danni da fuoco.

✱ Venti di Fuoco (fuoco, strumento, zona) ◆ Incontro

Attacco: Emanazione ad area 2 entro 20 (le creature entro l'emanazione); +22 contro Riflessi

Colpito: 3d6 + 6 danni da fuoco.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. Ogni creatura che entra o termina il proprio turno nella zona subisce 10 danni da fuoco e viene tirata di 1 quadretto verso il quadretto di origine dell'emanazione.

AZIONI ATTIVATE

Furia Indomita

Attivazione: Il portavoce della fiamma scende a 0 punti ferita per la prima volta.

Effetto (nessuna azione): Il portavoce della fiamma ha invece 1 punto ferita e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +4 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.

Fuoco Vendicatore (fuoco)

Attivazione: Un nemico riduce il portavoce della fiamma a 0 punti ferita per la seconda volta.

Effetto (nessuna azione): Il nemico che attiva il potere subisce 2d10 + 5 danni da fuoco.

Abilità Arcano +15

For 20 (+13) Des 17 (+11) Sag 17 (+11)

Cos 21 (+13) Int 14 (+10) Car 12 (+9)

Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune

Equipaggiamento bastone

Un portavoce della fiamma è un tanarukk che mostra un talento particolarmente sviluppato per la magia. Il fuoco danza e si ingrossa al suo comando, cosa che fa del portavoce una sorta di incantatore agli occhi della sua razza.

TANARUKK PORTAVOCE DELLA FIAMMA IN COMBATTIMENTO

I portavoce della fiamma non temono la morte. Quando un portavoce della fiamma viene abbattuto, il fuoco all'interno del suo corpo si riversa fuori per tornare nell'Abisso, bruciando colui che ha ucciso il portavoce al momento della fuoriuscita.

TANARUKK PREDONE

Soltanto tramite l'applicazione di punizioni corporali i tanarukk predoni imparano a non attaccare i loro alleati. Quando i predoni finalmente affrontano un nemico, danno sfogo alla rabbia accumulata e diventano berserker accecati dalla furia.

Tanarukk Predone		Livello 17 Schermagliatore	
Umanoide elementale Medio (demone), orco		PE 1.600	
PF 165; Sanguinante 82		Iniziativa +12	
CA 31, Tempra 29, Riflessi 28, Volontà 28		Percezione +11	
Velocità 6		Scurovisione	
Resistenza 5 fuoco			
TRATTI			
Reazione Agile			
Il predone ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Ascia Bipenne (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +22 contro CA			
Colpito: 2d12 + 12 danni.			
⊕ Furore Brutale ◆ A volontà			
Effetto: Il predone si muove della sua velocità e può passare attraverso gli spazi dei nemici durante il movimento. In un qualsiasi punto durante il movimento, il predone può usare <i>ascia bipenne</i> . Il predone ottiene un bonus di +5 al tiro dei danni per ogni attacco di opportunità effettuato contro di lui durante il movimento prima dell'attacco.			
⊕ Ascia (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +22 contro CA			
Colpito: 2d6 + 12 danni.			
⊕ Fiamma Orripilante (arma, fuoco) ◆ Incontro			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +20 contro Tempra			
Colpito: 2d12 + 10 danni da fuoco, il bersaglio subisce 15 danni da fuoco continuati e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi).			
AZIONI ATTIVATE			
Furia Indomita			
Attivazione: Il predone scende a 0 punti ferita per la prima volta.			
Effetto (nessuna azione): Il predone ha invece 1 punto ferita e un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +4 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.			
Abilità Atletica +19			
For 22 (+14)	Des 15 (+10)	Sag 17 (+11)	
Cos 21 (+13)	Int 8 (+7)	Car 10 (+8)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune			
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne, 3 asce			

TANARUKK PREDONI IN COMBATTIMENTO

I predoni si tuffano in battaglia con un coraggio che rasenta il suicidio. Poco prima che un nemico sferri

il colpo mortale, un predone entra in un folle stato di collera potenziata. I tanarukk adorano questo stato e considerano la morte un piccolo prezzo da pagare pur di scatenare una carneficina.

TANARUKK COMBATTENTE D'ACCIAIO

I più robusti tra i tanarukk, quelli che resistono ai rigori più duri durante la creazione, vengono selezionati per essere addestrati come combattenti d'acciaio. I combattenti d'acciaio portano delle corazze di piastre inchiodate alla pelle. Questo modo di corazzarli conferisce loro una micidiale combinazione di protezione e agilità.

Tanarukk Combattente d'Acciaio		Livello 18 Soldato	
Umanoide elementale Medio (demone), orco		PE 2.000	
PF 177; Sanguinante 88		Iniziativa +13	
CA 33, Tempra 30, Riflessi 29, Volontà 30		Percezione +12	
Velocità 5		Scurovisione	
Resistenza 5 fuoco			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spadone (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +23 contro CA			
Colpito: 3d10 + 10 danni.			
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del combattente d'acciaio.			
⊕ Balestra (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 15/30 (una creatura); +23 contro CA			
Colpito: 3d8 + 6 danni.			
⊕ Gabbia Bruciante (arma, fuoco) ◆ Ricarica ☒ ☒			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +21 contro Riflessi			
Colpito: 3d10 + 20 danni da fuoco e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco ogni volta che entra in un quadretto durante il suo turno (tiro salvezza termina).			
AZIONI ATTIVATE			
⊕ Prontezza in Combattimento ◆ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal combattente d'acciaio scatta o effettua un attacco che non include il combattente d'acciaio tra i bersagli.			
Effetto (azione di opportunità): Il combattente d'acciaio può usare <i>spadone</i> contro il nemico che attiva il potere.			
Furia Indomita			
Attivazione: Il combattente d'acciaio scende a 0 punti ferita per la prima volta.			
Effetto (nessuna azione): Il combattente d'acciaio ha invece 1 punto ferita e ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +4 ai tiri dei danni fino alla fine dell'incontro.			
Abilità Atletica +20			
For 22 (+15)	Des 15 (+11)	Sag 17 (+12)	
Cos 25 (+16)	Int 8 (+8)	Car 10 (+9)	
Allineamento caotico malvagio Linguaggi Abissale, Comune			
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spadone, balestra, 10 quadrelli			

TANARUKK COMBATTENTI D'ACCIAIO IN COMBATTIMENTO

I combattenti d'acciaio hanno un briciolo di controllo sulla loro furia. Questo controllo li rende più temibili, in quanto consente loro di scatenare la collera in impeti concentrati. I combattenti d'acciaio adorano mettere all'angolo i nemici più deboli e farli a pezzi se tentano di scappare.

TESSITORE

L'ANTICA PIRAMIDE ERA ABBANDONATA, o almeno così credeva Brandis. Dopotutto, la Montagna Pioggia-fredda era un luogo inospitale. Fu soltanto quando giunse nel cuore della piramide che Brandis notò dei segni di vita.

Le creature avevano una pelle simile a uno specchio e stavano smantellando una fornace semidemolita per trasportarla oltre un portale che risplendeva di luce azzurra. Quando Brandis si voltò per ritirarsi, trovò una creatura a sei braccia che lo attendeva immobile alle sue spalle.

Sperava di non dover ricorrere alla magia. Ma prima che potesse attingere al suo potere arcano, la creatura a sei braccia mandò Brandis a schiantarsi contro il muro con un gesto della mano. La creatura alzò poi un disco multicolore e lo puntò nella sua direzione. Prima che Brandis potesse fare qualcosa, sentì che il disco gli strappava via l'anima.



Tessitore da battaglia e tessitore di incantesimi

CONOSCENZE

Arcano o Religione CD 24: La grande e antica civiltà dei tessitori fu distrutta molto tempo fa. Ogni aspetto della civiltà dei tessitori sembrò essere infranto e distorto. Restano soltanto poche rovine, oggetto delle mire di molti cacciatori di tesori per i manufatti preziosi che nascondono. Le rovine che sono state esplorate si sono rivelate illuminanti per gli studiosi.

Le scritture murali descrivono come la civiltà dei tessitori dovette fronteggiare una terribile incursione proveniente dal Rame Remoto. I tessitori cercarono di impedire a un seme del caos di fare il suo ingresso nel mondo. Non riuscirono a fermarlo del tutto e il seme si infranse, mandando in frantumi la loro terra natia e disperdendola per tutto il cosmo.

I tessitori affermano che la loro civiltà è antecedente agli dèi e ai primordiali, anche se molti studiosi contestano la validità di queste affermazioni. Per questo motivo, i tessitori si ritengono superiori agli dèi e non sono minimamente interessati a padroneggiare i poteri divini. I tessitori suggeriscono che sia stata la disgiunzione planare che sconvolse la loro società a creare il Mare Astrale e il Caos Elementale.

I tessitori cercano in ogni modo di ricostruire la loro civiltà scomparsa. Vanno alla ricerca delle loro rovine perdute e accumulano energie per mettere in atto un piano pericoloso. I ruderi che i tessitori restaurano e riattivano diventano potenti nodi collegati tra loro tramite una rete di portali planari. Questi nodi contengono enormi fornaci che accumulano l'energia vitale dei mortali e degli oggetti magici. I tessitori assimilano questa energia da tutto il cosmo, usando dei dischi cromatici che funzionano soltanto nelle loro mani. Lo scopo di queste fornaci è avvolto nel mistero, ma gli studiosi credono che la rete di nodi prima o poi verrà usata per tentare di riunificare i piani... un evento talmente catastrofico che nemmeno gli dèi potrebbero sopravvivere a esso.

INCONTRI

I tessitori sono una razza autosufficiente, ma spesso usano i membri delle altre razze come servitori. I nerra sono possenti alleati dei servitori, in quanto la loro capacità di innalzare portali interplanari rende possibili i collegamenti tra i vari nodi. Alcuni studiosi credono che i tessitori abbiano creato i nerra utilizzando elaborate cerimonie che fanno uso del loro sangue blu metallico. Dal momento che gli avversari principali dei tessitori all'unificazione dei piani sono gli dèi, i tessitori collaborano spesso con le creature che sono delle vere e proprie spine nel fianco delle divinità, come ad esempio i tulgar e i rinnegati. Gli efreeti e altre forze elementali a volte sono assistiti da un tessitore da battaglia o da un tessitore di incantesimi. In quelle rare occasioni in cui i tessitori hanno preso parte a negoziati con le altre razze, gli incontri hanno avuto luogo nella Città d'Ottone.

TESSITORE DA BATTAGLIA

I tessitori da battaglia sono maestri dei combattimenti in mischia, capaci di eseguire una letale danza di lame con estrema perizia. Le loro armi sono aggraziate quanto i movimenti. Un tessitore da battaglia si mette in caccia dei migliori guerrieri esistenti con l'obiettivo di assorbire l'anima di un maestro guerriero nel suo disco cromatico.

Tessitore da Battaglia		Livello 26 Soldato d'élite	
Umanoide immortale Medio		PE 18.000	
PF 488; Sanguinante 244		Iniziativa +20	
CA 42, Tempra 39, Riflessi 36, Volontà 39		Percezione +22	
Velocità 6, teletrasporto 6		Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
☼ Maestria nella Lama ♦ Aura 1			
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura subisce 10 danni ed è marchiato fino alla fine del turno successivo del tessitore.			
Cervello Multifunzione			
Quando è frastornato, il tessitore da battaglia può effettuare un'azione standard e un'azione minore anziché soltanto un'azione standard, e può ancora effettuare azioni immediate.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spada Lunga (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 3d8 + 11 danni.			
AZIONI MINORI			
⊕ Affondo Rapido (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 1d8 + 11 danni e il bersaglio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.			
⊕ Pugnalata con Scarto (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 1d8 + 11 danni.			
Effetto: Il tessitore scatta di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.			
✧ Estirpare Anima Marziale (guarigione, psichico) ♦ Ricarica ☼☼☼☼			
Requisito: Il tessitore deve impugnare un disco cromatico.			
Attacco: Gittata 5 (una creatura sanguinante dotata di poteri marziali); +29 contro Volontà			
Colpito: 2d12 + 12 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
Mancato: Danni dimezzati.			
Effetto: Il tessitore recupera 24 punti ferita.			
AZIONI ATTIVATE			
⊕ Assalto Marchiato (teletrasporto) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico marchiato dal tessitore e situato entro 10 quadretti da esso effettua un attacco che non include il tessitore tra i bersagli.			
Effetto (interruzione immediata): Il tessitore si teletrasporta in un quadretto adiacente al nemico che attiva il potere ed effettua un attacco basilare in mischia contro quel nemico come azione gratuita.			
Abilità Acrobazia +23, Atletica +25, Tenacia +27			
For 25 (+20)	Des 21 (+18)	Sag 28 (+22)	
Cos 28 (+22)	Int 23 (+19)	Car 19 (+17)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi telepatia 40			
Equipaggiamento disco cromatico, 4 spade lunghe			

TESSITORI DA BATTAGLIA IN COMBATTIMENTO

Un guerriero esperto preferisce affrontare un esercito di orchi piuttosto che un singolo tessitore da battaglia. Le lame di un tessitore da battaglia sono talmente sincronizzate che parando un colpo, il guerriero resta scoperto da un altro. È impossibile uscire illesi da un

combattimento con un tessitore da battaglia. Questi esseri sono combattenti disciplinati e aggraziati che eseguono gli ordini alla lettera. Quando l'obiettivo di un combattimento è perduto, un tessitore da battaglia si ritira per proteggere i suoi alleati. Un tessitore da battaglia è disposto a sacrificare la propria vita, pur di garantire il successo di una missione.

TESSITORE FATTUCCHIERE

I tessitori fattucchieri, in grado di controllare la magia che fluisce dalla Coltre Oscura, a volte vigilano sui portali collegati a quel piano. I tessitori fattucchieri, i più autonomi tra tutti i tessitori, guidano piccole bande di seguaci a compiere imprese specifiche anziché lasciarsi coinvolgere troppo da vicino nei grandi obiettivi della loro razza. Perfino gli altri tessitori trovano i fattucchieri complicati e difficili da capire.

Tessitore Fattucchiere		Livello 27 Appostato d'élite	
Umanoide immortale Medio		PE 22.000	
PF 382; Sanguinante 191		Iniziativa +26	
CA 41, Tempra 37, Riflessi 40, Volontà 40		Percezione +18	
Velocità 6, teletrasporto 6		Scurovisione	
Tiri salvezza +2; Punti azione 1			
TRATTI			
Cervello Multifunzione			
Quando è frastornato, il tessitore fattucchiere può effettuare un'azione standard e un'azione minore anziché soltanto un'azione standard, e può ancora effettuare azioni immediate.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Stretta d'Ombra ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una o due creature); +30 contro Tempra			
Colpito: 3d6 + 9 danni.			
Effetto: Il tessitore è invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.			
⚡ Sudario Pungente (necrotico) ♦ A volontà			
Attacco: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +30 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 9 danni necrotici. L'attacco infligge 20 danni extra se il bersaglio concede vantaggio in combattimento al tessitore.			
Maschera d'Ombra (illusione) ♦ Incontro			
Effetto: Il tessitore diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.			
AZIONI MINORI			
⊕ Occhio Velato ♦ A volontà (1/round)			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +30 contro Riflessi			
Colpito: 2d10 + 9 danni.			
Effetto: Il tessitore è invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.			
✧ Estirpare Anima d'Ombra (guarigione, psichico) ♦ Ricarica ☼☼☼☼			
Requisito: Il tessitore deve impugnare un disco cromatico.			
Attacco: Gittata 10 (una creatura sanguinante dotata di poteri ombra); +30 contro Volontà			
Colpito: 2d8 + 9 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
Mancato: Danni dimezzati.			
Effetto: Il tessitore pone fine a una condizione che attualmente lo influenza.			
AZIONI ATTIVATE			
Passo nelle Ombre (illusione, teletrasporto) ♦ Ricarica ☼☼☼☼			
Attivazione: Il tessitore subisce danni.			
Effetto (reazione immediata): Il tessitore diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. Poi si teletrasporta della sua velocità.			
Abilità Arcano +25, Furtività +27			
For 18 (+17)	Des 29 (+22)	Sag 20 (+18)	
Cos 23 (+19)	Int 25 (+20)	Car 29 (+22)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi telepatia 40			
Equipaggiamento disco cromatico			

TESSITORI FATTUCCHIERI IN COMBATTIMENTO

I tessitori fattucchieri sono terrificanti in battaglia: preferiscono ricorrere alla furtività e alla sorpresa. Sono abili pianificatori e quando partecipano a un combattimento sanno già con precisione cosa vogliono. Una volta raggiunto l'obiettivo, un tessitore fattucchiere e i suoi alleati si ritirano. Se non c'è alcuna ricompensa, un tessitore fattucchiere evita interamente lo scontro.

Le cabale guidate dai tessitori fattucchieri perseguono obiettivi imperscrutabili. I tessitori fattucchieri stringono alleanze con i titani della morte e con i vestigi di lich, ma fanno uso anche di recuperatori e altri servi del genere. I tessitori fattucchieri a volte non si curano delle mire dei loro simili. Spesso ignorano i loro doveri per perseguire degli obiettivi personali. Quando le ambizioni di un tessitore fattucchiere entrano in contrasto con quelle degli altri, ne può scaturire un tremendo conflitto.

TESSITORE DEL PENSIERO

Ogni tessitore ha una sua area di maestria. I tessitori di incantesimi sono maestri di magia, quelli da battaglia sono maestri del corpo. I tessitori del pensiero sono i maestri della mente. I tessitori del pensiero non



Tessitore del pensiero

accompagnano quasi mai i loro simili nelle razzie, ma rimangono spesso nei complessi di rovine più remoti, intenti a perseguire l'obiettivo finale dei tessitori: riunificare i piani. Spesso sono coloro che tengono le fila dei complotti più intricati e che coordinano le azioni dei loro molti alleati, sia sul campo di battaglia che altrove.

Tessitore del Pensiero Livello 27 Controllore d'élite (Guida)

Umanoide immortale Medio PE 22.000

PF 500; Sanguinante 250 Iniziativa +20
CA 41, Tempra 38, Riflessi 38, Volontà 41 Percezione +24
Velocità 6, teletrasporto 6 Scurovisione
Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI

Cervello Multifunzione

Quando è frastornato, il tessitore del pensiero può effettuare un'azione standard e un'azione minore anziché soltanto un'azione standard, e può ancora effettuare azioni immediate.

AZIONI STANDARD

Manovrare il Burattino (charme, psichico) ♦ A volontà

Effetto: Una creatura dominata dal tessitore entro 10 quadretti da esso subisce 2d6 + 10 danni psichici. Inoltre, il tessitore fa scorrere la creatura di 5 quadretti. La creatura poi usa un attacco a volontà scelto dal tessitore contro uno dei suoi alleati, anche questo scelto dal tessitore.

✦ Burattino Mentale (charme) ♦ Ricarica quando nessuna creatura è dominata da questo potere

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +32 contro Volontà
Colpito: Il tessitore fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio poi effettua un attacco basilare contro uno dei suoi alleati, scelto dal tessitore. Inoltre, il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

AZIONI MINORI

⊕ Colpo Rapido ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA
Colpito: 2d6 + 10 danni.

⊗ Aculeo Mentale (psichico) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +31 contro Volontà
Colpito: 2d6 + 10 danni psichici, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del tessitore del pensiero e il tessitore del pensiero fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

✦ Estirpare Anima Psionica (guarigione, psichico) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼

Requisito: Il tessitore deve impugnare un disco cromatico.
Attacco: Gittata 5 (una creatura sanguinante dotata di poteri psionici); +30 contro Volontà
Colpito: 2d12 + 12 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il tessitore recupera 25 punti ferita.

AZIONE STANDARD, AZIONE DI MOVIMENTO O AZIONE MINORE

Colpo Coordinato ♦ A volontà (1/round)

Requisito: Il tessitore può usare questo potere soltanto durante il suo turno.
Effetto: Il tessitore concede un'azione dello stesso tipo di quella usata per attivare questo potere a un alleato situato entro 5 quadretti da esso. Quell'alleato poi usa immediatamente un'azione di quel tipo come azione gratuita.

AZIONI ATTIVATE

Burattino Guardiano (charme) ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico esce volontariamente da un quadretto adiacente a una creatura dominata dal tessitore.
Effetto (interruzione immediata): La creatura dominata effettua un attacco basilare contro il nemico che attiva il potere.

Abilità Intuizione +29

For 17 (+16) Des 24 (+20) Sag 32 (+24)

Cos 26 (+21) Int 26 (+21) Car 24 (+20)

Allineamento senza allineamento Linguaggi telepatia 40

Equipaggiamento disco cromatico

TESSITORI DEL PENSIERO IN COMBATTIMENTO

Un tessitore del pensiero non sta quasi mai fermo durante un combattimento. I sottili movimenti delle sue mani e delle sue braccia inducono gli occhi del nemico a mancarlo e a fargli colpire invece un alleato vicino. Quei rari tessitori del pensiero che accompagnano un gruppo di razziatori coordinano la fuga dei loro alleati una volta che il saccheggio è andato a buon fine.

TESSITORE DI INCANTESIMI

Per un tessitore di incantesimi, i pensieri arcani sono qualcosa di innato; la sua mente e il suo corpo sono talmente in sintonia con il potere arcano che un tessitore di incantesimi può lanciare una magia in un batter d'occhio. La creatura fa scendere una pioggia di fuoco con due braccia, mentre usa le altre per ricacciare indietro i nemici scagliando onde tonanti di energia.

TESSITORI DI INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

I tessitori di incantesimi usano dei rituali per creare dei portali temporanei in aree altrimenti ben difese, in modo da poter sottrarre gli oggetti magici di cui hanno bisogno per alimentare le loro gigantesche fornaci. Questi attacchi sono inaspettati, rapidi e spesso vanno a buon fine. I tessitori di incantesimi pianificano pazientemente un'incursione con mesi di anticipo, usando rituali o subalterni per spiare il bersaglio. I tessitori di incantesimi hanno solitamente il comando dei gruppi di razziatori, mentre gli alleati a loro sottoposti svolgono ruoli di supporto, come ad esempio immobilizzare gli avversari o sorvegliare il portale per la fuga. Un tessitore di incantesimi persegue metodicamente il suo obiettivo, spesso un potente oggetto magico o un'anima arcaica che può risucchiare all'interno del suo disco cromatico. Quando un tessitore di incantesimi ha ottenuto ciò che vuole, si teletrasporta fino al portale e poi fugge. Un tessitore di incantesimi è un maestro del teletrasporto e può spostare se stesso e i suoi nemici sul campo di battaglia come meglio crede.

Tessitore di Incantesimi Livello 28 Artigliere d'élite

Umanoide immortale Medio PE 26.000

PF 400; Sanguinante 200 Iniziativa +22

CA 40, Tempra 38, Riflessi 41, Volontà 41 Percezione +27

Velocità 6, teletrasporto 6 Scurovisione

Tiri salvezza +2; Punti azione 1

TRATTI

Cervello Multifunzione

Quando è frastornato, il tessitore di incantesimi può effettuare un'azione standard e un'azione minore anziché soltanto un'azione standard, e può ancora effettuare azioni immediate.

AZIONI STANDARD

Eco Raggelante (freddo) ♦ A volontà

Effetto: Una o due creature danneggiate dal tessitore dopo l'inizio del suo turno subiscono 15 danni da freddo.

AZIONI MINORI

⊕ Tocco Esoterico (forza) ♦ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro Riflessi
Colpito: 2d10 + 4 danni da forza e il tessitore spinge il bersaglio di 5 quadretti.

⊕ Raggio Dimensionale (teletrasporto) ♦ A volontà

Effetto: Il tessitore si teletrasporta di 2 quadretti ed effettua l'attacco seguente.

Attacco: Gittata 20 (una creatura); +33 contro Tempra

Colpito: 2d8 + 4 danni e il tessitore teletrasporta il bersaglio di 2 quadretti.

⊕ Deflagrazione Esoterica (fuoco) ♦ A volontà

Attacco: Gittata 20 (una creatura); +33 contro Tempra

Colpito: 2d6 + 4 danni da fuoco e ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 10 danni da fuoco.

⊕ Estirpare Anima Arcana (guarigione, psichico) ♦ Ricarica ☼ ☼

Requisito: Il tessitore deve impugnare un disco cromatico.

Attacco: Gittata 10 (una creatura sanguinante dotata di poteri arcani); +33 contro Volontà

Colpito: 2d8 + 9 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il tessitore recupera 20 punti ferita.

AZIONI ATTIVATE

Transizione Difensiva (illusione, teletrasporto) ♦ Incontro

Attivazione: Il tessitore subisce danni.

Effetto (reazione immediata): Il tessitore diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il tessitore si teletrasporta di 20 quadretti.

Abilità Arcano +29, Intuizione +27

For 17 (+17) Des 26 (+22) Sag 26 (+22)

Cos 26 (+22) Int 31 (+24) Car 19 (+18)

Allineamento senza allineamento Linguaggi telepatia 40

Equipaggiamento disco cromatico

THRI-KREEN

I THRI-KREEN VIVONO NEI CLIMI PIÙ ARIDI DEL MONDO, rimediando di che vivere nei vasti tratti dove la terra è più spietata. Il carapace rigido di queste creature ben si addice al loro temperamento ferreo e brusco. Le tribù sono generalmente composte da una o due dozzine di thri-kreen, che dipendono gli uni dagli altri per sopravvivere. Considerano dei deboli coloro che vivono al di fuori delle loro terre arroventate, in quanto solo chi è stato messo alla prova dal deserto è degno di rispetto. I thri-kreen non tracciano linee sulle mappe per delimitare i loro confini, ma guai a quei viaggiatori o avventurieri tanto sciocchi da spingersi nel loro territorio senza avere prima reso omaggio come si deve alle creature che considerano quelle terre la loro dimora.

CONOSCENZE

Storia CD 14: I thri-kreen credono che sia stato lo spirito primevo del Vecchio Nonno, che loro chiamano Padre Sabbia, a crearli. Dicono che quando il mondo era giovane, Padre Sabbia osservò i vasti deserti del mondo e, notando che erano così vuoti, estrasse dalla sabbia un piccolo scarabeo del deserto. Da quello scarabeo egli creò i primi thri-kreen. Intuendo che lo scarabeo aveva bisogno di qualcosa in più di un guscio duro per proteggersi, assegnò ai thri-kreen la saggezza della lucertola e l'astuzia della volpe del deserto.

Per migliaia di anni, i thri-kreen vissero in piccole bande di nomadi. Poi, secoli fa, si riunirono per formare una nazione estesa quanto il più grande deserto del mondo. Quella nazione, nota come Val-Karri, rimase forte per circa un secolo prima che altre nazioni più grandi e ambiziose la mettessero in ombra: l'impero dragonide di Arkhosia soggiogò le terre dei thri-kreen e smantellò il loro impero. I thri-kreen rimasero vassalli dei dragonidi finché, finalmente, il conflitto tra Arkhosia e Bael Turath non mise in ginocchio entrambi quegli imperi, consentendo ai thri-kreen di riconquistare la libertà. Una volta tornati liberi, i thri-kreen tornarono anche a condurre una vita nomade.

INCONTRI

I thri-kreen conducono una vita isolata; a volte passano diversi anni prima che incontrino altri umanoidi. Grazie alla loro acuta sensibilità primeva e psionica, i thri-kreen trovano vari alleati tra le bestie e le altre creature psioniche. I thri-kreen condividono la causa dei druidi e dei guardiani di difendere la terra. Alcuni gruppi di thri-kreen si lasciano corrompere dagli spiriti primevi malvagi e si uniscono agli adoratori di demoni, agli ogre, ai giganti, ai lucertoloidi e agli gnoll per formare dei culti che mirano esplicitamente a trasformare o corrompere la terra.

THRI-KREEN AGGRESSORE

Anche i deserti e le savane più aride abbondano di forme di vita, se si sa dove cercare. I thri-kreen aggressori imparano da giovani a conoscere la loro

terra finché, al termine dell'adolescenza, non vengono allontanati per sopravvivere per un anno con le loro forze. Durante questo periodo di solitudine, viaggiano in lungo e in largo e mettono a frutto le abilità che hanno imparato.

Thri-Kreen Aggressore	Livello 6 Appostato	
Umanoide naturale Medio	PE 250	
PF 58; Sanguinante 29	Iniziativa +11	
CA 20, Tempra 17, Riflessi 19, Volontà 17	Percezione +11	
Velocità 8	Visione crepuscolare	
AZIONI STANDARD		
⊕ Lancia (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 2d8 + 4 danni.		
⊖ Lance Rotanti (arma) ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +11 contro CA		
Colpito: 1d8 + 2 danni e l'aggressore ottiene un bonus di +5 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il potenziamento psionico dell'aggressore si ricarica.		
✂ Pugnalata Mentale (psichico) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +9 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 2 danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'aggressore.		
AZIONI DI MOVIMENTO		
Saltò della Mantide ◆ Incontro		
Effetto: L'aggressore salta di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.		
AZIONI ATTIVATE		
Potenziamento Psionico (psichico) ◆ Incontro		
Attivazione: L'aggressore colpisce con <i>lancia</i> o <i>pugnalata mentale</i> .		
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 2d6 danni psichici extra.		
Abilità Furtività +12, Tenacia +11		
For 14 (+5)	Des 19 (+7)	Sag 17 (+6)
Cos 16 (+6)	Int 16 (+6)	Car 11 (+3)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune
Equipaggiamento 2 lance		

THRI-KREEN AGGRESSORI IN COMBATTIMENTO

Nessuna impronta segna il terreno dove è passato un aggressore. I lunghi periodi trascorsi in solitudine hanno consentito alla creatura di sviluppare le sue capacità psioniche, permettendole di assalire la mente degli avversari imprudenti.

THRI-KREEN ESPLORATORE

Un thri-kreen solitario monta la guardia in cima a una duna di sabbia, fissando l'orizzonte. Rimane immobile per ore mentre il sole attraversa il cielo sopra la sua testa. Poi si volta di scatto e si concentra su un punto lontano, come se fosse stato chiamato da una forza invisibile, e scatta ad avvertire la sua tribù della presenza di intrusi.

THRI-KREEN ESPLORATORI IN COMBATTIMENTO

I thri-kreen esploratori agiscono inizialmente con cautela, preparando trappole o mantenendosi a una distanza sicura finché non scorgono potenziali minacce. Quando la battaglia ha inizio, tuttavia, gli esploratori si dimostrano combattenti frenetici, pronti a entrare e uscire velocemente dalla mischia, e si concentrano sull'abbattimento di un singolo nemico molto resistente.



THRI-KREEN PORTAVOCE DEL DESERTO

THRI-KREEN

Le leggi del deserto sono spietate e il portavoce del deserto di una tribù thri-kreen giudica coloro che le violano. In una tenda fumosa, il portavoce del deserto siede davanti a un gruppo di trasgressori, citando antiche regole tramandate dal Padre Sabbia. Alla fine, il portavoce del deserto comunica la sua sentenza: la condanna a morte o l'esilio nei più remoti recessi del deserto.

Thri-Kreen Esploratore	Livello 7 Schermagliatore
Umanoide naturale Medio	PE 300
PF 80; Sanguinante 40	Iniziativa +9
CA 21, Tempra 20, Riflessi 20, Volontà 18	Percezione +10
Velocità 8	Visione crepuscolare
AZIONI STANDARD	
⬇ Lancia (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 2d8 + 5 danni.	
⌘ Shuriken (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 10/20 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 2d4 + 7 danni.	
⬇ Colpo con Balzo (arma) ♦ A volontà	
Effetto: L'esploratore si muove della sua velocità ed effettua il seguente attacco in un qualsiasi punto del suo movimento.	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 3d8 + 5 danni.	
AZIONI DI MOVIMENTO	
Salto della Mantide ♦ Incontro	
Effetto: L'esploratore salta di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.	
AZIONI ATTIVATE	
Ritirata Improvvisa ♦ A volontà	
Attivazione: L'esploratore è colpito da un attacco.	
Effetto (reazione immediata): L'esploratore scatta di 1 quadretto (o di 4 quadretti se l'attacco lo rende sanguinante).	
Potenziamento Psionico (psichico) ♦ Ricarica ☼ ☼	
Attivazione: L'esploratore colpisce con lancia o shuriken.	
Effetto (azione gratuita): L'attacco infligge 2d6 danni psichici extra.	
Abilità Atletica +12, Tenacia +11	
For 19 (+7)	Des 18 (+5)
Sag 15 (+5)	
Cos 16 (+6)	Int 14 (+5)
Car 11 (+3)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune	
Equipaggiamento lancia, 10 shuriken	

Thri-Kreen Portavoce del Deserto Livello 8 Controllore

Umanoide naturale Medio PE 350

PF 88; Sanguinante 44 Iniziativa +6

CA 22, Tempra 19, Riflessi 20, Volontà 21 Percezione +9

Velocità 7 Visione crepuscolare

AZIONI STANDARD

⬇ **Artiglio ♦ A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA

Colpito: 2d6 + 6 danni.

⌘ **Shuriken (arma) ♦ A volontà**

Attacco: Gittata 10/20 (una o due creature); +13 contro CA

Colpito: 2d4 + 4 danni.

✱ **Scossone della Duna Instabile ♦ A volontà**

Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (i nemici entro l'emanazione); +11 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.

Effetto: Il portavoce del deserto fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

⬅ **Tempesta del Deserto ♦ Ricarica** quando è reso sanguinante per la prima volta

Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +11 contro Riflessi

Colpito: 1d6 + 5 danni e il portavoce del deserto spinge il bersaglio di 2 quadretti. Inoltre, il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

AZIONI DI MOVIMENTO

Salto della Mantide ♦ Incontro

Effetto: Il portavoce del deserto salta di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

AZIONI MINORI

Trappola di Sabbia ♦ Ricarica quando tutte le trappole di sabbia di questo potere si esauriscono

Effetto: Il portavoce del deserto crea alcune trappole di sabbia in tre quadretti non occupati entro 10 quadretti da sé. Le trappole di sabbia devono essere create su una superficie solida. Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che entri nel quadretto di una trappola di sabbia è trattenuto fino alla fine del suo turno successivo e quella trappola di sabbia scompare.

Abilità Diplomazia +12, Intuizione +14, Natura +14

For 12 (+5) Des 14 (+6) Sag 20 (+9)

Cos 16 (+7) Int 18 (+8) Car 17 (+7)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune Equipaggiamento 10 shuriken

THRI-KREEN PORTAVOCE DEL DESERTO IN COMBATTIMENTO

Un portavoce del deserto preferisce osservare gelidamente le fasi del combattimento da lontano. Nugoli di sabbia iniziano a danzare attorno a lui quando si appella al suo potere. Poi, tendendo verso il cielo tutte e quattro le braccia, si appella a Padre Sabbia e agli spiriti della terra affinché scatenino la loro collera sui nemici della tribù.

TULGAR

PER COLORO CHE POSSONO PERMETTERSELI, i tulgar sono una risorsa capace di rovesciare le sorti di una guerra, sferrare un colpo brutale a un nemico ignaro o depredare anche le cripte più sorvegliate. Queste creature selvagge, nate ai tempi della Guerra dell'Alba, sono diffuse su tutti i piani, dagli arcipelaghi perduti del mondo mortale ai domini astrali abbandonati, fino alle gigantesche terre sospese che fluttuano nel Caos Elementale. Questi umanoidi alti e muscolosi vivono in clan che possono variare da una dozzina a varie centinaia di membri. I tulgar accettano di essere pagati da qualsiasi padrone per prestare i servizi in cui sono specializzati: seminare violenza e distruzione.

CONOSCENZE

Natura CD 29: I tulgar erano un tempo degli spiriti primevi. Erano i protettori di un luogo di potere primevo che fu spazzato via da un cataclisma durante la Guerra dell'Alba. Privi di uno scopo, gli spiriti primevi un tempo vincolati a quel luogo furono esiliati nel mondo e abbandonati dai loro simili, concentrati sul loro conflitto con gli dèi. Mossi dal risentimento nei confronti delle divinità, che avevano trasformato i loro luoghi sacri in campi di battaglia, e verso i mortali che avevano eretto in quei luoghi città, miniere e fattorie, questi spiriti primevi promisero di distruggere tutto ciò che gli dèi e i loro seguaci avevano creato.

A tale scopo, gli spiriti assunsero una forma di carne e abbandonarono il loro retaggio primevo. Fu l'ostilità a dare forma ai loro nuovi corpi, che svilupparono un peso e una forza superiori a quelle dei normali mortali. Tuttavia, la vendetta sguscì via tra le dita dei primi tulgar. Alla conclusione della Guerra dell'Alba, gli dèi rimasero al sicuro nei loro domini astrali e le razze mortali si diffusero e prosperarono. Non riuscendo a dare sfogo come volevano alla loro ira, i tulgar divennero rancorosi e barbarici, e con il passare dei secoli si trasformarono in una razza di potenti mercenari. Oggi i tulgar sono suddivisi in innumerevoli clan. Alcuni tulgar hanno dimenticato del tutto il loro antico patto; altri maledicono la volontà debole dei loro simili e fanno della vendetta contro gli dèi l'imperativo centrale delle proprie vite.

La decisione dei primi tulgar di collocare i loro spiriti all'interno di corpi mortali fu pagata a caro prezzo. Rifiutati sia dagli dèi che dagli spiriti primevi, i tulgar che muoiono sono costretti a reincarnarsi, spesso in luoghi lontani dai loro compagni e dal loro clan. In questo modo, i tulgar seguono un ciclo molto rapido di reincarnazione. Le loro menti e i loro ricordi sopravvivono indenni a questo processo, e in tale modo l'antica inimicizia dei tulgar rimane viva in eterno.

Ora che la Guerra dell'Alba è solo un ricordo lontano, è raro che uno

spirito primevo perda il suo luogo e la sua identità come successe ai tulgar. Tuttavia, quando uno spirito viene lasciato alla deriva, tutti i tulgar lo percepiscono. Un tale evento rappresenta una delle poche circostanze in cui i clan di tulgar agiscono a scopo personale. Si mettono in viaggio in cerca dello spirito smarrito e gli offrono rifugio presso di loro, pronti a distruggere qualsiasi creatura mortale che si metta sul loro cammino.

Sono i grandi combattenti del passato a guidare le azioni dei tulgar, grazie agli interlocutori degli spiriti e ad altri potenti capiclan che ne interpretano la volontà. Si dice che un interlocutore degli spiriti possa guardare un altro tulgar negli occhi e vedervi gli spiriti dei combattenti caduti incarnati al suo interno. Gli interlocutori degli spiriti hanno un contatto più ravvicinato con la loro essenza rispetto agli altri tulgar, ma l'antico scisma che diede origine alla razza fa sì che molti di essi cadano preda della follia. I tulgar chiamano questa forma di follia "la malattia dello spirito" e uccidono ritualmente qualsiasi membro della tribù che ne mostri i sintomi. Con la morte del corpo, lo spirito tormentato di un tulgar viene purificato e può rinascere.

I tulgar amano prelevare dei trofei dai nemici che uccidono. I combattenti e i cacciatori di carne recuperano le armi e le armature dei nemici caduti, legandosele addosso anche se non possono usare questi oggetti. I mezzispiriti e gli interlocutori degli spiriti collezionano totem, feticci e icone religiose che dimostrano la loro superiorità ai fedeli degli dèi e dei primordiali. I tulgar a volte portano con loro degli oggetti magici di cui ignorano i poteri, e proteggono anche il più superfluo dei tesori a costo della vita.

INCONTRI

I tulgar sono diffusi su tutti i piani e collaborano praticamente con qualsiasi creatura intelligente che disponga di potere e ricchezze sufficienti ad assoldarli. A volte i tulgar perseguono degli scopi personali, saccheggiando città o inoltrandosi in complessi di rovine alla ricerca di artefatti o spiriti primevi smarriti.



L'eterno odio dei tulgar verso gli dèi che li hanno distrutti e gli spiriti primevi che li hanno ripudiati si manifesta in un'inimicizia diretta sia nei confronti degli immortali che delle creature naturali. Di conseguenza, molti tulgar lavorano volentieri con quelle fazioni che cercano di contrastare questi gruppi, tra le quali i rinnegati, gli aberranti, i culti demoniaci e gli elementali. Tuttavia, alcuni tulgar non si lasciano condizionare e prestano servizio presso i diavoli o i devoti di Bane, Gruumsh, Tiamat e altre divinità oscure.

TULGAR CACCIATORE DI CARNE

Quando un cacciatore di carne scende in campo, l'unica cosa da fare è fuggire. Il problema è che i cacciatori non chiedono di meglio che la loro preda fugga. Intere generazioni passate a dare la caccia agli umanoidi per abbatterli hanno conferito ai tulgar cacciatori di carne un finissimo senso dell'olfatto. Un cacciatore di carne è implacabile nel seguire una pista e può guidare gli altri membri di una tribù tulgar dritto fino ai loro nemici.

Tulgar Cacciatore di Carne		Livello 22 Schermagliatore	
Umanoide naturale Medio		PE 4,150	
PF 209; Sanguinante 104		Iniziativa +21	
CA 36, Tempra 34, Riflessi 35, Volontà 33		Percezione +22	
Velocità 7 (camminare nelle foreste)			
TRATTI			
Cacciatore in Azione			
Ogni volta che il cacciatore di carne colpisce un nemico, fino alla fine del proprio turno successivo egli non provoca attacchi di opportunità quando si muove.			
AZIONI STANDARD			
⚡ Lancia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA			
Colpito: 2d8 + 10 danni.			
⚡ Ascia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +27 contro CA			
Colpito: 2d6 + 8 danni.			
⚡ Assalto del Cacciatore ♦ A volontà			
Effetto: Il cacciatore di carne usa <i>lancia</i> e poi usa <i>ascia</i> contro un bersaglio diverso.			
Speciale: L'uso di <i>ascia</i> come parte di questo potere non provoca attacchi di opportunità. Quando carica, il cacciatore di carne può usare questo potere al posto di un attacco di <i>lancia</i> .			
⚡ Colpo Marcescente (necrotico, arma) ♦ Ricarica ☒ ☒			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA			
Colpito: 2d8 + 8 danni, il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina entrambi).			
AZIONI ATTIVATE			
Spirito Indomabile			
Attivazione: Il cacciatore di carne scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): L'alleato più vicino al cacciatore di carne ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.			
Abilità Furtività +24			
For 24 (+18)	Des 26 (+19)	Sag 23 (+17)	
Cos 25 (+18)	Int 23 (+17)	Car 20 (+16)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			
Equipaggiamento armatura di pelle, lancia, 4 asce			

TULGAR CACCIATORI DI CARNE IN COMBATTIMENTO

Un cacciatore di carne si concentra su un singolo avversario, che si tratti della guida di un gruppo di avventurieri inseguito da una banda da guerra tulgar o di un bersaglio braccato su ordine di un patrono. Un cacciatore di carne è più prudente rispetto agli altri tulgar, e spesso studia o segue le tracce di un nemico per ore o giorni interi prima di attaccare. Il finissimo senso olfattivo di un tulgar gli consente di determinare molte informazioni utili riguardo a un avversario, compresa la natura delle creature con cui viaggia, il suo stato di salute, la sua razza e perfino i materiali di cui sono fatte le sue armi e la sua armatura.

TULGAR SELVAGGIO

Gli angeli si aprirono la strada tra i ranghi dei tulgar, eppure sempre più tulgar si avvicinavano a riempire gli spazi vuoti, animati dalla forza dei più grandi tulgar combattenti che erano vissuti e morti davanti a loro. Ogni tulgar selvaggio che cadeva abbracciava la morte con voluttà sacrilega, in quanto il suo spirito andava a rafforzare gli alleati che continuavano ad affluire.

Tulgar Selvaggio		Livello 22 Bruto gregario	
Umanoide naturale Medio		PE 1.038	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
Iniziativa +17			
CA 34, Tempra 35, Riflessi 33, Volontà 35		Percezione +24	
Velocità 7 (camminare nelle foreste)			
TRATTI			
Minaccia di Critico			
Il selvaggio può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado. Quando il selvaggio mette a segno un colpo critico con <i>ascia bipenne</i> , un alleato entro 2 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.			
AZIONI STANDARD			
⚡ Ascia Bipenne (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA			
Colpito: 18 danni.			
⚡ Ascia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +27 contro CA			
Colpito: 12 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Spirito Indomabile			
Attivazione: Il selvaggio scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): L'alleato più vicino al selvaggio ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.			
For 27 (+19)	Des 23 (+17)	Sag 26 (+19)	
Cos 24 (+18)	Int 20 (+16)	Car 23 (+17)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne, ascia			

TULGAR SELVAGGI IN COMBATTIMENTO

I tulgar selvaggi iniziano il combattimento caricando a testa bassa e sferrando colpi con la loro *ascia bipenne*. L'agghiacciante grido di guerra di un selvaggio si trasforma in un urlo di trionfo quando la creatura cade morta. Un selvaggio sente di avere trionfato se riesce a prestare la forza del suo spirito a un alleato vicino.

TULGAR MEZZOSPIRITO

Quando i loro migliori combattenti iniziarono a scomparire dai margini dello scontro, il generale capì che la battaglia aveva preso una brutta piega. I tulgar avevano scatenato i loro mezzispiriti, rari combattenti capaci di assumere una forma che rifletteva le loro origini primeve. Colpendo dalle ombre senza essere visti, questi assassini sfuggenti potevano rovesciare le sorti di qualsiasi combattimento.

Tulgar Mezzospirito		Livello 23 Appostato	
Umanoide naturale Medio		PE 5.100	
PF 116; Sanguinante 58		Iniziativa +23	
CA 35, Tempra 35, Riflessi 36, Volontà 36		Percezione +24	
Velocità 7, intangibile			
Resistenza evanescente			
TRATTI			
Trauma dello Spirito			
Ogni volta che il mezzospirito colpisce un nemico che non è in grado di vederlo, quel nemico è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Artiglio (illusione, necrotico) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro CA			
Colpito: 1d6 + 8 danni necrotici e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del mezzospirito.			
Effetto: Il mezzospirito diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo.			
⊗ Ascia (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +28 contro CA			
Colpito: 2d6 + 8 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
⚡ Scatenare lo Spirito Interiore (illusione, necrotico, teletrasporto) ♦ Incontro			
Attivazione: Il mezzospirito è reso sanguinante per la prima volta.			
Attacco (azione gratuita): Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +26 contro Tempra			
Colpito: 2d6 + 3 danni necrotici e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del mezzospirito.			
Effetto: Il mezzospirito diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. Poi il mezzospirito può teletrasportarsi di 5 quadretti.			
Spirito Indomabile			
Attivazione: Il mezzospirito scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): L'alleato più vicino al mezzospirito ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.			
Abilità Furtività +24			
For 25 (+18)	Des 27 (+19)	Sag 26 (+19)	
Cos 22 (+17)	Int 24 (+18)	Car 23 (+17)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			
Equipaggiamento 2 asce			

TULGAR MEZZOSPIRITI IN COMBATTIMENTO

Un tulgar mezzospirito attraversa il campo di battaglia da intangibile, immobilizzando gli avversari e colpendo senza essere visto. Sebbene i mezzispiriti combattano al fianco dei loro simili, sono dotati di una natura vendicativa pressoché impossibile da controllare. Anche dopo che gli altri tulgar si sono ritirati o hanno acconsentito a parlamentare, i mezzispiriti continuano a combattere e pensano soltanto a seminare ulteriore distruzione.

TULGAR COMBATTENTE

L'assalto iniziale era stato abbastanza duro, ma la furia dei tulgar minori fu dimenticata in fretta quando i tulgar combattenti iniziarono ad avanzare. Gli ululati sanguinari e le asce turbinanti di quei grossi bruti misero in fuga i difensori.

Tulgar Combattente		Livello 23 Bruto	
Umanoide naturale Medio		PE 5.100	
PF 265; Sanguinante 132		Iniziativa +18	
CA 35, Tempra 36, Riflessi 34, Volontà 35		Percezione +24	
Velocità 7 (camminare nelle foreste)			
TRATTI			
Combattente Inveterato			
Il combattente può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 nel tiro del dado e infligge 3d12 danni extra in caso di colpo critico.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Ascia Bipenne (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +28 contro CA			
Colpito: 2d12 + 19 danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del combattente.			
⚡ Frenesia Turbinante (arma) ♦ Incontro			
Attacco primario: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +28 contro CA			
Colpito: 3d12 + 6 danni.			
Effetto: Il combattente scatta di 3 quadretti ed effettua un attacco secondario.			
Attacco secondario: Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione che non sono stati colpiti dall'attacco primario); +26 contro CA			
Colpito: 2d12 + 6 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Spirito Indomabile			
Attivazione: Il combattente scende a 0 punti ferita.			
Effetto (nessuna azione): L'alleato più vicino al combattente ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.			
For 28 (+20)	Des 24 (+18)	Sag 26 (+19)	
Cos 25 (+18)	Int 21 (+16)	Car 23 (+17)	
Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune			
Equipaggiamento armatura di pelle, ascia bipenne			

TULGAR COMBATTENTI IN COMBATTIMENTO

Un tulgar combattente va in cerca di nemici potenti contro cui misurare il suo valore. Tuttavia, a causa della sua arroganza in combattimento, possibili beffe o minacce possono talvolta attirare un combattente lontano dal bersaglio prescelto.

TULGAR INTERLOCUTORE DEGLI SPIRITI

La voce stridente di un interlocutore degli spiriti echeggiò al di sopra del frastuono del combattimento, formulando giuramenti rivolti alle potenze primeve da cui i tulgar ebbero origine. Gli arcieri subirono il grosso degli attacchi degli interlocutori degli spiriti, mentre i combattenti in mischia nemici dovettero vedersela con i gregari da essi evocati. Nonostante i migliori sforzi degli incantatori difensivi, le magie di protezione non ressero a lungo. L'interlocutore degli spiriti frantumò le loro zone di magia e la sua risata beffarda echeggiò tra le rovine.

Tulgar Interlocutore degli Spiriti **Livello 24** **Controllore**
Umanoide naturale Medio PE 6.050

PF 225; Sanguinante 112 Iniziativa +18
CA 37, Tempra 35, Riflessi 37, Volontà 37 Percezione +25
Velocità 7 (camminare nelle foreste)

TRATTI

☼ **Barriera Primeva** ◆ **Aura 2**

I quadretti entro l'aura si considerano terreno difficile per le creature che non sono intangibili o non possiedono la capacità di camminare nelle foreste.

AZIONI STANDARD

⬇ **Lancia** (arma) ◆ **A volontà**

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +29 contro CA
Colpito: 4d8 + 14 danni e il bersaglio è marchiato da un alleato entro 10 quadretti dall'interlocutore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

☹ **Incitare Ferocia** (psichico) ◆ **A volontà**

Attacco: Gittata 10 (una creatura); +27 contro Volontà
Colpito: 4d10 + 10 danni psichici. Se il bersaglio non effettua un attacco in mischia durante il suo turno successivo, concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI MINORI

☹ **Congedo** ◆ **Ricarica** ☹☹☹☹☹☹

Speciale: L'interlocutore sceglie una evocazione, una creatura convocata o una zona situate entro 10 quadretti da sé, poi effettua l'attacco seguente.

Attacco: Gittata 10 (il creatore dell'effetto scelto); +29 contro Volontà

Colpito: L'effetto scelto termina.

Richiamare Spirito Combattente ◆ **Ricarica** ☹☹

Effetto: Un tulgar selvaggio appare entro 5 quadretti dall'interlocutore degli spiriti. L'iniziativa del selvaggio segue quella dell'interlocutore.

AZIONI ATTIVATE

Abbraccio della Morte (zona)

Attivazione: L'interlocutore degli spiriti scende a 0 punti ferita.
Effetto (nessuna azione): L'alleato più vicino all'interlocutore degli spiriti ottiene 10 punti ferita temporanei e un bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni e a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

La morte dell'interlocutore degli spiriti crea una zona a emanazione ravvicinata 2 che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è terreno difficile per quelle creature che non sono intangibili o non possiedono la capacità di camminare nelle foreste.

For 22 (+18) Des 23 (+18) Sag 27 (+20)

Cos 25 (+19) Int 26 (+20) Car 28 (+21)

Allineamento senza allineamento Linguaggi Comune

Equipaggiamento lancia



TULGAR

TULGAR INTERLOCUTORI DEGLI SPIRITI IN COMBATTIMENTO

Un interlocutore degli spiriti si appella agli spiriti primevi che danno linfa vitale al suo popolo, gridando appelli e proclami in combattimento indirizzati ai grandi capi tulgar del passato. Chiama a sé i loro spiriti combattenti, circondandosi di questi gregari per evitare lo scontro, poi usa *incitare ferocia*. Utilizza *congedo* per sgombrare le zone e le evocazioni che ostacolano i suoi alleati o forniscono protezione ai suoi nemici.

ULULATORE

NEL CUORE DELLA NOTTE echeggiano degli orribili latrati. Risuonano attraverso i campi e le foreste, e inesorabilmente arrivano fino alle vie lastricate. Fintanto che gli abitanti del villaggio rimangono terrorizzati, gli ululatori si accontentano di trascinarsi verso la morte solo una o due vittime urlanti, in quanto non si nutrono di carne, bensì di paura.

CONOSCENZE

Arcano CD 23: Gli ululatori traggono sostentamento dall'intensa paura emanata dalle creature a cui danno la caccia. Una morte dolorosa e brutale genera una deliziosa scarica di paura che induce gli ululatori più giovani a uccidere in tutta fretta le loro vittime. Ma gli ululatori adulti, i mastini della sventura, sono abbastanza intelligenti da capire che un avversario terrorizzato lasciato in vita offre una quantità maggiore di sostentamento nei tempi lunghi.

I branchi di ululatori prendono di mira gli insediamenti più isolati, dai villaggi di frontiera umani alle enclavi dei nani nel Sottosuolo. Attaccano quando la gente dorme, terrorizzando gli abitanti di un insediamento ma evitando di massacrarne troppi. In questo modo, un branco di ululatori può mietere un buon raccolto di paura dalle sue vittime. Tuttavia, ogni segno di sfida provoca la terribile collera delle creature. Gli ululatori circondano le dimore e le botteghe di coloro che osano contrapporsi a loro, lanciando grida che dilanano il silenzio della notte. Quando finalmente attaccano, non lasciano nessuno in vita.

I più grandi ululatori sono i terrore incarnati, ma queste personificazioni viventi della paura sono rare. Un terrore incarnato si mescola raramente ai suoi simili minori. Queste creature si alleano invece con dei padroni assai potenti, come ad esempio i giganti della morte, i lich e altri non morti intelligenti.

INCONTRI

Anche se di solito gli ululatori si uniscono ai branchi della morte composti dai loro simili, a volte servono anche altre creature.

I segugi del terrore, i più giovani, vengono catturati da trogloditi, shadar-kai e drow, che li addestrano come bestie da guerra. I mastini della sventura, più anziani, non possono essere addomesticati, ma sono abbastanza smaliziati da accettare di servire i drow o i non morti intelligenti in cambio di un flusso costante di vittime. Quando fungono da alleati, gli ululatori fanno la tana presso le prigioni e le sale delle torture, luoghi

dove la paura satura l'aria. In battaglia, un mastino della sventura accetta come cavaliere soltanto un alleato molto potente.

I terrore incarnati prestano servizio presso i giganti della morte e i più potenti signori dei non morti come guardie, sentinelle e cacciatori. A volte vagano per i piani in branchi, inseguendo le creature più deboli per satollare la loro insaziabile fame di paura.

ULULATORE SEGUGIO DEL TERRORE

I segugi del terrore sono ululatori giovani, ansiosi di nutrirsi della paura e del terrore che suscitano i loro ululati. Corrono in branco e calano sui villaggi isolati e sugli avamposti del Sottosuolo come un'onda nera.

Ululatore		Livello 9 Controllore gregario	
Segugio del Terrore			
Bestia magica elementale Media		PE 100	
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.			
		Iniziativa +7	
CA 23, Tempra 22, Riflessi 22, Volontà 21	Percezione +6		
Velocità 8	Scurvisione		
TRATTI			
Spine Perforanti			
Ogni volta che una creatura adiacente al segugio del terrore lo manca con un attacco in mischia, quella creatura subisce 6 danni.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +14 contro CA			
Colpito: 6 danni e il segugio del terrore fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.			
◀ Ululato del Terrore (paura, psichico) ♦ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +12 contro Volontà			
Colpito: 4 danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.			
For 15 (+6)	Des 17 (+7)	Sag 14 (+6)	
Cos 16 (+7)	Int 5 (+1)	Car 12 (+5)	
Allineamento malvagio		Linguaggi capisce l'Abissale	



ULULATORI SEGUGI DEL TERRORE IN COMBATTIMENTO

I segugi del terrore sono cuccioli spinti dalle bestie più anziane a dimostrare il loro valore in battaglia. Quando attaccano si sparpagliano e circondano i loro avversari per massimizzare l'effetto di *ululato del terrore*.

ULULATORE MASTINO DELLA SVENTURA

Mano a mano che un ululatore cresce, la sua fame di paura e di terrore cresce insieme a lui. I mastini della sventura vanno a caccia nei tunnel sotterranei e nei dungeon dimenticati spostandosi in piccoli branchi, alla ricerca di creature che possano terrorizzare.

Ululatore		Livello 13 Schermagliatore	
Mastino della Sventura			
Bestia magica elementale Grande (cavalatura)		PE 800	
PF 129; Sanguinante 64			Iniziativa +12
CA 27, Tempra 25, Riflessi 25, Volontà 24			Percezione +9
Velocità 8			Scururovisione
TRATTI			
Spine Protettive (cavalatura)			
Il cavaliere del mastino della sventura ottiene un bonus di +2 alla CA.			
Spine Perforanti			
Ogni volta che una creatura adiacente al mastino della sventura lo manca con un attacco in mischia, subisce 10 danni.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +18 contro CA Colpito: 2d8 + 7 danni.			
⊕ Balzo con Morso ◆ A volontà			
Effetto: Il mastino della sventura scatta della sua velocità e usa morso.			
⚡ Ululato Terrificante (paura, psichico) ◆ Ricarica [1]			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +16 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati e concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina entrambi). Il bersaglio non può effettuare tiri salvezza contro questo effetto fintanto che è adiacente a un qualsiasi mastino della sventura.			
For 20 (+11)	Des 19 (+10)	Sag 16 (+9)	
Cos 17 (+9)	Int 9 (+5)	Car 13 (+7)	
Allineamento malvagio		Linguaggi capisce l'Abissale	

ULULATORI MASTINI DELLA SVENTURA IN COMBATTIMENTO

Un mastino della sventura va di solito a caccia insieme ai suoi simili. Usando *ululato terrificante*, può paralizzare dalla paura anche il più forte degli avversari. Quando un nemico è piegato dal terrore, il mastino della sventura si avvicina per alimentare quella paura.

ULULATORE TERRORE INCARNATO

Le leggende parlano di un grande ululatore che divorò il terrore di un intero esercito e fu trasformato nell'incarnazione vivente della paura. Con il tempo questa creatura generò altri suoi simili, e ora molti ululatori terrore incarnati vagano per i piani o si mettono al servizio di potenti padroni.

Ululatore Terrore Incarnato		Livello 22 Appostato	
Bestia magica ombra Grande		PE 4.150	
PF 155; Sanguinante 77			Iniziativa +22
CA 36, Tempra 34, Riflessi 34, Volontà 35			Percezione +16
Velocità 8, volo 6			Scururovisione
TRATTI			
⚡ Terrore Incarnato (paura, psichico) ◆ Aura 3			
Ogni nemico che inizia e termina il suo turno entro l'aura subisce 10 danni psichici.			
Spine d'Ombra (necrotico)			
Ogni volta che una creatura adiacente al terrore incarnato manca il terrore o il suo cavaliere con un attacco in mischia, quella creatura subisce 15 danni necrotici.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +27 contro CA Colpito: 2d8 + 7 danni.			
⊕ Ombra del Terrore (charme, psichico) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura che non può vedere il terrore incarnato e che non ne sia ancora stata dominata durante questo incontro); +25 contro Volontà			
Colpito: Il bersaglio è dominato, i suoi attacchi a volontà infliggono 1d8 danni psichici extra e bersagliano la Volontà (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -4 al tiro salvezza; l'effetto termina se il bersaglio subisce danni radiosi). Finché l'effetto non termina, l'ululatore viene rimosso dal gioco. Quando l'effetto termina, l'ululatore appare nello spazio non occupato più vicino al bersaglio.			
Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
⚡ Ululato della Morte (paura, psichico) ◆ Incontro			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione che non possono vedere il terrore incarnato); +25 contro Volontà			
Colpito: 3d8 + 5 danni psichici e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
AZIONI DI MOVIMENTO			
⚡ Balzo nell'Ombra (illusione) ◆ Ricarica [2] [2] [1]			
Effetto: Il terrore incarnato diventa invisibile e può muoversi della sua velocità. Rimane invisibile fino alla fine del suo turno successivo.			
Abilità Furtività +23			
For 18 (+15)	Des 24 (+18)	Sag 20 (+16)	
Cos 17 (+14)	Int 14 (+13)	Car 23 (+17)	
Allineamento malvagio		Linguaggi Abissale, Gigante	

ULULATORI TERRORI INCARNATI IN COMBATTIMENTO

I terrore incarnati assalgono i loro nemici usando *balzo nell'ombra*. Il trauma dell'attacco inaspettato intensifica la paura che queste creature suscitano. I terrore incarnati sono servitori fedeli, e quando si mettono al servizio di un padrone oscuro sono pronti a dare la vita pur di proteggere quella creatura.

UMBER HULK

GLI UMBER HULK SONO INDIRETTAMENTE RESPONSABILI di alcuni tra i più grandi scontri nella storia del Sottosuolo. Quando gli umber hulk vanno a caccia, lasciano un labirinto di cunicoli al loro passaggio. Con il tempo, le reti di tunnel che hanno costruito finiscono per mettere in contatto tra loro creature che probabilmente avrebbero preferito rimanere in isolamento. Per questo motivo, la maggior parte delle creature intelligenti del Sottosuolo dà la caccia agli umber hulk per catturarli o ucciderli. Nel loro interminabile scavare, gli umber hulk preferiscono passare attraverso giacimenti di metallo, cosa che li rende molto pericolosi per i minatori e i cercatori. Gli umber hulk si rivelano ottime creature da guardia: se sono ben nutriti, si dimostrano obbedienti e facili da addestrare.

CONOSCENZE

Dungeon CD 18: Gli umber hulk sono alcune tra le più antiche creature di tutto il cosmo. Sono menzionati perfino in alcune scritture precedenti alla Guerra dell'Alba, e secondo alcuni saggi sarebbero emersi dalla materia grezza del mondo prima che i primordiali finissero di modellarlo. Le gallerie che scavano formano un'importante rete di passaggi nei dungeon e nelle regioni del Sottosuolo.

"Inseguire un umber hulk" è un'espressione nanica per un piano pericoloso che, con un po' di fortuna, potrebbe fornire grandi ricompense. Si riferisce alla strategia di alcuni cercatori di seguire la pista di un umber hulk nella speranza di imbattersi in una vena d'oro o di mithral che queste bestie potrebbero avere scoperto.

INCONTRI

Gli umber hulk sono troppo ottusi per mettersi di propria iniziativa in cerca di alleati. Sono invece le altre creature a intrappolarli, nutrirli e addestrarli.



Pur essendo incapaci di parlare, gli umber hulk possono capire i messaggi verbali nel Gergo delle Profondità, cosa che consente loro di eseguire anche i comandi più elaborati. I grimlock e gli orchi usano gli umber hulk devastatori come bestie da caccia, mentre gli umber hulk abissali compaiono nei ranghi militari di quasi tutti i signori dei demoni.

UMBER HULK DEVASTATORE

Gli umber hulk più piccoli sono chiamati devastatori. Si aggirano attraverso gli strati meno profondi della terra, scavando nei dungeon in cerca di un pasto. Sebbene siamo grandi quasi quanto i loro simili, sono più deboli e meno abili nell'usare lo sguardo di dominio mentale per cui questi mostri sono famosi.

Umbur Hulk Devastatore	Livello 7 Bruto
Bestia magica naturale Media	PE 300
PF 95; Sanguinante 47	Iniziativa +4
CA 19, Tempra 20, Riflessi 18, Volontà 19	Percezione +5
Velocità 5, scavo 2 (scavare gallerie)	Scurovisione, percezione tellurica 5
AZIONI STANDARD	
⊕ Artiglio ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro CA	
Colpito: 1d10 + 5 danni.	
† Raffica di Artigli ♦ A volontà	
Effetto: Il devastatore usa <i>artiglio</i> due volte.	
◀ Sguardo Schiacciante (psichico) ♦ A volontà	
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +10 contro Volontà	
Colpito: 3d8 danni psichici e il bersaglio cade a terra prono.	
AZIONI MINORI	
⤴ Sguardo Disarmante ♦ Ricarica [ii]	
Attacco: Gittata 3 (una creatura); +10 contro Volontà	
Colpito: Il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).	
For 19 (+7)	Des 13 (+4)
Cos 15 (+5)	Int 5 (+0)
Sag 14 (+5)	Car 11 (+3)
Allineamento senza allineamento	Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità

UMBER HULK DEVASTATORI IN COMBATTIMENTO

Un devastatore è motivato principalmente dalla fame. Usa *sguardo disarmante* per rendere un avversario indifeso in modo che possa banchettare con la preda a suo piacimento. Un umber hulk devastatore cerca di isolare un singolo nemico. Se incalzato da tutti i lati, destabilizza alcuni avversari con il suo *sguardo schiacciante* e si procura il tempo di cui ha bisogno per ritirarsi.

Sebbene a volte sia possibile incontrarli da soli, in generale i devastatori vanno a caccia in branchi. I bruti di un branco attaccano un gruppo di viaggiatori scegliendosi un singolo avversario a testa su cui concentrarsi, ignorando gli altri bersagli.

UMBER HULK ABISSALE

Anche se gli umber hulk sono diffusi soprattutto nel Sottosuolo, la loro nefasta presenza si è diffusa molto tempo fa su tutti i piani. Stando alle leggende, i primi umber hulk scavarono sempre più in profondità nelle viscere del mondo finché non riemersero su altri piani, dove divorarono le strane creature che incontrarono. Gli umber hulk che si avventurarono nel Caos Elementale scoprirono che l'Abisso era un territorio di caccia ricco di prede. Anche se molti di loro morirono, abbastanza esemplari sopravvissero per banchettare con le carni dei demoni, cosa che finì per alterarli e adattarli al loro nuovo ambiente. Le sostanze dell'Abisso resero acido il sangue di questi umber hulk e il loro sguardo divenne induttore di follia anziché ipnotico. Una creatura che cade sotto il controllo di un umber hulk abissale ulula e strilla come se fosse uscita di senno.

Umbur Hulk Abissale		Livello 15 Controllore
Bestia magica elementale Grande		PE 1.200
PF 152; Sanguinante 76	Iniziativa +9	
CA 29, Tempra 28, Riflessi 26, Volontà 27	Percezione +11	
Velocità 5, scavo 2 (scavare gallerie)	Scurovisione, percezione tellurica 5	
Resistenza 10 acido		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artigli ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +20 contro CA		
Colpito: 2d10 + 12 danni.		
↖ Sguardo del Caos (charme, psichico) ♦ A volontà		
Attacco: Propagazione ravvicinata 3 (i nemici entro la propagazione); +19 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 5 danni psichici e l'umber hulk fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio effettua poi un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura scelta dall'umber hulk.		
↖ Sputo Acido (acido) ♦ Ricarica [!]		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +19 contro Tempra		
Colpito: 10 danni da acido continuati (tiro salvezza termina).		
AZIONI MINORI		
↖ Sguardo della Volontà Schiacciante (paura) ♦ A volontà (1/round)		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +19 contro Volontà		
Colpito: L'umber hulk fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio subisce una penalità di -5 a ogni tiro salvezza che effettua durante il movimento.		
For 29 (+16)	Des 15 (+9)	Sag 18 (+11)
Cos 24 (+14)	Int 7 (+5)	Car 13 (+8)
Allineamento caotico malvagio		Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità

UMBER HULK ABISSALI IN COMBATTIMENTO

Questi mostri si fanno strada attraverso gli strati dell'Abisso, a volte creando anche dei nuovi passaggi tra strati diversi. I servitori di Yeenoghu hanno radunato molte di queste creature da impiegare come guardiani e osservatori. Questi umber hulk abissali si nascondono sotto la superficie dei sentieri più frequentati dell'Abisso, ed emergono per artigliare gli avversari a morte o scaraventarli oltre l'orlo di un precipizio.

UMBER HULK AISTRALE

Così come certi umber hulk sono migrati nell'Abisso, alcuni sono giunti anche nel Mare Australe, dove tormentano gli insediamenti grandi e piccoli. Queste creature, forse il frutto del folle piano di un primordiale per sabotare gli dèi, divorano la sostanza stessa dei domini astrali come se fossero delle gigantesche termiti. Si fanno strada attraverso un dominio squarciando e distruggendo, e con il tempo possono ridurlo a una gigantesca nube di rocce e detriti fluttuanti. In tutto il Mare Australe, queste enormi nubi di detriti fungono da severo monito sulla minaccia che queste bestie costituiscono e sul destino che attende i domini che ne sono infestati.

Umbur Hulk Australe		Livello 17 Soldato
Bestia magica immortale Grande		PE 1.600
PF 167; Sanguinante 83	Iniziativa +13	
CA 33, Tempra 29, Riflessi 28, Volontà 29	Percezione +12	
Velocità 5, scavo 2 (scavare gallerie)	Scurovisione, percezione tellurica 5	
AZIONI STANDARD		
⊕ Artigli ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +22 contro CA		
Colpito: 2d10 + 14 danni e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'umber hulk.		
↖ Sguardo Fiaccante (charme) ♦ A volontà		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +20 contro Tempra		
Colpito: 2d6 + 3 danni e l'umber hulk tira il bersaglio 4 quadretti. Inoltre, il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).		
↖ Sguardo di Annientamento ♦ Incontro		
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +20 contro Tempra		
Colpito: 2d10 + 5 danni.		
Mancato: Danni dimezzati.		
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo dell'umber hulk.		
AZIONI ATTIVATE		
⊕ Mandibole Intrappolanti ♦ A volontà		
Requisito: L'hulk non deve avere afferrato una creatura.		
Attivazione: Un nemico marchiato dall'umber hulk scatta.		
Attacco (interruzione immediata): Mischia 1 (il nemico che attiva il potere); +22 contro Tempra		
Colpito: Il bersaglio è afferrato.		
For 30 (+18)	Des 17 (+11)	Sag 18 (+12)
Cos 23 (+14)	Int 8 (+7)	Car 13 (+9)
Allineamento malvagio		Linguaggi capisce il Gergo delle Profondità

UMBER HULK ASTRALI IN COMBATTIMENTO

Gli umber hulk astrali, interessati soltanto all'annientamento, cercando di distruggere ogni cosa con cui entrano in contatto. Lo sguardo di un umber hulk australe induce una pericolosa letargia nella preda, rallentandone i riflessi e sopprimendo l'istinto di autoconservazione. La vittima dello sguardo di un umber hulk australe può essere obbligata a camminare dritta nelle fauci spalancate della bestia.

Alcuni crudeli torturatori, specialmente i servitori di Zehir e Vecna, catturano gli umber hulk astrali e li addestrano a torturare i prigionieri.

VERBEEG

ANCHE SE I VERBEEG SONO FISICAMENTE POTENTI, considerano i trucchi ingegnosi e gli inganni delle tattiche di gran lunga superiori a un semplice colpo di randello sulla testa del nemico. Un verbeeg adora assecondare le aspettative delle sue prede e fingere, attraverso le parole e le azioni, di essere il più ottuso tra gli ogre o i giganti. Quando i suoi nemici si sono convinti di averlo superato in astuzia, il verbeeg cambia le carte in tavola. Se poi un verbeeg riesce a sfruttare a proprio vantaggio il senso di onore, di correttezza e di giustizia di un'altra creatura, tanto meglio.

Una delle più famose storie riguardo ai verbeeg parla di Jack Orecchie Lunghie, un verbeeg che viveva nei pressi di un ponte nella Selva Fatata. Jack si sedeva accanto al ponte ed esigeva un pedaggio dai viaggiatori. Ma il pedaggio andava pagato, spiegava il verbeeg, soltanto se i viaggiatori tornavano sul suo lato del ponte. Se promettevano di pagarlo, Jack li faceva passare. Quando i viaggiatori giungevano a metà del ponte, Jack afferrava le ringhiere del ponte e lo sollevava, inclinandolo verso di sé. Quando le vittime di questa truffa scivolavano lungo il ponte e cadevano a terra ai suoi piedi, Jack pretendeva il suo pagamento.

CONOSCENZE

Bassifondi CD 21: Anche se i verbeeg sono canaglie fino al midollo, sono comunque dotati di un senso dell'umorismo deviato. I verbeeg osservano le due regole seguenti: primo, un verbeeg non dà mai tregua a uno stupido. Secondo, un verbeeg deve mantenere la sua parola. Può distorcere, rivoltare e stravolgere la formula di una promessa, ma una volta che l'ha fatta, deve osservarla.



INCONTRI

I verbeeg vanno in cerca delle creature più grosse e più ottuse, soprattutto gli ogre e i giganti delle colline. Se tali creature non sono disponibili, i verbeeg rivolgono la loro attenzione agli alleati meno potenti che possono arruolare con le minacce, come ad esempio gli orchi, i goblin e le creature fatate più prive di scrupoli.

A causa della loro avidità, i verbeeg sono pronti anche a prestare i propri servigi come mercenari. Lavorano praticamente per chiunque, purché siano tenuti a combattere soltanto di rado e siano mantenuti a dovere con abbondanza di cibo e bevande forti.

VERBEEG SCALMANATO

La maggior parte dei verbeeg ambisce a una vita facile fatta di cibo, bevande e riposo piuttosto che di battaglie e fatiche. Nonostante la loro grande forza, i verbeeg preferiscono rubare un borsello di monete piuttosto che combattere per conquistarselo. Lo scalmanto è un tipico verbeeg di strada, intenzionato a procurarsi ciò che vuole senza troppi sforzi o rischi.

Verbeeg Scalmanto **Livello 9 Schermagliatore**
Umanoide fatato Grande (gigante) PE 400

PF 99; Sanguinante 49 Iniziativa +8
CA 23, Tempra 21, Riflessi 20, Volontà 18 Percezione +4
Velocità 8 Visione crepuscolare

TRATTI

Vantaggio in Combattimento

Lo scalmanto infligge 5 danni extra contro qualsiasi creatura che gli conceda vantaggio in combattimento.

Furtività Verbeeg

Lo scalmanto può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto fintanto che un quadretto da lui occupato beneficia di copertura superiore o di occultamento totale rispetto alla creatura da cui il verbeeg tenta di nascondersi.

AZIONI STANDARD

⊕ Lancia (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +14 contro CA
Colpito: 2d8 + 8 danni.

⊖ Colpo Trafiggente (arma) ◆ Incontro

Attacco: Mischia 2 (una creatura); +12 contro Riflessi
Colpito: 2d12 + 8 danni e lo scalmanto fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto entro 2 quadretti da sé.

AZIONI DI MOVIMENTO

Manovra Vincolante ◆ A volontà

Effetto: Lo scalmanto non è più marchiato, scatta di 3 quadretti e può passare attraverso gli spazi dei nemici durante lo scatto.

AZIONI MINORI

⊖ Trucco Scaltro ◆ Ricarica ☼ ☼

Attacco: Mischia 3 (una creatura); +12 contro Volontà
Colpito: Lo scalmanto butta a terra prono il bersaglio o lo fa scorrere di 3 quadretti.

Abilità Furtività +11, Manolesta +11, Raggirare +11

For 24 (+11) Des 14 (+6) Sag 11 (+4)

Cos 19 (+8) Int 13 (+5) Car 14 (+6)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Gigante

Equipaggiamento armatura di pelle, scudo leggero, lancia

VERBEEG SCALMANATI IN COMBATTIMENTO

Quando uno scalmanto combatte, lo fa perché non ha altra scelta o perché pensa di riuscire a sopraffare facilmente il nemico. Anche contro un nemico più debole, tuttavia, il verbeeg evita di rimanere

immobile. Gli scalmanati si muovono in continuazione per evitare i contrattacchi, e sono ben lieti di spingere i loro avversari nelle braccia dei loro alleati pur di fuggire illesi. Gli scalmanati ridono in faccia ai loro avversari e si fanno beffe di loro, specialmente quando riescono a metterli in imbarazzo tramite *trucco scaltro*. Per ingannare un nemico, uno scalmanato potrebbe fare una finta veloce, usare un gioco di piedi ingannevole o perfino rivolgergli una battuta o lanciare un falso grido di avvertimento.

VERBEEG CAPOBANDA

Così come i verbeeg tiranneggiano e maltrattano i bruti più ottusi per assoggettarli al loro servizio, allo stesso modo si contendono il dominio gli uni con gli altri. Il capobanda è il verbeeg più astuto di una banda, quello che ha il compito di pianificare i colpi e pensare alle strategie.

Verbeeg Capobanda		Livello 11 Artigliere (Guida)	
Umanoide fatato Grande (gigante)		PE 600	
PF 91; Sanguinante 45	Iniziativa +15		
CA 25, Tempra 23, Riflessi 23, Volontà 24	Percezione +10		
Velocità 8	Visione crepuscolare		
TRATTI			
☼ Intuizione Astuta ◆ Aura 5			
Ogni alleato entro l'aura ottiene un bonus di potere +5 ai tiri dei danni contro ogni creatura che conceda vantaggio in combattimento a quell'alleato.			
Furtività Verbeeg			
Il capobanda può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto fintanto che un quadretto da lui occupato beneficia di copertura superiore o di occultamento totale rispetto alla creatura da cui il verbeeg tenta di nascondersi.			
AZIONI STANDARD			
⬇ Lancia (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA Colpito: 2d8 + 5 danni.			
⤵ Arco Lungo (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 15/30 (una creatura); +18 contro CA Colpito: 2d10 + 8 danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del capobanda.			
↘ Tiro Distraente ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Effetto: Il capobanda usa <i>arco lungo</i> . Se l'attacco colpisce, un alleato del capobanda può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio dell'attacco come azione gratuita.			
Addosso! ◆ Incontro			
Effetto: Tre alleati del capobanda entro 5 quadretti da lui possono caricare una creatura scelta dal capobanda come azione gratuita.			
Abilità Arcano +13, Furtività +12, Manolesta +12			
For 24 (+12)	Des 14 (+7)	Sag 11 (+5)	
Cos 19 (+9)	Int 19 (+9)	Car 19 (+9)	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Gigante			
Equipaggiamento armatura di pelle, lancia, arco lungo, 40 frecce			

VERBEEG CAPOBANDA IN COMBATTIMENTO

Un capobanda si aspetta che siano i suoi seguaci a fare il lavoro sporco. Grida ordini, solitamente intervallati da insulti e interiezioni, per dirigere il loro operato. Abituato a dirigere gli ogre e i giganti delle colline, un capobanda sa bene che gli ordini più efficaci sono quelli gridati, rozzi e lineari. L'alto modificatore di iniziativa di un verbeeg capobanda gli garantisce quasi sicuramente di agire per primo, permettendogli di chiamare in aiuto i suoi simili grazie al potere *addosso!* Un verbeeg capobanda è un maestro delle imboscate;

per lui nulla è meglio che attendere nascosto che gli avversari arrivino prima di fare scattare una trappola ingegnosa.

VERBEEG INGANNATORE

Anche se pochi verbeeg hanno la pazienza o l'energia necessaria per padroneggiare la magia, alcuni riescono a rubare dei libri di incantesimi e a imparare qualche trucco. Un verbeeg ingannatore ha una comprensione della magia a dir poco rudimentale, e si affida all'istinto o all'astuzia per usare quegli incantesimi che possono tornargli utili nelle proprie ruberie o nei suoi movimenti furtivi.

Verbeeg Ingannatore		Livello 11 Controllore	
Umanoide fatato Grande (gigante)		PE 600	
PF 115; Sanguinante 57	Iniziativa +7		
CA 25, Tempra 23, Riflessi 21, Volontà 19	Percezione +5		
Velocità 8	Visione crepuscolare		
TRATTI			
Furtività Verbeeg			
L'ingannatore può effettuare una prova di Furtività per diventare nascosto fintanto che un quadretto da lui occupato beneficia di copertura superiore o di occultamento totale rispetto alla creatura da cui il verbeeg tenta di nascondersi.			
AZIONI STANDARD			
⬇ Lancia (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +16 contro CA Colpito: 2d8 + 10 danni e il bersaglio cade a terra prono.			
⤵ Dardo dell'Urto Barcollante (forza, strumento) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +14 contro Riflessi Colpito: 3d6 + 9 danni da forza e l'ingannatore fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.			
⚡ Esplosione Accecante (strumento, radioso) ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Propagazione ravvicinata 5 (i nemici entro la propagazione); +14 contro Tempra Colpito: 1d6 + 5 danni radiosi e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dell'ingannatore.			
↘ Dardo Sconvolgente (psichico, strumento) ◆ Incontro			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +14 contro Volontà Colpito: 1d10 + 7 danni psichici e il bersaglio non può attaccare (tiro salvezza termina).			
Foschia Occultante (zona) ◆ Incontro			
Effetto: L'ingannatore crea una zona a emanazione ravvicinata 2 che è leggermente oscurata e permane fino alla fine dell'incontro. Ogni verbeeg che inizia il suo turno entro la zona ottiene vantaggio in combattimento contro le creature all'esterno della zona fino alla fine del turno del verbeeg.			
Abilità Arcano +13, Furtività +12, Manolesta +12			
For 24 (+12)	Des 14 (+7)	Sag 11 (+5)	
Cos 19 (+9)	Int 17 (+8)	Car 16 (+8)	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico, Gigante			
Equipaggiamento armatura di pelle, lancia, bacchetta			

VERBEEG INGANNATORI IN COMBATTIMENTO

Un ingannatore odia rimanere a distanza ravvicinata dai suoi nemici. Preferisce invece tenersi al margine di ogni lotta, usando la magia per bloccare gli avversari. Un ingannatore lascia che siano gli altri suoi lacchè a occuparsi dei combattimenti in mischia. Spinto dall'avidità, un ingannatore spesso pensa a svuotare le tasche di un nemico svenuto e a fuggire dalla battaglia con una manciata di monete.

VERME PUTRESCENTE

UN VERME PUTRESCENTE, annidato nella carne in putrefazione di un avventuriero ucciso, costituisce una letale minaccia per coloro che si avventurano nelle cripte antiche e nei dungeon abbandonati. Alcuni affermano che queste creature fameliche siano creazioni di Torog e che desiderino soltanto seminare dolore e morte in nome del Dio Incatenato. Gli orchi abbandonano i dungeon infestati dai vermi putrescenti, mentre gli gnoll li catturano e li usano per tormentare i prigionieri nel corso di strani riti dedicati a Yeenoghu.

Un verme putrescente è un letale parassita che si ciba della carne dei vivi e dei morti indistintamente. Il suo appetito vorace lo induce a farsi strada all'interno di una creatura vivente, ingozzandosi dei muscoli e delle viscere di quella creatura. Una vittima dei vermi putrescenti soffre orribilmente e il dolore ha termine soltanto quando uno dei vermi arriva al cuore della sua vittima e lo divora.

CONOSCENZE

Dungeon CD 17: I vermi putrescenti, una minaccia delle regioni sotterranee antica di secoli, sono tenuti a bada dalla stessa fame che li rende così pericolosi. Gli abitanti dei dungeon vigilano costantemente contro le infestazioni di vermi putrescenti, schiacciandoli prima che possano diventare una seria minaccia. Quando un'infestazione si fa incontrollabile, i sopravvissuti fuggono altrove e i vermi si ingozzano di coloro che rimangono indietro. Quando il cibo scarseggia, i vermi si estinguono e soltanto pochi esemplari particolarmente resistenti sopravvivono fino a trovare un nuovo territorio di caccia.



Corre voce che esistano vaste caverne del Sottosuolo piene di mari ondeggianti di vermi putrescenti. Stando alle dicerie, i vermi di questi mari viventi si nutrirebbero della carne putrefatta di un dio dimenticato.

INCONTRI

I vermi putrescenti massacrano indiscriminatamente qualsiasi creatura, quindi difficilmente hanno degli alleati, ma le altre creature a volte trovano un modo per sfruttarli. Quei coboldi abbastanza coraggiosi e abbastanza stupidi da dare la caccia a queste creature a volte rinchiudono i vermi in piccoli vasi di ceramica che poi scagliano addosso agli intrusi. I bugbear tengono delle fosse piene di vermi putrescenti per sbarazzarsi dei cadaveri e rendere le loro trappole più letali.

SCIAME DI VERMI PUTRESCENTI

Quando uno sciame di vermi putrescenti entra per la prima volta in un'area, abbatte varie vittime, poi si ritira al centro dei cadaveri in decomposizione delle sue prede e inizia a deporre le uova. Un singolo sciame di vermi putrescenti può deporre diecimila uova prima di morire. Se il corpo non viene seppellito, nel giro di un mese esso genera un nuovo sciame di vermi putrescenti famelici.

Sciame di Verm Putrescenti	Livello 4 Bruto	
Bestia naturale Media (sciame)	PE 175	
PF 63; Sanguinante 31	Iniziativa +3	
CA 15, Tempra 15, Riflessi 14, Volontà 15	Percezione +2	
Velocità 5	Scurvisione	
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza;		
Vulnerabilità 10 contro gli attacchi ravvicinati e ad area		
TRATTI		
☼ Attacco dello Sciame ◆ Aura 1		
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura subisce 5 danni più 2 danni extra per ogni sciame di vermi putrescenti aggiuntivo a lui adiacente.		
Sciame		
Lo sciame di vermi putrescenti può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura e un nemico può entrare nel suo spazio, che si considera terreno difficile. Lo sciame di vermi putrescenti non può essere tirato, spinto o fatto scorrere dagli attacchi in mischia o a distanza. Può stringersi attraverso qualsiasi apertura che sia abbastanza grande da lasciare passare almeno una delle creature di cui è composto.		
Attaccante Maldestro		
Lo sciame di vermi putrescenti non possiede un attacco basilare in mischia.		
AZIONI STANDARD		
† Morso Infestante ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 5 danni continuati (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: 10 danni continuati (tiro salvezza termina).		
Secondo tiro salvezza fallito: 15 danni continuati (tiro salvezza termina).		
For 10 (+2)	Des 13 (+3)	Sag 11 (+2)
Cos 13 (+3)	Int 2 (-2)	Car 4 (-1)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

SCIAMI DI VERMI PUTRESCENTI IN COMBATTIMENTO

Uno sciame di vermi putrescenti si avventa sulla creatura vivente più vicina. È spinto dall'implacabile impulso a nutrirsi, quindi ignora i pericoli ambientali come il fuoco o l'acqua. Una vittima ricoperta di vermi

putrescenti è soggetta a un dolore terribile. Alcuni mostri umanoidi a volte attirano gli sciami nei corridoi più contestati di un dungeon: in tale modo, le urla delle vittime fungeranno da rudimentale sistema d'allarme.

ZOMBI DI VERMI PUTRESCENTI

Anche quando una vittima è morta già da tempo a causa di un'infestazione di vermi putrescenti, le creature continuano a divorare la carne decomposta del cadavere. In certe occasioni, il cadavere si rianima in un'oscura parodia di vita, creando uno zombi che funge da portatore per uno sciame di vermi putrescenti.

Zombi di Verm Putrescenti Livello 8 Schermagliatore		
Umanoide naturale Medio (non morto)		PE 350
PF 86; Sanguinante 43	Iniziativa +9	
CA 22, Tempra 20, Riflessi 19, Volontà 17	Percezione +2	
Velocità 6		
Immunità infestazione di vermi putrescenti		
AZIONI STANDARD		
⊕ Schianto ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d6 + 9 danni.		
↓ Schianto Sferzante ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d6 + 9 danni.		
Effetto: Prima o dopo l'attacco, lo zombi scatta di 1 quadretto.		
↓ Fame dei Verm Putrescenti (malattia, necrotico) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +13 contro CA		
Colpito: 2d6 + 9 danni più 2d6 danni necrotici.		
Effetto: Se il bersaglio è sanguinante, viene esposto all'infestazione di vermi putrescenti (vedi pagina 205).		
AZIONI ATTIVATE		
Crollo del Cadavere		
Attivazione: Lo zombi scende a 0 punti ferita		
Effetto (nessuna azione): Uno sciame di vermi putrescenti compare in un quadretto non occupato adiacente allo zombi.		
For 20 (+9)	Des 16 (+7)	Sag 6 (+2)
Cos 14 (+6)	Int 4 (+1)	Car 13 (+5)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

ZOMBI DI SCIAMI PUTRESCENTI IN COMBATTIMENTO

Uno zombi di vermi putrescenti è insolitamente scattante per essere un non morto, in quanto il corpo si rianima in fretta dopo essere stato ucciso dai vermi putrescenti. Gli studiosi si chiedono se uno sciame di vermi putrescenti eserciti o meno il controllo su uno zombi. Citano come prova certi casi in cui uno zombi di vermi putrescenti andava in cerca di coloro che erano rimasti feriti e quindi erano più vulnerabili alle infestazioni.

SCIAME DI VERMI PUTRESCENTI RISVEGLIATO

Circolano voci che parlano di strane masse brulicanti di vermi putrescenti che hanno sviluppato un'auto-coscienza straordinaria. Alcuni credono che questi

vermi putrescenti abbiano divorato una creatura psionica. Altri ipotizzano che questi sciami siano il risultato degli sforzi dei duergar per trasformare gli sciami putrescenti in bestie da guerra.

Sciame di Verm		Livello 10 Bruto
Putrescenti Risvegliato		
Bestia naturale Media (sciame)		PE 500
PF 123; Sanguinante 61	Iniziativa +6	
CA 21, Tempra 20, Riflessi 19, Volontà 22	Percezione +5	
Velocità 5	Scurovisione	
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza;		
Vulnerabilità 10 contro gli attacchi ravvicinati e ad area		
TRATTI		
⚙ Attacco dello Sciame ♦ Aura 1		
Ogni nemico che inizia il suo turno entro l'aura subisce 10 danni più 2 danni extra per ogni sciame di vermi putrescenti aggiuntivo a lui adiacente.		
Sciame		
Lo sciame di vermi putrescenti risvegliato può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura e un nemico può entrare nel suo spazio, che si considera terreno difficile. Lo sciame di vermi putrescenti risvegliato non può essere tirato, spinto o fatto scorrere dagli attacchi in mischia o a distanza. Può stringersi attraverso qualsiasi apertura che sia abbastanza grande da lasciar passare almeno una delle creature di cui è composto.		
Attaccante Maldestro		
Lo sciame di vermi putrescenti risvegliato non possiede un attacco basilare in mischia.		
AZIONI STANDARD		
↓ Morso Infestante ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +15 contro CA		
Colpito: 10 danni continuati (tiro salvezza termina).		
Primo tiro salvezza fallito: 15 danni continuati (tiro salvezza termina).		
Secondo tiro salvezza fallito: 20 danni continuati (tiro salvezza termina).		
↩ Trauma Psicico ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼ ☼ ☼		
Attacco: Emanazione ravvicinata 2 (i nemici entro l'emanazione); +13 contro Volontà		
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo dello sciame.		
AZIONI MINORI		
👉 Attrazione Telepatia ♦ A volontà (1/round)		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +13 contro Volontà		
Colpito: Lo sciame tira il bersaglio 4 quadretti.		
For 10 (+5)	Des 13 (+6)	Sag 11 (+5)
Cos 13 (+6)	Int 8 (+4)	Car 4 (+2)
Allineamento malvagio		Linguaggi Gergo delle Profondità, telepatia 10

SCIAMI DI VERMI PUTRESCENTI RISVEGLIATI IN COMBATTIMENTO

Il movimento di uno sciame risvegliato mostra una strana simmetria, come se ogni verme si muovesse in perfetta formazione con gli altri. La telepatia dello sciame si manifesta in un costante frinire di gemiti e di semplici frasi in Gergo delle Profondità, come "tutti devono unirsi, tutti devono trovare rifugio," e "Fuori da noi, dentro di loro, dilania la loro carne." I pensieri di coloro che lo sciame ha divorato a volte riaffiorano in mezzo a quelli che lo sciame proietta.

Infestazione di Verm Putrescenti	Livello 4 Malattia	Tenacia miglioramento CD 18, stazionaria CD 12, peggioramento CD 11 o meno
Il bersaglio è curato.	Effetto iniziale: Il bersaglio perde un impulso curativo e riceve vulnerabilità 5 ai danni necrotici.	◀▶ Il bersaglio perde due impulsi curativi, che non possono essere recuperati finché non viene curato. Inoltre il bersaglio subisce una penalità di -4 alle prove di abilità finché non viene curato.
		▶ Stato finale: Il bersaglio muore e diventa immediatamente uno zombi di vermi putrescenti.

WILDEN

I WILDEN SONO EMERSI SOLTANTO DI RECENTE dalla Selva Fatata per lottare contro l'influenza corruttrice del Reame Remoto. Sono ancora una presenza nuova nel mondo e devono trovare il loro posto presso le altre creature. Alcuni si rivolgono agli elfi, agli gnomi e agli eladrin per ottenere consiglio. Altri sono più feroci e hanno un comportamento ispirato a quello delle bestie selvatiche. Questi ultimi costituiscono una grave minaccia per gli avventurieri. Sono gelosi del loro territorio, aggressivi e xenofobi, e tali tratti li hanno spesso condotti a scontrarsi con gli esploratori che entrano nelle loro terre.

CONOSCENZE

Natura CD 17: Le tribù di wilden si affidano ai loro antichi per essere comandate. I wilden hanno poche conoscenze comunitarie a cui attingere quando devono prendere decisioni o fare piani per il futuro. Per questo motivo, i wilden possono rivelarsi un pericolo quando entrano in una nuova area. Un gruppo di boscaioli potrebbe essere scambiato per un manipolo di profanatori che deve essere distrutto, e un cacciatore che si addentra nel territorio dei wilden rischia la morte. I wilden si dimostrano anche vulnerabili a certi individui carismatici e manipolatori che cercano di convertirli alla causa del male.

Il modo migliore per allontanare una tribù di wilden dal sentiero del male è convincere gli antichi della tribù a seguire un nuovo corso d'azione. Gli antichi potrebbero richiedere una prova o un'altra dimostrazione di abilità, come ad esempio la sconfitta di un drago verde che minaccia la foresta. Tali



imprese potrebbero essere pericolose, ma se portate a termine con successo garantiranno agli avventurieri l'amicizia dei wilden.

INCONTRI

Dal momento che sono comparsi da poco nel mondo, i wilden hanno attirato un pittoresco assortimento di alleati. Molti di loro combattono assieme agli elfi, agli eladrin e agli gnomi per difendere le loro dimore nella Selva Fatata. In altre aree, i wilden hanno unito le forze a quelle dei fomorian, degli xivort e di altre creature malvagie. Questi wilden diventano ostili quanto i loro alleati.

Molte tribù di wilden allevano delle bestie che usano per le battute di caccia, specialmente drachi, ragni e lupi.

WILDEN CACCIATORE

I wilden sono creature silvane abilissime nel cacciare e nel seguire le tracce. I viaggiatori possono viaggiare attraverso una foresta per giorni interi senza accorgersi di essere seguiti da una banda di cacciatori wilden.

Wilden Cacciatore	Livello 2 Appostato	
Umanoide fatato Medio	PE 125	
PF 33; Sanguinante 16	Iniziativa +8	
CA 16, Tempra 13, Riflessi 15, Volontà 14	Percezione +9	
Velocità 6	Visione crepuscolare	
TRATTI		
Mimetismo		
Il cacciatore può effettuare una prova di Furtività per nascondersi quando beneficia di copertura o di occultamento anziché avere bisogno di copertura superiore o di occultamento totale.		
Cecchino		
Ogni volta che il cacciatore è nascosto e manca con un attacco a distanza, rimane nascosto.		
Tiro Nascosto		
Il cacciatore infligge 5 danni extra ai nemici da cui è nascosto.		
AZIONI STANDARD		
⚔ Spada Corta (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA		
Colpito: 1d6 + 5 danni.		
🏹 Arco Lungo (arma) ♦ A volontà		
Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +7 contro CA		
Colpito: 1d10 + 3 danni.		
AZIONI ATTIVATE		
Inseguimento del Cacciatore ♦ Incontro		
Attivazione: Un nemico termina il movimento entro 2 quadretti dal cacciatore.		
Effetto (reazione immediata): Il cacciatore scatta di 3 quadretti. Fino alla fine del suo turno successivo, gli attacchi a distanza del cacciatore contro il nemico che attiva il potere infliggono 5 danni extra e ignorano copertura e occultamento.		
Abilità Atletica +6, Furtività +9		
For 11 (+1)	Des 16 (+4)	Sag 17 (+4)
Cos 15 (+3)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, arco lungo, 20 frecce		

WILDEN CACCIATORI IN COMBATTIMENTO

I cacciatori preferiscono attirare le loro prede in un'imboscata. Esplorano l'area fino a trovare un buon posto lungo un sentiero dove nascondersi, e poi aspettano, a volte anche per giorni interi. Un cacciatore è un tiratore scelto provetto e fa ricorso alla sua spada soltanto in situazioni estreme.

WILDEN DISTRUTTORE

I combattenti di una tribù di wilden brandiscono randelli da guerra ricoperti di elaborate incisioni che raffigurano le loro battaglie e le loro imprese passate. Ogni volta che un distruttore sopravvive a una battaglia, medita sul conflitto concluso e incide un'immagine o un simbolo della battaglia sulla sua arma.

Wilden Distruttore		Livello 2 Soldato	
Umanoide fatato Medio		PE 125	
PF 39; Sanguinante 19		Iniziativa +4	
CA 18, Tempra 14, Riflessi 13, Volontà 16		Percezione +4	
Velocità 6		Visione crepuscolare	
TRATTI			
Rappresaglia Furiosa			
Ogni volta che un nemico marchiato dal distruttore effettua un attacco che non comprende il distruttore tra i bersagli, il distruttore ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il nemico che attiva il potere fino alla fine del proprio turno successivo.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Randello Pesante (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA			
Colpito: 2d4 + 4 danni.			
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del distruttore.			
⊕ Ascia (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +7 contro CA			
Colpito: 1d6 + 4 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
† Collera del Distruttore ◆ Incontro			
Attivazione: Un nemico sanguinante attacca il distruttore o uno degli alleati del distruttore a lui adiacenti.			
Effetto (reazione immediata): Il distruttore usa <i>randello pesante</i> contro il nemico che attiva il potere. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è anche stordito fino alla fine del turno successivo del nemico che attiva il potere.			
Abilità Atletica +9			
For 16 (+4)	Des 13 (+2)	Sag 16 (+4)	
Cos 15 (+3)	Int 10 (+1)	Car 11 (+1)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante, 3 asce			

WILDEN DISTRUTTORI IN COMBATTIMENTO

Essendo i combattenti di una tribù, i wilden distruttori si mettono in cerca dei nemici più agguerriti. Vanno fieri delle loro imprese più coraggiose e impegnative e le ricordano con le incisioni che praticano sulle loro armi. Quando vari distruttori combattono assieme, preferiscono suddividersi i nemici in egual numero. Per un distruttore, gli scontri uno contro uno sono il modo migliore di misurare la propria abilità. I distruttori uniscono le forze contro lo stesso bersaglio soltanto se devono affrontare dei nemici più grossi o se superano in numero i loro avversari.

WILDEN ANTICO

I wilden chiamano i loro sciamani con il nome di antichi. Stando alle usanze wilden, un antico sarebbe in grado di attingere con la sua mente alle conoscenze collettive della Selva Fatata e di alcune regioni del mondo. Quando un antico entra in una trance del genere, le attività della sua tribù si interrompono. Quando l'antico si risveglia, ha invariabilmente appreso una profezia importante che sarà di aiuto alle azioni della tribù.

Wilden Antico		Livello 4 Artigliere (Guida)	
Umanoide fatato Medio		PE 175	
PF 45; Sanguinante 22		Iniziativa +2	
CA 16, Tempra 13, Riflessi 12, Volontà 15		Percezione +11	
Velocità 6		Visione crepuscolare	
AZIONI STANDARD			
⊕ Lancia (arma) ◆ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA			
Colpito: 1d8 danni e un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita con un bonus di +4 al tiro per colpire.			
⊕ Rampicante Spettrale (strumento) ◆ A volontà			
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +9 contro Riflessi			
Colpito: 1d8 + 7 danni e l'antico tira il bersaglio di 2 quadretti.			
✱ Terra Rombante (strumento) ◆ Ricarica [☄] [⚡]			
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 10 (le creature entro l'emanazione); +9 contro Volontà			
Colpito: 1d6 + 4 danni e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).			
✱ Tempesta di Fulmini (fulmine, strumento) ◆ Incontro			
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 20 (i nemici entro l'emanazione); +9 contro Tempra			
Colpito: 3d6 + 4 danni da fulmine.			
Mancato: Danni dimezzati.			
AZIONI MINORI			
Saggezza degli Antichi ◆ A volontà (1/round)			
Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dall'antico ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.			
AZIONI ATTIVATE			
Viaggio degli Antichi (teletrasporto) ◆ Incontro			
Attivazione: L'antico colpisce un nemico con un attacco ravvicinato o ad area.			
Effetto (azione gratuita): L'antico si teletrasporta di 3 quadretti. Un nemico a scelta dell'antico che sia stato colpito dall'attacco concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo dell'antico.			
Abilità Arcano +9, Natura +11, Storia +9			
For 12 (+3)	Des 10 (+2)	Sag 19 (+6)	
Cos 15 (+4)	Int 15 (+4)	Car 14 (+4)	
Allineamento senza allineamento		Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento armatura di pelle, lancia, totem			

WILDEN ANTICHI IN COMBATTIMENTO

Un antico è quasi sempre accompagnato da vari distruttori che fungono da sue guardie del corpo. Un antico combatte presso la prima fila, ma abbastanza lontano dai suoi nemici da potere usare attacchi ad area e a distanza senza timore di provocare attacchi di opportunità. Quando combatte, un antico grida parole di incoraggiamento, invoca profezie di vittoria e fornisce anche consigli tattici pratici.

XIVORT

GLI XIVORT SONO I CUGINI CORROTTI DEGLI GNOMI. Nei secoli passati furono catturati dai fomorian, che li torturarono e li alterarono usando empie magie. Con il tempo, gli xivort si adattarono alla loro dimora nel Sottosuolo Ombra sviluppando una pelle bluastra e occhi tondi sporgenti e giallastri.

Sotto molti aspetti, gli xivort sono creature patetiche che possono a malapena essere ritenute responsabili della loro malizia. Anche se alcuni sono ancora tenuti schiavi dai fomorian, molti sono fuggiti nella Selva Fatata e nel mondo. Depredano i villaggi in cerca di cibo e di tesori, intenzionati a infliggere la stessa sofferenza che hanno dovuto sopportare per mano dei fomorian.

CONOSCENZE

Storia CD 15: Quando gli xivort sfuggirono alle grinfie dei fomorian, si rifugiarono nella Coltre Oscura a seguito di un patto che avevano stretto con una cabala di streghe. Il viaggio accentuò ulteriormente le forme già distorte degli xivort, rendendo i loro occhi fosforescenti, la pelle blu e i capelli scuri.

Le streghe non sapevano che farsene degli xivort. Li liberarono soltanto per sferrare un duro colpo ai fomorian. Abbandonati nel mondo, gli xivort si diedero al saccheggio. Covano un profondo odio per le creature più grosse e godono soprattutto nel tormentare i goliath e i mezzorchi.

INCONTRI

Gli xivort sono in particolare sintonia con le creature delle ombre, specialmente gli oscuri. Gli gnomi malvagi e gli halfling reclutano gli xivort come spie e sottoposti. Gli xivort odiano gli ogre e i giganti, che sono soliti schiavizzare questi esseri e sfruttarli per i lavori pesanti o come carne da macello. Gli xivort sono in grado di parlare con i pipistrelli e i topi, e usano queste creature come alleati e bestie da soma. Alcuni xivort riescono addirittura a usarle come cavalcature in battaglia.

XIVORT TIRATORE

Molti xivort hanno imparato decenni fa a utilizzare armi piccole e facili da nascondere nella lotta contro i fomorian loro padroni. Invece di usare grossi archi e balestre ingombranti, gli xivort tiratori scagliano piccoli dardi avvelenati contro i loro avversari.

Xivort Tiratore	Livello 1 Artigliere
Umanoide fatato Piccolo	PE 100
PF 22; Sanguinante 11	Iniziativa +2
CA 13, Tempra 12, Riflessi 13, Volontà 13	Percezione +1
Velocità 5	Scurovisione
AZIONI STANDARD	
⚔ Pugnale (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro CA	
Colpito: 1d4 + 3 danni.	
☞ Dardo (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +6 contro Riflessi	
Colpito: 1d4 + 3 danni.	

☞ **Salva di Dardi (arma) ♦ A volontà**

Effetto: Il tiratore usa dardo due volte.

☞ **Dardo del Veleno Sognante (arma, veleno) ♦ Incontro**

Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +6 contro Riflessi

Colpito: 1d4 + 3 danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

AZIONI ATTIVATE

Passo del Tiratore (teletrasporto) ♦ A volontà

Attivazione: Un nemico adiacente al tiratore lo colpisce.

Effetto (reazione immediata): Il tiratore si teletrasporta di 2 quadretti.

For 13 (+1) Des 14 (+2) Sag 12 (+1)

Cos 10 (+0) Int 10 (+0) Car 11 (+0)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico

Equipaggiamento pugnale, 4 dardi

XIVORT TIRATORI IN COMBATTIMENTO

I tiratori si concentrano soprattutto sui combattenti pesantemente armati. Sebbene i loro esili dardi raramente riescano a mettere a segno un colpo mortale, i tiratori hanno imparato a colpire gli spazi scoperti tra le piastre di un'armatura.

XIVORT REZIARIO

Nelle loro battaglie contro le creature più grandi, gli xivort hanno imparato una lezione molto semplice: un grosso avversario, se costretto a terra, è molto più facile da sopraffare. Le tattiche dei reziari sono il frutto di questa lezione.

Xivort Reziario	Livello 1 Controllore
Umanoide fatato Piccolo	PE 100
PF 26; Sanguinante 13	Iniziativa +3
CA 15, Tempra 12, Riflessi 13, Volontà 13	Percezione +1
Velocità 5	Scurovisione
TRATTI	
Squartatore Crudele	
Il reziario ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro i nemici immobilizzati, proni, rallentati o trattenuti.	
AZIONI STANDARD	
⚔ Spada Corta (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro CA	
Colpito: 1d6 + 5 danni.	
☞ Rete (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 5 (le creature entro l'emanazione); +5 contro Riflessi	
Colpito: Il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).	
AZIONI MINORI	
☞ Bolas (arma) ♦ A volontà	
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +5 contro Riflessi	
Colpito: Il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del reziario.	
AZIONI ATTIVATE	
Passo d'Ombra (teletrasporto) ♦ A volontà	
Attivazione: Un nemico adiacente al reziario lo colpisce.	
Effetto (reazione immediata): Il reziario si teletrasporta in un altro quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.	
For 13 (+1)	Des 16 (+3) Sag 12 (+1)
Cos 10 (+0)	Int 10 (+0) Car 11 (+0)
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico	
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, 2 bolas, 4 reti	

XIVORT REZIARI IN COMBATTIMENTO

Il codice etico di un reziario è frutto dei lunghi anni di schiavitù degli xivort. Un reziario crede che un nemico indebolito e indifeso sia il nemico migliore da attaccare. I reziari si affollano attorno ai nemici abbattuti con le bolas e si sbrigliano a finirli.

XIVORT SQUARTATORE

Uno squartatore non lotta pensando alla vittoria o a difendere la sua dimora, ma semplicemente per il gusto di infliggere dolore. Ogni taglio della sua lama è come la pennellata di un artista, sferrato con perizia per infliggere la peggiore agonia possibile.

Xivort Squartatore		Livello 1 Schermagliatore	
Umanoide fatato Piccolo		PE 100	
PF 26; Sanguinante 13		Iniziativa +4	
CA 15, Tempra 12, Riflessi 13, Volontà 13		Percezione +1	
Velocità 5		Scurovisione	
AZIONI STANDARD			
⚔ Spada Corta (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +6 contro CA			
Colpito: 1d6 + 5 danni.			
⚔ Pugnale (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 5/10 (una creatura); +6 contro CA			
Colpito: 1d4 + 3 danni.			
AZIONI ATTIVATE			
Passo Scalstro ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico adiacente allo squartatore è colpito da un attacco.			
Effetto (azione gratuita): Lo squartatore scatta di 1 quadretto.			
Passo d'Ombra (teletrasporto) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico adiacente allo squartatore lo colpisce.			
Effetto (reazione immediata): Lo squartatore si teletrasporta in un altro quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.			
Abilità Furtività +7, Raggiare +5			
For 13 (+1)	Des 14 (+2)	Sag 12 (+1)	
Cos 10 (+0)	Int 10 (+0)	Car 11 (+0)	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico			
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada corta, 4 pugnali			

XIVORT SQUARTATORI IN COMBATTIMENTO

Gli xivort squartatori preferiscono lottare a distanza ravvicinata, come ad esempio negli spazi angusti dei loro cunicoli e delle loro tane. Usano *passo d'ombra* per riuscire ad attaccare un nemico ai fianchi. Adorano assalire un nemico tutti assieme usando *passo scalstro*.

XIVORT INVOCATORE DI OMBRE

Gli xivort incantatori usano una sorta di magia d'ombra. Sono lieti di inviare parte della loro anima nella Coltre Oscura in cambio di magie che possono usare per proteggere le loro tane e uccidere i nemici.

XIVORT INVOCATORI DI OMBRE IN COMBATTIMENTO

Un invocatore di ombre può animare e vincolare le ombre dei suoi nemici. *Ombra strangolante* costringe l'ombra di un avversario a prendere vita e a strangolare colui che la proietta. *Fantasma d'ombra* è un incantesimo noto soltanto agli xivort: gli occhi dei nemici di un bersaglio risplendono di una luce orrenda che lo costringe a gridare di paura e a cercare riparo.



XIVORT

Xivort Invocatore di Ombre		Livello 2 Artigliere (Guida)	
Umanoide fatato Piccolo		PE 125	
PF 32; Sanguinante 16		Iniziativa +2	
CA 14, Tempra 14, Riflessi 14, Volontà 13		Percezione +5	
Velocità 5		Scurovisione	
AZIONI STANDARD			
⚔ Pugnale (arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +7 contro CA			
Colpito: 1d4 + 4 danni.			
⚔ Fantasma d'Ombra (paura, strumento, psichico) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +7 contro Volontà, con un bonus di +1 per ogni creatura adiacente al bersaglio			
Colpito: 1d8 + 4 danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo dell'invocatore di ombre.			
⚔ Dardo della Condanna a Morte (necrotico, strumento) ♦			
Ricarica ☞ ☞ ☞ ☞			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +7 contro Volontà			
Colpito: 1d8 + 4 danni necrotici e uno degli alleati dell'invocatore di ombre adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.			
⚔ Ombra Strangolante (strumento) ♦ Incontro			
Attacco: Gittata 10 (una creatura); +7 contro Riflessi			
Colpito: Il bersaglio è immobilizzato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).			
AZIONI ATTIVATE			
Passo d'Ombra (teletrasporto) ♦ A volontà			
Attivazione: Un nemico adiacente all'invocatore di ombre lo colpisce.			
Effetto (reazione immediata): L'invocatore di ombre si teletrasporta in un altro quadretto adiacente al nemico che attiva il potere.			
For 11 (+1)	Des 14 (+3)	Sag 11 (+1)	
Cos 14 (+3)	Int 17 (+4)	Car 16 (+4)	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Elfico			
Equipaggiamento pugnale, bacchetta			

YETI

GLI ULULATI LAMENTOSI DI UNO YETI suscitano un brivido attraverso le terre di montagna e incutono paura in tutti gli abitanti. Uno yeti infesta i passi montani assieme ad altri esemplari della sua specie. Alcuni dicono che i suoi strani ululati hanno lo scopo di mettere in fuga le prede, procurando alle creature una pista da seguire. I saggi delle montagne la pensano diversamente: dicono che gli ululati servono a ricordare agli abitanti civilizzati che sulle montagne sono gli yeti a regnare.

CONOSCENZE

Natura CD 17: Sebbene gli yeti siano una minaccia costante per coloro che vivono sulle colline, c'è anche chi si è adattato alla loro presenza. L'olfatto di uno yeti è straordinario, e i cacciatori hanno imparato che la più grande forza di uno yeti è anche la sua debolezza. Dal momento che gli yeti non sopportano l'odore della carne putrefatta, possono essere respinti da un'area addobbata con brandelli di carne andata a male.

Per evitare di essere sorpresi da un attacco di yeti, gli abitanti delle montagne tengono attentamente d'occhio le mandrie di cervi, di capre e di montoni. Quando queste creature si agitano o vanno in cerca di un riparo, è certo che uno yeti si aggira nelle vicinanze.



INCONTRI

Nelle terre selvagge, gli yeti vivono soltanto assieme ai loro simili. Tuttavia, è possibile imbattersi in qualche yeti anche in un'arena di combattimenti, come parte di un serraglio di animali.

I comandanti militari a volte catturano dei gruppi di yeti selvaggi che poi sguinzagliano contro gli accampamenti nemici. I signori feudali più malvagi hanno imparato a manipolare l'ambiente sopprimendo la selvaggina in un'area, in modo che gli yeti affamati si spostino nelle aree vicine, indebolendole e rendendole pronte per la conquista. Altri umanoidi malvagi come gli orchi, gli hobgoblin, gli gnoll e i bugbear tengono gli yeti prigionieri. Usano queste bestie per sbarazzarsi dei subordinati infedeli e dei prigionieri.

YETI CACCIATORE

Chi vive in alta montagna circola solo in gruppi bene armati, in quanto uno yeti può sentire l'odore della carne a più di venti chilometri di distanza. Uno yeti cacciatore riesce a percepire quando la sua preda avanza a fatica su un declivio ghiacciato, si muove con cautela nei pressi di un precipizio o si rifugia in un accampamento di minatori abbandonato. Si muove rapidamente e senza difficoltà sul ghiaccio e sulla pietra, ululando e schiamazzando mano a mano che si avvicina.

Yeti Cacciatore		Livello 3 Soldato
Bestia naturale Media		PE 150
PF 49; Sanguinante 24		Iniziativa +6
CA 19, Tempra 17, Riflessi 15, Volontà 13		Percezione +8
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio)		Visione crepuscolare
Resistenza 5 freddo		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +8 contro CA		
Colpito: 1d6 + 2 danni.		
⊕ Presa del Doppio Artiglio ◆ A volontà		
Effetto: Il cacciatore usa <i>artiglio</i> due volte. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il cacciatore afferra il bersaglio.		
⚡ Ululato di Sfida (psichico) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 5 (una creatura); +8 contro Tempra		
Colpito: 1d6 + 2 danni psichici e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del cacciatore.		
⚡ Richiamo del Sangue (psichico) ◆ Ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta		
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +6 contro Volontà		
Colpito: 2d6 + 2 danni psichici e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).		
⚡ Ululato Temibile (paura, tuono) ◆ Incontro		
Attacco: Propagazione ravvicinata 4 (i nemici entro la propagazione); +6 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 3 danni da tuono e il cacciatore spinge il bersaglio di 3 quadretti.		
Abilità Intimidire +7		
For 18 (+5)	Des 17 (+4)	Sag 15 (+3)
Cos 17 (+4)	Int 9 (+0)	Car 13 (+2)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

YETI CACCIATORI IN COMBATTIMENTO

Gli ululati di uno yeti cacciatore echeggiano da un picco all'altro, cosa che rende impossibile individuare la direzione o la prossimità di una creatura. I viaggiatori fuggono in preda al terrore, costretti

ad avventurarsi su tratti di terreno instabile, finché qualcuno non cade o non si storce una cavaglia. Molti viaggiatori scelgono di abbandonare il compagno ferito al suo destino. Alcuni membri più virtuosi rimangono a combattere... e forse a morire. Gli yeti non se ne curano; i codardi hanno lo stesso sapore dei valorosi. La caccia dura poco. Un coro di ululati euforici indica l'esito del combattimento. Presto le nevi tinte di rosso e le ossa bianche scompaiono sotto una coltre di neve fresca, cancellando ogni traccia di coloro che hanno tentato di opporsi agli yeti.

YETI ULULATORE

Gli abitanti delle montagne narrano storie di fantasmi gementi, gli spiriti delle persone amate tragicamente uccise da valanghe e tormente. Credono che gli yeti siano le incarnazioni dei fantasmi infuriati. Gli ululati delle creature lamentano le tristi ingiustizie delle loro morti premature.

Prima di una valanga, una tormenta o una forte gelata, una serie di gemiti spettrali si leva dalle cime delle montagne. Quando questo accade, gli yeti calano inevitabilmente a valle e partono a caccia seguendo il vento che soffia verso i rilievi più bassi. Alcuni credono che gli ululati siano un avvertimento, un appello precognitivo inviato da un compagno defunto. Altri dicono che si tratta solo dei versi di un branco di mostri famelici.

Yeti Ululatore	Livello 4 Controllore	
Bestia naturale Media	PE 175	
PF 58; Sanguinante 29	Iniziativa +5	
CA 18, Tempra 16, Riflessi 15, Volontà 16	Percezione +11	
Velocità 6 (camminare sul ghiaccio)	Visione crepuscolare	
Resistenza 5 freddo		
TRATTI		
Gemito Agghiacciante ◆ Aura 3		
Ogni nemico che termina il suo turno entro l'aura subisce 5 danni psichici e una penalità di -2 alle difese fino alla fine del proprio turno successivo.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +9 contro CA		
Colpito: 1d6 + 5 danni.		
❄ Scagliare Macigno ◆ Ricarica ☼ ☼ ☼		
Attacco: Emanazione ad area 1 entro 5 (le creature entro l'emanazione); +9 contro CA		
Colpito: 1d10 + 3 danni.		
↩ Ululato Temibile (paura, tuono) ◆ Incontro		
Attacco: Propagazione ravvicinata 4 (i nemici entro la propagazione); +7 contro Volontà		
Colpito: 1d8 + 4 danni da tuono e lo yeti spinge il bersaglio di 3 quadretti.		
↩ Grido Perforante (tuono) ◆ Incontro		
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +7 contro Volontà		
Colpito: 1d10 + 5 danni, e se il bersaglio termina il suo turno successivo entro 5 quadretti dallo yeti, subisce 5 danni da tuono.		
Abilità Intimidire +9		
For 18 (+6)	Des 16 (+5)	Sag 18 (+6)
Cos 18 (+6)	Int 10 (+2)	Car 15 (+4)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

YETI ULULATORI IN COMBATTIMENTO

Il gemito dei venti di montagna porta il richiamo terrificante e distorto degli yeti ululatori. A quel rumore, i gatti soffiano e inarcano la schiena, i cani guaiscono e si agitano e perfino i guerrieri dal cuore più saldo sentono i capelli rizzarsi sulla nuca.

YETI FURIBONDO

Il miraggio dell'oro e dell'argento attira molti minatori sulle colline, stimolando i loro sogni di ricchezza. Dal nulla nasce un villaggio minerario; i suoi fondatori cercano di costruire una vita di lussi e privilegi su fondamenta rozze e inospitali. I cercatori possono sopravvivere a crolli in miniera, gas letali, valanghe e tormente... ma la forza della natura che li mette veramente a dura prova è quella che cerca di eliminarli di proposito. Uno yeti furibondo è una creatura cornuta fatta di zanne, pelliccia, artigli e un'aura di puro terrore che spaccia la morte a tutti coloro che si avventurano nel suo dominio.

Yeti Furibondo	Livello 5 Schermagliatore	
Bestia naturale Media	PE 200	
PF 67; Sanguinante 33	Iniziativa +7	
CA 19, Tempra 19, Riflessi 17, Volontà 15	Percezione +11	
Velocità 7 (camminare sul ghiaccio)	Visione crepuscolare	
Resistenza 5 freddo		
TRATTI		
Carica Furiosa		
Lo yeti furibondo infligge 5 danni extra con gli attacchi in carica.		
AZIONI STANDARD		
⊕ Artiglio ◆ A volontà		
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +10 contro CA		
Colpito: 1d6 + 6 danni.		
↩ Ululato di Battaglia (paura, psichico) ◆ A volontà		
Attacco: Gittata 7 (una creatura); +8 contro Volontà		
Colpito: 1d6 + 4 danni psichici e lo yeti furibondo carica il bersaglio.		
↓ Travolgere ◆ Incontro		
Effetto: Lo yeti furibondo scatta della sua velocità e può entrare negli spazi dei nemici durante lo scatto. Ogni volta che lo yeti entra nello spazio di un nemico per la prima volta nel corso dello scatto, effettua il seguente attacco contro quel nemico.		
Attacco: Mischia 0; +8 contro Riflessi		
Colpito: 1d6 + 4 danni e il nemico cade a terra prono.		
↩ Ululato Temibile (paura, tuono) ◆ Incontro		
Attacco: Propagazione ravvicinata 4 (i nemici entro la propagazione); +8 contro Volontà		
Colpito: 1d10 + 6 danni da tuono e lo yeti furibondo spinge il bersaglio di 3 quadretti.		
For 19 (+6)	Des 17 (+5)	Sag 19 (+6)
Cos 19 (+6)	Int 11 (+2)	Car 16 (+5)
Allineamento senza allineamento		Linguaggi -

YETI FURIBONDI IN COMBATTIMENTO

Quando il cibo scarseggia, nemmeno le difese più forti possono distogliere gli yeti furibondi dai loro propositi. Abbattono le porte e fanno a pezzi le abitazioni, passando rapidamente da una preda all'altra e non trattenendosi mai troppo a lungo prima di sfrecciare via alla ricerca di altra carne fresca.

YUAN-TI

NELLE ANTICHE ROVINE, gli yuan-ti strisciano e serpeggiano avviluppandosi attorno alle statue del loro dio oscuro, Zehir. Potrebbero nascondersi sotto le assi di legno del pavimento di una taverna, nelle fognature cittadine o nelle sale echeggianti di un palazzo abbandonato. Le loro trame sono insidiose e lungimiranti. Gli yuan-ti inviano i loro assassini a uccidere i nemici della fede, dotando i ladri del veleno esalato dai loro corpi serpentinei. Agiscono nell'ombra, corrompendo o uccidendo chiunque si metta sul loro cammino.

I seguaci di Zehir comprendono anche i cultisti serpingua, che rendono omaggio a Zehir tentando di rimodellarsi a immagine e somiglianza del dio oscuro. Mentre i seguaci di Zehir si diffondono come veleno nelle vene del mondo, il dio trama e complotta nel Mare Australe. Gli yuan-ti più potenti, quelli che si sono dimostrati più ingegnosi e capaci, hanno l'onore di partecipare alle macchinazioni divine di Zehir. Anche molti dei suoi seguaci cercano di sovvertire le strutture politiche del mondo, Zehir e i suoi fedeli più devoti hanno mire più alte: l'autorità assoluta sul cosmo intero.

Zehir crede che soltanto un singolo possente sovrano possa impedire ai primordiali di riconquistare il potere. Le altre divinità si accontentano di consentire a Zehir di seminare dissidio tra i loro nemici. Tuttavia continuano a tenerlo d'occhio, onde evitare che i suoi piani possano minacciare la loro presa sul potere.

CONOSCENZE

Natura CD 28: Così come un serpente appena nato divora le bestie più piccole per crescere in forza e dimensioni, anche uno yuan-ti inizia con delle piccole vittorie per alimentarsi e rafforzarsi, al fine di incrementare la potenza della collettività della sua razza. I più grandi yuan-ti mostrano forza, astuzia e capacità di adattamento, e coloro che riportano le più grandi vittorie in nome di Zehir ricevono le benedizioni del dio oscuro.

Un culto di Zehir si sforza di diffondere la volontà del dio agendo di nascosto all'interno delle comunità, grandi o piccole che siano. Gli abitanti dell'insediamento potrebbero non accorgersi della presenza di un culto finché esso non ha raggiunto la posizione giusta per colpire. Poi, ricorrendo alla forza o alle manovre politiche locali, il culto costringe gli abitanti del luogo a convertirsi. Quando gli yuan-ti ottengono il controllo, radunano risorse preziose come armi, cibo e oggetti magici e le inviano alle altre sette o perfino nel reame di Zehir, attraverso dei portali. L'obiettivo di questi cultisti è diffondere il controllo di Zehir sul mondo agevolando la crescita dei gruppi di suoi adoratori.



INCONTRI

Anche se gli yuan-ti credono che la loro razza sia ineguagliabile, usano saggiamente tutti gli alleati di cui possono disporre. Meduse e naga occupano un posto d'onore presso gli yuan-ti, a causa del loro fisico serpentino. Come mezzo per raggiungere un fine, gli yuan-ti possono anche unirsi ai rakshasa o agli sciacalli mannari per breve tempo. I mostri di intelligenza più limitata, come ad esempio i serpenti, i behir e le cockatrici, sono considerati animali da compagnia e da guardia bene accetti. Le creature che si dimostrano sorde ai tentativi di persuasione del dio oscuro o cieche ai benefici di un'alleanza con gli yuan-ti possono fungere da mercenari a pagamento... o da cibo per i cuccioli.

YUAN-TI ABOMINIO BERSERKER

Zehir ha fatto ai suoi berserker il dono dei muscoli piuttosto che della mente. Un berserker di Zehir capisce come si combatte e poco altro. Sa che non deve attaccare gli altri yuan-ti e i cultisti. Gli altri yuan-ti trattano i berserker con gentilezza, come farebbero con dei figli... dei figli pericolosi e rabbiosi.

Yuan-ti Abominio Berserker		Livello 26 Bruto	
Bestia magica naturale Grande (rettile)		PE 9.000	
PF 293; Sanguinante 146	Iniziativa +15		
CA 37, Tempra 38, Riflessi 37, Volontà 36	Percezione +16		
Velocità 7			
Resistenza 15 veleno			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 2 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 4d10 + 15 danni.			
↓ Schianto Rotante ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Effetto: Il berserker usa <i>schianto</i> contro ogni nemico a esso adiacente.			
AZIONI ATTIVATE			
↓ Attacco del Berserker ♦ A volontà			
Requisito: Il berserker deve essere sanguinante.			
Attivazione: Un attacco colpisce il berserker.			
Effetto (reazione immediata): Il berserker usa <i>schianto</i> .			
For 28 (+22)	Des 15 (+15)	Sag 17 (+16)	
Cos 23 (+19)	Int 7 (+11)	Car 10 (+13)	
Allineamento malvagio Linguaggi Draconico			

YUAN-TI ABOMINI BERSERKER IN COMBATTIMENTO

I berserker infuriano per il campo di battaglia senza curarsi delle tattiche, colpendo i nemici più vicini o più evidenti. Attaccano gli avversari che li marchiano, spinti più da un impulso primitivo che non dal buon senso.

SPIRA DI ZEHIR

Una spira di Zehir è più serpente che umanoide: usa le braccia e le gambe solo di rado e preferisce strisciare anziché camminare. Gli altri yuan-ti ammirano la forma e la grazia delle spire di Zehir.

Spira di Zehir		Livello 26 Controllore	
Bestia magica Grande (rettile)		PE 9.000	
PF 235; Sanguinante 117	Iniziativa +17		
CA 39, Tempra 38, Riflessi 39, Volontà 38	Percezione +15		
Velocità 7, scalata 7			
Resistenza 15 veleno			
AZIONI STANDARD			
⊕ Schianto ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 3 (una creatura); +31 contro CA			
Colpito: 3d10 + 10 danni, la spira di Zehir tira il bersaglio di 2 quadretti e lo afferra. La spira di Zehir può afferrare soltanto una creatura alla volta.			
↓ Spire Stritolanti ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 3 (una creatura afferrata dalla spira di Zehir); +31 contro Tempra			
Colpito: 40 danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della spira di Zehir.			
AZIONI MINORI			
← Spazzata di Coda ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Emanazione ravvicinata 3 (i nemici entro l'emanazione); +31 contro Riflessi			
Colpito: Il bersaglio cade a terra prono.			
For 22 (+19)	Des 19 (+17)	Sag 15 (+15)	
Cos 19 (+17)	Int 12 (+14)	Car 10 (+13)	
Allineamento malvagio Linguaggi Draconico			

SPIRE DI ZEHIR IN COMBATTIMENTO

Una spira di Zehir adora avviluppare un avversario con il suo corpo e poi stritolarlo fino al soffocamento. Quando la pressione si fa insopportabile, l'ultima cosa che la preda sente è la lingua della spira di Zehir che guizza sul suo volto.

YUAN-TI ABOMINIO SPUTANTE

Queste creature sono note anche come cobra assalitori a causa dei loro cappucci rigonfi e del loro veleno pericoloso. Un abominio sputante è stato esposto a potenti magie divine che rendono il suo veleno assai più virulento di quello di un normale serpente.

Yuan-ti Abominio Sputante		Livello 27 Artigliere	
Bestia magica naturale Grande (rettile)		PE 11.000	
PF 186; Sanguinante 93	Iniziativa +18		
CA 39, Tempra 39, Riflessi 39, Volontà 37	Percezione +22		
Velocità 7, scalata 7			
Resistenza 15 veleno			
AZIONI STANDARD			
⊕ Morso (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA			
Colpito: 2d6 + 8 danni e 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
↘ Sputo Velenoso (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 20 (una creatura); +32 contro Riflessi			
Colpito: 3d6 + 9 danni da veleno e 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
← Spruzzo Velenoso (veleno) ♦ Ricarica ☼ ☼ ☼			
Attacco: Emanazione ravvicinata 5 (i nemici entro l'emanazione); +32 contro Tempra			
Colpito: 2d8 + 5 danni da veleno e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).			
Mancato: Danni dimezzati.			
AZIONI ATTIVATE			
Cappuccio del Cobra ♦ A volontà			
Attivazione: Un attacco colpisce l'abominio sputante.			
Effetto (reazione immediata): L'abominio sputante ottiene un bonus di +4 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.			
For 22 (+19)	Des 20 (+18)	Sag 19 (+17)	
Cos 18 (+17)	Int 7 (+11)	Car 10 (+13)	
Allineamento malvagio Linguaggi Draconico			



YUAN-TI ABOMINI SPUTANTI IN COMBATTIMENTO

Nulla dà più piacere a un abominio sputante che punire coloro che si oppongono a Zehir. Lo sputante considera il veleno da lui generato come un dono divino, quindi cerca di trasmetterlo ai miscredenti. I nemici influenzati dal veleno sentono un leggero prurito e poi una fitta improvvisa, come se un milione di piccole schegge di ghiaccio scorressero attraverso il suo corpo. Gli abomini sputanti chiamano questo momento "la ricerca della punizione del dio oscuro."

YUAN-TI ESECRABILE GUARDIANO

I piani di battaglia degli yuan-ti dipendono quasi sempre dagli esecrabili guardiani. Anche se un esecrabile guardiano deve fare fronte ai pregiudizi generati dal suo aspetto, più umanoide di quello dei suoi simili, mantiene comunque un portamento orgoglioso e sicuro di sé.

Yuan-ti Esecrabile Guardiano		Livello 27 Soldato (Guida)	
Umanoide naturale Medio (rettile)		PE 11.000	
PF 242; Sanguinante 121	Iniziativa +21		
CA 42, Tempra 39, Riflessi 38, Volontà 37	Percezione +15		
Velocità 7			
Resistenza 15 veleno			
TRATTI			
☼ Scaglie Sovrapposte ♦ Aura 1			
Gli alleati entro l'aura ottengono un bonus di potere +2 alla CA.			
AZIONI STANDARD			
⊕ Scimitarra (veleno, arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +32 contro CA			
Colpito: 2d8 + 11 danni, il bersaglio è marchiato e subisce 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina entrambi).			
⊗ Arco Lungo (veleno, arma) ♦ A volontà			
Attacco: Gittata 20/40 (una creatura); +32 contro CA			
Colpito: 2d10 + 4 danni e 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).			
Abilità Atletica +23, Tenacia +22			
For 21 (+18)	Des 22 (+19)	Sag 15 (+15)	
Cos 18 (+17)	Int 10 (+13)	Car 19 (+17)	
Allineamento malvagio Linguaggi Draconico			
Equipaggiamento scimitarra, arco lungo, 20 frecce			

YUAN-TI ESECRABILI GUARDIANI IN COMBATTIMENTO

Il lavoro di squadra è il marchio di fabbrica degli esecrabili guardiani. Animato dal fervore del suo dio oscuro, che scorre potente nelle sue vene, un guardiano si esibisce in una sinuosa danza di spade e di scaglie, difendendo gli alleati e minacciando i nemici.

YUAN-TI ESECRABILE ASSASSINO

Zehir ha la pazienza di un dio, ma quando i suoi piani vengono sventati, quella pazienza cede il posto a una furia incontrollata. Incarica i suoi assassini scelti di dare la caccia a coloro che hanno sfidato il suo potere e di ucciderli. Questi combattenti credono di essere destinati a reincarnarsi in continuazione e a servire il loro signore per tutta l'eternità.

Yuan-ti Esecrabile Assassino		Livello 28 Appostato	
Umanoide naturale Medio, yuan-ti (rettile)		PE 13.000	
PF 194; Sanguinante 97	Iniziativa +28		
CA 41, Tempra 39, Riflessi 40, Volontà 40	Percezione +26		
Velocità 8			
Resistenza 15 veleno			
AZIONI STANDARD			
⊕ Spada Lunga (veleno, arma) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro CA			
Colpito: 2d8 + 9 danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo dell'assassino.			
⊖ Colpo Mortale (veleno) ♦ A volontà			
Attacco: Mischia 1 (una creatura che non può vedere l'assassino); +33 contro CA			
Colpito: 4d8 + 18 danni, il bersaglio subisce 15 danni continuati e una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina entrambi).			
Primo tiro salvezza fallito: I danni continuati aumentano di 5 e la penalità ai tiri salvezza aumenta di 1.			
AZIONI ATTIVATE			
Scudo di Zehir ♦ A volontà			
Attivazione: Un attacco in mischia o a distanza colpisce l'assassino.			
Effetto (reazione immediata): L'attacco che attiva il potere colpisce anche un nemico accecato adiacente all'assassino e scelto da quest'ultimo.			
Abilità Atletica +23, Furtività +29, Raggiare +22			
For 19 (+18)	Des 30 (+24)	Sag 24 (+21)	
Cos 20 (+19)	Int 19 (+18)	Car 17 (+17)	
Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Draconico			
Equipaggiamento spada lunga			

YUAN-TI ESECRABILI ASSASSINI IN COMBATTIMENTO

Gli esecrabili assassini tendono imboscate e i loro sfrontati attacchi suscitano la collera degli dèi i cui domini essi hanno osato violare. Per riuscire ad accedere a un dominio astrale, un assassino o un gruppo di assassini adotta un travestimento innocente, come ad esempio un monaco viaggiante o un mercante accompagnato dal suo seguito. Poi gli assassini agiscono con letale velocità e fuggono prima che possano essere ricondotti alla giustizia.

YUAN-TI ESECRABILE BENEDETTO

I membri del clero di Zehir ambiscono a diventare i suoi benedetti. Un esecrabile benedetto riceve da Zehir potere sufficiente a sostenere le ambizioni del dio su tutti i piani.

Yuan-ti		Livello 28 Controllore (Guida)	
Esecrabile Benedetto			
Umanoide naturale Medio (rettile)		PE 13.000	
PF 250; Sanguinante 125	Iniziativa +23		
CA 39, Tempra 36, Riflessi 39, Volontà 38	Percezione +27		
Velocità 7			
Resistenza 15 veleno			
TRATTI			
☼ Favore di Zehir ♦ Aura 3			
Ogni alleato entro l'aura può ripetere un tiro di ricarica fallito di un potere all'inizio del suo turno.			
☼ Agonia di Zehir (veleno) ♦ Aura 5			
Ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura subisce 15 danni da veleno.			
Serpeggiare Via			
Quando l'esecrabile benedetto è sanguinante, ottiene un bonus di +2 alla velocità e un bonus di +5 a tutte le difese.			

AZIONI STANDARD

⊕ Scimitarra (veleno, arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro CA
 Colpito: 3d8 + 8 danni, il bersaglio perde la resistenza al veleno e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti da veleno (tiro salvezza termina entrambi).

AZIONI MINORI

Comando di Zehir ◆ Ricarica Ⓜ

Effetto: Uno o due alleati entro 5 quadretti dall'esecrabile benedetto possono effettuare un attacco basilare in mischia a testa come azione gratuita o scattare della propria velocità come azione gratuita.

AZIONI ATTIVATE

Piedi Scattanti ◆ A volontà

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dall'esecrabile benedetto scatta.

Effetto (reazione immediata): L'esecrabile benedetto fa scorrere di 2 quadretti il nemico che attiva il potere.

Abilità Atletica +23, Religione +25

For 18 (+18) Des 28 (+23) Sag 26 (+22)

Cos 18 (+18) Int 22 (+20) Car 21 (+19)

Allineamento malvagio Linguaggi Draconico

Equipaggiamento scimitarra

YUAN-TI ESECRABILI BENEDETTI IN COMBATTIMENTO

Onorato dalla sua divinità con un dono che gli consente di instillare fervore nei suoi alleati, un esecrabile benedetto collabora con gli esecrabili guardiani per catturare e controllare gli yuan-ti anatema, che poi imprigionano e schiavizzano.

YUAN-TI ESECRABILE INSEGUITORE

Gli inseguitori sono lo strumento della vendetta di Zehir, combattenti prediletti che inseguono i nemici degli yuan-ti. Danno la caccia a coloro che hanno profanato i luoghi sacri degli yuan-ti, rubato artefatti sacri o fatto del male agli esemplari giovani o adolescenti degli yuan-ti.

Yuan-ti Esecrabile Inseguitore Livello 28 Schermagliatore

Umanoide naturale Medio (rettile) PE 13.000

PF 254; Sanguinante 127 Iniziativa +24

CA 42, Tempra 40, Riflessi 40, Volontà 41 Percezione +21

Velocità 8

Resistenza 15 veleno

TRATTI

Condanna di Zehir

Se l'unica creatura adiacente all'inseguitore è il bersaglio del suo attacco in mischia, l'inseguitore effettua due tiri per colpire e usa il risultato più alto.

AZIONI STANDARD

⊕ Ascia Bipenne (arma) ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +33 contro CA
 Colpito: 3d12 + 17 danni.

AZIONI MINORI

Danza del serpente (teletrasporto) ◆ A volontà

Effetto: L'inseguitore si teletrasporta di 3 quadretti.

Abilità Atletica +23, Furtività +27, Religione +21

For 19 (+18) Des 27 (+22) Sag 24 (+21)

Cos 22 (+20) Int 14 (+16) Car 15 (+16)

Allineamento malvagio Linguaggi Comune, Draconico

Equipaggiamento ascia bipenne

YUAN-TI ESECRABILI INSEGUITORI IN COMBATTIMENTO

Gli inseguitori usano la furtività e la velocità per raggiungere i loro bersagli. Preferiscono combattere uno contro uno, scagliando la *condanna di Zehir* sulle loro prede. Un cacciatore solitamente usa *danza del serpente* per inseguire un avversario, ma usa quel potere anche per ritirarsi e nascondersi quando deve ottenere un vantaggio tattico.

MUTA DI ZEHIR

La pelle di cui un possente yuan-ti si è spogliato attira orde di serpenti che riempiono la forma abbandonata, animandola e creando una muta di Zehir.

Muta di Zehir Livello 26 Schermagliatore gregario

Bestia naturale Media (rettile) PE 2.250

PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

Iniziativa +21

CA 39, Tempra 38, Riflessi 39, Volontà 37 Percezione +16

Velocità 7

Resistenza 15 veleno

AZIONI STANDARD

⊕ Morso ◆ A volontà

Attacco: Mischia 1 (una creatura); +31 contro CA

Colpito: 17 danni.

AZIONI ATTIVATE

← Orda di Serpenti (veleno)

Attivazione: La muta scende a 0 punti ferita.

Attacco (nessuna azione): Emanazione ravvicinata 1 (i nemici entro l'emanazione); +30 contro Tempra

Colpito: 10 danni e 15 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

For 22 (+19) Des 22 (+19) Sag 17 (+16)

Cos 17 (+16) Int 3 (+9) Car 10 (+13)

Allineamento malvagio Linguaggi -

MUTE DI ZEHIR IN COMBATTIMENTO

La superficie della pelle di una muta non è stabile. Si agita in continuazione a causa dei serpenti che strisciano sotto la pelle scartata di un grande yuan-ti. Alcuni di coloro che hanno assistito agli ultimi momenti di una muta di Zehir affermano che vedere quella forma collassare in una pila brulicante di serpenti è peggio che essere morsi da quella massa dilagante.

GLOSSARIO

Questo glossario definisce alcuni termini di gioco utilizzati in questo libro e altri termini ad essi correlati. Il materiale che segue presuppone che il lettore conosca i contenuti del Capitolo 5 (Abilità) e del Capitolo 9 (combattimento) nel *Manuale del Giocatore*.

Queste informazioni aggiornano le versioni precedenti e incorporano chiarimenti e nuove regole.

aberrante [origine]: Le creature aberranti sono originarie del Reame Remoto o sono state plasmate da esso.

accecato [condizione]: Una creatura accecata non è in grado di vedere, il che significa che i suoi bersagli beneficiano di occultamento totale contro di essa e che subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione. Concede inoltre vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

acido [parola chiave]: Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.

acqua [parola chiave]: Una creatura dell'acqua possiede una forte connessione all'elemento acqua.

acquatico [parola chiave]: Le creature acquatiche possono respirare sott'acqua. Durante i combattimenti acquatici, una creatura acquatica ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature non acquatiche. Vedi anche "Combattimento acquatico," *Guida del Dungeon Master*, pagina 45.

afferrato: Vedi "Afferrare" e "Sfuggire," *Manuale del Giocatore*, pagine 286 e 292.

angelo [parola chiave]: Gli angeli sono creature immortali originarie del Mare Astrale. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

animato [tipo]: Le creature animate ricevono la vita tramite la magia. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

aria [parola chiave]: Una creatura dell'aria è fortemente connessa all'elemento aria.

arma [parola chiave]: Un tipo di accessorio. Questa parola chiave identifica un potere che viene utilizzato in congiunzione con un'arma, ma può trattarsi anche di un attacco senza armi. Gli attacchi dei mostri non usano i bonus di competenza. Vedi anche "Aggiungere equipaggiamento," *Guida del Dungeon Master*, pagina 174.

arrampicata del ragno: Una creatura dotata di arrampicata del ragno può usare la sua velocità di scalata per muoversi sulla parte inferiore delle superfici sporgenti (come i soffitti) senza dovere effettuare prove di Atletica. Vedi anche **velocità di scalata**.

assordato [condizione]: Una creatura assordata non è in grado di sentire e subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.

bestia [tipo]: Le bestie sono o animali comuni o creature simili a essi. Agiscono in base all'istinto.

bestia magica [tipo]: Le bestie magiche somigliano a bestie comuni, ma spesso si comportano come persone.

camminare nelle foreste: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare nelle foreste ignora il terreno difficile generato da alberi, sottobosco o altre crescite vegetali.

camminare nelle paludi: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare nelle paludi ignora il terreno difficile generato da fango o acqua bassa.

camminare sul ghiaccio: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare sul ghiaccio ignora il terreno difficile generato da ghiaccio o neve.

camminare sulla terra: Un tipo di movimento sul terreno. Una creatura dotata di camminare sulla terra ignora il terreno difficile generato da detriti, pietra scoscesa o costruzioni di terra.

cavalcatura [parola chiave]: Una creatura con la parola chiave "cavalcatura" possiede almeno un potere di cavalcatura. Un potere di cavalcatura è utilizzabile solo quando il cavaliere della creatura possiede il talento Combattere in Sella. Vedi anche "Combattimento in sella," *Guida del Dungeon Master*, pagina 46.

charme [parola chiave]: Un tipo di effetto. Un potere di charme controlla o influenza le azioni di un soggetto in qualche modo. Questo controllo è spesso rappresentato dall'obbligo per la creatura di attaccare i suoi alleati o dall'essere soggetta alla condizione di dominato.

cieco [parola chiave]: Una creatura cieca fa affidamento su sensi speciali, come la vista cieca o la percezione tellurica, per percepire le cose entro una determinata distanza, oltre la quale la creatura non è in grado di vedere. La creatura è immune agli attacchi con lo sguardo e non può essere accecata.

costrutto [parola chiave]: I costrutti non sono creature viventi, pertanto gli effetti che scelgono specificamente come bersaglio le creature viventi non funzionano contro di essi. Non hanno bisogno di respirare, mangiare o dormire.

costrutto vivente [parola chiave]: A differenza di altri costrutti, i costrutti viventi sono creature viventi.

danni dimezzati: Quando un potere o un altro effetto infligge danni dimezzati, si applicano ai danni tutti i modificatori, incluse resistenze e vulnerabilità, e poi si divide a metà il totale risultante.

danni extra: Molti poteri e altri effetti concedono la capacità di infliggere danni extra. I danni extra si applicano sempre in aggiunta ad altri danni. Ciò significa che un attacco che non infligge danni, come ad esempio il potere del mago *sonno*, non può infliggere danni extra.

- demone [parola chiave]:** I demoni sono creature elementali caotiche malvagie originarie dell'Abisso. Non hanno bisogno di dormire.
- diavolo [parola chiave]:** I diavoli sono creature immortali malvagie originarie dei Nove Inferi. Non hanno bisogno di dormire.
- dominato [condizione]:** Una creatura dominata non può eseguire azioni. È invece il dominatore a decidere una singola azione che la creatura eseguirà al suo turno: un'azione standard, di movimento o minore. Gli unici poteri che il dominatore può costringere una creatura a usare sono i poteri a volontà. Inoltre la creatura concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.
- drago [parola chiave]:** I draghi sono creature rettili. La maggior parte di essi possiede le ali e un'arma a soffio.
- elementale [origine]:** Le creature elementali sono originarie del Caos Elementale.
- evanescente:** Una creatura evanescente subisce danni dimezzati da qualunque fonte di danno, inclusi i danni continuati. Vedi anche **danni dimezzati**.
- fatato [origine]:** Le creature fatate sono originarie della Selva Fatata.
- fluttuare:** Se una creatura è in grado di fluttuare, può rimanere in aria senza necessità di muoversi durante il suo turno. Può anche scattare ed effettuare attacchi di opportunità quando vola. Vedi anche **velocità di volo**.
- forza [parola chiave]:** Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.
- frastornato [condizione]:** Una creatura frastornata può eseguire soltanto un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore al suo turno. Può comunque eseguire azioni gratuite, ma non può effettuare azioni immediate o di opportunità. Inoltre concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.
- freddo [parola chiave]:** Un tipo di danno. Una creatura con questa parola chiave è composta almeno parzialmente di ghiaccio. Vedi anche **tipo di danno**.
- fulmine [parola chiave]:** Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.
- fuoco [parola chiave]:** Un tipo di danno. Una creatura del fuoco è fortemente connessa all'elemento fuoco. Vedi anche **tipo di danno**.
- gigante [parola chiave]:** I giganti sono creature umanoidi di taglia Grande o superiore.
- gregario:** Un gregario viene distrutto quando subisce qualsiasi ammontare di danni. Se un gregario viene mancato da un attacco che provoca danni anche quando manca, non subisce quei danni.
- guarigione [parola chiave]:** Un tipo di effetto. Un potere di guarigione permette di recuperare punti ferita, in genere ripristinandoli immediatamente o concedendo rigenerazione.
- illusione [parola chiave]:** Un tipo di effetto. Un potere di illusione inganna la mente o i sensi del bersaglio. Le illusioni spesso ostruiscono la vista o deviano gli attacchi. Se un potere da illusione infligge danni, i danni in questione non sono un'illusione.
- immobilizzato [condizione]:** Una creatura immobilizzata non può muoversi a meno che non si teletrasporti o non venga tirata, spinta o fatta scorrere.
- immortale [origine]:** Le creature immortali sono originarie del Mare Astrale. A meno che non vengano uccise, vivono per sempre.
- indebolito [condizione]:** Quando una creatura è indebolita, i suoi attacchi infliggono danni dimezzati, ma i danni continuati che infligge non sono soggetti a questo effetto. Vedi anche **danni dimezzati**.
- indifeso [condizione]:** Una creatura indifesa concede vantaggio in combattimento e può essere oggetto di un colpo di grazia (*Manuale del Giocatore*, pagina 288).
- intangibile:** Una creatura intangibile ignora il terreno difficile e può muoversi attraverso gli ostacoli e le altre creature, ma deve terminare il suo movimento in uno spazio non occupato.
- invisibile:** Se una creatura è invisibile, ottiene vari vantaggi nei confronti di coloro che non riescono a vederla; beneficia di occultamento totale contro di loro, non provoca attacchi di opportunità da parte loro e beneficia di vantaggio in combattimento nei loro confronti.
- leggermente oscurato:** Una misura di invisibilità e un tipo di terreno oscurato. Una creatura beneficia di occultamento quando si trova in un quadretto leggermente oscurato. *Esempi:* luce fioca, fogliame, nebbia, fumo, pioggia pesante o nevicata. Contrasta con **pesantemente oscurato** e **totalmente oscurato**.
- malattia [parola chiave]:** Alcuni poteri espongono il bersaglio a una malattia. Se una creatura viene esposta a una malattia una o più volte durante un incontro, effettua un unico tiro salvezza al termine dell'incontro per determinare se contrae la malattia. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio è infettato. Vedi anche "Malattia," *Guida del Dungeon Master*, pagina 45.
- maldestro:** Alcune creature sono maldestre quando usano una specifica modalità di movimento (indicata accanto alla modalità interessata alla voce "Velocità" della creatura), mentre altre sono maldestre quando si trovano a terra (indicato accanto alla velocità della creatura). Quando una creatura è maldestra, subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e a tutte le difese.
- marchiato:** Quando una creatura marchia un bersaglio, quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire con qualsiasi attacco che non includa la creatura tra i bersagli. Una creatura può essere soggetta solo a un marchio per volta, e un nuovo marchio sostituisce quello precedente.

melma [parola chiave]: Le melme sono creature amorfe.

metamorfofi [parola chiave]: Un tipo di effetto.

I poteri di metamorfofi cambiano in qualche modo la forma fisica di una creatura.

Una metamorfofi alla volta: Se una creatura è influenzata da più di un potere di metamorfofi, soltanto quello più recente ha effetto. Gli effetti degli altri poteri rimangono sulla creatura e le loro durate si esauriscono come di consueto, ma tali effetti non si applicano. Tuttavia, quando l'effetto più recente ha termine, il successivo effetto più recente che è ancora attivo si applica su di essa. Ad esempio, se uno sciacallo mannaro è sotto l'effetto di *cambiare forma* e un personaggio usa un potere di metamorfofi su di esso, l'effetto di *cambiare forma* è soppresso finché l'effetto di metamorfofi del personaggio non ha termine sullo sciacallo mannaro.

Cambio di taglia: Se un potere di metamorfofi riduce lo spazio di una creatura, la creatura in questione non provoca attacchi di opportunità per essere uscita dai quadretti quando si rimpicciolisce. Se un effetto di metamorfofi renderebbe la creatura troppo grossa per entrare nello spazio disponibile, l'effetto sulla creatura fallisce, ma la creatura è stordita (tiro salvezza termina).

Termina con la morte: Gli effetti di metamorfofi attivi su una creatura terminano immediatamente quando essa muore.

minaccia con portata: Una creatura dotata di minaccia con portata può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi nemico entro la sua portata e che provochi un attacco di opportunità.

movimento: Ogni volta che una creatura, un oggetto o un effetto esce da un quadretto per entrare in un altro, si muove, sia che tale movimento avvenga volontariamente, sia che si tratti di un movimento forzato. Questo significa che scattare, teletrasportarsi ed essere spinti sono tutti esempi di movimento.

Se un potere specifica la distanza di cui la creatura o un alleato si muove volontariamente (ad esempio, "la creatura scatta di 2 quadretti"), la creatura che ha diritto a muoversi può decidere di muoversi di tutta quella distanza, di parte di essa, o di non muoversi affatto. Analogamente, se un potere impone un movimento forzato a un nemico (ad esempio, "la creatura spinge il bersaglio di 3 quadretti"), chi impone il movimento decide se muovere il nemico di tutta quella distanza, di parte di essa o di non muoverlo affatto.

Se un potere specifica la destinazione del movimento della creatura o di un alleato (ad esempio, "un quadretto adiacente al bersaglio"), la creatura che ha diritto di muoversi decide se muoversi fino a quella destinazione oppure no. Non può muoversi soltanto in parte. Analogamente, se un potere specifica il punto in cui un nemico è costretto a muoversi, la creatura decide se muovere il nemico in quella destinazione oppure no.

Vedi anche "Movimento e posizione," *Manuale del Giocatore*, pagina 282.

mutaforma [parola chiave]: I mutaforma hanno la capacità di alterare la loro forma, a piacimento o assumendo forme specifiche.

nascosto: Quando una creatura è nascosta a un nemico, è silenziosa e invisibile per quel nemico. Normalmente, una creatura deve usare l'abilità *Furtività* per diventare nascosta. Vedi anche **invisibile**.

naturale [origine]: Le creature naturali sono originarie del mondo naturale.

necrotico [parola chiave]: Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.

non morto [parola chiave]: I non morti non sono creature viventi, pertanto ogni effetto che sceglie come specifico bersaglio le creature viventi non ha effetto su di essi. Non hanno bisogno di respirare o di dormire.

ombra [origine]: Le creature ombra sono originarie della Coltre Oscura.

omuncolo [parola chiave]: Gli omuncoli sono costrutti animati incaricati di proteggere una creatura, un'area o un oggetto.

paura [parola chiave]: Un tipo di effetto. La paura suscita spavento. Questo spavento è spesso rappresentato dall'obbligo per una creatura di muoversi, da una penalità ai tiri per colpire o dal fatto di concedere vantaggio in combattimento.

percezione tellurica: Se una creatura è dotata di percezione tellurica, può vedere chiaramente le creature e gli oggetti entro una gittata specifica, anche se sono invisibili, oscurati o fuori dalle linee di effetto, ma sia essa che tali creature o oggetti devono essere in contatto con il suolo o la medesima sostanza, come ad esempio l'acqua o una ragnatela. Negli altri casi, la creatura si affida alla sua vista normale.

pesantemente oscurato: Una misura di visibilità e un tipo di terreno oscurato. Una creatura beneficia di occultamento totale quando si trova in un quadretto pesantemente oscurato, ma nei confronti dei nemici a essa adiacente beneficia soltanto di occultamento. *Esempi:* Nebbia fitta, fumo o fogliame. Contrasta con **leggermente oscurato** e **totalmente oscurato**.

prono [condizione]: Quando una creatura è prona, giace stesa a terra. Subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e l'unico modo che ha per muoversi è strisciare, teletrasportarsi o essere tirata, spinta o fatta scorrere. Inoltre, la creatura concede vantaggio in combattimento ai nemici che effettuano attacchi in mischia contro di essa, ma ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza di quei nemici che non le sono adiacenti.

Se una creatura sta volando quando cade a terra prona, scende senza pericoli di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se non raggiunge una superficie solida, precipita.

Una creatura può buttarsi a terra prona con un'azione minore.

psichico [parola chiave]: Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.

radioso [parola chiave]: Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.

ragno [parola chiave]: Le creature ragno includono ovviamente i ragni, ma anche le creature dotate di peculiarità tipiche degli aracnidi: otto zampe, capacità di filare ragnatela e via dicendo.

rallentato [condizione]: Quando una creatura è rallentata, la sua velocità diventa pari a 2, se era superiore. Questa velocità si applica a tutte le sue modalità di movimento (camminare, volare, e così via), ma non si applica né ai movimenti forzati né al teletrasporto. Inoltre, una creatura rallentata non può beneficiare di bonus alla velocità, anche se può sempre eseguire delle azioni, come ad esempio l'azione di correre, che gli consentano di muoversi a una velocità superiore alla propria. Se una creatura diventa soggetta a questa condizione mentre si muove, deve fermarsi se si è già mossa di almeno 2 quadretti.

recuperabile [parola chiave]: Se una creatura manca tutti i bersagli quando usa un potere recuperabile, non spende l'uso di quel potere.

rettile [parola chiave]: I rettili sono creature a sangue freddo con la pelle scagliosa.

rigenerazione: Vedi il *Manuale del Giocatore*, pagina 293.

rimosso dal gioco: Alcuni effetti possono temporaneamente rimuovere una creatura dal gioco. Finché la creatura è rimossa dal gioco, i suoi turni iniziano e terminano normalmente, ma la creatura non può compiere azioni, a meno che non sia specificato diversamente. Inoltre, la creatura non dispone né di linea di visuale né di linea di effetto verso alcunché, e nessuno può disporre di linea di visuale o linea di effetto fino ad essa.

scavare gallerie: Una creatura capace di scavare gallerie lascia dietro di sé delle gallerie quando scava. La creatura e le creature più piccole possono muoversi attraverso queste gallerie senza alcuna riduzione di velocità. Gli esseri della stessa taglia della creatura che ha scavato le gallerie devono stringersi per attraversarle, e le creature più grandi non possono entrarvi affatto. Vedi anche **velocità di scavo**.

sciame [parola chiave]: Uno sciame è composto da numerose creature, ma agisce come se si trattasse di una sola. Uno sciame può occupare lo stesso spazio di un'altra creatura, e un nemico può entrare nello spazio di uno sciame, che si considera terreno difficile. Uno sciame non può essere tirato, spinto o fatto scorrere dagli attacchi in mischia o a distanza.

Uno sciame può stringersi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da lasciare passare anche solo una delle creature che lo compongono. Per esempio, uno sciame di pipistrelli può stringersi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da permettere il passaggio di un solo pipistrello.

scurovisione: Una creatura dotata di scurovisione può vedere senza penalità in condizioni di luce fioca e oscurità senza subire penalità. Questo significa che la creatura ignora la penalità di -2 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio che beneficia di occultamento a causa della luce fioca e la penalità di -5 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio che beneficia di occultamento totale a causa dell'oscurità.

sguardo [parola chiave]: Un tipo di attacco. Le creature cieche e accecate sono immuni agli attacchi con lo sguardo, e una creatura non può effettuare un attacco con lo sguardo quando è accecata.

sonno [parola chiave]: Un tipo di effetto. I poteri di sonno rendono le creature svenute. A meno che un potere non specifichi altrimenti, questo stato di incoscienza non è sonno normale, quindi una creatura soggetta alla condizione non può semplicemente essere svegliata; il potere specifica in che modo ha fine lo stato di incoscienza. Vedi anche **svenuto**.

sorpreso [condizione]: Una creatura sorpresa non può eseguire azioni. Concede inoltre vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

stordito [condizione]: Una creatura stordita non può eseguire azioni. Inoltre concede vantaggio in combattimento e non può attaccare ai fianchi.

strumento [parola chiave]: Un tipo di accessorio. Questa parola chiave identifica un potere che può essere utilizzato attraverso uno strumento. La tabella delle statistiche di un mostro specifica gli strumenti da esso utilizzati. Vedi anche "Aggiungere equipaggiamento," *Guida del Dungeon Master*, pagina 174.

Supernal: Una creatura immortale che conosce il linguaggio Supernal può capire il parlato e lo scritto di qualsiasi linguaggio. Inoltre, quando un immortale parla il Supernal, può scegliere di parlare in modo che qualsiasi creatura che conosca un linguaggio riesca a capirlo.

Una creatura che non sia un immortale e che conosca il linguaggio Supernal può leggere le scritture in Supernal e può capire un immortale che parla il Supernal, che quell'immortale voglia essere capito o meno.

svenuto [condizione]: Una creatura svenuta è indifesa, non può eseguire azioni e subisce una penalità di -5 a tutte le difese. Inoltre, non può attaccare ai fianchi. Quando è soggetta a questa condizione, una creatura cade a terra prona se è possibile. Vedi anche **indifeso** e **prono**.

telepatia: Una creatura dotata di telepatia può comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che conosca un linguaggio, anche se i linguaggi che conoscono non sono gli stessi. L'altra creatura deve trovarsi entro linea di effetto ed entro una specifica distanza. La telepatia permette una comunicazione a due vie.

teletrasporto [parola chiave]: un tipo di effetto. Un potere di teletrasporto trasporta istantaneamente le creature o gli oggetti da un luogo all'altro. Si usano queste regole quando una creatura usa un potere di teletrasporto su un bersaglio, che potrebbe essere egli stesso, un'altra creatura o un oggetto.

Istantaneo: Il teletrasporto è istantaneo. Il bersaglio scompare e riappare immediatamente nello spazio di destinazione scelto da chi usa il potere di teletrasporto. Il movimento non è ostacolato dalle creature, dagli oggetti o dal terreno frapposto.

Spazio di destinazione: La destinazione del teletrasporto deve essere uno spazio non occupato che il bersaglio possa occupare senza stringersi. Se arrivando nello spazio di destinazione il bersaglio cadrebbe o se quello spazio è terreno ostacolante, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, il teletrasporto è negato.

Linea di visuale: Chi usa un potere di teletrasporto deve disporre di linea di visuale fino allo spazio di destinazione.

Linea di effetto non necessaria: Né il bersaglio né chi usa il potere di teletrasporto necessitano di avere una linea di effetto fino allo spazio di destinazione.

Nessuna azione di opportunità: Il bersaglio non provoca azioni di opportunità quando esce dalla sua posizione di partenza.

Immobilitato o trattenuto: Essere immobilizzato o trattenuto non impedisce a un bersaglio di teletrasportarsi. Se un bersaglio si teletrasporta da una costruzione fisica, come la stretta di un mostro o un altro effetto immobilizzante situato in uno spazio specifico, tale bersaglio non è più immobilizzato o trattenuto. In caso contrario, il bersaglio si teletrasporta ma è ancora immobilizzato o trattenuto quando raggiunge lo spazio di destinazione.

terra [parola chiave]: Una creatura della terra è fortemente connessa all'elemento terra.

terreno bloccante : Un tipo di terreno che blocca i quadretti, spesso riempiendoli. *Esempi:* pareti, porte e colonne grandi. Il terreno bloccante fornisce copertura, interferisce con i movimenti attorno a esso e blocca le linee di effetto. Blocca inoltre le linee di visuale, a meno che non sia trasparente. Vedi anche "Terreno e ostacoli," *Manuale del Giocatore*, pagina 283.

terreno ostacolante: Un tipo di terreno che ostacola le creature, spesso provocando loro dei danni. *Esempi:* fosse, lava e acqua profonda. Una creatura può effettuare un tiro salvezza quando viene tirata, spinta, fatta scorrere o teletrasportata su terreno ostacolante. Vedi anche "Cadute," *Manuale del Giocatore*, pagina 284, e **teletrasporto**.

tipo di danno: Molti attacchi infliggono un tipo di danno specifico. Ogni tipo di danno è associato a una parola chiave. Se un potere possiede una determinata parola chiave, quel potere infligge quel tipo di danno (l'unica eccezione è "Veleno", una parola chiave che può riferirsi ai danni, a un effetto non danneggiante o a entrambe le cose).

tiro salvezza superato: Un tiro salvezza effettuato con successo. Un tiro salvezza superato pone termine a un effetto che comprende una delle seguenti annotazioni tra parentesi: "Tiro salvezza termina," "tiro salvezza termina entrambi," o "tiro salvezza termina tutto." Vedi anche "Tiri Salvezza," *Manuale del Giocatore*, pagina 279.

Effetti identici a cui un tiro salvezza può porre termine: Se una creatura è soggetta a più effetti identici a cui un tiro salvezza può porre termine, compresi i danni continuati, ignora tutti quegli effetti tranne uno. Ad esempio, se è frastornata (tiro salvezza termina) e poi viene attaccata e frastornata di nuovo (tiro salvezza termina), ignora il secondo effetto, dal momento che è identico all'effetto a cui è già soggetta.

Una creatura non deve mai effettuare più tiri salvezza contro degli effetti identici. Deve invece effettuare tiri salvezza separati contro gli effetti che non sono identici, anche se contengono la stessa condizione. Ad esempio, frastornato (tiro salvezza termina) e frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi) non sono effetti identici, quindi una creatura deve effettuare tiri salvezza separati contro di essi. Vedi anche "Danni continuati," *Manuale del Giocatore*, pagina 278.

Durate sovrapposte: Quando una creatura è soggetta a effetti identici che terminano in momenti diversi, ignora tutti gli effetti tranne quello che ha durata maggiore. Gli effetti a cui un tiro salvezza può porre termine funzionano in modo diverso, dal momento che non si sa quando avranno termine. Quindi una creatura deve tenere traccia degli effetti a cui un tiro salvezza può porre termine separatamente dagli effetti che terminano in un momento specifico. Vedi anche "Durate," *Manuale del Giocatore*, pagina 278.

totalmente oscurato: Una misura di visibilità e un tipo di terreno oscurato. Un personaggio beneficia di occultamento totale quando si trova in un quadretto totalmente oscurato. *Esempio:* Oscurità totale. Contrasta con **pesantemente oscurato** e **leggermente oscurato**.

trattenuto [condizione]: Una creatura trattenuta è immobilizzata e non può essere tirata, spinta o fatta scorrere. Subisce inoltre una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento. Vedi anche **immobilizzato**.

tuono [parola chiave]: Un tipo di danno. Vedi anche **tipo di danno**.

umanoide [tipo]: Le creature umanoidi variano molto nel loro grado di somiglianza agli umani. La maggior parte è bipede.

una volta per round: Alcuni effetti sono utilizzabili soltanto una volta per round (a volte questo viene indicato con la dicitura "1/round"). Se una creatura usa un effetto del genere, non può usarlo di nuovo fino all'inizio del suo turno successivo.

vegetale [parola chiave]: Le creature vegetali sono composte di materia vegetale. Non hanno bisogno di dormire.

veleno [parola chiave]: Un tipo di danno e un tipo di effetto. Un potere da veleno può infliggere un effetto velenoso diverso dai danni, danni da veleno o entrambe le cose. Vedi anche **tipo di danno**.

velocità di nuoto: Una creatura che possiede una velocità di nuoto può muoversi nell'acqua a quella velocità senza dovere effettuare delle prove di Atletica per nuotare.

velocità di scalata: Una creatura dotata di una velocità di scalata può muoversi sulle superfici verticali a quella velocità senza dovere effettuare prove di Atletica per scalare. Mentre scala, la creatura ignora il terreno difficile e non concede vantaggio in combattimento dovuto allo scalare.

velocità di scavo: Una creatura dotata di una velocità di scavo può muoversi attraverso la terra morbida alla velocità specificata, e può muoversi attraverso la solida roccia a metà di questa velocità. La creatura non può scattare o caricare mentre scava.

velocità di volo: Una creatura dotata di una velocità di volo può volare di un numero di quadretti fino a quella velocità come azione di movimento. Per rimanere in aria, la creatura deve muoversi di almeno 2 quadretti durante il suo turno, altrimenti precipita alla fine del turno. Quando vola, la creatura non può scattare o effettuare attacchi di opportunità, e precipita se viene buttata a terra prona. Vedi anche "Volare," *Guida del Dungeon Master*, pagina 47.

visione crepuscolare: Una creatura dotata di visione crepuscolare può vedere senza penalità in condizioni di luce fioca. Questo significa che la creatura ignora la penalità di -2 ai tiri per colpire quando attacca un bersaglio che beneficia di occultamento a causa della luce fioca.

vista cieca: Una creatura dotata di vista cieca può vedere chiaramente creature e oggetti entro una determinata distanza ed entro linea di effetto, anche se sono invisibili o oscurati. Per il resto, la creatura fa affidamento sulla sua normale visione.

zona [parola chiave]: Un tipo di effetto. I poteri dotati della parola chiave "zona" creano delle zone, vale a dire delle aree magiche che durano un round o più.

Riempie un'area di effetto: La zona viene creata entro un'area di effetto e riempie ciascun quadretto nell'area che sia entro la linea di effetto dal quadretto di origine.

Non è influenzata dagli attacchi e dall'ambiente: La zona non può essere attaccata o influenzata fisicamente, e il terreno e i fenomeni ambientali non hanno effetto su di essa. Ad esempio, una zona che infligge danni da fuoco non viene influenzata dai danni da freddo.

Zone mobili: Se il potere usato per creare una zona consente che la zona sia mossa, la zona si considera una zona mobile. Alla fine del turno del suo creatore, la zona mobile termina se il creatore non si trova entro gittata di almeno 1 dei quadretti che occupa la zona (usando la gittata del potere) o se non dispone di una linea di effetto verso almeno 1 dei quadretti che occupa.

Una zona non può essere mossa attraverso terreno bloccante.

Zone sovrapposte: Se le zone si sovrappongono e impongono delle penalità allo stesso tiro o alla stessa statistica di gioco, una creatura influenzata dalle zone sovrapposte è soggetta alla penalità peggiore. Analogamente, una creatura nell'area sovrapposta subisce danni soltanto dalla zona che infligge i danni maggiori, a prescindere dal tipo di danni.

Termina con la morte: Se il creatore muore, la zona termina immediatamente.

PLAYTESTER

I seguenti giocatori e *Dungeon Master* della community di DUNGEONS & DRAGONS hanno collaudato il nuovo formato della tabella delle statistiche presentato in questo libro, fornendo opinioni preziose sia interne che esterne al gioco discutendo sulla sua praticità, la sua chiarezza e la sua presentazione. Si ringraziano tutti coloro che hanno partecipato, tra cui:

Konrad Brandemuhl, Travis Wolcott, Keith Symcox, Paul Alexander, Tyler Burroughs, Sean Herring

Christian Chaney, Joanna Chaney, Daniel Gordon, Jodi Gordon, Christopher Wright, Danny Joe Jarman Jr.

Sean Molley, Heidi Pritchett, Brian Schoner, Paige Leitman, Bryan Leclair, Dee Leclair

Renout van Rijn, Mark Knobbe, John-Alan Pascoe, Yourik Voogd, Eva Orta, Yannick Braat, Pieter Sleijpen

RIGUARDO AGLI AUTORI

MIKE MEARLS è uno dei principali autori del gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS. Le sue pubblicazioni più recenti comprendono il *Manuale del Giocatore*® 3, *Hammerfast*™ e *Poteri Primevi*™.

GREG BILSLAND è un supervisore della linea giochi di Wizards of the Coast. Le sue pubblicazioni comprendono la *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*®, il *Manuale dei Mostri*® 2, *Poteri Divini*™ e *Poteri Primevi*. Le sue supervisioni più recenti comprendono il *Manuale del Giocatore* 2, il *Manuale dei Mostri* 2 e la *Guida del Giocatore a Eberron*®. Gradisce chiunque voglia tenersi in contatto e commentare le sue opere su twitter.com/gregbilsland

ROBERT J. SCHWALB è un premiato autore di giochi che ha contribuito a scrivere o sviluppare oltre cento titoli di gioco di ruolo per DUNGEONS & DRAGONS, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *A Song of Ice and Fire* e il gioco di ruolo di *Star Wars*. Alcuni dei suoi lavori più recenti per Wizards of the Coast compaiono nel *Manuale del Giocatore* 3, *Poteri Marziali*™ 2 e nel *Draconomicon*™: *Draghi Metallici*. Inoltre collabora regolarmente alle riviste *Dragon* e *Dungeon*. Robert vive, lavora e probabilmente morirà nel Tennessee.

MOSTRI PER LIVELLO

Nella lista che segue appaiono tutti i mostri di questo libro organizzati in ordine alfabetico in base al loro livello e ruolo. I mostri guida sono indicati con la lettera (G).

Mostro	Livello e Ruolo	Pagina
Elementale dell'aria minore	1 Appostato	71
Xivort tiratore	1 Artigliere	208
Rana pellespinosa	1 Bruto	170
Elementale dell'acqua minore	1 Controllore	70
Xivort reziario	1 Controllore	208
Elementale del fuoco minore	1 Schermagliatore	72
Xivort squartatore	1 Schermagliatore	209
Ragno dell'imboscata	2 Appostato	168
Wilden cacciatore	2 Appostato	206
Xivort invocatore di ombre	2 Artigliere (G)	209
Demone delle fauci	2 Bruto	31
Pescatore di caverna cucciolo	2 Bruto gregario	158
Drago della tormenta cucciolo	2 Controllore	60
Rana dorsospora	2 Controllore	171
Rana signora della gora	2 Schermagliatore	171
Elementale della terra minore	2 Soldato	73
Wilden distruttore	2 Soldato	207
Furtivo omicida	3 Appostato	77
Ombra cacciatrice	3 Appostato	154
Pescatrice di caverna strangolatrice	3 Appostato	158
Pescatore di caverna spinato	3 Artigliere	159
Sciacallo mannaro spavaldo	3 Bruto	176
Furtivo mesmerista	3 Controllore	76
Craud impalatore	3 Schermagliatore	28
Protettore del terrore	3 Soldato	26
Yeti cacciatore	3 Soldato	210
Sciacallo mannaro mangiacarogne	3 Soldato gregario	177
Ghoul cercatore di carne	4 Appostato	80
Pescatore di caverna gettalenze	4 Artigliere gregario	159
Wilden antico	4 Artigliere (G)	207
Craud stritolatore	4 Bruto	29
Sciame di vermi putrescenti	4 Bruto	204
Sciacallo mannaro ingannatore	4 Controllore	177
Yeti ululatore	4 Controllore	211
Gorilla grande	4 Schermagliatore	92
Ragno cucciolo	4 Schermagliatore gregario	168
Cavaliere affatturato	4 Soldato	156
Drago del terremoto cucciolo	4 Soldato	57
Gnoll furtivo	5 Appostato	90
Balestriere ombra	5 Artigliere	157
Chitina esploratrice	5 Artigliere	24
Chitina combattente	5 Bruto	23
Drago vulcanico cucciolo	5 Bruto	64
Gorilla crinargentea	5 Bruto (G)	93
Chitina recluta	5 Bruto gregario	23
Cultista del Signore del Fuoco	5 Bruto gregario	98
Gremlin ingannatore	5 Controllore	94
Ninfa primaverile	5 Controllore	141
Predone del terrore	5 Schermagliatore	27
Yeti furibondo	5 Schermagliatore	211
Furtivo cacciatore	5 Soldato	77
Re dei craud	5 Soldato (G)	29
Thri-kreen aggressore	6 Appostato	192
Arciere del terrore	6 Artigliere	27
Ghast	6 Bruto	81
Adepto di Orcus	6 Controllore (G)	81
Chitina tessitrice	6 Controllore	25
Enigma di Vecna	6 Controllore	178
Portavoce ombra	6 Controllore	157
Chitina predatrice	6 Schermagliatore	24
Servo del Signore del Fuoco	6 Schermagliatore (G)	99
Behemoth corona ossea	6 Soldato	14
Frammentale cercatore bello	6 Soldato	74
Gorilla guardiano del tempio	6 Soldato	93
Gnoll zanna da guerra	6 Soldato (G)	91
Gremlin furtivo	7 Appostato	95
Ustilagor	7 Appostato	54
Umber hulk devastatore	7 Bruto	200
Diavolo visir	7 Controllore (G)	53
Drago della tormenta giovane	7 Controllore d'élite	61
Eletto di Yeenoghu	7 Controllore d'élite	91
Quasit	7 Controllore	36

Ragno sputante fatato	7 Controllore	169
Behemoth pellealata	7 Schermagliatore	15
Gargoyle ferropietroso	7 Schermagliatore	78
Thri-kreen esploratore	7 Schermagliatore	193
Eletto del Tempio di Fuoco	7 Schermagliatore gregario	99
Progenie aberrante abietta	7 Schermagliatore gregario	160
Guardiano del terrore	7 Soldato	27
Spirito di iena	7 Soldato gregario	91
Mimic oggetto	8 Appostato	120
Ogre cacciatore di caverna	8 Appostato	146
Arcaniano verde	8 Artigliere	10
Gargoyle cornopietroso	8 Bruto	79
Coldrite	8 Controllore (G)	25
Frammentale dominatore	8 Controllore	75
Thri-kreen portavoce del deserto	8 Controllore	193
Cultista della terra	8 Controllore gregario	151
Ninfa autunnale	8 Schermagliatore	141
Zombi di vermi putrescenti	8 Schermagliatore	205
Campione del Tempio del Fuoco	8 Soldato	99
Gargoyle runico	8 Soldato	79
Gargoyle di ossidiana	8 Soldato gregario	79
Ombra strangolatrice	9 Artigliere	154
Behemoth lunghecorna	9 Bruto d'élite	15
Meenlock cacciatore	9 Controllore	118
Nappa corruttore	9 Controllore	134
Ululatore segugio del terrore	9 Controllore gregario	198
Cambion figlio della collera	9 Schermagliatore	18
Verbeeg scalmanato	9 Schermagliatore	202
Drago del terremoto giovane	9 Soldato d'élite	57
Ogre corazzato	9 Soldato	146
Pugno del Tiranno di Pietra	9 Soldato (G)	151
Elementale dell'aria	10 Appostato	71
Frammentale esecutore	10 Appostato	75
Drago vulcanico giovane	10 Bruto d'élite	64
Sciame di vermi putrescenti risvegliato	10 Bruto	205
Spaventapasseri vacillante	10 Bruto gregario	182
Arcaniano blu	10 Controllore	11
Cambion incatenato	10 Controllore	19
Progenie aberrante simulacro	10 Controllore	161
Catoblepa profeta	10 Controllore d'élite	21
Sentinella suh	10 Schermagliatore	128
Kraken marino	10 Soldato solitario	106
Ninfa dei boschi	10 Soldato	142
Meenlock corruttore	11 Appostato	119
Verbeeg capobanda	11 Artigliere (G)	203
Diavolo dell'ira	11 Bruto	49
Gigante delle colline frantumatore	11 Bruto	82
Meazel spavaldo	11 Bruto	116
Elementale dell'acqua	11 Controllore	70
Ogre sciamano delle tempeste	11 Controllore	147
Strega del patto	11 Controllore (G)	184
Verbeeg ingannatore	11 Controllore	203
Elementale del fuoco	11 Schermagliatore	72
Aggressore suh	11 Soldato gregario	129
Elementale della terra	11 Soldato	73
Manto assassino assalitore	12 Appostato	114
Occhio d'ombra	12 Appostato d'élite	16
Gigante delle colline scagliarocce	12 Artigliere	83
Meazel cacciatore	12 Artigliere	117
Musco lanciatore	12 Artigliere gregario	132
Girallon predone	12 Bruto	88
Immondo sanguinario pallido	12 Bruto	126
Suh alfa	12 Bruto	129
Drago della tormenta adulto	12 Controllore d'élite	61
Muschio dell'oblio dominatore mentale	12 Controllore d'élite	131
Musco invocatore	12 Controllore gregario	133
Musco rigenerante	12 Controllore gregario (G)	133
Progenie aberrante suonatrice distortente	12 Controllore (G)	161
Kuo-toa impazzito	12 Schermagliatore gregario	108
Musco rampicante	12 Schermagliatore gregario	132
Cambion erede infernale	12 Soldato d'élite	19
Musco guardiano	12 Soldato gregario	131
Norker scudo pietroso	12 Soldato	144
Spaventapasseri infestato	13 Appostato	183
Derro combattente	13 Artigliere	39
Carcassa di Kyuss	13 Bruto gregario	163
Figlio di Kyuss	13 Bruto	162
Meazel strangolatore	13 Controllore	117
Babau	13 Schermagliatore	30
Ululatore mastino della sventura	13 Schermagliatore	199

Zoccolo cinereo travolgente	13 Schermagliatore	126
Spaventapasseri guardiano	13 Soldato	183
Ombra burattinaia	14 Appostato	155
Nagpa signore delle carogne	14 Artigliere	135
Derro sicario	14 Bruto gregario	39
Predatore di intelletto	14 Controllore	55
Derro fanatico	14 Schermagliatore	39
Gigante delle colline frantore	14 Schermagliatore	83
Combattente pelle di ferro	14 Soldato	127
Kuo-toa annegatore	14 Soldato	109
Ogre temerario	14 Soldato	147
Drago del terremoto adulto	14 Soldato d'elite	58
Cacciatore del corno spezzato	15 Appostato	127
Derro mietitore	15 Appostato	40
Beholder progenie	15 Artigliere gregario	16
Prole fiammeggiante	15 Artigliere (G)	100
Kuo-toa frusta	15 Artigliere	109
Ninfa infernale	15 Artigliere	142
Drago vulcanico adulto	15 Bruto d'elite	64
Norker recluta	15 Bruto gregario	145
Servo della pietra	15 Bruto	152
Umber hulk abissale	15 Controllore	201
Norker viandante pietroso	15 Schermagliatore	145
Cavaliere infernale	15 Soldato	42
Derro guardia di ferro	15 Soldato	40
Diavolo della fanghiglia	16 Appostato	48
Nerra varoot	16 Appostato	137
Mimic progenie	16 Appostato gregario	121
Araldo di Kyuss	16 Artigliere	163
Demone delle fauci maggiore	16 Bruto	31
Schiavo deformato	16 Bruto	41
Anomalo della terra	16 Controllore	152
Derro sapiente	16 Controllore	41
Diavolo della passione	16 Controllore	50
Mimic impostore	16 Controllore	121
Gigante del gelo berserker	16 Schermagliatore	86
Kuo-toa pugnolatore	16 Schermagliatore	109
Banderhobb carceriere	16 Soldato	12
Tanarukk portavoce della fiamma	17 Artigliere	186
Girallon alfa	17 Bruto	89
Drago della tormenta anziano	17 Controllore d'elite	62
Gigante del fuoco maestro della lava	17 Controllore (G)	84
Gremlin connivente	17 Controllore	95
Gremlin burlone	17 Controllore gregario	95
Banderhobb saccheggiatore	17 Schermagliatore (G)	13
Tanarukk predone	17 Schermagliatore	187
Umber hulk astrale	17 Soldato	201
Incantatore ululante di Vecna	18 Artigliere	179
Banderhobb rapitore	18 Bruto	13
Beholder fantasma	18 Controllore d'elite	17
Catoblepa tragediografo	18 Controllore d'elite	21
Signore dei manti assassini	18 Controllore	115
Diavolo dello sciame	18 Schermagliatore	51
Gigante del fuoco danzatore delle fiamme	18 Schermagliatore	85
Gigante del gelo scudiero	18 Soldato	87
Tanarukk combattente d'acciaio	18 Soldato	187
Nerra meerak	18 Soldato gregario	137
Gigante del fuoco evocafumo	19 Appostato	85
Arcaniano rosso	19 Artigliere	11
Slaad putrido	19 Bruto	181
Nerra sillit	19 Controllore	138
Strega dei sogni	19 Controllore	185
Segreto di Vecna	19 Schermagliatore	179
Vespa infernale guardia della colonia	19 Schermagliatore gregario	52
Drago del terremoto anziano	19 Soldato d'elite	58
Nerra kalareem	19 Soldato	138
Elementale dell'aria maggiore	20 Appostato	71
Globo della conflagrazione	20 Artigliere	101
Drago vulcanico anziano	20 Bruto d'elite	65
Nalfeshnee guardia porcina	20 Bruto	34
Elementale dell'acqua maggiore	20 Controllore	70
Gigante del gelo capotribù	20 Controllore	87
Mind flayer inquisitore	20 Controllore	123
Slaad dorato	20 Controllore	180
Nerra delphar	20 Soldato (G)	139
Nerra teltarym	21 Bruto	139
Ingordo di intelletto	21 Controllore	55
Elementale del fuoco maggiore	21 Schermagliatore	73
Mind flayer flagello	21 Schermagliatore	123

Ululatore terrore incarnato	22 Appostato	199
Abnorme di Thoon	22 Bruto	124
Girallon infernale	22 Bruto	89
Tulgar selvaggio	22 Bruto gregario	195
Diavolo della corruzione	22 Controllore (G)	43
Prescelto di Imix	22 Controllore (G)	101
Ultrademone manipolatore	22 Controllore (G)	37
Drago della tormenta antico	22 Controllore d'elite	62
Tulgar cacciatore di carne	22 Schermagliatore	195
Elementale della terra maggiore	22 Soldato	73
Tulgar mezzospirito	23 Appostato	196
Drow zelota	23 Bruto	66
Tulgar combattente	23 Bruto	196
Cervello anziano	23 Controllore d'elite	125
Nalfeshnee tiranno	23 Controllore	35
Diavolo vespa infernale	23 Schermagliatore	52
Draegloth abominio	24 Appostato	67
Drow sicario ombra	24 Appostato	68
Lascivo corrotto	24 Appostato gregario	45
Scultore ctonico	24 Artigliere	153
Tulgar interlocutore degli spiriti	24 Controllore	197
Drago del terremoto antico	24 Soldato d'elite	59
Apostolo ctonico	24 Soldato	153
Aspetto di Lolth	25 Appostato d'elite	112
Drow arcimago	25 Artigliere	68
Carnefice di Lolth	25 Bruto	169
Drago vulcanico antico	25 Bruto d'elite	65
Kraken astrale	25 Controllore solitario	107
Ninfa estiva	25 Controllore (G)	143
Drow consorte prediletto	25 Schermagliatore	69
Ingordo corrotto	25 Soldato gregario	45
Avaro corrotto	26 Artigliere gregario	46
Rinnegato terrorizzante	26 Artigliere (G)	173
Yuan-ti abominio berserker	26 Bruto	213
Prole di Ulban	26 Controllore	164
Spira di Zehir	26 Controllore	213
Muta di Zehir	26 Schermagliatore gregario	215
Prigione di Mual-Tar	26 Soldato	102
Tessitore da battaglia	26 Soldato d'elite	189
Tessitore fattucchiere	27 Appostato d'elite	189
Yuan-ti abominio sputante	27 Artigliere	213
Strega della nebbia	27 Controllore (G)	185
Drow Signora dei Ragni	27 Controllore d'elite (G)	69
Tessitore del pensiero	27 Controllore d'elite (G)	190
Araldo di fuoco incolore	27 Schermagliatore	103
Rinnegato infiltrato	27 Schermagliatore	173
Ozioso corrotto	27 Soldato gregario	46
Rinnegato ricercatore	27 Soldato gregario	174
Yuan-ti esecrabile guardiano	27 Soldato (G)	214
Yuan-ti esecrabile assassino	28 Appostato	214
Incendio deicida	28 Artigliere	104
Tessitore di incantesimi	28 Artigliere d'elite	191
Lunatico corrotto	28 Bruto gregario	47
Rinnegato massacratore	28 Bruto	174
Emissario di Caiphon	28 Controllore (G)	165
Yuan-ti esecrabile benedetto	28 Controllore (G)	214
Yuan-ti esecrabile inseguitore	28 Schermagliatore	215
Eclavdra, esarca di Lolth	28 Soldato d'elite (G)	113
Frammento di Uralinda	28 Soldato gregario	104
Klurichir	28 Soldato	32
Serpente di Nihal	29 Appostato gregario	166
Rinnegato pianificatore	29 Controllore (G)	175
Sovrano della corruzione	29 Controllore d'elite (G)	44
Vigliacco corrotto	29 Controllore gregario	47
Molydeus	29 Soldato d'elite	33
Luce di Amoth	30 Bruto	105
Allabar, Colui Che Mostra la Via	30 Soldato solitario	167
Imix	32 Controllore solitario	97
Ogremoch	34 Soldato solitario	148
Lolth	35 Appostato solitario	110